

Smart ASN

Lembaga Administrasi Negara





Kegiatan Belajar 1: Literasi Digital

Visi & Definisi Literasi Digital

Visi Presiden untuk percepatan transformasi digital dan definisi literasi digital oleh Menteri Kominfo.



14 Juli 2019



4 Agustus 2020



8 September 2020

Dalam Pidato "Visi Indonesia" Jokowi menekankan bahwa pada masa pemerintahan yang kedua, **pembangunan SDM akan menjadi salah satu visi utama**

5 Visi Presiden untuk Indonesia

- Pembangunan infrastruktur
- **Pembangunan SDM** —
- Keterbukaan Investasi
- Reformasi Birokrasi
- Penggunaan APBN fokus & tepat sasaran

Presiden Jokowi menekankan 5 hal yang perlu menjadi perhatian dalam menangani **transformasi digital** pada masa pandemi Covid-19. Selain itu Jokowi juga menyebutkan perlunya **peningkatan peringkat indeks kompetitif digital IMD** Indonesia yang masih rendah

5 Arahan Presiden untuk percepatan Transformasi Digital

- Perluasan akses & peningkatan infrastruktur digital
- Roadmap transformasi digital di sektor-sektor strategis
- Percepatan integrasi Pusat Data Nasional
- **Persiapan kebutuhan SDM — talenta digital**
- Regulasi, skema pendanaan & pembiayaan transformasi digital

Dalam siaran pers Siberkreasi sebagai pemenang WSIS 2020. Menteri Kominfo menyampaikan **pentingnya peningkatan literasi digital masyarakat**

Literasi digital berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif sumber daya manusia di Indonesia agar keterampilannya tidak sebatas mengoperasikan gawai.

Literasi Digital

- Literasi digital banyak menekankan pada kecakapan pengguna media digital dalam melakukan proses mediasi media digital yang dilakukan secara produktif (Kurnia & Wijayanto, 2020; Kurnia & Astuti, 2017). Seorang pengguna yang memiliki kecakapan literasi digital yang bagus **tidak hanya mampu mengoperasikan alat, melainkan juga mampu bermedia digital dengan penuh tanggung jawab.**
- Kompetensi literasi digital tidak hanya dilihat dari kecakapan menggunakan media digital (*digital skills*) saja, namun juga budaya menggunakan digital (*digital culture*), etis menggunakan media digital (*digital ethics*), dan aman menggunakan media digital (*digital safety*).

PETA JALAN

INDONESIA DIGITAL NATION

Bermartabat, Berkeadilan, dan Berdaya Saing



PEMERINTAHAN DIGITAL



MASYARAKAT DIGITAL



EKONOMI DIGITAL



**Regulasi &
Kebijakan**



Pengendalian



Aktivitas Digital



Aplikasi



Infrastruktur



**SDM
Digital**



**Teknologi
Penunjang**



**Riset &
Inovasi**

Indikator Penyusunan Peta Jalan Literasi Digital

International Telecommunication Union (ICT Development Index)

- ICT Development Index (IDI) menggunakan pendekatan 3 kategori (ICT Access, ICT Skills, ICT Use) dan 11 kriteria indikator
- Pada tahun 2017, peringkat ICT Development Index Indonesia berada di posisi **7** dari **11 negara di Asia Tenggara**. Meskipun demikian, Indonesia mencatat kenaikan skor yang cukup tinggi (**+0,47**) dalam waktu 1 tahun.
- Laporan ini belum diperbarui di tahun 2018-2019 karena data kurang memadai.

Indikator Penyusunan Peta Jalan Literasi Digital

Institute of International Management Development (IMD Digital Competitiveness Ranking)

- *IMD Digital Competitiveness* menggunakan 3 kategori (*Technology, Knowledge, Future Readiness*) dengan 9 sub-faktor dan 52 kriteria indikator.
- Peringkat Indonesia menunjukkan peningkatan dari tahun sebelumnya, namun masih lebih rendah dibandingkan dengan negara lain di kawasan Asia Tenggara seperti Singapura, Thailand, dan Malaysia.
- Pada tahun 2020, peringkat Indonesia ada di peringkat 56 dari 63 negara

Indikator Penyusunan Peta Jalan Literasi Digital

Status Literasi Digital Indonesia Survei di 34 Provinsi (Katadata Insight Center)

- Survei ini dilakukan untuk mengukur tingkat literasi digital dengan menggunakan kerangka “*A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills*” (UNESCO, 2018).
- Melalui survei ini, responden diminta untuk mengisi 28 pertanyaan yang disusun menjadi 7 pilar, 4 sub-indeks menjadi sebuah Indeks Literasi Digital

Lingkup Literasi Digital : Identifikasi Target User, Total Serviceable Market

Angkatan Bekerja



Angkatan Tidak Bekerja



Lingkup Literasi Digital : Identifikasi Target User, Total Serviceable Market

Angkatan Bekerja

31,83 Juta

Angkatan Tidak Bekerja

38,37 Juta

Tingkat Penetrasi Indonesia sebesar **73,7%** dan masyarakat Indonesia yang masih belum mendapatkan internet sebesar **26,3%**

Implementasi Literasi Digital

Kerangka kerja literasi digital untuk kurikulum terdiri dari *digital skill*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Kerangka kurikulum literasi digital digunakan sebagai metode pengukuran tingkat kompetensi kognitif dan afektif masyarakat dalam menguasai teknologi digital.

Kerangka Kurikulum Literasi Digital

01	<i>Digital Skill</i>	Kemampuan mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari
02	<i>Digital Culture</i>	Kemampuan membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam keseharian dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan TIK
03	<i>Digital Ethics</i>	Kemampuan menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (<i>netiquette</i>) dalam kehidupan sehari-hari
04	<i>Digital Safety</i>	Kemampuan mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari.



Kegiatan Belajar 2: Pilar Literasi Digital

Etika Bermedia Digital

Tiga tantangan dalam menimbang urgensi penerapan etika bermedia digital :

1. Penetrasi internet yang sangat tinggi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Bukan hanya jumlah dan aksesnya yang bertambah, durasi penggunaannya pun meningkat drastis
2. Perubahan perilaku masyarakat yang berpindah dari media konvensional ke media digital. Karakter media digital yang serba cepat dan serba instan, menyediakan kesempatan tak terbatas dan *big data*, telah mengubah perilaku masyarakat dalam segala hal, mulai dari belajar, bekerja, bertransaksi, hingga berkolaborasi.
3. Intensitas orang berinteraksi dengan gawai semakin tinggi. Situasi pandemi COVID-19 yang menyebabkan intensitas orang berinteraksi dengan gawai semakin tinggi, sehingga memunculkan berbagai isu dan gesekan. Semua ini tak lepas dari situasi ketika semua orang berkumpul di media guna melaksanakan segala aktivitasnya, tanpa batas.

Etika Bermedia Digital

Media digital digunakan oleh siapa saja yang berbeda latar pendidikan dan tingkat kompetensi. Karena itu, dibutuhkan panduan etis dan kontrol diri (*self-controlling*) dalam menghadapi jarak perbedaan-perbedaan tersebut dalam menggunakan media digital, yang disebut dengan Etika Digital. Empat prinsip etika tersebut menjadi ujung tombak *self-control* setiap individu dalam **mengakses, berinteraksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi** di ruang digital, sehingga media digital benar-benar bisa dimanfaatkan secara kolektif untuk hal-hal positif.

Cakap Bermedia Digital

- Berdasarkan data survei indeks literasi digital nasional 2020 (34 provinsi), **akses terhadap internet kian cepat, terjangkau, dan tersebar hingga ke pelosok** (Kominfo, 2020). Dalam survei tersebut juga terungkap bahwa literasi digital masyarakat Indonesia masih berada pada **level sedang** (Katadata Insight Center & Kominfo, 2020).
- Adapun indeks literasi digital yang diukur dibagi ke dalam 4 subindeks, subindeks tertinggi adalah subindeks informasi dan literasi data serta kemampuan teknologi (3,66), diikuti dengan subindeks komunikasi dan kolaborasi (3,38), serta informasi dan literasi data (3,17) (Kominfo, 2020).

Cakap Bermedia Digital

- Data tersebut nyatanya selaras dengan laporan indeks pembangunan teknologi informasi dan komunikasi (ICT Development Index) per tahun 2017. Indonesia menempati **posisi 114 dunia atau kedua terendah di G20** setelah India dalam rilis tersebut (Jayani, 2020).
- Data-data tersebut menunjukkan masih terdapat **ruang pengembangan untuk meningkatkannya**. Salah satunya adalah kecakapan digital sebagai salah satu area kompetensi literasi digital bagi setiap individu di era digital.

Cakap Bermedia Digital



Digital Skills

Kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari

Dasar 1

- Pengetahuan dasar menggunakan perangkat keras digital (HP, PC)
- Pengetahuan dasar mengoperasikan piranti lunak (software) serta aplikasi

Dasar 2

- Pengetahuan dasar tentang mesin telusur (search engine) dalam mencari informasi dan data, memasukkan kata kunci dan memilih berita benar

Dasar 3

- Pengetahuan dasar tentang beragam aplikasi chat dan media sosial untuk berkomunikasi dan berinteraksi, mengunduh dan mengganti Settings

Dasar 4

- Pengetahuan dasar tentang beragam aplikasi dompet digital dan e-commerce untuk memantau keuangan dan bertransaksi secara digital

Sumber: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte (2020)

Aman Bermedia Digital

- Kompetensi keamanan digital merupakan kecakapan individual yang bersifat formal dan mau tidak mau bersentuhan dengan aspek hukum positif. Secara individual, terdapat tiga area kecakapan keamanan digital yang wajib dimiliki oleh pengguna media digital.

Kognitif	Memahami berbagai konsep dan mekanisme proteksi baik terhadap perangkat digital (lunak maupun keras) maupun terhadap identitas digital dan data diri.
Afektif	Empati agar pengguna media digital punya kesadaran bahwa keamanan digital bukan sekadar tentang perlindungan perangkat digital sendiri dan data diri sendiri, melainkan juga menjaga keamanan pengguna lain sehingga tercipta sistem keamanan yang kuat.
Konatif atau behavioral	Langkah-langkah praktis untuk melakukan perlindungan identitas digital dan data diri

Budaya Bermedia Digital

Kompetensi keamanan digital merupakan kecakapan individual yang bersifat formal dan mau tidak mau bersentuhan dengan aspek hukum positif. Secara individual, terdapat tiga area kecakapan keamanan digital yang wajib dimiliki oleh pengguna media digital.



Kegiatan Belajar 3: Implementasi Literasi Digital dan Implikasinya

Lanskap Digital – Internet dan Dunia Maya

- Lanskap digital merupakan sebutan kolektif untuk jaringan sosial, surel, situs daring, perangkat seluler, dan lain sebagainya.
- Fungsi perangkat keras dan perangkat lunak saling berkaitan sehingga tidak bisa lepas satu sama lain. Kita tidak bisa mengakses dunia digital tanpa fungsi dari keduanya.
- Komputer yang paling dekat dengan kehidupan kita adalah komputer pribadi. Komputer merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut komputer yang didesain untuk penggunaan individu (Wempen, 2015)

Kategori Mesin Komputer

Komputer 	Terdiri dari kotak besar yang disebut unit sistem yang berisi berbagai komponen penting agar komputer ini dapat bekerja. Kelebihan komputer <i>desktop</i> ini adalah kita meningkatkan performa dan fungsi komputer dengan mudah.
Notebook 	merupakan istilah lain dari laptop yang didesain agar bisa dilipat dan mudah dibawa kemana-mana. Dalam perangkat keras ini sudah terdapat <i>monitor</i> , <i>keyboard</i> , dan <i>keypad</i> yang merangkai jadi satu dengan unit sistemnya.
Netbook 	merupakan singkatan dari <i>internet notebook</i> . Biasanya lebih kecil ukurannya dan kemampuannya tidak sehandal <i>notebook</i> . Sehingga membuat <i>netbook</i> mungkin tidak dapat mengoperasikan perangkat lunak tertentu. Dari segi harga, <i>netbook</i> lebih terjangkau

Kategori Mesin Komputer

Tablet



Komputer portabel yang terdiri dari layar sentuh dengan komponen komputer di dalamnya. Perangkat keras ini sangat simpel dan mudah dibawa kemana-mana. Namun, perangkat ini biasanya tidak dapat mengoperasikan beberapa aplikasi perangkat lunak tertentu karena keterbatasan kemampuannya

Telepon Pintar



Perangkat telepon yang memiliki kemampuan untuk mengoperasikan berbagai aplikasi perangkat lunak dan mengakses internet. Sama seperti tablet, telepon pintar biasanya dilengkapi dengan layar sentuh. Telepon pintar dapat mengoperasikan berbagai perangkat lunak namun tidak sehandal komputer desktop atau *notebook*.

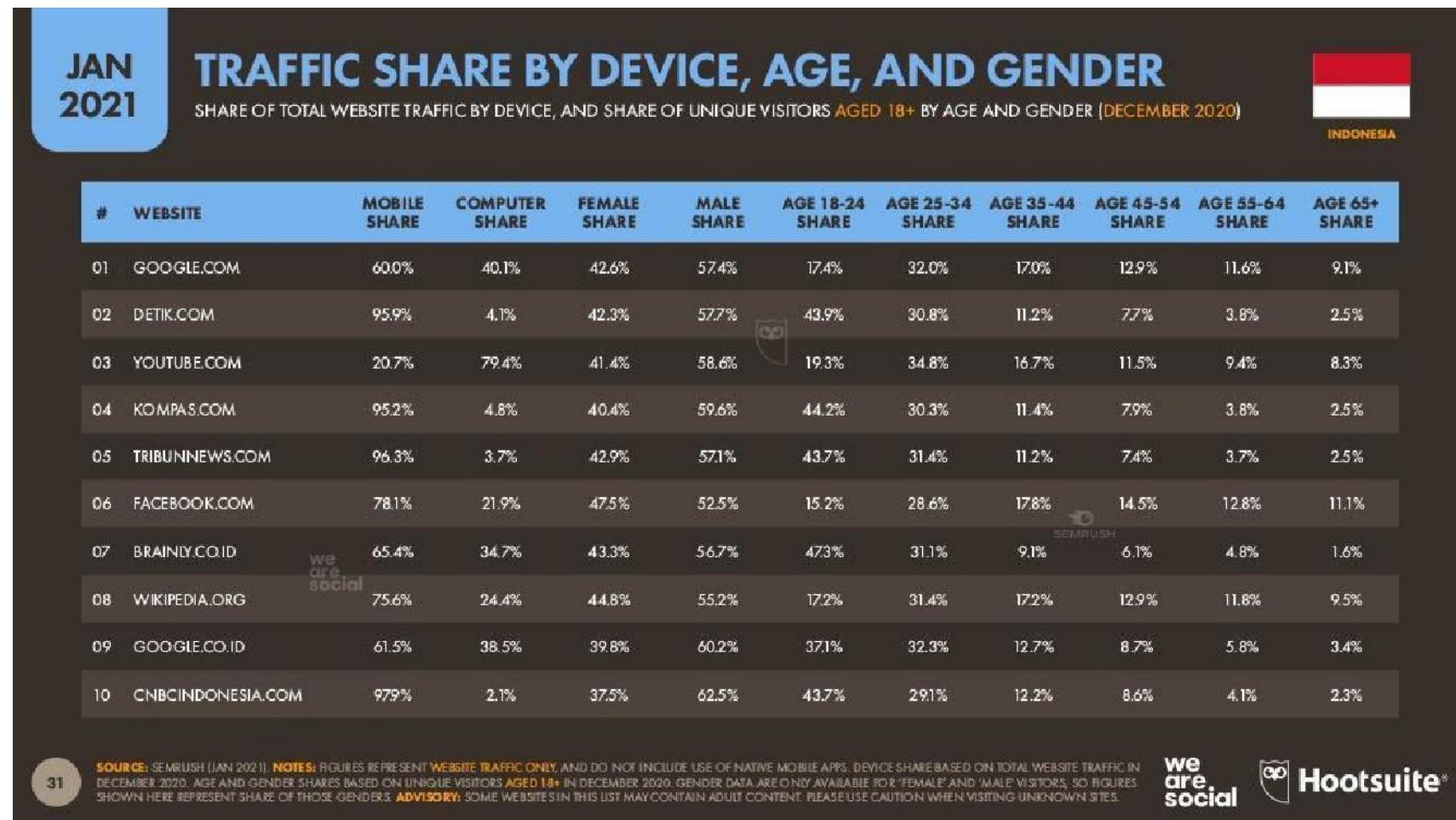
Kategori Mesin Komputer



Sumber: <https://gamebrott.com/7-rekomendasi-smartphone-murah-meriah-dengan-ram-besar>

- Telepon seluler merupakan salah satu gawai paling populer di Indonesia.
- Per tahun 2019, **63,3% penduduk memiliki telepon pintar** dan diprediksi mencapai 89,2% dari populasi pada tahun 2025 (Pusparisa, 2020).
- Indonesia menduduki peringkat ke 12 pengguna internet terbanyak. Diestimasi bahwa lebih dari 53 juta penduduk Indonesia sudah mengakses internet, meningkat 6,5% dari tahun 2014.
- Penetrasi internet Indonesia juga meningkat, di tahun 2014 hanya 17% meningkat menjadi 20% di tahun 2016

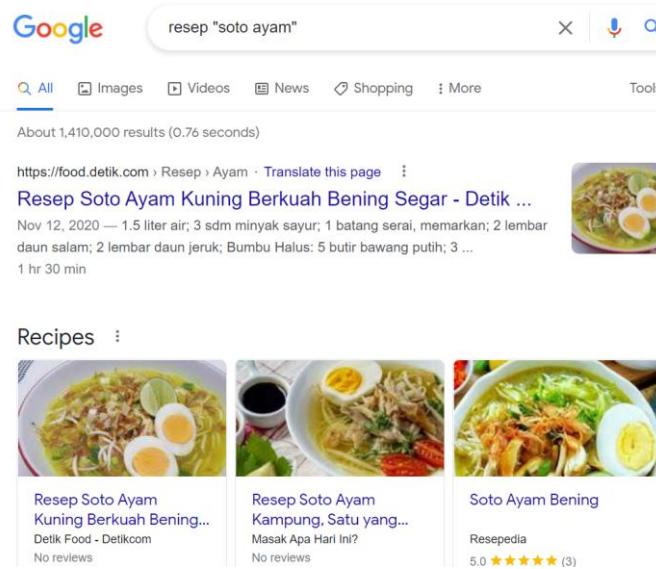
Mesin Pencarian Informasi, Cara Penggunaan dan Pemilihan Data



Tiga Tahapan Kerja Mesin Pencari Informasi

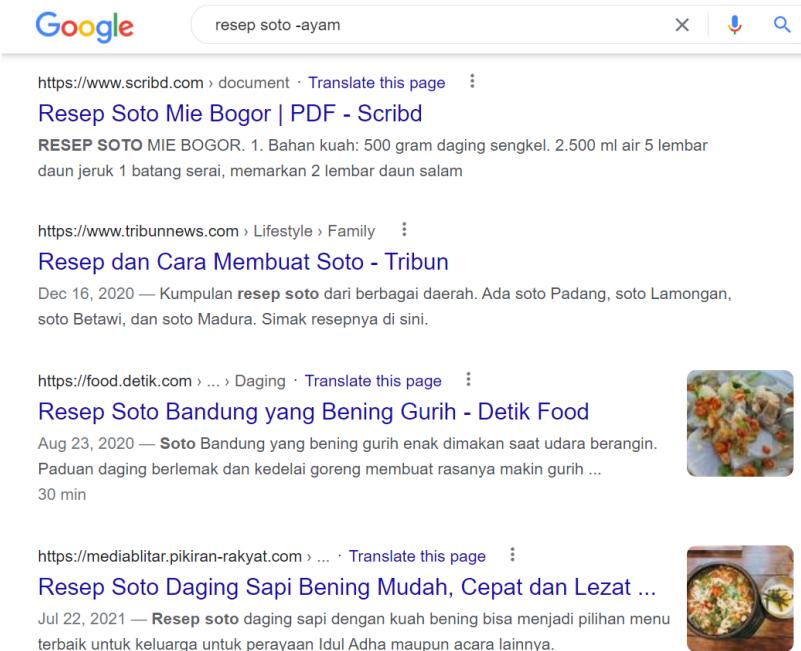
- **Penelusuran (*crawling*)**, yaitu langkah ketika mesin pencarian informasi yang kita akses menelusuri triliunan sumber informasi di internet. Penelusuran tersebut mengacu pada kata kunci yang diketikkan.
- **Pengindeksan (*indexing*)**, yakni pemilahan data atau informasi yang relevan dengan kata kunci yang kita ketikkan.
- **Pemeringkatan (*ranking*)**, yaitu proses pemeringkatan data atau informasi yang dianggap paling sesuai dengan yang kita cari.

Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



1. Mengetik kata kunci (*keyword*) di kolom pencarian, kata kunci dapat berupa satu kata atau lebih.
2. Klik *enter*, maka berbagai hasil pencarian yang relevan akan muncul. Jika belum menemukan informasi yang dibutuhkan, maka kita dapat mengubah kata kunci yang lebih sesuai.

Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



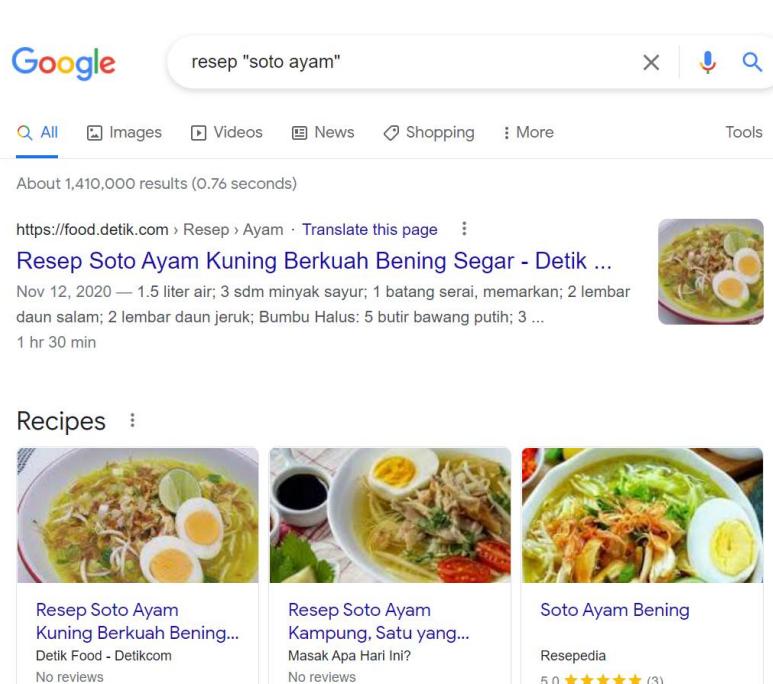
Google search results for "resep soto -ayam". The results show various recipes for soto, excluding those containing chicken (ayam). The snippets include links to Scribd, Tribunnews, Detik Food, and Pikiran Rakyat websites.

- [Resep Soto Mie Bogor | PDF - Scribd](https://www.scribd.com/document/...)
RESEP SOTO MIE BOGOR. 1. Bahan kuah: 500 gram daging sengkel. 2.500 ml air 5 lembar daun jeruk 1 batang serai, memarkan 2 lembar daun salam
- [Resep dan Cara Membuat Soto - Tribun](https://www.tribunnews.com/lifestyle/family/...)
Dec 16, 2020 — Kumpulan resep soto dari berbagai daerah. Ada soto Padang, soto Lamongan, soto Betawi, dan soto Madura. Simak resepnya di sini.
- [Resep Soto Bandung yang Bening Gurih - Detik Food](https://food.detik.com/.../daging)
Aug 23, 2020 — Soto Bandung yang bening gurih enak dimakan saat udara berangin. Paduan daging berlemak dan kedelai goreng membuat rasanya makin gurih ...
30 min
- [Resep Soto Daging Sapi Bening Mudah, Cepat dan Lezat ...](https://mediabitar.pikiran-rakyat.com/.../rese...)
Jul 22, 2021 — Resep soto daging sapi dengan kuah bening bisa menjadi pilihan menu terbaik untuk keluarga untuk perayaan Idul Adha maupun acara lainnya.

Menggunakan karakter tanda hubung (-) untuk menghilangkan kata khusus yang tidak diinginkan, misalnya kita ingin mencari informasi resep masakan selain ayam.

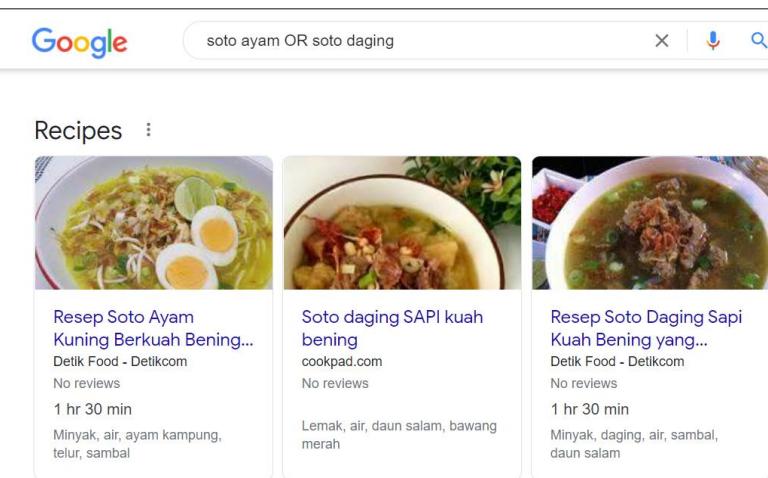
Maka setelah mengetik ‘resep masakan -ayam’, seluruh resep selain masakan berbahan ayam akan muncul.

Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



Menggunakan karakter tanda petik (" ") untuk mencari kata atau frasa yang lebih spesifik. Misalnya, kita ingin mencari informasi resep masakan soto ayam. Maka setelah mengetik ‘resep “soto ayam”’, seluruh resep berbagai soto ayam akan muncul, bukan seluruh masakan yang mengandung kata ‘soto’ maupun ‘ayam’ saja.

Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



Menggunakan istilah OR untuk menemukan salah satu informasi yang dibutuhkan. Misalnya, kita mengetik ‘soto ayam OR soto daging’, maka resep yang muncul adalah soto ayam dan soto daging.

Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



Google search results for "gula ~kelapa".

1. [Jual Gula Merah Kelapa Terdekat - Tokopedia](https://www.tokopedia.com)
Beli Gula Merah Kelapa terdekat & berkualitas harga murah 2021 terbaru di Tokopedia! · Promo Pengguna Baru · Kurir Instan · Bebas Ongkir · Cicilan 0%.
★★★★★ Rating: 5 · 2,189 reviews

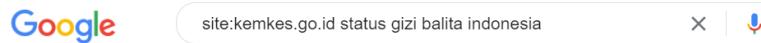
2. [Jual Gula Kelapa Terdekat - Harga Murah & Grosir November ...](#)
Beli Gula Kelapa terdekat & berkualitas harga murah 2021 terbaru di Tokopedia! · Promo Pengguna Baru · Kurir Instan · Bebas Ongkir · Cicilan 0%.
★★★★★ Rating: 5 · 2,189 reviews

3. [Gula Merah Asli Gula Jawa Murni Gula Kelapa Asli - Shopee](https://shopee.co.id)
100% Organik Di ambil langsung dari Penderes atau petani gula kelapa Tips 1. Simpan di wadah kedap udara seperti toples 2. Jika ingin produk lebih awet ...
★★★★★ Rating: 5 · 201 votes

4. [Gula Merah Jawa Kelapa Asli 1 Kg | Shopee Indonesia](#)
Gula merah atau gula jawa datang dalam berbagai bentuk (batok, butiran, koin, dll), berbagai warna (emas pucat sampai coklat gelap) dan berbagai rasa.

Menggunakan sinonim dari kata kunci. Ketika kita masih ragu dengan istilah yang digunakan, kita dapat menggunakan sinonim dari kata tersebut dengan diawali tanda baca tilde (~). Misalnya, kita ingin mencari gula merah namun tidak yakin apakah harus mencari gula merah atau gula kelapa, maka dapat menuliskan ‘gula ~kelapa’, maka hasil yang muncul juga akan menampilkan sinonim kata tersebut.

Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



<http://www.pusat3.litbang.kemkes.go.id> · ... · Translate this page · :

Studi Status Gizi Balita Indonesia dalam Side Event ...

Feb 21, 2020 — Tema Rakerkesnas tahun 2020 adalah Promotif Preventif Kesehatan untuk Membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul menuju Indonesia Maju 2045.

<https://www.litbang.kemkes.go.id> · tag · Translate this page · :

Tag: Studi Status Gizi Balita Indonesia - Badan Litbangkes

Tag: Studi Status Gizi Balita Indonesia. Selisih Satu Senti Saja Beda Makna · Humas Litbangkes - April 4, 2019. Badan Litbangkes.

<http://www.pusat3.litbang.kemkes.go.id> · ... · Translate this page · :

Sosialisasi Updating TPG Korwil II Studi Status Gizi Indonesia ...

May 7, 2021 — Prevalensi gangguan kekurangan gizi balita di Indonesia, sudah mulai terjadi penurunan yang signifikan, dimana pada tahun 2013 prevalensi balita ...

<https://www.kemkes.go.id> · view · k... · Translate this page · :

kemenkes tingkatkan status gizi masyarakat

Aug 16, 2019 — Pada masalah stunting terjadi penurunan prevalensi pada anak balita dari 37,21% di tahun 2013 menjadi 30,79% tahun 2018. Demikian juga apabila ...

Mencari dalam sebuah situs. Misalnya kita ingin mencari informasi mengenai status gizi balita Indonesia, agar data tersebut valid maka kita ingin mencari dari Kementerian Kesehatan RI, maka kita dapat mengetik ‘site:kemkes.go.id status gizi balita indonesia’ dan seluruh data yang relevan dari situs Kemenkes RI akan muncul.

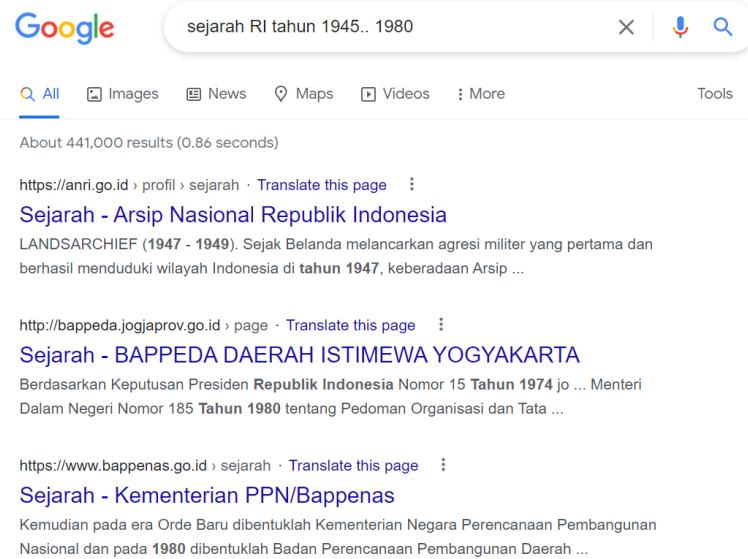
Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



A screenshot of a Google search results page. The search bar at the top contains the query "sekali * dua tiga pulau terlampaui". Below the search bar, there are several search filters: All, Images, Videos, News, Maps, and More. The "All" filter is selected. It shows approximately 115,000 results found in 0.52 seconds. The first result is a quote from Wikipedia: "Sekali merengkuh dayung, **dua tiga pulau terlampaui** juga sekali tepuk dua lalat artinya satu kali melakukan pekerjaan, mendapatkan beberapa hasil (atau keuntungan) sekaligus." Below the quote, there is a link to the source: "https://id.wikiquote.org › wiki › Sekali_merengkuh_dayu...". The second result is a link to a government website: "Sekali merengkuh dayung, dua tiga pulau terlampaui" followed by "https://www.djkn.kemenkeu.go.id › ... · Translate this page".

Menggunakan tanda bintang (*) untuk informasi yang tidak lengkap. Sebagai contoh, kita lupa bagian dari sebuah pribahasa, maka kita dapat mencarinya dengan mengetik ‘**sekali *** dua tiga pulau terlampaui’

Cara Penggunaan Mesin Pencarian Informasi



A screenshot of a Google search results page. The search query 'sejarah RI tahun 1945.. 1980' is entered in the search bar. The results show three main links:

- Sejarah - Arsip Nasional Republik Indonesia**:
https://anri.go.id › profil › sejarah · Translate this page ·
LANDSARCHIEF (1947 - 1949). Sejak Belanda melancarkan agresi militer yang pertama dan berhasil menduduki wilayah Indonesia di tahun 1947, keberadaan Arsip ...
- Sejarah - BAPPEDA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**:
http://bappeda.jogjaprov.go.id › page · Translate this page ·
Berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 1974 jo ... Menteri Dalam Negeri Nomor 185 Tahun 1980 tentang Pedoman Organisasi dan Tata ...
- Sejarah - Kementerian PPN/Bappenas**:
https://www.bappenas.go.id › sejarah · Translate this page ·
Kemudian pada era Orde Baru dibentuklah Kementerian Negara Perencanaan Pembangunan Nasional dan pada 1980 dibentuklah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah ...

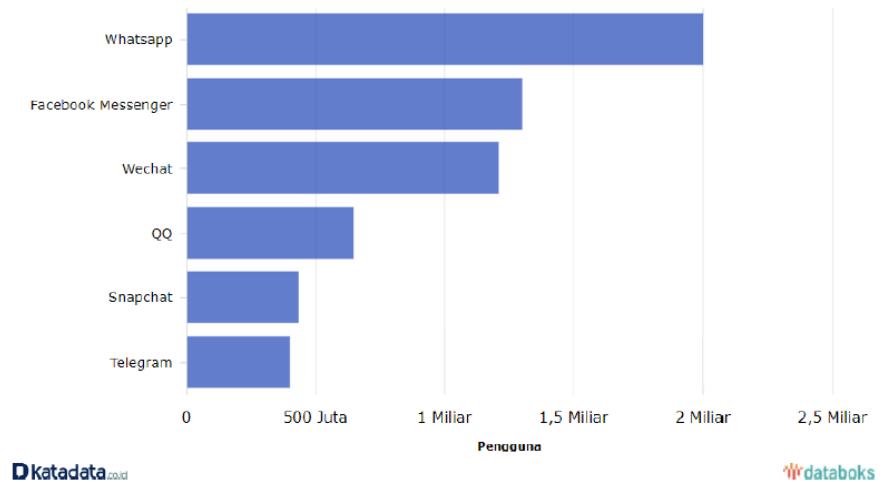
Mencari informasi diantara dua nilai menggunakan simbol dua titik (..) dan diakhiri dengan spasi. Contohnya, ketika ingin mencari sejarah Indonesia dari tahun 1945 hingga 1980 maka kita dapat menuliskan ‘sejarah RI tahun 1945.. 1980’ dan hasilnya akan menunjukkan berbagai peristiwa sejarah Republik Indonesia dalam periode tersebut.

Aplikasi Percakapan, dan Media Sosial

- Aplikasi percakapan dan media sosial adalah salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang disebut sebagai tolok ukur yang sangat menarik yang memiliki kaitan dengan berbagai aspek (Sun, 2020).
- Menurut data *Hootsuite & We Are Social* pada bulan Oktober 2020, aplikasi pesan terbesar masih dikuasai oleh WhatsApp.

Jumlah Pengguna Aktif Bulanan Aplikasi Pesan Instan (Oktober 2020)

Sumber : Hootsuite, We Are Social, 20 Oktober 2020



Datadata.co.id

databoks

Empat Dimensi Persiapan

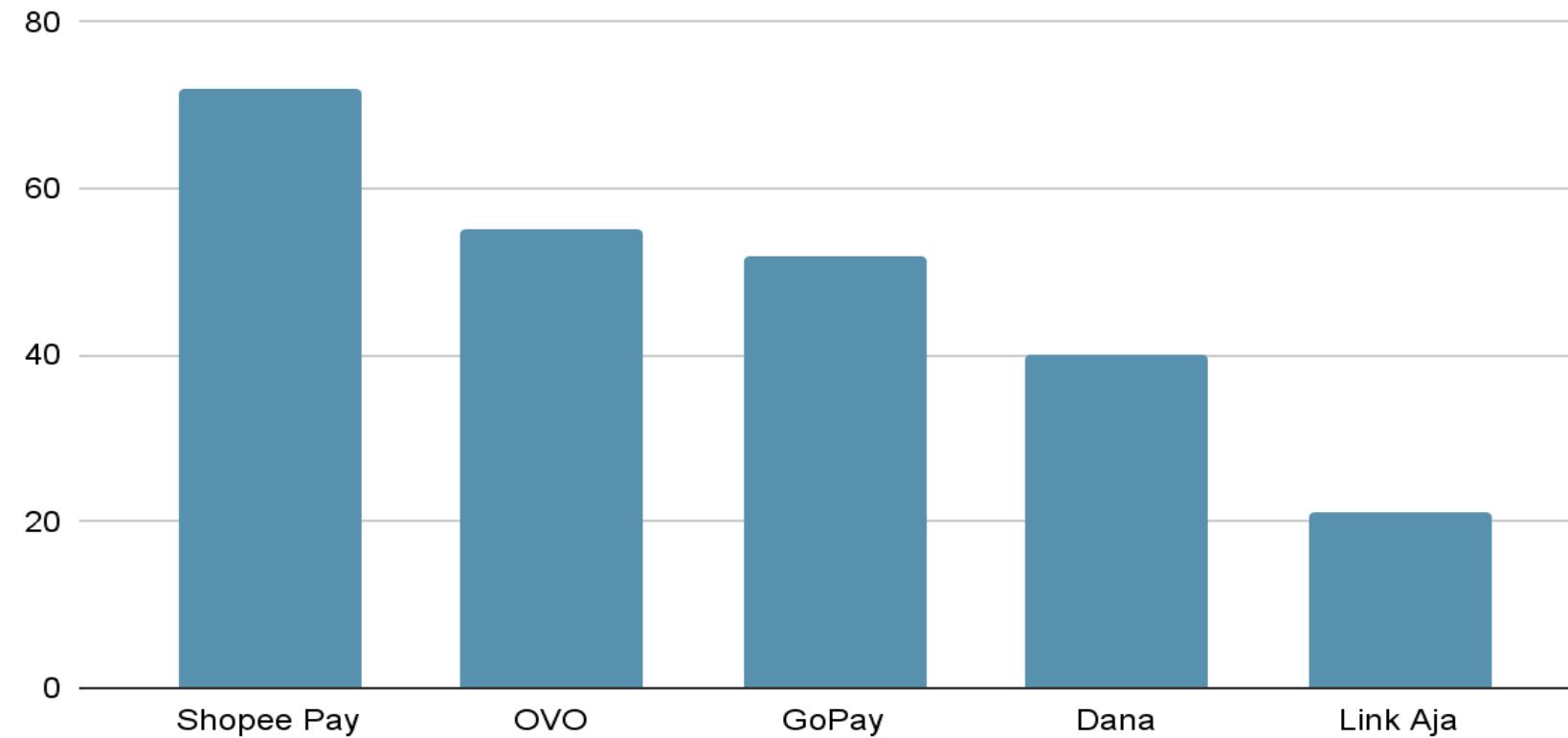
- **Akses terhadap internet.** Aplikasi percakapan dan media sosial bagaimanapun adalah *platform* digital yang membutuhkan internet agar bisa beroperasi.
- **Syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi.** Sangat penting untuk membaca syarat dan ketentuan yang diberikan oleh aplikasi sebelum menekan tombol setuju (Monggilo dkk., 2020)
- **Membuat dan/atau membuka akun.** Mendaftarkan akun membutuhkan data-data pribadi, misalnya nama lengkap, nomor telepon, surel, dan lainnya. Proses inilah yang harus diwaspadai, terutama bila data-data pribadi tersebut terhubung dengan data bank maupun dompet digital.
- **Metode akses.** Umumnya dua metode dalam mengakses sebuah aplikasi, yaitu melalui aplikasi *mobile* yang dipasang ke perangkat kita dan/atau *browser*.

Aplikasi Dompet Digital, Loka Pasar (marketplace), dan Transaksi Digital

- Dompet digital hadir sebagai upaya dalam **mewujudkan metode pembayaran nontunai** untuk berbagai keperluan ataupun kebutuhan.
- Tahun 2007, DOKU ID hadir sebagai perusahaan penyedia layanan pembayaran elektronik pertama di Indonesia. Sekarang, sekurang-kurangnya terdapat lima dompet digital yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia, yaitu ShopeePay, OVO, GoPay, Dana, dan LinkAja.
- Mengacu laporan Populix, pemenuhan kebutuhan konsumsi hari meningkat menggunakan dompet digital sebanyak 29,67% selama pandemi COVID-19 (Jati, 2020).

Aplikasi Dompet Digital, Loka Pasar (marketplace), dan Transaksi Digital

Pengguna Dompet Digital di Indonesia



Etika Berinternet (Nettiquette)

- **Etika** merupakan sistem nilai dan norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau sekelompok orang dalam mengatur tingkah lakunya K.Bertens (2014: 470).
- **Etiket** yang didefinisikan sebagai tata cara individu berinteraksi dengan individu lain atau dalam masyarakat (Pratama, 2014: 471).
- Jadi, **etiket berlaku jika individu berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain.** **Sementara etika berlaku meskipun individu sendirian.** Hal lain yang membedakan etika dan etiket ialah bentuknya, **etika pasti tertulis**, misal kode etik Jurnalistik, sedangkan etiket tidak tertulis (konvensi).

Etika Berinternet (Nettiquette)

Etika Berinternet

1. Jangan menggunakan huruf besar/ kapital.
2. Apabila mengutip dari internet, kutiplah seperlunya
3. Memperlakukan email sebagai pesan pribadi
4. Berhati-hati dalam melanjutkan email ke orang lain
5. Biasakan menggunakan format plain text dan jangan sembarangan menggunakan Html.
6. Jangan kirim file berukuran besar melalui attachment tanpa izin terlebih dahulu dari penerima pesan

Etiket Berinternet

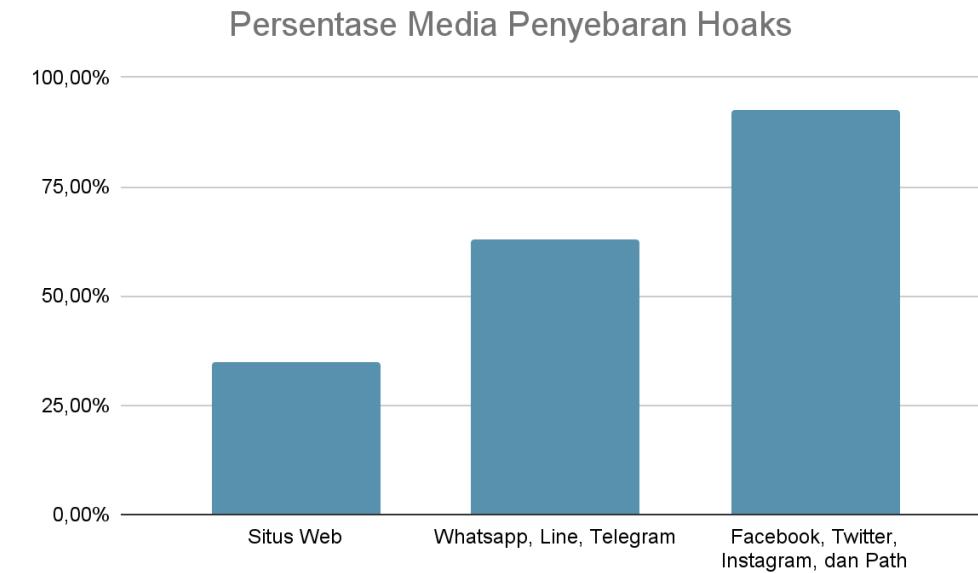
1. Menulis email dengan ejaan yang benar dan kalimat sopan
2. Tidak menggunakan huruf kapital semua
3. Membiasakan menuliskan subject email untuk mempermudah penerima pesan;
4. Menggunakan BCC (Blind Carbon Copy) bukannya CC (Carbon Copy) untuk menghindari tersebarnya email milik orang lain
5. Tidak mengirim email berupa spam, surat berantai, surat promosi dan surat lainnya yang tidak berhubungan dengan mailing list
6. Menghargai hak cipta orang lain
7. Menghargai privasi orang lain
8. Jangan menggunakan kata-kata jorok dan vulgar.

Perbedaan Etika dan Etiket Berinternet | Sumber: Laquey (1997), Yuhefizar (2008)

Informasi Hoax, Ujaran Kebencian, Pornografi, Perundungan, dan Konten Negatif Lainnya

HOAKS

- KBBI mengartikan hoaks sebagai informasi bohong
- Masyarakat Telematika (2017) mengungkapkan bahwa dari 1.146 responden, **44,3%** menerima hoaks setiap hari. Sedangkan **17,2%** menerima lebih dari satu kali dalam sehari.



Tips Melindungi Diri dari Hoaks (LibGuides at University of West Florida, 2021)

a. Evaluasi, Evaluasi, Evaluasi

Gunakan kriteria berikut ini untuk mengevaluasi sumber:

- 1) ***Currency*** (keterbaruan informasi)
- 2) ***Relevance*** (relevansi)
- 3) ***Authority*** (penulis)
- 4) ***Accuracy*** (akurasi/ketepatan)
- 5) ***Purpose*** (tujuan)



Sumber foto: *Pmjnews.com*

Tips Melindungi Diri dari Hoaks (LibGuides at University of West Florida, 2021)

b. Google It!

Jika kita menemukan sesuatu melalui media sosial, cobalah untuk mencari di mesin pencari informasi, seperti *google*, terlebih dahulu! Cobalah telusuri apakah mesin pencari menunjukkan tiga hal berikut:

- 1) Ada/tidaknya situs berita terkemuka lainnya melaporkan hal yang sama
- 2) Ada/tidaknya situs web cek fakta telah membantah klaim tersebut
- 3) Jika hanya oknum tertentu yang melaporkan klaim tersebut, maka dalam kasus ini, mungkin diperlukan lebih banyak penggalian.

c. Dapatkan Berita dari Sumber Berita: buka langsung situs web berita yang kredibel mengenai berita tersebut.

d. Bedakan Opini dengan Fakta: opini sekarang banyak digunakan dalam sumber berita. Kita mungkin setuju dengan pendapat yang disajikan atau penulis mungkin hanya mengontekstualisasikan fakta.

Perundungan di Dunia Maya (cyberbullying)



Foto : Freepik.com

Cyberbullying merupakan tindakan agresif dari seseorang atau sekelompok orang terhadap orang lain yang lebih lemah (secara fisik maupun mental), dengan menggunakan media digital. Tindakan ini bisa dilakukan terus menerus oleh yang bersangkutan (UNICEF, n.d.).

Bagaimana Membedakan Candaan dengan Cyberbullying ?

Jika suatu ujaran **membuat kita merasa sakit hati** dan membuat orang lain menertawai kita (**bukan kita ikut serta tertawa bersama mereka**) maka candaan tersebut telah melewati batas. Ketika kita **meminta lawan bicara untuk berhenti namun mereka tetap mengutarakan candaan tersebut kita merasa tidak nyaman**, artinya ini tergolong *bullying*. Sementara jika hal tersebut **terjadi di dunia maya**, maka disebut sebagai *cyberbullying*.



Foto : Pixabay

Bentuk Cyberbullying

- **Doxing** (membagikan data personal seseorang ke dunia maya)
- **Cyberstalking** (mengintip dan memata-matai seseorang di dunia maya)
- **Revenge porn** (membalas dendam melalui penyebaran foto/video intim/vulgar seseorang).

Selain balas dendam, perundungan ini juga dapat bertujuan untuk memeras korban.

Perundungan ini bisa memunculkan rasa takut si korban, bahkan dapat terjadi kekerasan fisik di dunia nyata/*offline* (*Dhani, 2016*).

Urgensi Menghentikan Cyberbullying

- Menurut Polda Metro Jaya, tahun 2018 di Indonesia tercatat 25 kasus perundungan ini muncul di dunia maya.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia menyatakan terdapat 22,4% anak korban perundungan. Ditengarai hal ini terjadi karena tingginya penggunaan internet (Putra, 2019).
- Perundungan di dunia maya berpotensi semakin tinggi jika dibiarkan mengingat semakin tingginya penggunaan internet, di Indonesia dari tahun ke tahun. Literasi digital diperlukan ke masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja untuk meminimalisir kejadian.



Foto : Kompas.com

Tips Menghadapi Cyberbullying

1. Kita dapat melaporkan *posting* tersebut di sosial media karena seluruh media sosial berkewajiban menjaga penggunanya tetap nyaman berinteraksi.
2. Jika perundungan tersebut membahayakan, segeralah menghubungi polisi.
3. Cobalah mengambil gambar (*screen capture*) bukti perundungan jika sewaktu-waktu dibutuhkan saat melapor.

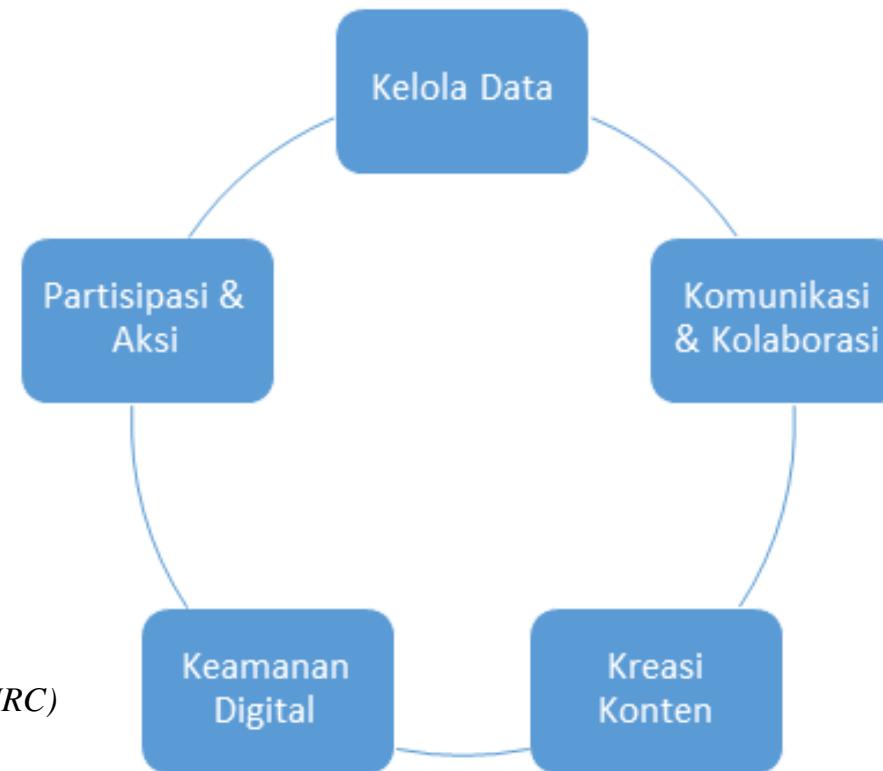
Ujaran Kebencian (Hate Speech)

Ujaran kebencian atau *hate speech* adalah ungkapan atau ekspresi yang menganjurkan ajakan untuk mendiskreditkan, menyakiti seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan membangkitkan permusuhan, kekerasan, dan diskriminasi kepada orang atau kelompok tersebut.



Foto: Sorogan.id

Pengetahuan Dasar Berinteraksi, Partisipasi, dan Kolaborasi di Ruang Digital yang Sesuai dengan Kaidah Etika Digital dan Peraturan yang Berlaku



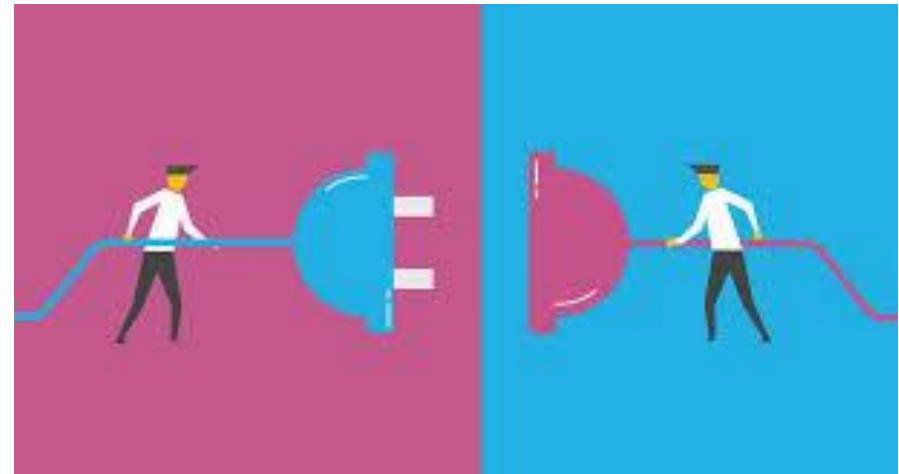
Partisipasi

Partisipasi merupakan proses terlibat aktif dalam berbagi data dan informasi yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Proses ini berakhir pada menciptakan konten kreatif dan positif untuk menggerakkan lingkungan sekitar.



Kolaborasi

Kolaborasi merupakan proses kerjasama antar pengguna untuk memecahkan masalah bersama (Monggilo, 2020). Kompetensi ini mengajak peserta untuk berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat, dan etis dengan bekerja sama dengan kelompok masyarakat dan pemangku kepentingan lainnya (Kurnia, 2020).



Berinteraksi dan Bertransaksi secara Elektronik di Ruang Digital Sesuai dengan Peraturan yang Berlaku

- Bank Indonesia (Ridhoi, 2020) mencatat volume dan nilai transaksi uang elektronik di Indonesia terus meningkat dalam lima tahun ke belakang. Lonjakan tertinggi tercatat dalam rentang 2017-2018.
- Secara **volume, pertumbuhan sebesar 209,8%** dari 943,3 juta transaksi menjadi 2.922,7 miliar. **Nominalnya tumbuh 281,4%** dari Rp 12,4 triliun menjadi Rp 47,2 triliun.
- Kemudian berdasarkan data yang iPrice dan Jakpat kumpulkan, 26% dari total 1000 responden menyebutkan mereka memilih untuk menggunakan *e-wallet/e-money* sebagai metode pembayaran saat melakukan *online shopping* di *e-commerce* (Devita, 2020).

Berinteraksi dan Bertransaksi secara Elektronik di Ruang Digital Sesuai dengan Peraturan yang Berlaku

Pengguna media digital **harus bijak dan waspada dalam bertransaksi**, karena dapat berdampak negatif bagi kita ketika melakukan transaksi daring di sosial media. Media sosial memiliki lima karakteristik yakni (Banyumurti, 2019):

- a. **Terbuka.** Siapapun dapat memiliki akun media sosial dengan batasan tertentu, seperti usia.
- b. **Memiliki halaman profil pengguna.** Tersedia menu profil yang memungkinkan setiap pengguna menyajikan informasi tentang dirinya sebagai pemilik akun.
- c. **User Generated Content.** Terdapat fitur bagi setiap pengguna untuk bisa membuat konten dan menyeirkannya melalui *platform* media sosial.
- d. **Tanda waktu di setiap unggahan.** Sehingga bisa diketahui kapan unggahan tersebut dibuat.
- e. **Interaksi dengan pengguna lain.** Media sosial menyediakan fitur agar kita dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya.

Transaksi Elektronik/Transaksi Daring

- Berdasarkan UU ITE No 11 tahun 2008, transaksi elektronik adalah dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan media elektronik lainnya.
- Alat transaksi daring adalah metode pembayaran saat kita melakukan pembelian daring. Jenis pembayaran atau transaksi daring diantaranya ialah transfer bank, dompet digital/*e-money*, COD (*Cash on Delivery*) atau pembayaran di tempat, pembayaran luring, kartu debit, kartu kredit.

Keunggulan Internet Untuk Transaksi



Biaya operasional lebih efektif dan efisien



Toko dapat beroperasi 24 jam/hari selama 7 hari/minggu



Potensi pasar lebih luas hingga ke internasional/global



Katalog produk bisa selalu *up to date*



Tidak memerlukan toko *offline*/ toko fisik untuk memasarkan produknya



Modal lebih kecil untuk memulai usaha



Dapat dengan mudah mengenali *competitor*

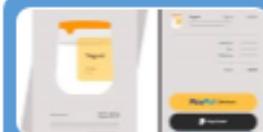
Alat Transaksi Daring



Transfer Bank



Dompet Digital/*emoney*



Pembayaran Luring

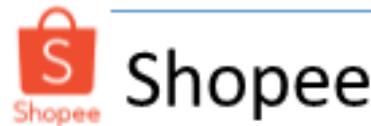


Kartu Debit



Kartu Kredit

Kompetensi Akses: Mengenal Lapak



Shopee



Tokopedia



Lazada



Zalora



Blibli



Bukalapak



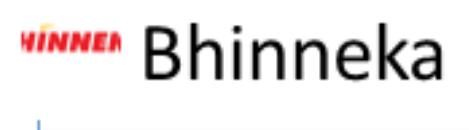
JD.ID



Matahari



Orami



Bhinneka

Kompetensi Verifikasi: Mari Bijak Bertransaksi

Tips aman bertransaksi (*Young Americans : Centre for Financial Education* (n.d)

- a. Periksalah koneksi https, artinya situs web menggunakan koneksi yang aman bagi data pribadi yang kita masukkan
- b. Meneliti akun penjual. Kita dapat meneliti dari nomor telepon yang mungkin dapat dihubungi jika kita mengalami kendala saat bertransaksi. Selain itu, kita juga dapat meneliti ulasan pembeli sebelumnya
- c. Menggunakan metode pembayaran yang aman. Sebaiknya hindari pembayaran transfer langsung ke rekening penjual. Kartu kredit dapat menjadi pilihan yang paling aman, jika kita tidak mau membagikan nomor kartu ke banyak penjual, maka kita bisa menggunakan jasa pembayaran seperti Paypal, Google Wallet, dan sebagainya.
- d. Simpan riwayat transaksi, termasuk diantaranya tanggal, nomor transaksi, deskripsi, harga produk, hingga riwayat surel transaksi. Hal ini mungkin berguna saat terjadi kendala.
- e. Hindari memberikan *password*, kode OTP, dan data penting lainnya kepada siapapun.
- f. Jangan gunakan tanggal lahir, nomor ponsel, nama teman/hewan/saudara sebagai kata sandi.
- g. Berhati-hati dengan pesan *scam* melalui surel (yang terkadang disertai tautan tertentu) dan situs web yang mencurigakan.
- h. Berhati-hati menggunakan komputer umum yang digunakan untuk transaksi *online*. Pastikan tidak meninggalkan komputer tanpa pengawasan saat traksasi dan segera *log out* akun setelah bertransaksi.

Fitur Proteksi Perangkat Keras

CPU Protection

TIMER

Memory Protection

Bare Register
Limit Register

I/O Protection

Urgensi Melindungi Perangkat Digital

- Perangkat digital seperti gawai atau peranti komputer yang kita miliki adalah alat utama yang bisa digunakan untuk mengakses internet, namun setiap teknologi memiliki beragam celah yang bisa dimanfaatkan orang yang tidak bertanggung jawab.
- Sebuah perangkat digital selalu terdiri dari dua kelompok komponen utama: perangkat keras (layar ponsel, monitor, *keyboard*, *hardisk*, dan kartu penyimpanan) dan perangkat lunak (aplikasi dan program yang ditanamkan)
- Melakukan proteksi perangkat digital bertujuan agar perangkat digital yang kita gunakan tidak disalahgunakan oleh orang lain, karena perangkat digital yang kita miliki saat ini menjadi kunci untuk berbagai aktivitas digital (Transaksi, Foto & Video, Data).

Memahami & Melindungi Data Pribadi

Data Pribadi Umum

Nama, jenis kelamin, kewarganegaraan, agama, tanggal lahir, pekerjaan, alamat rumah, e-mail, nomor telepon, dan lainnya

Data Pribadi Khusus

Data kesehatan, biometrik genetika, keuangan, ras/etnis, preferensi seksual, pandangan politik, data keluarga, data kejahatan dan lainnya

Memahami & Melindungi Data Pribadi

TIPS PERLINDUNGAN DATA PRIBADI

Gunakan *password* (sand) yang kuat, gunakan secara berbeda di setiap akun platform digital yang dimiliki, dan perbaharui secara berkala

Pahami dan pastikan pengaturan privasi di setiap akun platform digital yang dimiliki sesuai dengan tingkat keamanan yang dibutuhkan

Hati-hati mengunggah data pribadi di platform digital karena keamanan data pribadi kita tidak selalu terjamin

Hindari untuk membagikan data pribadi kita (tempat tanggal lahir, nama ibu kandung, *password* berbagai akun platform digital)

Hindari berbagi data pribadi orang lain baik keluarga, teman, maupun kenalan di dunia maya sebab data mereka adalah privasi mereka

Hindari memasukan data pribadi yang penting saat berinteraksi dalam platform digital dengan menggunakan Wi-Fi gratif di tempat publik

Pahami dan pilih aplikasi yang dipasang di gawai hanya mengakses data yang dibutuhkan dan bukan data pribadi kita lainnya

Selalu lakukan pembaruan perangkat lunak yang digunakan dalam gawai untuk meminimalisir resiko ada celah kebocoran

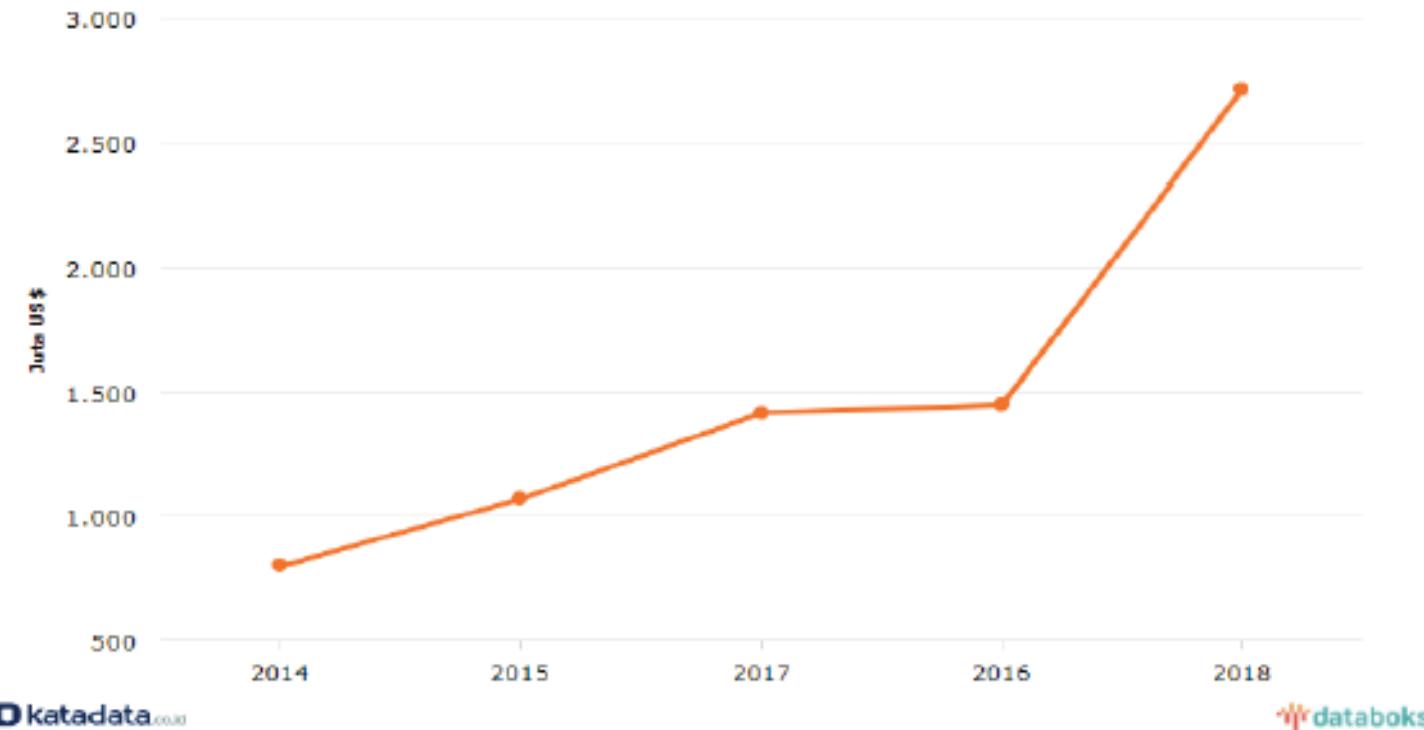
Waspada jika ada komunikasi atau aktivitas mencurigakan baik dari akun dengan identitas digital yang kita kenal maupun bukan

Penipuan Digital

Penipuan daring memanfaatkan seluruh aplikasi pada *platform* media internet untuk menipu para korban dengan berbagai modus, menggunakan sistem elektronik (komputer, internet, perangkat telekomunikasi) yang disalahgunakan untuk menampilkan upaya menjebak pengguna internet dengan beragam cara.



Kerugian dari Kejahatan Dunia Maya yang Dilaporkan IC3 2014-2018



Ragam Penipuan Digital

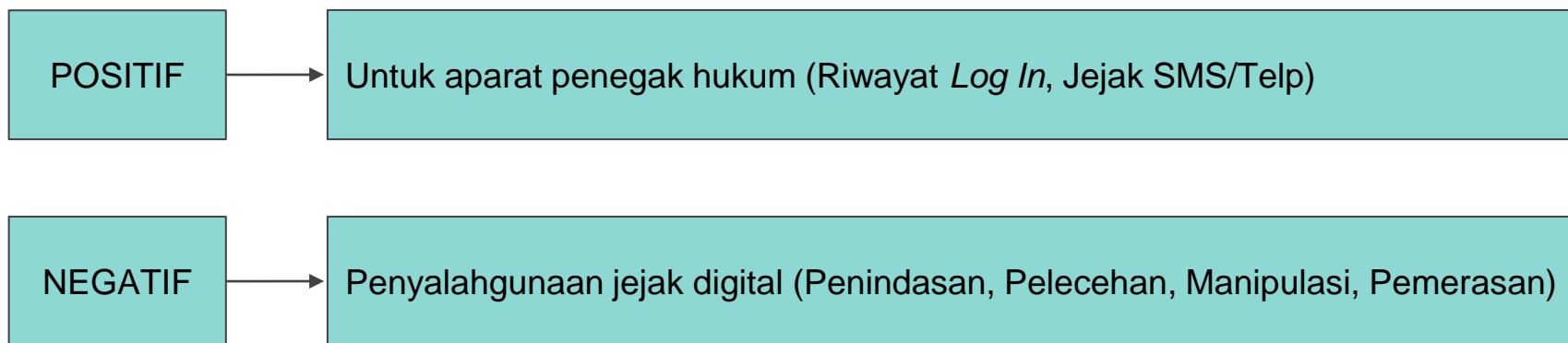
Scam	Spam	Phising	Hacking
<ul style="list-style-type: none">• Informasi Pribadi• Buying or Selling• Dating & Romance• Fake Charities• Investasi• Jobs• Ancaman& Pemerasan• Unexpected Money• Unexpected Winnings	<ul style="list-style-type: none">• Phising Email• Email Spoofing• Tech Support Scam• Current Event• Advance Fee• Malspam• Call & Text	<ul style="list-style-type: none">• Email Phising• Spear Phising• Whaling• Smishing & Vishing• Angler Phising	<ul style="list-style-type: none">• Black Hat Hackers• White Hat Hacker• Grey Hat Hackers

Tips Melindungi diri dari Penipuan

- a. Jangan pernah membagikan ataupun mengunggah alamat *email* ke publik. Hal ini bertujuan untuk mengurangi risiko pengiriman *email spam* maupun peretasan apabila kata sandinya lemah dan mudah ditebak.
- b. Berpikir sebelum meng-klik tautan *link* maupun mengunduh dokumen dari sumber yang tidak jelas.
- c. Jangan membalas pesan spam karena pengirim pesan dapat mengetahui bahwa alamat surel tersebut aktif dan meningkatkan risiko surel tersebut menjadi target penipuan lainnya.
- d. Gunakan aplikasi penyaring spam dan antivirus untuk menurunkan risiko
- e. Hindari penggunaan *email* pribadi maupun perusahaan untuk mendaftar aplikasi yang tidak terlalu penting

Rekam Jejak Digital di Media

A. Dua Sisi Jejak Digital



Rekam Jejak Digital di Media

B. Rekam Jejak Digital Sulit Dihilangkan

Tidak ada cara menghapus Jejak Digital. Kita bisa saja meminta penyedia *platform* media digital untuk menghapus data yang kita miliki. Kita juga bisa menghapus atau menutup akun. Namun, dalam konteks kehidupan digital, kita tidak pernah hidup sendiri. Cara lain untuk mengelola jejak digital kita adalah dengan mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip literasi digital.

10 Kompetensi Digital Japelidi

Definisi kompetensi literasi digital Japelidi		
No	Kompetensi	Definisi
1	Mengakses	Kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital.
2	Menyeleksi	Kompetensi dalam memilih dan memilah berbagai informasi dari berbagai sumber yang diakses dan dinilai dapat bermanfaat untuk pengguna media digital.
3	Memahami	Kompetensi memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya.
4	Menganalisis	Kompetensi menganalisis dengan melihat plus minus informasi yang sudah dipahami sebelumnya.
5	Memverifikasi	Kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis.
6	Mengevaluasi	Kompetensi dalam mempertimbangkan mitigasi risiko sebelum mendistribusikan informasi dengan mempertimbangkan cara dan platform yang akan digunakan.
7	Mendistribusikan	Kompetensi dalam membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut.
8	Memproduksi	Kompetensi dalam menyusun informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etika.
9	Berpartisipasi	Kompetensi untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial maupun kegiatan komunikasi daring lainnya.
10	Berkolaborasi	Kompetensi untuk berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat, dan etis dengan bekerja sama pemangku kepentingan lainnya.

(Sumber: Dokumentasi Japelidi, 2018)

Tips Manajemen Jejak Digital (<i>Digital Health Agency, 2020</i>)	
Mengidentifikasi Jejak Digital	Cari nama kita di mesin pencarian informasi dan identifikasi apa saja informasi yang terlihat secara publik
Perbaharui Informasi	Pastikan data personal dan data mengenai pekerjaan kita sudah menunjukkan informasi terkini. Kita bisa menelusuri mana informasi yang ingin kita tampilkan dan mana yang tidak.
Pikirkan Sebelum Unggah	Pastikan kita memahami apakah yang kita bagikan penting dan apakah akan membahayakan kita sendiri atau orang lain di masa depan?
Pelajari Aturan Privasi	Pahami data apa saja data yang dikumpulkan oleh <i>platform</i> yang kita gunakan.
Cek Pengaturan Konfigurasi	Cek pengaturan konfigurasi di gawai yang kita gunakan dan pelajari apakah aplikasi tertentu dapat mengakses informasi seperti foto, lokasi, kalender, dan kontak.
Gunakan Kata Sandi Unik	Gunakan kata sandi yang unik dan kuat di setiap gawai, aplikasi, dan akun daring. Pertimbangkan pula untuk menggunakan verifikasi lain seperti pemindai sidik jari dan wajah.
Bersihkan Histori	Bersihkan histori pencarian setelah digunakan
Jelaskan sejauh mana kita mau orang lain mengunggah data kita	Ingat bahwa orang lain, termasuk keluarga, teman, organisasi profesional, dapat mengunggah informasi mengenai kita secara daring.
Rencana Masa Depan	Pertimbangkan untuk membagikan daftar akun media sosial yang kita gunakan dan bagikan kepada orang yang kita percaya apabila terjadi sesuatu yang tidak diinginkan di masa depan.
Tinjau Secara Berkala	Tinjau secara berkala untuk memperbarui seluruh informasi dan pengaturan privasi akun media sosial kita.

Catfishing

Catfish memiliki arti sebagai seseorang yang menggunakan profil personal palsu pada SNS untuk melakukan kecurangan atau melakukan penipuan (*Catfish Definition*, n.d.).



Sumber: Google.com

4 Komponen Konstruksi Identitas

Input	<ul style="list-style-type: none">•merupakan sebuah persepsi yang diterima oleh seseorang•Persepsi yang diterima memberitahukan hal - hal yang terjadi di lingkungan sekitar individu tersebut
Standard Identity	<ul style="list-style-type: none">•Adalah rangkaian makna yang mana setiap identitas memiliki makna masing - masing•Hal ini dapat dilihat sebagai definisi dari karakter sebuah identitas
Comparator	<ul style="list-style-type: none">Sesuatu yang membandingkan antara persepsi makna yang diterima oleh individu terhadap identitas dengan makna ingatan dari <i>Standard Identity</i>
Output	<ul style="list-style-type: none">•Sebuah sistem dari identitas yang mana merupakan hasil dari situasi atau lingkungan•Output biasanya berupa perilaku pada sebuah situasi

Nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai Landasan Kecakapan Digital dalam Kehidupan Berbudaya, Berbangsa, dan Bernegara

- Populasi kaum muda yang tinggi memberikan peluang bagi bangsa Indonesia untuk terus lebih berkembang di dunia teknologi digital, tetapi yang perlu diperhatikan adalah penggunaan internet dalam benar sesuai dengan kecakapan yang berlandaskan dengan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika.
- Tantangannya ada pada kemampuan mencerna informasi, sehingga pendidikan karakter adalah salah satu cara dalam penanaman nilai-nilai nasionalisme dan penanaman semangat kebangsaan dan pemahaman akan kebhinekaan
- Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika merupakan panduan kehidupan berbangsa, bernegara dan berbudaya di Indonesia, dan Internalisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara.

KONTEKS KE-INDONESIAAN WARGA NEGARA DIGITAL

Mengacu pada 10 Kompetensi Literasi Japelidi, dengan konseptualisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika, ada 5 Kompetensi Dasar

Cakap
Paham

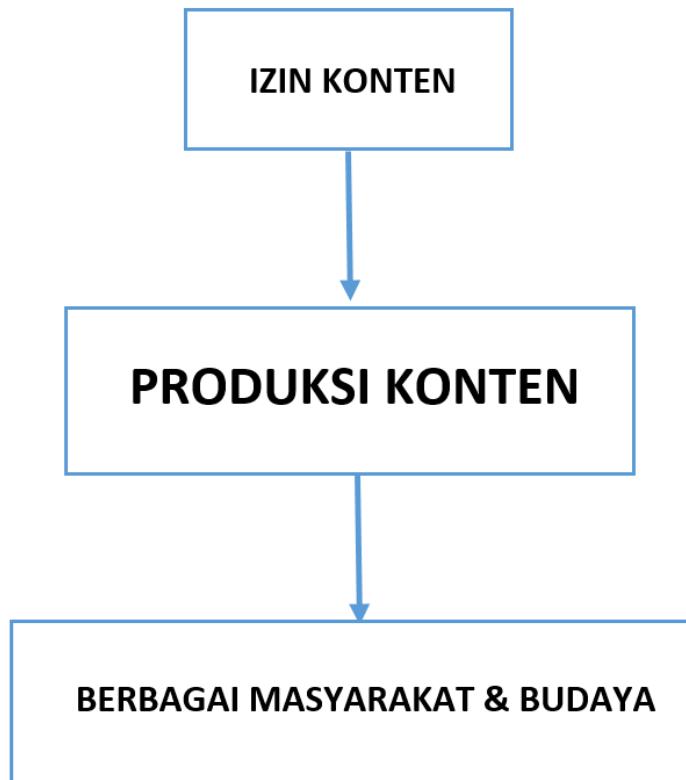
Cakap
Produksi

Cakap
Distribusi

Cakap
Partisipasi

Cakap
Kolaborasi

Digitalisasi Kebudayaan melalui Pemanfaatan TIK



Beragam sajian dalam bentuk foto, video, maupun tulisan, saat ini tersebar di semua lini media digital kita, dan kita sudah mempunyai modal untuk membuat konten, namun konten yang kita buat tetap harus menghargai pribadi masyarakat yang beragam budaya

Partisipasi adalah kompetensi penting literasi digital



Partisipasi literasi digital dalam seni budaya tradisional dan kontemporer bisa dilakukan dengan banyak cara, salah satunya adalah bergabung dengan berbagai kelompok seni budaya tradisional & kontemporer, serta menjadi bagian dari kelompok penjaga dan pelestari bahasa daerah di masing-masing daerah. Berpartisipasilah dengan mendorong agar lembaga budaya atau komunitas ini memiliki media digital, sehingga mampu menghadirkan seni, budaya dan bahasa daerah mereka dalam ruang digital yang lebih luas.

Kolaborasi Budaya Visual: Lembaga, Pameran, Intervensi Budaya



Contoh Pameran Virtual di Ruang Digital

Sumber foto:

<https://bali.tribunnews.com/2020/08/12/dibuka-hari-ini-inilah-keistimewaan-pameranvirtual-seni-rupa-literacy-across-cultures>

Bentuk kolaborasi paling sederhana adalah melakukan pameran-pameran di bidang budaya. Kegiatan pameran ini dapat dikemas dalam bentuk visual digital.

Mendorong Perilaku Mencintai Produk dalam Negeri dan Kegiatan Produktif Lainnya



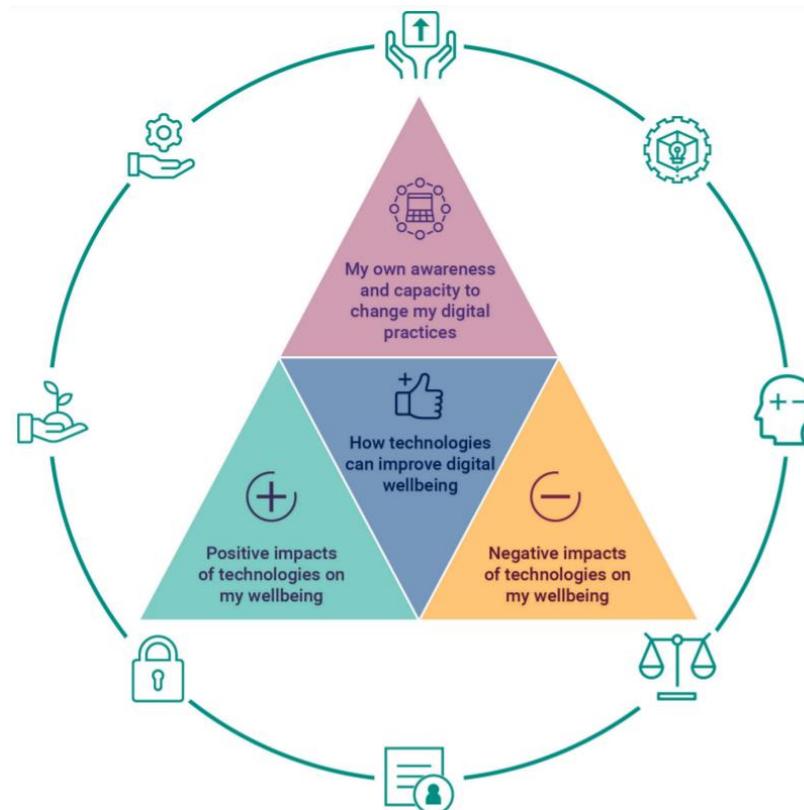
Fenomena Jual - Beli dunia maya semakin marak ketika pandemi, sehingga menjadikan Media sosial dan *e-commerce* menjadi pilihan masyarakat untuk berbisnis di negeri sendiri Hal ini menjadi minat masyarakat indonesia untuk mencintai produk dalam negri sekaligus peluang Indonesia untuk dilirik asing, dan menjadikan produk - produk indonesia sebagai potensi besar mancanegara.

Digital Rights (Hak Digital Warganegara)

- Hak digital adalah hak asasi manusia yang menjamin tiap warga negara untuk mengakses, menggunakan, membuat, dan menyebarluaskan media digital. Hak Digital meliputi hak untuk mengakses, hak untuk berekspresi dan hak untuk merasa nyaman.
- Hak harus diiringi dengan tanggung jawab. Tanggung jawab digital, meliputi menjaga hak-hak atau reputasi orang lain, menjaga keamanan nasional atau ketertiban masyarakat atau kesehatan atau moral publik.
- Hak dan kewajiban digital dapat memengaruhi kesejahteraan digital setiap pengguna. Kesejahteraan digital merupakan istilah yang merujuk pada dampak dari layanan teknologi dan digital terhadap kesehatan mental, fisik, dan emosi seseorang.

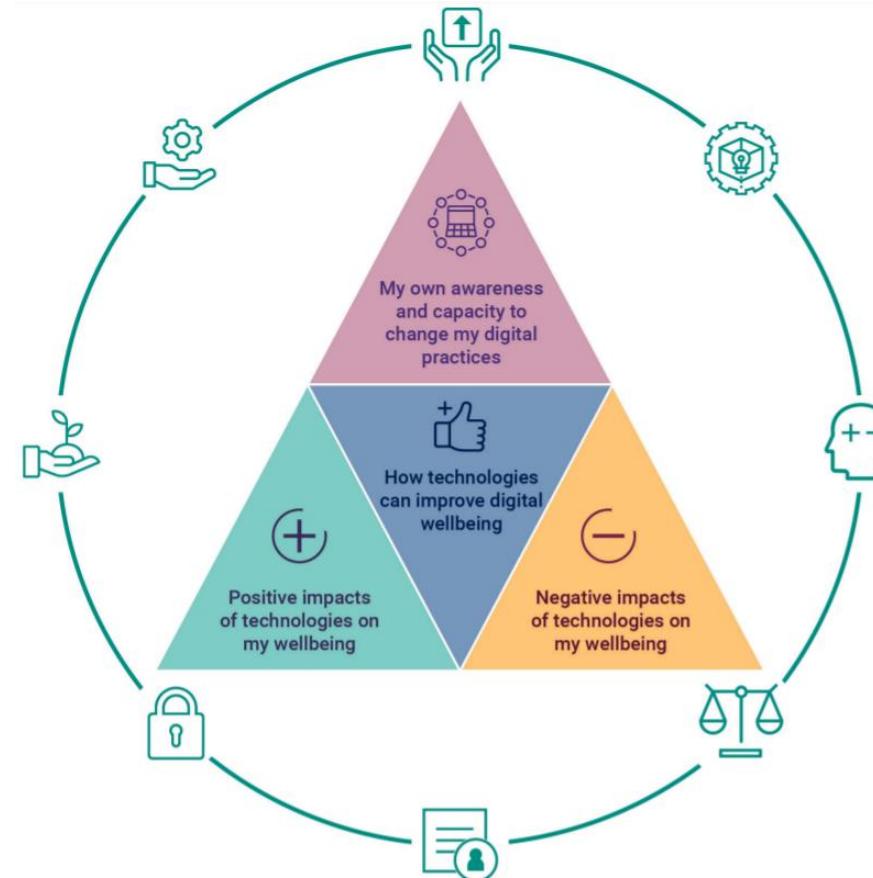
Aspek Kesejahteraan Individu (Jisc, n.d)

4 Aspek Kesejahteraan Digital
Individu yang Dikelilingi
oleh 8 Prinsip Praktik Digital yang
Baik



Aspek Kesejahteraan Individu (Jisc, n.d)

Pada bagian dasar piramida, terdapat dua segitiga yang menggambarkan dampak positif dan negatif dari teknologi terhadap kesejahteraan individu. Segitiga di tengah mengilustrasikan potensi dari teknologi untuk meningkatkan kesejahteraan pada individu dan segitiga di puncak menekankan bahwa seorang individu perlu kesadaran dan kemampuan untuk merubah aktivitas digitalnya. Dampak teknologi maupun aktivitas digital dapat berupa dampak positif maupun negatif, tergantung konteks personal, kondisi, dan kemampuan untuk menanggulangi dampak tersebut.

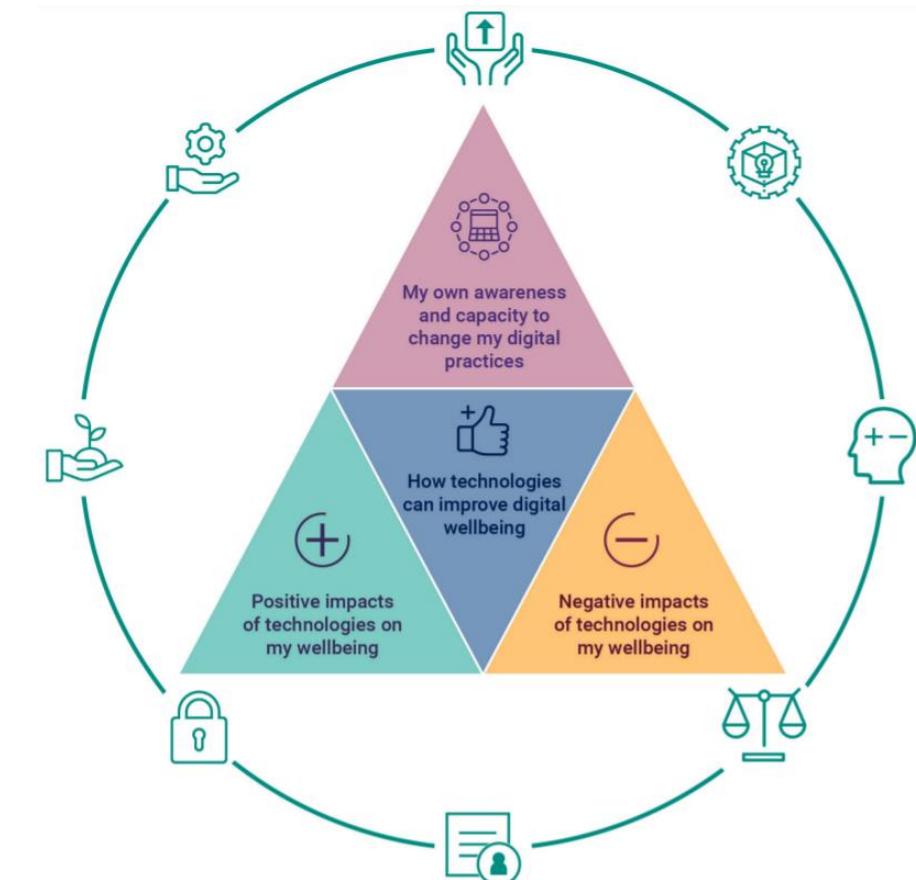


4 Kesejahteraan Digital

Digital social wellbeing		Digital personal wellbeing		Digital learning wellbeing		Digital work wellbeing	
	Positives		Negatives		Positives		Negatives
<ul style="list-style-type: none"> Preventing isolation Building and maintaining relationships Reducing loneliness Full participation and connection with family, friends and wider communities Increased opportunities for inclusion (eg disabled people) 		<ul style="list-style-type: none"> Cyberbullying Online grooming (eg sex, radicalisation) Exclusion and/or accessibility (eg gender, age, poverty) 		<ul style="list-style-type: none"> Creating a positive identity Building self worth Enjoyment (eg games, fun interactions, music) Convenience/time saving (eg shopping) Access to new ideas/inspiration Tools for physical health 		<ul style="list-style-type: none"> Negative comparison with others Addictive online behaviours (eg gambling, porn, checking devices) Passive consumption Access to illegal activities/materials Personal data breaches Lack of access and/or being left behind Lack of sleep Impact on physical health (eg eye strain, posture, lack of exercise) 	

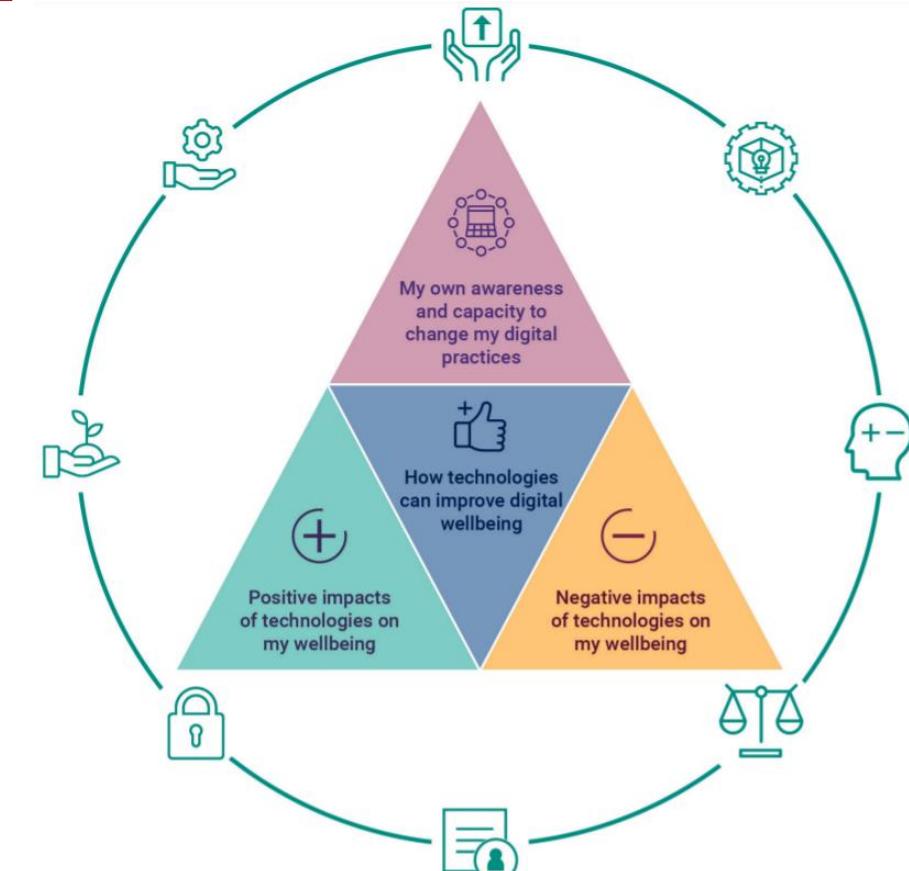
8 Prinsip Praktik Digital

1. Menyediakan pelayanan inklusif dan responsif yang mendorong pekerjaan digital maupun aktivitas pembelajaran
2. Menyertakan aspek kesejahteraan digital dalam kebijakan yang sudah ada, khususnya yang berkaitan dengan kebijakan aksesibilitas dan inklusi
3. Menyediakan lingkungan fisik dan daring yang aman. Prinsip ini termasuk penyediaan pencahayaan ruangan yang memadai, akses WiFi, dsb dan memastikan setiap individu mematuhi peraturan mengenai kesehatan dan keselamatan.



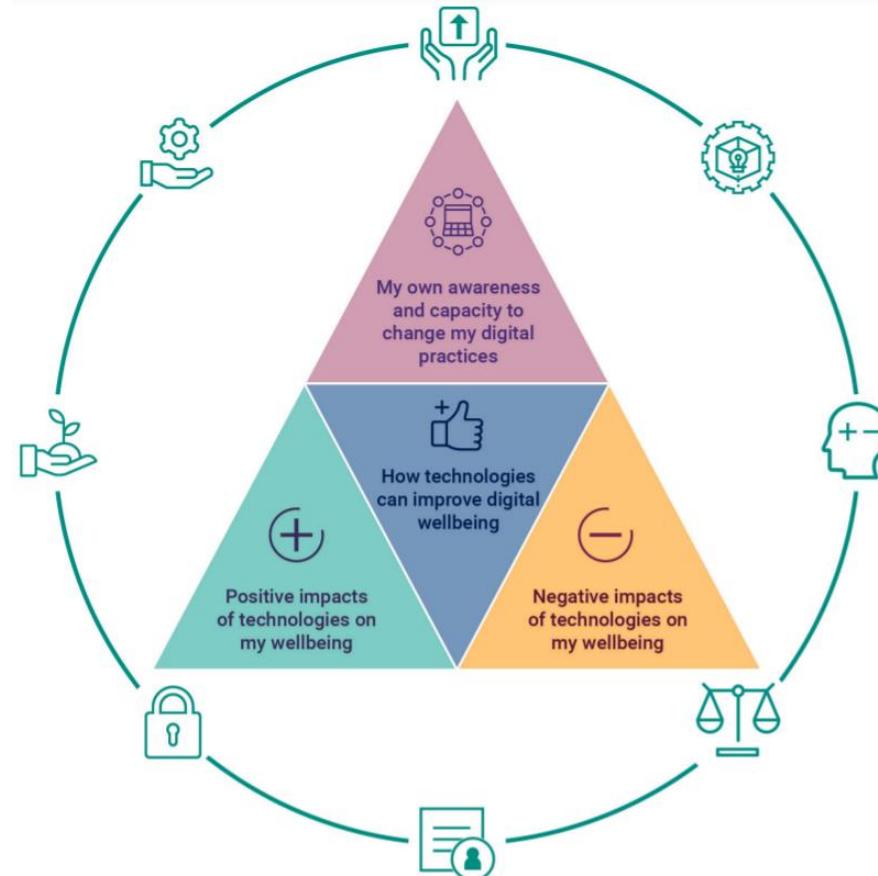
8 Prinsip Praktik Digital

4. Mematuhi petugas yang bertanggung jawab mengenai aktivitas digital (misalnya penanggung jawab aktivitas digital di kantor maupun dalam aktivitas belajar di sekolah).
5. Penuhi tanggung jawab etik dan hukum yang berhubungan dengan aksesibilitas, kesehatan, kesetaraan, dan inklusi (misalnya peraturan ketenagakerjaan mengenai lembur, UU ITE, dsb)
6. Menyediakan pelatihan, kesempatan belajar, pendampingan, dan bantuan partisipasi dalam kegiatan digital (misalnya peningkatan kapasitas kemampuan digital bagi pekerja maupun siswa)



8 Prinsip Praktik Digital

7. Memahami potensi dampak positif maupun negatif dari aktivitas digital pada kesejahteraan individu
8. Menyediakan sistem, perlengkapan, dan konten digital yang inklusif dan mudah diakses



Hak & Kewajiban dalam Dunia Digital (Council of Europe, n.d)

- 1. Akses dan tidak diskriminatif**
- 2. Kebebasan berekspresi dan mendapatkan informasi**
- 3. Kebebasan berkumpul, berkelompok, dan partisipasi**
- 4. Perlindungan privasi dan data.**
- 5. Pendidikan dan literasi.**
- 6. Perlindungan terhadap anak.**
- 7. Hak mendapatkan pertolongan terhadap pelanggaran hak asasi.**



Lembaga Administrasi Negara