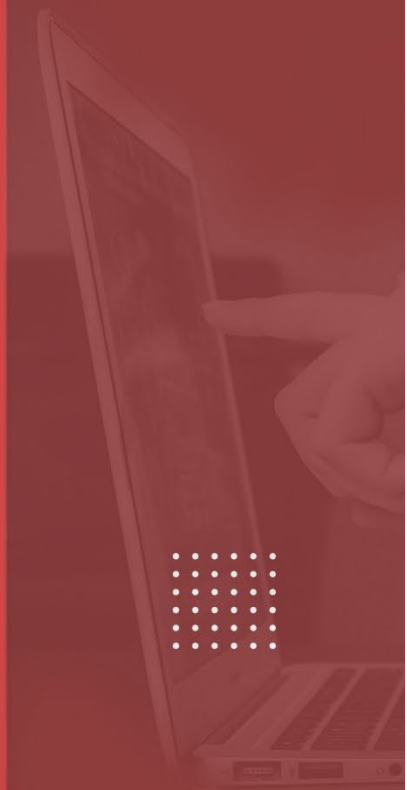


# MODUL SMART ASN

PELATIHAN DASAR CALON PEGAWAI NEGERI SIPIL

LEMBAGA ADMINISTRASI NEGARA  
2021



Hak Cipta © pada:  
Lembaga Administrasi Negara  
Edisi Tahun 2021

**Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia  
Jl. Veteran No. 10 Jakarta Pusat 10110**

**BERORIENTASI PELAYANAN**

**Modul Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil**

**TIM PENGARAH SUBSTANSI:**

1. Dr. Muhammad Taufiq, DEA
2. Erna Irawati, S.Sos., M.Pol.Adm.

**PENULIS MODUL:**

Rizki Amelia, SS, M.Si

**EDITOR:** Ratno Budihartono, S.Kom

**COVER:** Amelia Ayang Sabrina, SIA.

Sumber Foto Cover: <http://unsplash.com>

**Jakarta – LAN – 2021**

**ISBN:**

## KATA PENGANTAR

Sejalan dengan pengembangan kurikulum Pelatihan Dasar Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS), CPNS wajib menjalani masa percobaan yang dilaksanakan melalui proses pelatihan terintegrasi. Pelatihan Dasar CPNS bertujuan untuk mengembangkan kompetensi CPNS yang dilakukan secara terintegrasi.

Pembelajaran dalam Pelatihan Dasar CPNS terdiri atas empat agenda yaitu Agenda Sikap Perilaku Bela Negara, Agenda Nilai-Nilai Dasar PNS, Agenda Kedudukan dan Peran PNS untuk mendukung terwujudnya *Smart Governance* sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan Agenda Habitiasi. Setiap agenda terdiri dari beberapa mata pelatihan yang berbentuk bahan ajar. Bahan ajar Pelatihan Dasar CPNS merupakan acuan minimal bagi para pengajar dalam menumbuhkan kembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta Pelatihan Dasar CPNS terkait dengan isi dari bahan ajar yang sesuai agenda dalam pedoman Pelatihan Dasar CPNS. Oleh karena bahan ajar ini merupakan produk yang dinamis, maka para pengajar dapat meningkatkan pengembangan inovasi dan kreativitasnya dalam mentransfer isi bahan ajar ini kepada peserta Pelatihan Dasar CPNS. Selain itu, peserta Pelatihan Dasar CPNS dituntut kritis untuk menelaah isi dari bahan ajar Pelatihan Dasar CPNS ini. Sehingga apa yang diharapkan penulis, yaitu pemahaman secara keseluruhan dan kemanfaatan dari bahan ajar ini tercapai.

Akhir kata, kami atas nama Lembaga Administrasi Negara, mengucapkan terima kasih kepada tim penulis yang telah meluangkan waktunya untuk melakukan pengayaan terhadap isi dari bahan ajar ini.

Kami berharap budaya pengembangan bahan ajar ini terus dilakukan sejalan dengan pembelajaran yang berkelanjutan (*sustainable learning*) peserta. Selain itu, kami juga membuka lebar terhadap masukan dan saran perbaikan atas isi bahan ajar ini. Hal ini dikarenakan bahan ajar ini merupakan dokumen dinamis (*living document*) yang perlu diperkaya demi tercapainya tujuan jangka panjang yaitu peningkatan kualitas sumberdaya manusia Indonesia yang berdaya saing.

Kami sangat menyadari bahwa Modul ini jauh dari sempurna. Dengan segala kekurangan yang ada pada Modul ini, kami mohon kesediaan pembaca untuk dapat memberikan masukan yang konstruktif guna penyempurnaan selanjutnya. Semoga Modul ini bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Jakarta, Desember 2021

Kepala LAN,

Adi Suryanto

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                    | <b>i</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>iii</b> |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                     | <b>vi</b>  |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                     | <b>vii</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                                 | <b>1</b>   |
| <b>Kompetensi Dasar .....</b>                                 | <b>2</b>   |
| <b>Indikator Keberhasilan .....</b>                           | <b>3</b>   |
| <b>Panduan Penggunaan Modul.....</b>                          | <b>3</b>   |
| <b>BAB II KEGIATAN BELAJAR: LITERASI DIGITAL.....</b>         | <b>5</b>   |
| <b>Kegiatan Belajar 1: Literasi Digital.....</b>              | <b>5</b>   |
| 1. Uraian Materi.....   | 7          |
| a. Percepatan Transformasi Digital.....                       | 8          |
| b. Pengertian Literasi Digital .....                          | 11         |
| c. Peta Jalan Literasi Digital.....                           | 19         |
| d. Lingkup Literasi Digital .....                             | 22         |
| e. Implementasi Literasi Digital .....                        | 26         |
| 2. Rangkuman .....  | 29         |
| 3. Soal Latihan .....   | 30         |
| 4. Kasus .....  | 31         |
| <b>BAB 3 KEGIATAN BELAJAR 2: PILAR LITERASI DIGITAL .....</b> | <b>33</b>  |
| <b>Kegiatan Belajar 2: Pilar Literasi Digital .....</b>       | <b>33</b>  |
| 1. Uraian Materi.....   | 36         |
| a. Etika Bermedia Digital .....                               | 37         |
| b. Budaya Bermedia Digital .....                              | 54         |
| c. Aman Bermedia Digital .....                                | 73         |
| d. Cakap Bermedia Digital .....                               | 92         |
| 2. Rangkuman .....  | 109        |
| 3. Soal Latihan .....   | 112        |
| 4. Kasus .....  | 114        |

**BAB 4 KEGIATAN BELAJAR 3: IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL  
DAN IMPLIKASINYA .....115**

**Kegiatan Belajar 3: Implementasi Literasi Digital dan  
Implikasinya .....115**

|   |     |
|---|-----|
| 1. Uraian Materi.....   | 123 |
| a. Lanskap Digital.....   | 124 |
| b. Mesin Pencarian Informasi, Cara Penggunaan dan Pemilahan Data  | 132 |
| c. Aplikasi Percakapan, dan Media Sosial.....   | 141 |
| d. Aplikasi Dompot Digital, Loka Pasar ( <i>marketplace</i> ), dan Transaksi<br>Digital.....  | 152 |
| e. Etika Berinternet ( <i>Nettiquette</i> ) .....   | 160 |
| f. Informasi Hoax, Ujaran Kebencian, Pornografi, Perundungan, dan<br>Konten Negatif Lainnya.....  | 167 |
| g. Pengetahuan Dasar Berinteraksi, Partisipasi, dan Kolaborasi di Ruang<br>Digital yang Sesuai dengan Kaidah Etika Digital dan Peraturan yang<br>Berlaku..... | 176 |
| h. Berinteraksi dan Bertransaksi secara Elektronik di Ruang Digital<br>Sesuai dengan Peraturan yang Berlaku .....   | 181 |
| i. Fitur Proteksi Perangkat Keras .....   | 189 |
| j. Proteksi Identitas Digital dan Data Pribadi di <i>Platform</i> Digital .....   | 202 |
| k. Penipuan Digital.....  | 207 |
| l. Rekam Jejak Digital di Media .....   | 223 |
| m. <i>Minor Safety (Catfishing)</i> .....   | 232 |
| n. Nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai Landasan<br>Kecakapan Digital dalam Kehidupan Berbudaya, Berbangsa, dan<br>Bernegara .....          | 238 |
| o. Digitalisasi Kebudayaan melalui Pemanfaatan TIK.....   | 243 |
| p. Mendorong Perilaku Mencintai Produk dalam Negeri dan Kegiatan<br>Produktif Lainnya.....  | 247 |
| q. <i>Digital Rights</i> (Hak Digital Warganegara) .....  | 250 |
| 2. Rangkuman .....  | 256 |
| 3. Soal Latihan .....   | 256 |
| 4. Kasus .....  | 257 |

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| <b>BAB 5 KESIMPULAN.....</b> | <b>260</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>263</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |         |
|--|---------|
| Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran Kegiatan Belajar 1.....  | 6       |
| Tabel 1. 2 Karakteristik Transformasi Digital .....  | 8       |
| Tabel 1. 3 Tinjauan Umum Kompetensi Literasi Digital.....  | 14      |
| Tabel 1. 4 Kompetensi UNESCO Digital Literacy Framework 2018.....  | 15      |
| Tabel 1. 5 Elaborasi Kompetensi Literasi Digital dari Japelidi.....  | 16      |
| Tabel 1. 6 Kompetensi Literasi Digital dari Tular Nalar.....   | 17      |
| Tabel 1. 7 Tabel 4. Kompetensi Literasi Digital dari Badan Siber dan Sandi<br>Negara (Monggilo, Z.M.Z dkk., 2020)..... | 18      |
| Tabel 1. 8 Beberapa Program Penguatan Literasi Digital di Indonesia.....   | 24      |
| Tabel 1. 9 Indikator Literasi pada Berbagai Basis .....  | 27      |
| <br>Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Kegiatan Belajar 2.....  | <br>34  |
| Tabel 2. 2 Tujuan Bahasan Netiket .....  | 41      |
| Tabel 2. 3 Menyeleksi Perilaku Netiket.....  | 42      |
| Tabel 2. 4 Tujuan Bahasan Waspada Konten Negatif<br>Tabel 2.4. Tujuan Bahasan Waspada Konten Negatif.....              | 44      |
| Tabel 2. 5 Beberapa Jenis Konten Negatif.....  | 46      |
| Tabel 2. 6 Tujuan Bahasan Interaksi Bermakna di Ruang Digital .....  | 48      |
| Tabel 2. 7 Beberapa Etika Berinteraksi di Dunia Digital.....   | 50      |
| Tabel 2. 8 Etika Bertransaksi di Dunia Digital.....  | 52      |
| Tabel 2. 9 Pengamalan Pancasila dalam Literasi Digital .....   | 60      |
| Tabel 2. 10 Pengamalan Nilai Pancasila dalam Aktivitas Dunia Digital .....   | 63      |
| Tabel 2. 11 Jenis Kompetensi Budaya Digital dan Pemahamannya .....   | 66      |
| Tabel 2. 12 Ragam Hak Digital (SAFENET, 2019 dalam Astuti dan<br>Prananingrum, 2021) .....                             | 71      |
| Tabel 2. 13 Beberapa Jenis Penipuan di Dunia Digital .....   | 86      |
| Tabel 2. 14 Beberapa Jenis Perangkat Digital (Wempen, 2015 dalam Monggilo<br>dan Kurnia 2021).....                     | 96      |
| Tabel 2. 15 Beberapa Jenis Perangkat dan Kelebihannya (Namira, 2021 dalam<br>Monggilo dan Kurnia 2021) .....           | 100     |
| Tabel 2. 16 Kelebihan dan Kekurangan Beberapa Media Sosial .....   | 104     |
| <br>Tabel 3. 1 Capaian Pembelajaran Kegiatan Belajar.....  | <br>115 |
| Tabel 3. 2 Beberapa Jenis Perangkat dan Kelebihannya (Namira, 2021 dalam<br>Monggilo dan Kurnia 2021) .....            | 133     |
| Tabel 3. 3 Kelebihan dan Kekurangan Beberapa Media Sosial .....  | 143     |
| Tabel 3. 4 Tujuan Bahasan Netiket .....  | 160     |
| Tabel 3. 5 Tips Menyeleksi Perilaku Netiket (Limbong, 2018).....   | 163     |



## DAFTAR GAMBAR

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 1. 1 Penetrasi Internet di Indonesia .....  | 23  |
| Gambar 1. 2 Persentase Masyarakat yang Belum Mendapat Layanan Internet .....   | 23  |
| Gambar 2. 1 Ruang Lingkup Etika Digital .....  | 38  |
| Gambar 2. 2 Indikator dan Sub-Indikator Kecakapan Digital.....   | 95  |
| Gambar 3. 1 Traffic Share Situs Berdasarkan Perangkat, Usia dan Gender Tahun 2020 .....                                      | 133 |
| Gambar 3. 2 Infografik Jumlah Pengguna Aktif Bulanan Aplikasi Pesan Instan .....   | 144 |
| Gambar 3. 3 Perbedaan Media Sosial dan Aplikasi Percakapan.....  | 145 |
| Gambar 3. 4 Pengaturan pada Aplikasi WhatsApp .....  | 146 |
| Gambar 3. 5 Setelan Informasi yang Tidak Diinginkan dalam Telegram .....   | 147 |
| Gambar 3. 6 Setelan Mendasar WhatsApp .....  | 148 |
| Gambar 3. 7 Langkah Aktivasi, Verifikasi, dan Penggunaan Dompot Digital (Monggilo & Kurnia, 2021) .....                      | 155 |
| Gambar 3. 8 Perbedaan Etika dan Etiket Berinternet .....   | 162 |
| Gambar 3. 9 Infografis Etika Bermedia Digital.....   | 164 |
| Gambar 3. 10 Basis dan Register dalam Menentukan Ruang Alamat Logis.....   | 192 |
| Gambar 3. 11 Jenis-Jenis Fitur Proteksi Perangkat keras (kiri) dan perangkat lunak (kanan).....                              | 198 |
| Gambar 3. 12 Jenis Data Pribadi .....  | 204 |
| Gambar 3. 13 Tips Perlindungan Data Pribadi.....   | 204 |
| Gambar 3. 14 Modus Penipuan Digital di Media Sosial.....   | 208 |
| Gambar 3. 15 Kerugian dari Kejahatan Dunia Maya yang Dilaporkan IC3 2014-2018.....   | 209 |
| Gambar 3. 16 Contoh Pameran Virtual di Ruang Digital.....  | 245 |
| Gambar 3. 17 Empat Aspek Kesejahteraan Digital Individu yang Dikelilingi oleh Delapan Prinsip Praktik Digital yang Baik..... | 251 |
| Gambar 3. 18 Empat Konteks Kesejahteraan Digital .....   | 252 |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 telah mengantarkan dunia pada sebuah masa revolusioner dengan berpindahnya sebagian kehidupan manusia menuju dunia tanpa batas, yakni dunia digital. Kita dipaksa untuk masuk dan mengikuti segala perkembangan yang ada di dunia digital atau sering disebut dengan istilah Mendadak Digital. Kondisi “Mendadak Digital” ini telah mengguncang Ekonomi, Sosial, dan Budaya masyarakat Abad 21. Berbagai berkah dan bencana di ruang digital silih berganti menghampiri seluruh profesi tak terkecuali Aparatur Sipil Negara (ASN).

Era Teknologi Informasi saat ini memberikan kemudahan dalam melakukan segala hal. Banyak manfaat yang diperoleh dari kemajuan teknologi informasi, salah satunya perkembangan pesat bidang komunikasi. Saat ini, perilaku manusia dalam berkomunikasi menjadi semakin kompleks. Dahulu, manusia berkomunikasi dengan cara bertemu, namun kini dengan adanya teknologi, tersedia media baru dalam berkomunikasi, yaitu melalui jejaring sosial. Jejaring sosial ini membuat manusia terhubung satu sama lain tanpa harus bertatap muka. Dengan media baru ini, informasi juga dapat disebarluaskan dengan cepat.

Komunikasi yang bersifat serba digital menjadikan literasi digital sebagai salah satu kebutuhan wajib di era serba teknologi seperti sekarang. Pertumbuhan ekonomi digital Indonesia diprediksi akan naik mencapai US\$ 133 miliar pada 2030 (eConomy SEA 2019). Namun, Indonesia, berdasarkan World Digital Competitiveness Ranking, berada pada urutan 56 dari 62 negara di dunia. Dengan kondisi ini, Indonesia

terancam hanya menjadi pasar dan dapat kehilangan kesempatan memetik dampak baik dari trend perkembangan teknologi yang ada. Daya saing digital yang rendah, yang disebabkan diantaranya rendahnya literasi digital, juga membuat Indonesia menghadapi sejumlah ancaman; mulai dari penyebaran konten negatif, konten berbau hoaks, ujaran kebencian atau *hate speech*, perundungan, ragam praktik penipuan, hingga radikalisme.

Berbagai tantangan di ruang digital harus diimbangi dengan literasi digital yang mumpuni. Modul ini bukan hanya sebagai buku panduan semata, namun diharapkan para peserta CPNS mampu mengikuti dan beradaptasi dengan perubahan yang terjadi secara cepat. Sehingga terwujudlah kinerja yang bukan hanya cakap di dunia nyata namun juga cakap di dunia digital.

Dalam modul ini, peserta akan diajak untuk berpikir secara kritis terkait pemahaman konsep efektivitas, efisiensi, inovasi, dan mutu di bidang komunikasi. Oleh karena itu, pahamiilah setiap dasar kompetensi yang harus peserta kuasai, beserta indikator keberhasilan dan sejumlah capaian belajar untuk mengukur pemahaman peserta tentang modul. Melalui modul ini, peserta akan dinilai kemampuannya dalam mengaktualisasikan nilai-nilai dasar literasi digital.

### **Kompetensi Dasar**

Kompetensi dasar yang ingin dicapai melalui modul ini adalah pembentukan karakter yang efektif, efisien, inovatif, dan memiliki kinerja yang bermutu, dalam penyelenggaraan program pemerintah, khususnya program literasi digital, pilar literasi digital, sampai implementasi dan implikasi literasi digital dalam kehidupan bersosial dan dunia kerja.

### **Indikator Keberhasilan**

Setelah mempelajari isi modul dan mengikuti kegiatan pembelajaran di dalamnya, peserta diharapkan dapat:

- a. Memiliki pemahaman mengenai literasi digital;
- b. Mengenali berbagai bentuk masalah yang ditimbulkan akibat kurangnya literasi digital;
- c. Mampu mengimplementasikan materi literasi digital pada kehidupan sehari-hari bagi peserta;
- d. Mampu mengaplikasikan materi literasi digital dan kehidupan sehari-hari bagi peserta;
- e. Menunjukkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan kecakapan, keamanan, etika, dan budaya dalam bermedia digital.

### **Panduan Penggunaan Modul**

Untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan Modul Literasi Digital, Modul ini dilengkapi dengan bahan pendukung berupa: 1) Bahan bacaan; 2) Kasus; 3) Data; dan 4) Grafik. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, peserta perlu mengikuti serangkaian pengalaman belajar, yaitu: membaca materi Literasi Digital secara *e-learning*; melakukan kegiatan yang mengandung unsur pembelajaran tentang substansi Literasi Digital; melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut; mendengar, berdiskusi dan bersimulasi dalam membahas kasus; menginternalisasi nilai-nilai dasar literasi digital.

Mata Diklat ini terdiri dari tiga kegiatan belajar, yakni sebagai berikut:

1. Pengantar Literasi Digital

## 2. Pilar Literasi Digital

### 3. Implementasi dan Implikasi Literasi Digital

Untuk membantu Saudara dalam mempelajari modul ini, ada baiknya diperhatikan beberapa petunjuk belajar berikut ini:

- a. Bacalah dengan cermat bagian pendahuluan modul ini sampai Saudara memahami secara tuntas tentang apa, untuk apa, dan bagaimana mempelajari modul ini.
- b. Baca sepintas bagian demi bagian dan temukan kata-kata kunci dari kata-kata yang dianggap baru. Carilah dan baca pengertian kata-kata kunci tersebut.
- c. Tangkaplah pengertian demi pengertian dari isi modul ini melalui pemahaman sendiri dan tukar pikiran dengan peserta diklat lain atau dengan narasumber/fasilitator Saudara.
- d. Untuk memperluas wawasan, baca dan pelajari sumber-sumber lain yang relevan Saudara dapat menemukan bacaan dari berbagai sumber, termasuk dari internet.
- e. Mantapkan pemahaman Saudara dengan mengerjakan latihan dalam modul serta mengikuti kegiatan diskusi dalam kegiatan tutorial dengan peserta diklat lain.
- f. Jangan dilewatkan untuk mencoba menjawab soal-soal yang dituliskan pada setiap akhir kegiatan belajar.

Hal ini berguna untuk mengetahui apakah Saudara sudah memahami dengan benar kandungan modul ini. Selamat belajar!

## **BAB II**

### **KEGIATAN BELAJAR: LITERASI DIGITAL**

#### **Kegiatan Belajar 1: Literasi Digital**

Sesuai dengan 5 arahan presiden dalam upaya percepatan transformasi digital, pengembangan SDM merupakan salah satu fokus Presiden. Berdasarkan petunjuk khusus dari Presiden pada Rapat Terbatas Perencanaan Transformasi Digital, bahwa transformasi digital di masa pandemi maupun pandemi yang akan datang akan mengubah secara struktural cara kerja, beraktivitas, berkonsumsi, belajar, bertransaksi yang sebelumnya luring dengan kontak fisik menjadi lebih banyak ke daring yang akan dihadapi oleh semua lapisan masyarakat termasuk ASN. Peserta CPNS memiliki peluang serta tanggungjawab yang sangat besar sebagai aparatur negara, dimana anak-anak terbaik bangsa inilah yang memiliki peran bukan hanya bagi instansi namun lebih luas lagi bagi Indonesia. Presiden Jokowi juga telah menekankan 5 hal yang perlu menjadi perhatian dalam menangani transformasi digital pada masa pandemi COVID-19. Literasi digital menjadi kemampuan wajib yang harus dimiliki oleh peserta CPNS dan diharapkan para peserta mampu mengikuti dan beradaptasi dengan perubahan transformasi digital yang berlangsung sangat cepat.

Materi literasi digital terdiri dari percepatan transformasi digital di Indonesia, definisi literasi digital, peta jalan program literasi digital, ruang lingkup program dan implementasi literasi digital. Setelah mempelajari modul dan mengikuti instruksi dalam kegiatan belajar ini, diharapkan tercapai tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran Kegiatan Belajar 1

|                     | Capaian Pembelajaran Umum   | Capaian Pembelajaran Khusus   |
|---------------------|---|---|
| <b>Memahami</b>     | Peserta dapat memahami ruang lingkup literasi digital serta urgensi transformasi digital bagi pembangunan Indonesia       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri mengenai urgensi transformasi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat mengklasifikasikan komponen-komponen yang termasuk dalam ruang lingkup literasi digital</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri mengenai peran tiap elemen dalam peta jalan (<i>roadmap</i>) literasi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri mengenai kerangka kerja literasi digital di Indonesia dan bagian-bagian yang tercakup di dalamnya</li> </ul> |
| <b>Menerapkan</b>   | Peserta dapat mengilustrasikan aplikasi nyata dari literasi digital dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat memberikan contoh nyata bagaimana literasi digital berperan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia</li> <li>- Peserta dapat mendemonstrasikan contoh kolaborasi antar elemen dalam peta jalan (<i>roadmap</i>) literasi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat mengaitkan antara masing-masing bagian dalam kerangka kerja literasi digital di Indonesia dan kasus nyata yang dapat diamati di kehidupan masyarakat Indonesia sehari-hari</li> </ul>  |
| <b>Menganalisis</b> | Peserta dapat menganalisis masalah yang muncul berkaitan dengan transformasi literasi digital di Indonesia                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat merincikan pihak-pihak yang memiliki peran vital bagi transformasi literasi digital di Indonesia, serta bagaimana pihak-pihak tersebut saling terkait satu dengan lainnya</li> <li>- Peserta dapat merincikan beberapa sudut pandang yang dapat digunakan bagi</li> </ul>  |

|                     |   |  |
|---------------------|---|--|
|                     |   | penyelesaian permasalahan literasi digital di Indonesia  |
| <b>Mengevaluasi</b> | Peserta dapat memberi penilaian dan evaluasi terhadap program transformasi digital di Indonesia     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat merincikan hal-hal yang sudah baik dari program literasi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat memberikan kritik mengenai hal-hal yang masih harus ditingkatkan dari program literasi digital di Indonesia</li> </ul>   |
| <b>Menciptakan</b>  | Peserta dapat berkolaborasi menyusun solusi baru bagi tercapainya transformasi digital di Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat berkolaborasi menyusun contoh program transformasi digital baru di Indonesia yang melibatkan elemen-elemen dalam peta jalan (<i>roadmap</i>) literasi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat berkolaborasi menyusun contoh program transformasi digital baru di Indonesia yang melibatkan setidaknya salah satu komponen dalam kerangka kerja literasi digital di Indonesia</li> </ul> |

## 1. Uraian Materi

Kompetensi literasi digital diperlukan agar seluruh masyarakat digital dapat menggunakan media digital secara bertanggung jawab. Hal ini termasuk dalam visi misi Presiden Jokowi untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM). Penilaiannya dapat ditinjau dari etis dalam mengakses media digital (*digital ethics*), budaya menggunakan digital (*digital culture*), menggunakan media digital dengan aman (*digital safety*), dan kecakapan menggunakan media digital (*digital skills*).



### a. Percepatan Transformasi Digital

Menurut Vial (2019), transformasi digital memberikan lebih banyak informasi, komputasi, komunikasi, dan konektivitas yang memungkinkan berbagai bentuk kolaborasi baru di dalam jaringan dengan aktor yang terdiversifikasi. Realitas baru ini menawarkan potensi luar biasa untuk inovasi dan kinerja dalam organisasi. Beberapa karakteristik transformasi digital dapat diamati dalam tabel berikut:

**Tabel 1. 2 Karakteristik Transformasi Digital**

| Karakteristik         | Keterangan  |
|-----------------------|---|
| Dorongan              | Masyarakat dan tren industri; keputusan organisasi.   |
| Entitas Target        | Organisasi, platform, ekosistem, industri, masyarakat.  |
| Jangkauan             | Transformasi dapat bersifat mendalam dan memiliki implikasi di luar jaringan nilai langsung organisasi (misalnya, masyarakat, pelanggan). |
| Sarana                | Kombinasi teknologi digital (misalnya analitik, seluler, dan aplikasi).   |
| Hasil yang Diharapkan | Proses bisnis diubah dan fokus model bisnis organisasi diubah; dalam beberapa kasus proses bisnis dioptimalkan.                           |
| Lokus ketidakpastian  | Eksternal (pertama): terletak di luar organisasi.<br>Internal (kedua): terletak di dalam organisasi.                                      |

Di Indonesia, percepatan transformasi digital didukung sepenuhnya oleh pemerintah. Dalam visi misi Presiden Jokowi tahun 2019-2024, disebutkan bahwa masa pemerintahan yang kedua berfokus pada pembangunan SDM sebagai salah satu visi utama.

5 visi Presiden untuk Indonesia:

1. Pembangunan infrastruktur
2. Pembangunan SDM
3. Keterbukaan Investasi
4. Reformasi Birokrasi
5. Penggunaan APBN fokus & tepat sasaran

Berdasarkan petunjuk khusus dari Presiden pada Rapat Terbatas Perencanaan Transformasi Digital, bahwa transformasi digital di masa pandemi maupun pandemi yang akan datang akan mengubah secara struktural cara kerja, beraktivitas, berkonsumsi, belajar, bertransaksi yang sebelumnya luring dengan kontak fisik menjadi lebih banyak ke daring. Presiden Jokowi juga telah menekankan 5 hal yang perlu menjadi perhatian dalam menangani transformasi digital pada masa pandemi COVID-19

5 arahan presiden untuk percepatan transformasi digital:

1. Perluasan akses dan peningkatan infrastruktur digital.
2. Persiapkan betul roadmap transportasi digital di sektor-sektor strategis, baik di pemerintahan, layanan publik, bantuan sosial, sektor pendidikan, sektor kesehatan, perdagangan, sektor industri, sektor penyiaran.
3. Percepat integrasi Pusat Data Nasional sebagaimana sudah dibicarakan.
4. Persiapkan kebutuhan SDM talenta digital

5. Persiapan terkait dengan regulasi, skema-skema pendanaan dan pembiayaan transformasi digital dilakukan secepat-cepatnya (Oktari, 2020)

Pandemi COVID-19 telah mempercepat transformasi digital. Menurut Menteri Komunikasi dan Informatika, Johnny G. Plate, percepatan transformasi digital yang berkelanjutan menjadi elemen kunci dalam upaya pemulihan pasca pandemi COVID-19. Percepatan ini juga sekaligus menjadi komponen pendorong dalam membangun bangsa yang lebih tangguh dan berdaya.

Menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia, Pemerintah Indonesia dan perusahaan telekomunikasi telah menggelar jaringan kabel serat optik sepanjang 342.000 kilometer di darat dan laut. Jaringan ini merupakan tulang punggung atau *backbone* konektivitas teknologi informasi dan komunikasi. Ditambah lagi, ada lebih dari 12.000 kilometer dibangun di bawah proyek nasional jaringan Palapa Ring. Selain itu, upaya pemerataan pembangunan infrastruktur digital yang dilakukan oleh Pemerintah Indonesia juga meliputi penggelaran jaringan serat optik *backbone*, pengembangan jaringan fiber-link dan microwave-link, peluncuran 9 satelit telekomunikasi, dan pembangunan 559.000 stasiun pemancar sinyal (*base-transceiver stations/BTS*).

Percepatan transformasi digital juga diprioritaskan untuk penguatan ekonomi digital. Menurut Menkominfo, transformasi digital dapat mendorong perubahan model usaha, meningkatkan peluang yang menghasilkan nilai tambah, dan mendorong perubahan lintas sektoral dalam pola pikir bisnis yang didorong secara digital. Di posisi hilir, infrastruktur digital akan berujung pada penguatan potensi ekonomi

digital, sehingga pemanfaatan infrastruktur digital untuk terus mendorong penguatan dan manfaat ekonomi digital terus dilakukan. Karena saat ini tulang punggung perekonomian Indonesia adalah UMKM dan Ultra Mikro yang menjadi penyumbang 61,07% dari PDB Indonesia, Kominfo telah memfasilitasi 30 juta UMKM/UMi agar dapat masuk secara digital atau *digitally onboarded* pada tahun 2024. Hal ini mengingat kontribusinya terhadap PDB Indonesia. Di tahun 2020, PDB Indonesia bernilai lebih dari US\$ 1.06 triliun, atau 40% dari total ukuran ekonomi ASEAN.

## **b. Pengertian Literasi Digital**

### ***Konsep Literasi Digital***

Ruang digital adalah lingkungan yang kaya akan informasi. Keterjangkauan (*affordances*) yang dirasakan dari ruang ekspresi ini mendorong produksi, berbagi, diskusi, dan evaluasi opini publik melalui cara tekstual (Barton dan Lee, 2013). *Affordance* berarti alat yang memungkinkan kita untuk melakukan hal-hal baru, berpikir dengan cara baru, mengekspresikan jenis makna baru, membangun jenis hubungan baru dan menjadi tipe orang baru. *Affordance* dalam literasi digital adalah akses, perangkat, dan *platform* digital. Sementara pasangannya yaitu kendala (*constraint*), mencegah kita dari melakukan hal-hal lain, berpikir dengan cara lain, memiliki jenis lain dari hubungan. *Constraint* dalam literasi digital bisa meliputi kurangnya infrastruktur, akses, dan minimnya penguatan literasi digital (Jones dan Hafner, 2012). Menurut Jones dan Hafner (2012), literasi disini bukan sekadar cara untuk membuat makna, tetapi juga cara berhubungan dengan orang lain dan menunjukkan siapa kita. Literasi juga terkait cara melakukan sesuatu di

dunia dan cara mengembangkan ide-ide baru tentang dan solusi untuk masalah yang dihadapi kita.

Konsep literasi digital telah lama berkembang seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Menurut Gilster (1997) literasi digital mengacu kepada kemampuan untuk memahami, mengevaluasi dan mengintegrasikan ke dalam berbagai format (*multiple formats*) dalam bentuk digital. Titik berat dari literasi digital adalah untuk mengevaluasi dan menginterpretasi informasi yang ada. Sementara itu, Lankshear dan Knobel (dalam Bawden, 2008) mendefinisikan literasi digital sebagai analisis praktik sosial yang mengidentifikasi poin-poin penting untuk pembelajaran yang efektif. Aktivitas literasi digital ini terjadi dalam sistem pembelajaran sosio-teknis yang efisien serta prinsip-prinsip pembelajaran dasar yang dapat disesuaikan dan dimanfaatkan untuk pembelajaran pendidikan yang adil. Buckingham (2010) menambahkan bahwa literasi digital lebih dari sekadar masalah fungsional belajar bagaimana menggunakan komputer dan *keyboard*, atau cara melakukan pencarian secara daring. Literasi digital juga mengacu pada mengajukan pertanyaan tentang sumber informasi, kepentingan produsennya, dan cara-cara di mana ia merepresentasikan realita di dunia; dan memahami bagaimana perkembangan teknologi ini terkait dengan kekuatan sosial, politik dan ekonomi yang lebih luas.

Konsep literasi digital pun semakin berkembang seiring zaman. Menurut definisi UNESCO dalam modul *UNESCO Digital Literacy Framework* (Law, dkk., 2018) literasi digital adalah...

“...kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan

informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Ini mencakup kompetensi yang secara beragam disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media.”

### ***Kompetensi Literasi Digital***

Berdasarkan arahan Presiden pada poin pembangunan SDM dan persiapan kebutuhan SDM talenta digital, literasi digital berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif sumber daya manusia di Indonesia agar keterampilannya tidak sebatas mengoperasikan gawai. Secara umum, literasi digital memang sering dianggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acap kali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal, literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi. Lebih dari itu, literasi digital juga 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. Literasi digital juga merupakan kemampuan untuk secara kreatif terlibat dalam praktik sosial tertentu, untuk mengasumsikan identitas sosial yang tepat, dan untuk membentuk atau mempertahankan berbagai hubungan sosial di ruang digital. Literasi digital juga mencakup kemampuan untuk menyesuaikan aspek keterjangkauan dan kendala yang muncul dalam bermedia digital dengan berbagai dengan keadaan tertentu.

Seiring tumbuhnya inovasi TIK di Indonesia, literasi digital pun menjadi bagian penting dalam kurikulum, sehingga menjadi penting untuk diketahui konsep literasi digital dengan kompetensinya. Kompetensi adalah keterampilan yang dapat dipahami sebagai disposisi yang memungkinkan seseorang untuk mengatasi tuntutan situasional tertentu (Klieme dan Leutner, 2006). Dan secara umum, perkembangan konsep literasi digital berikut kompetensinya telah diadaptasi dari dan ke dalam program-program berikut:

**Tabel 1. 3 Tinjauan Umum Kompetensi Literasi Digital**

| Kompetensi Literasi Digital  |   |  |   |   |
|--|---|--|---|---|
| UNESCO   | Japelidi  | Tular Nalar  | Badan Siber dan Sandi Negara  | Kementerian Komunikasi dan Informatika & Deloitte                     |
| 1. Literasi informasi dan data<br>2. Komunikasi dan kolaborasi<br>3. Pembuatan konten digital<br>4. Keamanan<br>5. Pemecahan masalah | 1. Akses<br>2. Paham<br>3. Seleksi<br>4. Distribusi<br>5. Produksi<br>6. Analisis<br>7. Verifikasi<br>8. Evaluasi<br>9. Partisipasi<br>10. Kolaborasi | 1. Mengakses<br>2. Mengelola Informasi<br>3. MendesainPesan<br>4. Memproses Informasi<br>5. Berbagi Pesan<br>6. Membangun Diri<br>7. Ketangguhan Data<br>8. Perlindungan Data<br>9. Kolaborasi | Kelola Data Informasi Komunikasi dan Kolaborasi Kreasi Konten Keamanan Digital Partisipasi dan Aksi | Digital Skills<br>Digital Culture<br>Digital Ethics<br>Digital Safety |

Elaborasi dari UNESCO Digital Literacy Framework adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. 4 Kompetensi UNESCO Digital Literacy Framework 2018**

| Kompetensi Kunci               | Luaran Kompetensi   |
|--------------------------------|---|
| 1. Literasi Informasi dan Data | 1.1 Menjelajah, mencari dan memfilter data, informasi dan konten digital<br>1.2 Mengevaluasi data, informasi dan konten digital<br>1.3 Mengelola data, informasi dan konten digital   |
| 2. Komunikasi Dan Kolaborasi   | 2.1 Berinteraksi melalui teknologi digital<br>2.2 Berbagi melalui teknologi digital<br>2.3 Terlibat dalam kewarganegaraan melalui teknologi digital<br>2.4 Kolaborasi melalui teknologi digital<br>2.5 Netiket<br>2.6 Mengelola identitas digital |
| 3. Pembuatan Konten Digital    | 3.1 Mengembangkan konten digital<br>3.2 Mengintegrasikan dan menguraikan kembali konten digital<br>3.3 Hak Cipta dan lisensi<br>3.4 Pemrograman   |
| 4. Keamanan                    | 4.1 Melindungi perangkat<br>4.2 Melindungi data pribadi dan privasi<br>4.3 Melindungi kesehatan dan kesejahteraan<br>4.4 Melindungi lingkungan  |
| 5. Pemecahan Masalah           | 5.1 Memecahkan masalah teknis<br>5.2 Mengidentifikasi kebutuhan dan respons teknologi<br>5.3 Menggunakan teknologi digital secara kreatif<br>5.4 Mengidentifikasi kesenjangan kompetensi digital  |



Elaborasi dari 10 kompetensi literasi digital Japelidi adalah sebagai berikut (Kurnia, dkk, 2020):

**Tabel 1. 5 Elaborasi Kompetensi Literasi Digital dari Japelidi**

| No. | Kompetensi  | Keterangan  |
|-----|-------------|---|
| 1   | Akses       | Kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital.   |
| 2   | Paham       | Kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital.   |
| 3   | Seleksi     | Kompetensi memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya.  |
| 4   | Distribusi  | Kompetensi menganalisis dengan melihat plus minus informasi yang sudah dipahami sebelumnya.   |
| 5   | Produksi    | Kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis.  |
| 6   | Analisis    | Kompetensi dalam mempertimbangkan mitigasi risiko sebelum mendistribusikan informasi dengan mempertimbangkan cara dan platform yang akan digunakan. |
| 7   | Verifikasi  | Kompetensi dalam membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut.   |
| 8   | Evaluasi    | Kompetensi dalam menyusun informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etika.   |
| 9   | Partisipasi | Kompetensi untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial maupun kegiatan komunikasi daring lainnya.          |
| 10  | Kolaborasi  | Kompetensi untuk berinisiatif dan mendistribusikan  |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | informasi yang jujur, akurat, dan etis dengan bekerja sama pemangku kepentingan lainnya. |
|--|--|--|

Kompetensi menurut situs [tularnalar.id](http://tularnalar.id), dielaborasi dalam tabel berikut:

**Tabel 1. 6 Kompetensi Literasi Digital dari Tular Nalar**

| No. | Kompetensi                 | Keterangan  |
|-----|----------------------------|---|
| 1   | Mengakses                  | Mengeksplorasi media digital untuk mencari informasi, data dan konten sesuai dengan kebutuhan.  |
| 2   | Mengelola Informasi        | Mampu mengambil data, informasi dan konten dalam lingkungan digital.  |
| 3   | Mendesain Pesan            | Mengembangkan dan memodifikasi informasi, data, dan konten.   |
| 4   | Memproses Informasi        | Mampu melakukan verifikasi sumber data, informasi, dan konten digital.  |
| 5   | Berbagi Pesan              | Mampu berbagi data, informasi dan konten digital dengan orang lain melalui teknologi digital yang tepat.  |
| 6   | Membangun Ketangguhan Diri | Mampu mengembangkan diri lewat penggunaan media digital. Hal ini berkaitan dengan diri sendiri sesuai dengan passion, minat, hobi, profesi, dll |
| 7   | Perlindungan Data          | Mampu melindungi data dan privasi diri dalam lingkungan digital   |
| 8   | Kolaborasi                 | Mampu menggunakan media digital dan teknologi untuk membangun jejaring secara daring.   |

Kompetensi dari Badan Siber dan Sandi Negara, dijabarkan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1. 7 Tabel 4. Kompetensi Literasi Digital dari Badan Siber dan Sandi Negara (Monggilo, Z.M.Z dkk., 2020)**

| No. | Kompetensi                | Keterangan  |
|-----|---------------------------|---|
| 1   | Kelola Data Informasi     | Mengakses dan mengevaluasi data dan informasi dari media digital secara cermat dan bijak. |
| 2   | Komunikasi dan Kolaborasi | Berkomunikasi dan berkolaborasi secara etis dengan warganet lainnya.                      |
| 3   | Kreasi Konten             | Menyunting dan memproduksi konten digital untuk tujuan baik.                              |
| 4   | Keamanan Digital          | Melindungi privasi dan keamanan diri dari berbagai ancaman digital.                       |
| 5   | Partisipasi dan Aksi      | Memanfaatkan media digital untuk berdaya dan bernilai lebih secara bersama-sama.          |

Kominfo sendiri menjabarkan literasi digital ke dalam 4 kompetensi yaitu kecakapan menggunakan media digital (*digital skills*), budaya menggunakan digital (*digital culture*), etis menggunakan media digital (*digital ethics*), dan aman menggunakan media digital (*digital safety*). Perumusan kerangka kerja literasi digital digunakan sebagai basis dalam merancang program dan kurikulum literasi digital Indonesia pada tahun 2020-2024. Kerangka kurikulum literasi digital ini juga digunakan sebagai metode pengukuran tingkat kompetensi kognitif dan afektif masyarakat dalam menguasai teknologi digital. *Digital skill* merupakan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. *Digital safety* merupakan kemampuan *user* dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan

digital dalam kehidupan sehari-hari. *Digital culture* merupakan kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan TIK. Sementara itu, *digital ethics* merupakan kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari.

### c. Peta Jalan Literasi Digital

Terdapat tiga pilar utama dalam Indonesia Digital Nation, yaitu masyarakat digital yang dibarengi pula dengan pemerintah digital dan ekonomi digital. Masyarakat digital meliputi aktivitas, penggunaan aplikasi, dan penggunaan infrastruktur digital. Pemerintah digital meliputi regulasi, kebijakan, dan pengendalian sistem digital. Sementara itu, ekonomi digital meliputi aspek SDM digital, teknologi penunjang, dan riset inovasi digital.

Indikator yang dipakai dalam menentukan keberhasilan terwujudnya Indonesia Digital Nation melalui peta jalan literasi digital diantaranya yaitu dari ITU, IMD, dan Katadata.

- International Telecommunication Union (ITU) → 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 IDI Indonesia masih cukup rendah dibandingkan dengan negara tetangga lain, yaitu 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 yang kurang memadai.

- Institute of International Management Development (IMD) → 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.
- Katadata Insight Center → Status Literasi Digital Indonesia Survei di 34 Provinsi  
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.

Guna mendapat perspektif komprehensif, Kominfo juga telah mengadakan Survei Status Literasi Digital Indonesia (2020). Survei ini dilakukan untuk mengukur tingkat literasi digital dengan menggunakan kerangka *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills* dari

UNESCO. Melalui survei ini, responden diminta untuk mengisi 28 pertanyaan yang disusun menjadi 7 pilar, 4 sub-indeks menjadi sebuah Indeks Literasi Digital. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor indeks Literasi Digital masyarakat Indonesia masih ada di kisaran 3,3. Sehingga, literasi digital terkait Indonesia dari kajian, laporan, dan survei harus diperkuat.

Peta Jalan Literasi Digital 2021-2024 yang disusun oleh Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte pada tahun 2020 menjadi panduan fundamental untuk mengatasi persoalan terkait percepatan transformasi digital dalam konteks literasi digital. Dalam peta jalan ini, dirumuskan kurikulum literasi digital yang terbagi atas empat area kompetensi yaitu: kecakapan digital (*digital skills*), budaya digital (*digital culture*), etika digital (*digital ethics*) dan keamanan digital (*digital safety*). Keempat area kompetensi ini menawarkan berbagai indikator dan sub-indikator yang bisa digunakan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital masyarakat Indonesia melalui berbagai macam program yang ditujukan pada berbagai kelompok target sasaran. Telah disusun pula 4 modul yang dibuat untuk menunjang percepatan transformasi digital yaitu:

1. Cakap Bermedia Digital
2. Budaya Bermedia Digital
3. Etis Bermedia Digital
4. Aman Bermedia Digital

Meskipun 4 modul dari Seri Modul Literasi Digital Kominfo-Japelidi-Siberkreasi ini mempunyai fokus yang berbeda dan ditulis oleh tim penyusun yang tak sama, namun keempatnya menyajikan modul yang utuh. Tak hanya memaparkan konsep, problematika, dan strategi yang bisa digunakan baik pengguna media digital maupun pengajar atau pegiat

literasi digital, keempat modul ini juga dilengkapi dengan rekomendasi solusi dan evaluasi untuk mengukur kompetensi literasi digital. Namun sebagai upaya awal dan singkat menerjemahkan Peta Jalan Literasi Digital 2021-2024, tentu masih terdapat kelemahan di sana sini yang akan diperbaiki di waktu mendatang, sehingga dibutuhkan kolaborasi dari semua pihak.

Satu hal yang menarik, pemetaan memperlihatkan ragam mitra kegiatan literasi digital yang tidak semata-mata bersandar pada sekolah. Banyak pihak lain juga telah dilibatkan. Ini bermakna, banyak pihak yang sama-sama menganggap literasi digital adalah isunya juga, bukan semata-mata permasalahan inisiator kegiatan. Namun, seperti telah diungkapkan sebelumnya, lebih dari 50% kegiatan literasi digital dilangsungkan tanpa mitra. Namun dari perspektif literasi digital yang menekankan pentingnya kolaborasi, keberadaan mitra dan jejaring mesti diupayakan (Kurnia dan Astuti, 2017).

#### d. Lingkup Literasi Digital

Dalam mencapai target program literasi digital, perlu diperhitungkan estimasi jumlah masyarakat Indonesia yang telah mendapatkan akses internet berdasarkan data dari APJII dan BPS. Identifikasi *Target User* dan *Total Serviceable Market* penting untuk menentukan target spesifik program literasi digital.

Saat ini, tingkat penetrasi internet di Indonesia sebesar 73,7%

#### Angkatan Bekerja

|  |                                      |   |                                      |  |                                    |
|--|--------------------------------------|---|--------------------------------------|--|------------------------------------|
| Pertanian dan Perikanan<br><b>26,48<br/>Juta</b> | Perdagangan<br><b>20,76<br/>Juta</b> | Sektor Jasa (Non ASN)<br><b>11<br/>Juta</b> | PNS<br><b>3,03<br/>Juta</b>          | Industri<br><b>12,53<br/>Juta</b>              | Konstruksi<br><b>5,99<br/>Juta</b> |
| Transportasi<br><b>4,24<br/>Juta</b>             | Polri<br><b>346<br/>Ribu</b>         | Lembaga Keuangan<br><b>2,77<br/>Juta</b>    | Pertambangan<br><b>1,03<br/>Juta</b> | Listrik, Gas, Air Minum<br><b>290<br/>Ribu</b> | TNI<br><b>718<br/>Ribu</b>         |



**Gambar 1. 1 Penetrasi Internet di Indonesia**

Sementara itu, persentase masyarakat Indonesia yang masih belum mendapatkan layanan internet yaitu sebesar 26,3%.



**Gambar 1. 2 Persentase Masyarakat yang Belum Mendapat Layanan Internet**

### Tantangan Kesenjangan Digital

Dalam hal lingkup literasi digital, kesenjangan digital (*digital divide*) juga menjadi hal yang perlu dipahami. Kesenjangan digital merupakan konsep yang telah lama ada. Pada awal mulanya, konsep kesenjangan digital ini berfokus pada kemampuan memiliki (ekonomi) dan mengoperasikan perangkat digital (komputer) dan akses (Internet). Namun, konsep ini telah berkembang menjadi beberapa aspek yang lebih komprehensif. Manfaat dan akses dari dunia informasi digital



menjadi indikasi semua warga negara mendapatkan manfaatnya seperti halnya pada negara-negara maju (Rahmawati, dkk. 2020).

Contoh terbaik bisa ditengok dalam penelitian Lumakto dan Syuamsudin (2020) tentang kesenjangan digital terlihat pada usia pengguna Internet di Indonesia. Menurut penelitian mereka, para Penyuluh Agama Islam di Kementerian Agama termasuk ke dalam Generasi X dan Baby Boomer. Mereka adalah *digital immigrant* yang kurang mengapresiasi kecakapan digital seperti halnya *digital native*. Karakteristik yang umum dijumpai pada *digital immigrant* adalah gagap dengan teknologi. Di satu sisi, mereka senang akan inovasi teknologi. Tetap, kompetensi digital tidak dimiliki, dipelajari, dan diaplikasikan dengan baik, sehingga masih diperlukan penguatan literasi digital oleh berbagai pihak.

### ***Penguatan Literasi Digital***

Di Indonesia, sejak lama sudah dilakukan upaya penguatan literasi digital. Pada Kurikulum 2006, mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) sempat menjadi bagian penting di bangku sekolah menengah dan atas. Namun dihapus pada Kurikulum 2013, untuk kemudian direstorasi di Kurikulum 2013 terbaru. Namun, penguatan literasi digital tidak hanya datang dari Kemendikbud selaku otoritas pendidikan beberapa lembaga pemerintah, akademisi, dan non-pemerintah juga turut serta, seperti terangkum di tabel berikut:

**Tabel 1. 8 Beberapa Program Penguatan Literasi Digital di Indonesia**

| No. | Instansi | Program     | Deskripsi                          |
|-----|----------|-------------|------------------------------------|
| 1.  | Kominfo  | Siberkreasi | Melalui berbagai program, literasi |

|    |  |                                     |   |
|----|--|-------------------------------------|---|
|    |  |                                     | digital diimplementasikan dengan berfokus pada aktivisme sosial, konten digital, dan pelatihan literasi digital.  |
| 2. | Kemendikbud  | Gerakan Literasi Nasional           | Literasi digital menjadi bagian dari roadmap Gerakan Literasi Nasional.   |
| 3. | BSSN   | Edukasi dan Literasi                | Pelatihan, semiloka, dan penyediaan bahan ajar dan kajian terkait isu dunia digital terkait keamanan diri dan data pribadi.                                   |
| 4. | Japelidi (Jaringan Peneliti Digital Indonesia)       | Penelitian dan penerbitan           | Digagas oleh kurang lebih 86 peneliti dan 50 universitas di Indonesia, Japelidi berfokus pada kajian, publikasi, dan pengayaan fundamental literasi digital.  |
| 5. | Vokasi Universitas Indonesia                         | Penelitian dan Pelatihan            | Program pengabdian masyarakat dari Departemen Vokasi Universitas Indonesia yang berfokus pada literasi digital di berupa penelitian dan pelatihan.            |
| 6. | Aspikom (Asosiasi Pendidikan Tinggi Ilmu Komunikasi) | Penelitian                          | Berdiri sejak 2007, Aspikom yang merupakan konsorsium beberapa universitas berfokus pada penelitian dengan penerbitan jurnal Aspikom yang telah terakreditasi |
| 7. | Mafindo (Masyarakat Anti Fitnah Indonesia)           | Pelatihan dan Pengabdian masyarakat | Berdiri sejak 2018, Mafindo telah menjadi organisasi cek fakta dan pengembangan literasi media dan digital dengan jangkauan nasional dan internasional        |
| 8. | Elsam  | Penelitian dan semiloka             | Elsam berfokus pada penguatan literasi digital untuk iklim demokrasi yang lebih baik di   |

|    |        |           |   |
|----|--------|-----------|---|
|    |        |           | dunia nyata dan maya dengan penelitian dan semiloka di berbagai daerah.   |
| 9. | Sejiwa | Pelatihan | Melalui gerakan pengembangan literasi secara umum yang menyasar sekolah dan komunitas, Sejiwa juga telah lama mendukung penguatan literasi digital di Indonesia |

Sehingga lingkup literasi digital berfokus pada pengurangan kesenjangan digital (*digital divide*) dan penguatan literasi digital. Kedua hal ini terkait erat dengan peta penguatan literasi digital dari Presiden dan Gerakan Literasi Digital dari Kominfo.

### **e. Implementasi Literasi Digital**

Transformasi digital di sektor pendidikan di Indonesia bukanlah suatu wacana yang baru. Berbagai perbincangan, regulasi pendukung, dan upaya konkret menerapkan transformasi digital di lingkungan perguruan tinggi dan semua tingkat sekolah di Indonesia telah dilakukan. Jika sebelumnya berbagai wacana, kebijakan pendukung, serta sosialisasi tentang era industri 4.0 belum berhasil membuat industri pendidikan universitas, institut, sekolah tinggi, politeknik, akademi, hingga sekolah dasar dan menengah mencapai progress signifikan pada transformasi digital pendidikan Indonesia, terjadinya pandemi COVID-19 justru memberikan dampak luar biasa dalam aspek ini (Suteki, 2020).

Sejalan dengan perkembangan ICT (Information, Communication and Technology), muncul berbagai model pembelajaran secara daring. Selanjutnya, muncul pula istilah sekolah berbasis web (*web-school*) atau

sekolah berbasis internet (*cyber-school*), yang menggunakan fasilitas internet. Bermula dari kedua istilah tersebut, muncullah berbagai istilah baru dalam pembelajaran yang menggunakan internet, seperti *online learning*, *distance learning*, *web-based learning*, dan *e-learning* (Kuntarto dan Asyhar, 2016). Gerakan Literasi Nasional dalam Materi Pendukung Literasi Digital dari Kemendikbud 2017 (Kemendikbud, 2017) juga telah menggariskan beberapa indikator terkait penguatan literasi digital di basis sekolah, masyarakat dan keluarga, yaitu:

**Tabel 1. 9 Indikator Literasi pada Berbagai Basis**

| No | Basis          | Indikator   |
|----|----------------|---|
|    | Kelas          | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan;</li> <li>b. Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran; dan</li> <li>c. Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital dan internet.</li> </ul>   |
|    | Budaya Sekolah | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital;</li> <li>b. Frekuensi peminjaman buku bertema digital;</li> <li>c. Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi;</li> <li>d. Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman;</li> <li>e. Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah; dan</li> <li>f. Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah</li> </ul> |

|  |            |  |
|--|------------|--|
|  | Masyarakat | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah; dan</li> <li>b. Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.</li> <li>c. Meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan literasi digital yang dimiliki setiap fasilitas publik;</li> <li>d. Meningkatnya frekuensi membaca bahan bacaan literasi digital setiap hari;</li> <li>e. Meningkatnya jumlah bahan bacaan literasi digital yang dibaca oleh masyarakat setiap hari;</li> <li>f. Meningkatnya jumlah partisipasi aktif komunitas, lembaga, atau instansi dalam penyediaan bahan bacaan literasi digital;</li> <li>g. Meningkatnya jumlah fasilitas publik yang mendukung literasi digital;</li> <li>h. Meningkatnya jumlah kegiatan literasi digital yang ada di masyarakat</li> <li>i. Meningkatnya partisipasi aktif masyarakat dalam kegiatan literasi digital;</li> <li>j. Meningkatnya jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada masyarakat;</li> <li>k. Meningkatnya pemanfaatan media digital dan internet dalam memberikan akses informasi dan layanan publik;</li> <li>l. Meningkatnya pemahaman masyarakat terkait penggunaan internet dan UU ITE;</li> <li>m. Meningkatnya angka ketersediaan akses dan pengguna (melek) internet di suatu daerah; dan</li> <li>n. Meningkatnya jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada masyarakat.</li> </ul> |
|  | Keluarga   | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Meningkatnya jumlah dan variasi bahan bacaan literasi digital yang dimiliki keluarga;</li> <li>b. Meningkatnya frekuensi membaca bahan bacaan literasi digital dalam keluarga setiap harinya;</li> <li>c. Meningkatnya jumlah bacaan literasi digital yang dibaca oleh anggota keluarga;</li> <li>d. Meningkatnya frekuensi akses anggota keluarga terhadap penggunaan internet secara bijak;</li> </ul>   |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  |  | e. Meningkatnya intensitas pemanfaatan media digital dalam berbagai kegiatan di keluarga; dan jumlah pelatihan literasi digital yang aplikatif dan berdampak pada keluarga. |
|--|--|---|

## 2. Rangkuman

Berdasarkan arahan Presiden pada poin pembangunan SDM dan persiapan kebutuhan SDM talenta digital, literasi digital berperan penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif sumber daya manusia di Indonesia agar keterampilannya tidak sebatas mengoperasikan gawai. Kerangka kerja literasi digital terdiri dari kurikulum *digital skill*, *digital safety*, *digital culture*, dan *digital ethics*. Kerangka kurikulum literasi digital ini digunakan sebagai metode pengukuran tingkat kompetensi kognitif dan afektif masyarakat dalam menguasai teknologi digital.

- a. Guna mendukung percepatan transformasi digital, ada 5 langkah yang harus dijalankan, yaitu:
  - Perluasan akses dan peningkatan infrastruktur digital.
  - Persiapkan betul roadmap transportasi digital di sektor-sektor strategis, baik di pemerintahan, layanan publik, bantuan sosial, sektor pendidikan, sektor kesehatan, perdagangan, sektor industri, sektor penyiaran.
  - Percepat integrasi Pusat Data Nasional sebagaimana sudah dibicarakan.
  - Persiapkan kebutuhan SDM talenta digital.
  - Persiapan terkait dengan regulasi, skema-skema pendanaan dan pembiayaan transformasi digital dilakukan secepat-cepatnya
- b. Literasi digital lebih dari sekadar masalah fungsional belajar bagaimana menggunakan komputer dan keyboard, atau cara melakukan pencarian online. Literasi digital juga mengacu pada mengajukan pertanyaan tentang sumber informasi itu, kepentingan produsennya, dan cara-cara di mana ia mewakili dunia; dan memahami bagaimana perkembangan teknologi ini

terkait dengan kekuatan sosial, politik dan ekonomi yang lebih luas.

- c. Menurut UNESCO, literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami, mengintegrasikan, mengkomunikasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara aman dan tepat melalui teknologi digital untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak, dan kewirausahaan. Ini mencakup kompetensi yang secara beragam disebut sebagai literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi dan literasi media.
- d. Hasil survei Indeks Literasi Digital Kominfo 2020 menunjukkan bahwa rata-rata skor indeks Literasi Digital masyarakat Indonesia masih ada di kisaran 3,3. Sehingga literasi digital terkait Indonesia dari kajian, laporan, dan survei harus diperkuat. Penguatan literasi digital ini sesuai dengan arahan Presiden Joko Widodo.
- e. Roadmap Literasi Digital 2021-2024 yang disusun oleh Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte pada tahun 2020 menjadi panduan fundamental untuk mengatasi persoalan terkait percepatan transformasi digital, dalam konteks literasi digital. Sehingga perlu dirumuskan kurikulum literasi digital yang terbagi atas empat area kompetensi yaitu:
  - kecakapan digital,
  - budaya digital,
  - etika digital
  - dan keamanan digital.

### 3. Soal Latihan

- 1) Peserta diminta menjelaskan secara singkat program literasi digital yang ada di Indonesia
- 2) Peserta diminta menjelaskan tentang *digital skill*, *digital ethics*, *digital culture*, dan *digital safety*
- 3) Peserta diminta menjelaskan contoh implementasi literasi digital dalam kehidupan bermedia digital

#### 4. Kasus

Dalam kelompok berisi 5-6 orang, peserta diminta untuk menyelesaikan contoh kasus berikut.

##### Studi Kasus:

Anda dan kelompok telah diutus untuk melakukan kegiatan pendampingan masyarakat di Desa Kuta Paya, salah satu desa di pelosok Sumatera yang selama ini belum tersentuh internet. Baru-baru ini, pembangunan infrastruktur yang semakin menyentuh daerah pelosok akhirnya mendatangkan sinyal internet ke desa tersebut. Dengan dana bantuan, Desa Kuta Paya juga kini difasilitasi dengan ruang komputer yang dapat digunakan untuk keperluan bersama. Namun, warga desa masih membutuhkan banyak adaptasi untuk bisa menggunakan layanan internet dengan optimal untuk keperluan mereka.

Di desa tersebut, Anda dan kelompok diminta untuk membuat program atau memfasilitasi kegiatan dalam rangka menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi warga desa menggunakan dasar-dasar literasi digital dan konsep percepatan transformasi digital. Kelompok Anda dijadwalkan untuk melakukan kunjungan ke desa tersebut selama 3 kali dalam setahun untuk mengamati dan mengontrol berjalannya program yang Anda susun, tidak termasuk satu kali kunjungan survei lapangan di awal.

Dalam kunjungan survei lapangan, Anda dan kelompok melakukan wawancara pada beberapa warga desa dan memperoleh informasi berikut:

- Menurut Kepala Desa, ruang komputer jarang sekali ada yang menggunakan sejak dibangun. Anak muda di desa masih belum memiliki ketertarikan untuk menggunakan fasilitas yang ada dengan optimal
- Desa memiliki usaha kerajinan kain tenun buatan tangan. Salah satu pengrajin mengaku mengalami kesulitan untuk menjual produk karena jarak desa yang cukup jauh dari kota dan kurangnya minat beli di kota terdekat
- Warga desa atas nama Ibu B mengeluhkan sulitnya mendapat layanan pencatatan sipil di desa. Menurut Ibu B, masih banyak keluarga di desa yang belum memiliki catatan sipil seperti Kartu Keluarga, Akta Kelahiran, dan sebagainya



Secara berkelompok, buatlah contoh susunan kegiatan/program yang akan Anda dan kelompok lakukan di Desa Kuta Paya. Rincikan pula perencanaan susunan kegiatan yang akan Anda dan kelompok lakukan pada kunjungan pertama, kedua, dan ketiga. Fokuslah membentuk kemandirian digital warga desa secara jangka panjang setelah kegiatan pendampingan selesai. Presentasikan rekomendasi yang telah dibuat, dan jika memungkinkan, tampilkanlah *role-play* singkat berdasarkan rekomendasi yang telah dibuat!

## **BAB 3**

### **KEGIATAN BELAJAR 2: PILAR LITERASI DIGITAL**

#### **Kegiatan Belajar 2: Pilar Literasi Digital**

Peran dan tanggung jawab para peserta CPNS sangatlah besar, sehingga kemampuan menggunakan gawai saja tidaklah cukup, diperlukan kemampuan lainnya yakni literasi digital. Literasi digital memiliki 4 pilar wajib yang harus dikuasai oleh para peserta CPNS yang terdiri dari etika, keamanan, budaya, dan kecakapan dalam bermedia digital.

Tingginya angka penipuan, berita negative, berita hoaks, hingga pencurian data di Indonesia

Setelah mempelajari modul dan mengikuti instruksi dalam kegiatan belajar ini, diharapkan tercapai tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Kegiatan Belajar 2

|                   | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b>  | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>   |
|-------------------|---|--|
| <b>Memahami</b>   | Peserta dapat memahami keempat pilar literasi digital beserta esensi yang terkandung di dalamnya  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang menunjukkan ada-tidaknya kecakapan dalam bermedia digital</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri mengenai perbedaan kompetensi keamanan digital secara kognitif, afektif, dan konatif</li> <li>- Peserta dapat mengambil kesimpulan mengenai urgensi, prinsip-prinsip yang berlaku, serta tantangan-tantangan yang dihadapi dalam membangun budaya dan etika dalam bermedia digital</li> </ul> |
| <b>Menerapkan</b> | Peserta dapat mengilustrasikan aplikasi nyata dari keempat pilar literasi digital dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat memberikan contoh baru perilaku sehari-hari yang menunjukkan ada-tidaknya kecakapan dalam bermedia digital</li> <li>- Peserta dapat memberikan contoh permasalahan yang dapat muncul diakibatkan kurangnya keamanan dalam bermedia digital</li> <li>- Peserta dapat mengaitkan antara fenomena yang ditemui di masyarakat Indonesia dengan budaya dan etika dalam bermedia digital</li> </ul>   |

|                     | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b>  | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>  |
|---------------------|---|---|
| <b>Menganalisis</b> | Peserta dapat menganalisis permasalahan yang terjadi di masyarakat Indonesia dengan menggunakan konsep keempat pilar literasi digital   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat berdiskusi mengenai permasalahan yang terjadi di masyarakat digital Indonesia dari sudut pandang masing-masing pilar literasi digital</li> <li>- Peserta dapat menentukan skala prioritas masing-masing pilar literasi digital dalam penyelesaian berbagai permasalahan yang berbeda di masyarakat digital Indonesia</li> </ul>  |
| <b>Mengevaluasi</b> | Peserta dapat memberi penilaian dan evaluasi terhadap implementasi masing-masing pilar literasi digital di Indonesia                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat merincikan hal-hal yang sudah baik dari implementasi masing-masing pilar literasi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat memberikan kritik mengenai hal-hal yang masih harus ditingkatkan dari implementasi masing-masing pilar literasi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat merincikan tantangan yang ada dalam usaha peningkatan masing-masing pilar literasi digital di Indonesia</li> </ul> |
| <b>Menciptakan</b>  | Peserta dapat berkolaborasi untuk merancang program yang menargetkan peningkatan pilar-pilar literasi digital bagi masyarakat Indonesia | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat berkolaborasi merancang kegiatan yang dapat dilakukan di kelompok masyarakat tertentu dalam usaha untuk meningkatkan setidaknya salah satu pilar literasi digital</li> <li>- Peserta dapat berkolaborasi memerankan <i>role-play</i> singkat untuk mengilustrasikan kegiatan yang telah dirancang</li> </ul>   |

## 1. Uraian Materi

Terdapat dua poros yang membagi area setiap domain kompetensi yang termasuk dalam pilar-pilar literasi digital. Poros pertama, yaitu domain kapasitas ‘single-kolektif’ memperlihatkan rentang kapasitas literasi digital sebagai kemampuan individu untuk mengakomodasi kebutuhan individu sepenuhnya hingga kemampuan individu untuk berfungsi sebagai bagian dari masyarakat kolektif/*societal*. Sementara itu, poros berikutnya adalah domain ruang ‘informal-formal’ yang memperlihatkan ruang pendekatan dalam penerapan kompetensi literasi digital. Ruang informal ditandai dengan pendekatan yang cair dan fleksibel, dengan instrumen yang lebih menekankan pada kumpulan individu sebagai sebuah kelompok komunitas/masyarakat. Sedangkan ruang formal ditandai dengan pendekatan yang lebih terstruktur dilengkapi instrumen yang lebih menekankan pada kumpulan individu sebagai ‘warga negara digital.’ Blok-blok kompetensi semacam ini memungkinkan kita melihat kekhasan setiap modul sesuai dengan domain kapasitas dan ruangnya.

Kerangka kerja literasi digital merupakan dasar perancangan program serta kurikulum literasi digital Indonesia 2020-2024. Oleh sebab itu, pada bagian ini, akan dipelajari tentang empat pilar literasi digital yang terdiri dari etika, keamanan, budaya, dan kecakapan dalam bermedia digital. Dalam hal ini, *Digital Ethics* (Etika Bermedia Digital) sebagai panduan berperilaku terbaik di ruang digital membawa individu untuk bisa menjadi bagian masyarakat digital, berada di domain ‘kolektif, informal’; *Digital Culture* (Budaya Bermedia Digital) sebagai wujud kewarganegaraan digital dalam konteks keindonesiaan

berada pada domain 'kolektif, formal' di mana kompetensi digital individu difungsikan agar mampu berperan sebagai warganegara dalam batas-batas formal yang berkaitan dengan hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya dalam ruang 'negara'; *Digital Safety* (Aman Bermedia Digital) sebagai panduan bagi individu agar dapat menjaga keselamatan dirinya berada pada domain '*single*, formal' karena sudah menyentuh instrumen-instrumen hukum positif; dan *Digital Skills* (Cakap Bermedia Digital) merupakan dasar dari kompetensi literasi digital, berada di domain '*single*, informal'. Keempat pilar tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kompetensi kognitif dan afektif masyarakat dalam menguasai teknologi digital.

#### **a. Etika Bermedia Digital**

##### **Kerangka Kerja**

Etika bermedia digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari

##### **Dasar**

- Dasar 1: Pengetahuan dasar akan peraturan, regulasi yang berlaku, tata krama, dan etika berinternet (*netiquette*)
- Dasar 2: Pengetahuan dasar membedakan informasi apa saja yang mengandung hoax dan tidak sejalan, seperti: pornografi, perundungan, dll.
- Dasar 3: Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dalam kaidah etika digital

dan peraturan yang berlaku

- Dasar 4: Pengetahuan dasar bertransaksi secara elektronik dan berdagang di ruang digital yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.

### Topik

Etika tradisional adalah etika berhubungan secara langsung/tatap muka yang menyangkut tata cara lama, kebiasaan, dan budaya yang merupakan kesepakatan bersama dari setiap kelompok masyarakat, sehingga menunjukkan apa yang pantas dan tidak pantas sebagai pedoman sikap dan perilaku anggota masyarakat. Etika kontemporer adalah etika elektronik dan digital yang menyangkut tata cara, kebiasaan, dan budaya yang berkembang karena teknologi yang memungkinkan pertemuan sosial budaya secara lebih luas dan global. Maka, ruang lingkup etika dalam dunia digital menyangkut pertimbangan perilaku yang dipenuhi kesadaran, tanggung jawab, integritas (kejujuran), dan nilai kebajikan. Baik itu dalam hal tata kelola, berinteraksi, berpartisipasi, berkolaborasi dan bertransaksi elektronik.



**Gambar 2. 1 Ruang Lingkup Etika Digital**

Kesadaran maksudnya adalah melakukan sesuatu dengan sadar atau memiliki tujuan. Media digital yang cenderung instan seringkali membuat penggunaanya melakukan sesuatu dengannya 'tanpa sadar'

sepenuhnya. Kesadaran adalah kondisi individu yang menyediakan sumber daya secara penuh ketika menggunakan media digital, sehingga individu tersebut memahami apa saja yang sedang dilakukannya dengan perangkat digital. Tanggung jawab berkaitan dengan dampak atau akibat yang ditimbulkan dari suatu tindakan. Maka bertanggung jawab artinya adalah kemauan menanggung konsekuensi dari tindakan dan perilakunya dalam bermedia digital. Sementara itu, kebajikan menyangkut hal-hal yang bernilai kemanfaatan, kemanusiaan, dan kebaikan serta prinsip penggunaan media digital untuk meningkatkan derajat sesama manusia atau kualitas kehidupan bersama, dan integritas adalah prinsip kejujuran sehingga individu selalu terhindar dari keinginan dan perbuatan untuk memanipulasi, menipu, berbohong, plagiasi, dan sebagainya, saat bermedia digital (Frida dkk, 2021 dalam Frida dan Astuti, 2021). 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.

Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menimbang urgensi penerapan etika bermedia digital. Pertama, penetrasi internet yang sangat tinggi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Bukan saja jumlah dan aksesnya yang bertambah. Durasi penggunaannya pun meningkat drastis. Kedua, 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. Ketiga, 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.

Dalam lanskap informasi, media digital menyatukan pengguna Internet dari beragam budaya dan kelompok usia. Media digital juga digunakan oleh siapa saja yang berbeda latar pendidikan dan tingkat kompetensi. Karena itu, dibutuhkan panduan etis dalam menghadapi jarak perbedaan-perbedaan tersebut. Selain itu, diperlukan kontrol diri (*self-controlling*) dalam menggunakan media digital, yang disebut dengan Etika Digital.

Salah satu bentuk tantangan muncul dari keragaman kompetensi setiap individu yang bertemu di ruang digital. Ada *generation gap* yang menunjukkan perbedaan perilaku antara *native generation* dan *migrant generation* dalam kecakapan digital. Generasi ini juga berbeda budaya karena memiliki pengalaman etiket yang berbeda antara luring dan daring. Keragaman kecakapan digital dan budaya membawa konsekuensi perbedaan dalam berinteraksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi di ruang digital. Tantangan selanjutnya adalah banyaknya konten negatif di media digital yang disikapi secara tidak sepatutnya oleh netizen Indonesia. Laporan Digital Incivility Index 2021 menempatkan Indonesia pada posisi paling rendah—yang artinya, tingkat ketidaksopanan netizen Indonesia paling tinggi di Kawasan Asia Tenggara.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, maka rencana pengembangan modul Etis Bermedia Digital adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan modul dengan secara khusus membidik

kelompok-kelompok minoritas atau yang termarginalkan seperti difabel, anak, perempuan, lansia, dan masyarakat 3T. Fokusnya pada pelatihan dan pendampingan, sehingga mereka cakap bermedia digital, sekaligus mampu menerapkan etika bermedia digital dalam berinteraksi, berpartisipasi, berjejaring, dan berkolaborasi.

2. Revisi dan *upgrading* modul berdasarkan riset proses dan efek dari penerapan modul ini.
3. Perluasan Kurikulum Etika Media di luar empat etika dasar.

Tabel 2. 2 Tujuan Bahasan Netiket

| Tujuan                         | Penjelasan   |
|--------------------------------|--|
| Memahami etika berinternet     | Memahami adalah kemampuan menjelaskan etiket dalam ruang digital.  |
| Mengevaluasi etika berinternet | Mengevaluasi adalah kemampuan memberi penilaian atas pelaksanaan dan pelanggaran etiket di ruang digital. Baik yang dilakukan sendiri maupun orang lain. |
| Menerapkan etika berinternet   | Menerapkan adalah selalu menjadikan etika sebagai panduan dalam pengalaman sehari-hari saat beraktivitas di ruang digital.                               |

Sedang urgensi dari netiket bagi netizen adalah karena kita semua manusia bahkan sekalipun saat berada di dunia digital, jadi ikutilah aturan seperti dalam kehidupan nyata. Pengguna internet berasal dari

bermacam negara yang memiliki perbedaan bahasa, budaya dan adat istiadat. Pengguna internet merupakan orang yang hidup dalam anonymous, yang mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi. Berbagai fasilitas di internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis atau tidak etis (Hartanto, 2019 dalam Frida dan Astuti, 2021). Sehingga kita dapat menyeleksi perilaku sesuai dengan netiket. Seperti terangkum dalam tabel berikut:

Tabel 2. 3 Menyeleksi Perilaku Netiket

| <b>Seleksi dan analisis informasi Sesuai netiket</b>  | <b>Seleksi dan Analisis Informasi Tidak Sesuai netiket</b> |
|---|--|
| Ingatlah akan keberadaan orang lain di dunia maya   | Menyebarkan Berita Hoaks atau berita bohong dan palsu      |
| Taat kepada standar perilaku online yang sama dengan yang kita jalani dalam kehidupan nyata | Ujaran Kebencian (provokasi, hasutan atau hinaan)          |
| Tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan para pengguna internet lainnya                 | Pornografi (konten kecabulan dan eksploitasi seksual)      |
| Membentuk citra diri yang positif   | Pencemaran Nama Baik                                       |
| Menghormati privasi orang lain  | Penyebaran Konten Negatif                                  |

|  |  |
|--|--|
| Memberi saran atau komentar yang baik                              | Modus Penipuan Online (voucher diskon, penipuan transaksi shopping online)                                   |
| Hormati waktu dan bandwidth orang lain                             | Cyber Bullying (pelecehan, mempermalukan, mengejek)  |
| Mengakses hal-hal yang baik dan bersifat tidak dilarang            | Perjudian Online (judi bola online, blackjack, dan casino online)  |
| Tidak melakukan seruan atau ajakan ajakan yang sifatnya tidak baik | Cyber Crime, yaitu ancaman keamanan siber (pencurian identitas, pembobolan kartu kredit, pemerasan, hacking) |

Ketidakpahaman atas netiket bisa menimbulkan dampak negatif yang sangat merugikan, karena internet memiliki jejak digital yang tidak mudah dihapus. Jejak digital atau yang disebut IDC (International Data Corp) sebagai “digital shadow” merupakan suatu kapsul yang menampung segala informasi aktivitas pengguna internet (Zaenudin, 2018).

### Waspada Konten Negatif

Saat ini kita dapat memperoleh informasi dengan sangat mudah. Dengan bantuan gawai atau telepon seluler di genggaman yang terhubung internet, kita bisa mendapatkan berbagai informasi yang kita kehendaki maupun yang tidak kita kehendaki.

Selain itu dengan bantuan teknologi kita juga bisa menciptakan dan menyebarkan informasi ke banyak orang. Hal tersebut dipermudah setelah media sosial hadir di tengah kita. Media sosial adalah media yang memungkinkan penggunaanya berpartisipasi dalam menerima dan mengirim informasi (Maning, 2016 dalam Frida dan Astuti, 2021).

Soal akses memang terpecahkan berkat adanya teknologi, namun akses ini tidak hanya soal keahlian mencari atau menyebarkan informasi, namun juga terkait aspek etika, di mana kita memiliki tanggung jawab moral dalam penggunaan informasi. Tanggung jawab ini harus berdasar pada nilai respek atau penghargaan terhadap harkat-martabat manusia dan hak asasi manusia.

Ada dua hal penting saat berinteraksi di dunia digital. Pertama, penghargaan pada diri sendiri akan menjaga kepentingan kita di dunia digital. Kita akan bijak mengekspos diri kita melalui pesan yang kita buat dan bagikan. Kedua, penghargaan pada orang lain bisa kita lihat contoh penerapan prinsip tersebut pada media sosial. Perkembangan media sosial yang awalnya untuk mempererat hubungan antar pengguna, lalu mulai bergeser ketika ada ada pihak-pihak yang memiliki kepentingan ekonomi, politik, dan SARA. Sehingga ada baiknya kita memahami konten negatif dan mewaspadainya.

Tabel 2. 4 Tujuan Bahasan Waspada Konten Negatif  
 Tabel 2.4. Tujuan Bahasan Waspada Konten Negatif

| Tujuan          | Penjelasan   |
|-----------------|--|
| Memahami konten | Bisa membedakan hoaks, perundungan, ujaran kebencian, dan konten negatif lainnya dengan yang |

|   |   |
|---|---|
| negatif di media digital                                    | bukan.  |
| Mampu menganalisis konten negatif di media digital.         | Kemampuan menjelaskan hoaks, perundungan, ujaran kebencian, perundungan, dan konten negatif lainnya dalam konteks etika.                  |
| Bertindak etis atas adanya konten negatif di media digital. | Menunjukkan perilaku tidak menyebar, memproduksi, dan meneruskan konten hokas, ujaran kebencian, perundungan, dan konten negatif lainnya. |

Definisi konten negatif jelas tertulis dalam UU ITE. Konten negatif ada dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diubah melalui UU Nomor 19 Tahun 2016 (UU ITE) sebagai informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian pengguna.

Konten negatif muncul karena motivasi-motivasi pembuatnya yang memiliki kepentingan ekonomi (mencari uang), politik (menjatuhkan kelompok politik tertentu), mencari kambing hitam, dan memecah belah masyarakat (berkaitan suku agama ras dan antargolongan/SARA) (Posetti & Bontcheva, 2020 dalam Frida dan Astuti, 2021). Beberapa fenomena konten negatif adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 5 Beberapa Jenis Konten Negatif

| <b>Konten</b> | <b>Fenomena</b>  |
|---------------|--|
| Hoaks         | Hoaks, sebuah kata yang tidak asing lagi bagi kita. Kata ini sangat populer belakangan ini di Indonesia. Berbagai peristiwa besar sering diiringi oleh kemunculan hoaks, misalnya seperti peristiwa politik, bencana alam, ekonomi, sosial dan kesehatan             |
| Cyberbullying | Bentuk perundungan ini dapat berupa doxing (membagikan data personal seseorang ke dunia maya); cyberstalking (mengintip dan memata-matai seseorang di dunia maya);<br><br>dan revenge porn (membalas dendam melalui penyebaran foto/video intim seseorang).          |
| Hate speech   | Pengertian 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. |

Cara melawan konten negatif diantaranya adalah memverifikasi informasi. Kita wajib melakukan cross check untuk menguji kebenaran suatu informasi. Langkah verifikasi akan mengurangi resiko menjadi

korban dari konten negatif. Kita menguji kebenarannya dengan mencari informasi dari sumber-sumber lain yang kredibel. Lainnya adalah memegang prinsip kehati-hatian yang kita lakukan agar secara tidak langsung juga dapat berimbas pada orang-orang yang mengirimkan informasi yang salah.

Apakah kita perlu menyebarkan setiap informasi yang kita miliki? Kita perlu memiliki beberapa pertimbangan sebelum menyebarkan suatu informasi. Apakah informasi ini benar? Apakah informasi ini penting? Apakah informasi ini bermanfaat bagi keselamatan dan perbaikan situasi masyarakat jika disebar? Gunakan kreatifitas kita untuk memproduksi/membuat konten yang bermanfaat, yang tidak merugikan orang lain dan diri kita.

Membanjirnya konten negatif tidak boleh didiamkan. Kita bisa berpartisipasi dengan memproduksi dan menyebarkan konten positif di internet. Hal ini untuk membuat konten positif mudah ditemukan di internet oleh masyarakat. Perilaku ini menjadikan kita sebagai orang yang peduli untuk menciptakan komunikasi yang sehat di internet (daring), seperti juga di dunia nyata (luring).

### Interaksi Bermakna di Ruang Digital

Proses interaksi yang terjadi di media sosial ini merupakan bagian dari komunikasi sosial, bahkan semakin kompleks dan dapat menimbulkan masalah jika tidak dikelola dengan baik. Permasalahan yang biasanya muncul terkait dengan privasi, hak cipta karya, pornografi, kekerasan online, dan isu etika lainnya. UGC dapat menjadi dilema bagi pengguna dalam partisipasi di media digital, karena karya kreatif di media



sosial itu baik namun jika tidak diimbangi dengan pengetahuan, etika, dan tanggung jawab sosial yang tinggi, maka hasilnya dapat menjadi negatif.

Tabel 2. 6 Tujuan Bahasan Interaksi Bermakna di Ruang Digital

| <b>Tujuan</b>  | <b>Penjelasan</b>   |
|--|---|
| Mengetahui cara berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital                               | Dapat mengidentifikasi berbagai cara berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di berbagai platform digital.  |
| Memahami ragam peraturan yang berlaku ketika berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital. | Dapat menganalisis interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di berbagai platform digital yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan peraturan yang berlaku. |

Dengan kompleksnya informasi pada media digital, maka interaksi pun dapat berdampak negatif. Misalnya, memberi komentar negatif terhadap berita khususnya gosip artis di media sosial, seperti berikut ini. Pengikut beberapa akun Instagram populer memberikan kata-kata hujatan terkait selebgram yang mengklarifikasi berita dirinya foto berdua dianggap selingkuh. Hal ini disebut interaksi negatif. Interaksi negatif lainnya adalah ujaran kebencian atau hate speech.

Dalam mencegah hate speech demi menciptakan interaksi bermakna di ruang digital, partisipasi dan kolaborasi dibutuhkan. 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 merupakan proses kerjasama antar pengguna untuk memecahkan masalah bersama (Monggilo, 2020 dalam Frida dan Astuti, 2021).

Kolaborasi positif, dapat menjadi sistem pendukung bagi kita dalam menghadapi berbagai serangan informasi di dunia internet. Sebaliknya kolaborasi negatif dapat menjebloskan kita pada pusaran perspektif yang salah bahkan ranah hukum. Kolaborasi positif seperti menciptakan konten yang baik. Pada dasarnya, konten pada media digital adalah produksi budaya, karena terdapat interaksi, partisipasi, dan kolaborasi antar pengguna di dalamnya.

Namun dalam interaksi terkait konten digital, perlu diingat pertimbangan etis. Pertimbangan etis didasarkan triangle subjek, pencipta karya, dan audiens. Penjelasannya pertimbangannya adalah sebagai berikut:

1. Subjek: Apakah subjek berkenan untuk masuk dalam konten yang kita buat (consent)? Apakah subjek bebas dalam berpartisipasi atau ada paksaan (free will)?
2. Pencipta karya: Apakah pencipta karya memiliki maksud baik terhadap subjek (intentionality)? Apakah pencipta karya mempertimbangkan konsekuensi dari aksinya terhadap subjek? (consequences), apakah efek yang akan muncul kedepannya bagi masyarakat, khususnya terkait menjalin hubungan sosial yang sehat (social good)?
3. Audiens: Apakah audiens mendapatkan maksud baik dari yang disampaikan pencipta karya (intentionality)? Apakah audiens dapat berkontribusi bagi hubungan sosial yang sehat (social good)?

#### Interaksi dan Transaksi Bijak

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 dalam Frida dan Astuti, 2021). Sehingga jelas bahwa volume dan nilai transaksi uang elektronik di Indonesia meningkat. Maka kita sebagai pengguna media digital harus bijak dan waspada dalam bertransaksi, karena apabila tidak, akan dapat berdampak negatif bagi kita ketika melakukan transaksi daring di sosial media.

Sebelum memahami lebih jauh, perlu dipahami interaksi dan transaksi elektronik. Interaksi adalah sebuah kebutuhan dan seiring perkembangan teknologi informasi interaksi dapat dilakukan tidak hanya bertatap muka secara langsung tetapi juga melalui atau termediasi oleh komputer atau perangkat sejenis. Sedang menurut UU ITE No 11 tahun 2008, transaksi elektronik adalah dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan media elektronik lainnya. Berdasarkan UU ITE persyaratan para pihak yang bertransaksi elektronik harus dilakukan dengan sistem elektronik yang disepakati oleh para pihak.

Tabel 2. 7 Beberapa Etika Berinteraksi di Dunia Digital

| <b>Jejaring Pertemanan</b>   | <b>Aplikasi Percakapan</b>  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Bertemanlah dengan orang yang kita kenal sebelumnya</li> <li>● Apabila teman baru, lebih baik kita telusuri dahulu informasi tentang dia melalui</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menjaga privasi satu sama lain, tidak memberikan nomor orang lain kepada siapapun</li> <li>● tanpa izin</li> <li>● Apabila mengontak orang lain</li> </ul> |

|   |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● browser atau dari teman kita lainnya</li> <li>● Apabila mencari teman baru, sebaiknya teman tersebut memiliki kesamaan</li> <li>● pertemanan atau minat dengan kita</li> <li>● Bertemanlah dengan orang yang menggunakan identitas asli</li> </ul> | <p>yang belum mengenal kita sebelumnya sebaiknya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● didahului dengan memperkenalkan diri dan menyebutkan mendapatkan nomor kontak orang tersebut dari siapa.</li> <li>● Apabila membuat grup atau akan memasukkan seseorang ke dalam grup, maka           <ul style="list-style-type: none"> <li>● sebaiknya menanyakan terlebih dahulu kesediaannya untuk bergabung dalam grup.</li> <li>● Jangan meneruskan pesan bila pesan tersebut bila belum dapat dipastikan</li> <li>● Kebenarannya</li> </ul> </li> </ul> |
|---|--|

Setelah kita memahami bagaimana berinteraksi yang etis, kini mari kita tingkatkan manfaat media digital dengan melakukan transaksi. Menurut GlobalWebIndex, Indonesia adalah negara dengan tingkat adopsi e-commerce atau transaksi daring paling tinggi di dunia pada tahun 2019. Hal ini menggambarkan bahwa sebanyak 90% pengguna internet yang berada pada usia 19 hingga 60 tahun pernah melakukan pembelian produk atau jasa secara daring.

Media sosial dimanfaatkan oleh pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) sebagai wadah mengembangkan bisnis. Berikut beberapa keunggulan penggunaan media sosial untuk UMKM, antara lain:

1. Biaya operasional lebih efektif dan efisien
2. Toko dapat beroperasi 24 jam/hari selama 7 hari/minggu
3. Potensi pasar lebih luas hingga ke internasional/global
4. Katalog produk bisa selalu *up-to-date*
5. Tidak memerlukan toko offline/ toko fisik untuk memasarkan produknya
6. Modal lebih kecil untuk memulai usaha
7. Dapat dengan mudah mengenali *competitor*

Secara garis besar, sebaiknya kita kenali etika bertransaksi daring dan etika pelapak. Beberapa poin dirangkum di tabel berikut ini:

Tabel 2. 8 Etika Bertransaksi di Dunia Digital

| Bertransaksi   | Sebagai Pelapak   | Sebagai Pembeli  |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>● Daftarkan diri baik penjual dan pembeli sesuai dengan ketentuan yang disyaratkan platform belanja daring yang diinginkan.</li> <li>● Kenali dengan baik seluruh fitur yang tersedia. Fitur-fitur</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Jadilah penjual/pelapak barang/jasa yang tidak melanggar hukum.</li> <li>● Jujur mendeskripsikan Informasi mengenai produk yang dijual (tulisan, gambar/foto produk).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Melihat keprofesionalan lapak dan profil penjual</li> <li>● Membaca respon dan tanggapan di barang yang akan dikonsumsi</li> <li>● Melihat latar belakang dan riwayat berjualan</li> <li>● Mempelajari</li> </ul> |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>utama yang perlu dipelajari adalah kebijakan penjualan, detail produk, keamanan akun, proses pembayaran dan pengembalian produk yang dijual, pengiriman produk.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pastikan perangkat digital yang digunakan untuk transaksi daring sudah aman.</li> <li>● Baik penjual maupun pembeli sebaiknya memberikan dan dapat mengakses layanan</li> <li>● bantuan yang disediakan e-commerce.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Informasi mengenai harga produk yang akan dijual sesuai dengan aslinya</li> <li>● Selalu berusaha membalas calon pembeli yang bertanya atau memberi komen</li> <li>● Melakukan unggahan dengan kata-kata sopan dan tidak mengandung SARA</li> <li>● Balasan terhadap komen tetap sopan dan tidak menyinggung</li> <li>● Bila memberikan promosi, diberitahukan dengan jelas dan masuk akal</li> <li>● Barang/jasa sebaiknya dijelaskan pada spesifikasi produk</li> <li>● Tidak memaksakan pembeli untuk memberi umpan balik yang baik.</li> </ul> | <p>variasi cara transaksi dan pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Membaca testimoni atau komentar pelanggan sebelumnya</li> <li>● Mengecek statusnya apakah keanggotaan sudah diverifikasi?</li> <li>● Melihat apakah ada dukungan dan rekomendasi dari pihak lain</li> <li>● Apakah mematok harga yang masuk akal</li> <li>● Tidak masuk dalam blacklist</li> <li>● Lakukan survei harga pembanding dengan penjual yang lain</li> <li>● Dapat mengadakan pengelola platform belanja daring jika ada informasi yang tidak</li> <li>● sesuai atau meragukan.</li> </ul> |
|--|---|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Baca informasi mengenai produk dalam platform belanja dengan teliti dan hati-hati.</li> </ul> |
|--|--|--|

## **b. Budaya Bermedia Digital**

### **Kerangka Kerja**

Kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari.

### **Dasar**

- Dasar 1: Pengetahuan dasar akan Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai landasan kehidupan berbudaya, berbangsa dan berbahasa Indonesia
- Dasar 2: Pengetahuan dasar membedakan informasi mana saja yang tidak sejalan dengan nilai Pancasila di mesin telusur, seperti perpecahan, radikalisme, dll.
- Dasar 3: Pengetahuan dasar menggunakan Bahasa Indonesia baik dan benar dalam berkomunikasi, menjunjung nilai Pancasila, Bhineka Tunggal Ika
- Dasar 4: Pengetahuan dasar yang mendorong perilaku konsumsi sehat, menabung, mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya.

## Topik

Bangsa Indonesia diwajibkan untuk memiliki sikap dan perilaku yang menjunjung nilai nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Keduanya menjadi landasan yang kuat dalam bersosialisasi di masyarakat baik secara tatap muka maupun melalui kegiatan dalam jaringan (daring). Manusia harus memiliki mental yang tangguh dan memiliki prinsip dalam menjalankan tugas tugas berkomunikasi dengan orang lain. Sikap Pancasila ditunjukkan dalam berkegiatan kemanusiaan dalam berbagai kegiatan, salah satu aplikasinya melalui media sosial yaitu melalui penggunaan nilai nilai Pancasila dalam berkomunikasi antar sesama manusia. Terutama dalam menjalankan tugas tugas sebagai duta bangsa dalam kesenian dan teknologi serta dalam menjalankan tugas sebagai duta pariwisata untuk mempromosikan produk dalam negeri.

Masyarakat yang modern saat ini hidupnya sangat dipengaruhi oleh internet. Kehidupan masyarakat sangat tergantung dengan adanya internet. Kesukaan dan minat masyarakat melalui dalam berkomunikasi melalui ruang digital, khususnya mempergunakan gadget harus sesuai dengan konten yang bermanfaat bagi pengembangan diri, kecerdasan yang positif dan pengembangan relasi mereka dengan lingkungannya. Masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar tetap melaksanakan kegiatan, karena fasilitas dan fitur dari teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki keunggulan dan kemudahan untuk dipergunakan oleh berbagai kalangan masyarakat (Astuti, dan Prananingrum, 2021).

Perubahan media komunikasi yang digunakan oleh masyarakat



Indonesia tidak terlepas dengan perubahan teknologi komunikasi. Ketika media komunikasi beranjak cepat menuju digital, maka praktek budaya kita pun mau tak mau mengalami perubahan. Tantangan dalam menghadapi era digital adalah terbukanya akses, proses yang cepat dan instan, serta kemudahan akses. Satu hal yang harus diakui: kecanggihan teknologi digital hanya memperkaya pengetahuan dan keterampilan para pengguna. Namun, tanpa dibingkai oleh nilai budaya dan karakter, semua itu sia-sia belaka.

Bangsa yang sukses dan berkualitas adalah bangsa yang berbudaya dan bermartabat. Seyogyanya, saat dunia bertransformasi menjadi budaya digital, maka budaya baru yang terbentuk harus dapat menciptakan manusia yang berkarakter dan warga digital yang memiliki nilai-nilai kebangsaan untuk memperkuat bangsa dan negaranya. Kehadiran media dan teknologi digital, dengan kata lain, harus menjadi sarana memperkuat budaya bangsa dan karakter warganegara. Modul ini lahir dari sebuah cita-cita untuk menjadikan budaya digital yang tumbuh pesat, tidak lepas dari nilai-nilai kewarganegaraan dan budaya Indonesia. Perhatian terhadap perkembangan karakter harus menjiwai setiap unsur yang terkait dengan literasi digital, mulai dari konsep hingga aplikasinya dalam kehidupan masyarakat Nusantara.

Tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan modul budaya bermedia digital adalah menyesuaikan dan mengakomodasi panduan ini dengan keragaman budaya daerah. Pada dasarnya, Indonesia memiliki modal kearifan lokal yang luar biasa. Kearifan lokal inilah yang perlu diintegrasikan ke dalam budaya digital Indonesia sehingga memperkaya kita semua. Tantangan lain adalah bagaimana mengajarkan dan mengaplikasikan budaya digital kepada target

sasaran yang bukan hanya berbeda budaya, tetapi juga memiliki keragaman variabel sosioekonomi. Tidak kalah penting adalah bagaimana menyentuh kelompok-kelompok minoritas supaya tidak tertinggal dalam pengembangan budaya digital, yaitu warga difabel, masyarakat di Kawasan 3T, lansia, anak-anak, dan perempuan.

Diperlukan peran berbagai pihak dalam masyarakat untuk mengedukasi budaya digital yang bermartabat. Diperlukan sinergi dari siapa saja, mulai dari pejabat di lingkungan pemerintah, pemuka agama, para pendidik, tokoh masyarakat serta para *public figure* yang memberikan teladan nilai positif di tengah masyarakat. Rencana pengembangan modul terarah pada satu tujuan, yaitu membantu berbagai pihak untuk pendidikan penguatan karakter, sehingga menghasilkan warga negara Indonesia di dunia digital yang unggul. Satu pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa Kemajuan dan Martabat Suatu Bangsa tergantung dari Pelestarian Nilai Budaya Bangsa tersebut. Budaya digital hadir untuk memperkuat karakter budaya bangsa dan menguatkan nilai-nilai kebangsaan Indonesia dalam penggunaan media digital, bukan untuk memecah belah kesatuan warna di dunia maya.

### Budaya Digital dan Penguatan Karakter

Sebagai bangsa Indonesia diwajibkan untuk memiliki sikap dan perilaku yang menjunjung nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Keduanya menjadi landasan yang kuat dalam bersosialisasi di masyarakat baik secara tatap muka maupun melalui kegiatan dalam jaringan (daring). Manusia harus memiliki mental yang tangguh dan memiliki prinsip dalam menjalankan tugas tugas berkomunikasi dengan orang lain. Sikap Pancasila ditunjukkan dalam berkegiatan kemanusiaan

dalam berbagai kegiatan, salah satu aplikasinya melalui media sosial yaitu melalui penggunaan nilai-nilai Pancasila dalam berkomunikasi antar sesama manusia. Terutama dalam menjalankan tugas-tugas sebagai duta bangsa dalam kesenian dan teknologi serta dalam menjalankan tugas sebagai duta pariwisata untuk mempromosikan produk dalam negeri.

Masyarakat yang modern saat ini hidupnya sangat dipengaruhi oleh internet. Kehidupan masyarakat sangat tergantung dengan adanya internet. Kesukaan dan minat masyarakat melalui dalam berkomunikasi melalui ruang digital, khususnya mempergunakan gadget harus sesuai dengan konten yang bermanfaat bagi pengembangan diri, kecerdasan yang positif dan pengembangan relasi mereka dengan lingkungannya. Masyarakat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar tetap melaksanakan kegiatan, karena fasilitas dan fitur dari teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki keunggulan dan kemudahan untuk dipergunakan oleh berbagai kalangan masyarakat (Astuti, dan Prananingrum, 2021).

#### Nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika di Dunia Digital

Indikator pertama dari kecakapan dalam Budaya Digital (Digital Culture) adalah bagaimana setiap individu menyadari bahwa ketika memasuki Era Digital, secara otomatis dirinya telah menjadi warga negara digital. Dalam konteks keIndonesiaan, sebagai warga negara digital, tiap individu memiliki tanggung jawab (meliputi hak dan kewajiban) untuk melakukan seluruh aktivitas bermedia digitalnya berlandaskan pada nilai-nilai kebangsaan, yakni Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Hal ini karena Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika

merupakan panduan kehidupan berbangsa, bernegara dan berbudaya di Indonesia. Sehingga jelas, kita hidup di dalam negara yang multikultural dan plural dalam banyak aspek.

Pemahaman multikulturalisme dan pluralisme membutuhkan upaya pendidikan sejak dini. Apalagi, kita berhadapan dengan generasi masa kini, yaitu para *digital native* (warga digital) yang lebih banyak ‘belajar’ dari media digital. Meningkatkan kemampuan membangun *mindfulness communication* tanpa stereotip dan pandangan negatif adalah juga persoalan meningkatkan kemampuan literasi media dalam konteks budaya digital.

Melandasi diri ketika berpartisipasi dan berkolaborasi dengan nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika akan mengarahkan kita pada komunitas digital yang Pancasila dalam pilihan kegiatannya. Telah menjadi kewajiban kita untuk memastikan tidak memproduksi dan menyebarkan informasi yang tidak benar, sekaligus memproduksi konten positif. Selain partisipasi, kita juga diharapkan memiliki kecakapan berkolaborasi, dalam hal ini secara aktif menginisiasi, menggerakkan dan mengelola kegiatan bermedia digital yang positif.

Nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika yang dimasukkan dalam kerangka literasi digital dapat diklasifikasikan menjadi dua pokok besar, yaitu:

1. Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai Landasan Kecakapan Digital Dalam Kehidupan Berbudaya, Berbangsa dan Bernegara. Adapun kompetensi yang dibutuhkan adalah Cakap Paham.

2. Internalisasi (Penerapan) Nilai-Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika di Ruang Digital. Adapun kompetensi yang dibutuhkan adalah Cakap Produksi, Cakap Distribusi, Cakap Partisipasi dan Cakap Kolaborasi.

Setiap materi muatan kebijakan negara, termasuk UUD 1945, tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.

Dengan penjabaran dalam konteks literasi digital sebagai berikut:

Tabel 2. 9 Pengamalan Pancasila dalam Literasi Digital

| Sila | Bunyi                             | Konteks Pemahamannya dalam Literasi Digital  |
|------|-----------------------------------|--|
| 1    | Ketuhanan Yang Maha Esa           | Di ruang digital, kecakapan budaya digital terkait nilai Ketuhanan Yang Maha Esa dimulai dengan kemampuan untuk mengakses, mengeksplorasi dan sekaligus menyeleksi informasi tentang agama dan kepercayaan dari sumber yang kredibel, dan memungkinkan adanya kajian multi perspektif.       |
| 2    | Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab | Di ruang digital, kecakapan budaya digital terkait nilai Kemanusiaan Yang Adil dan Beradab dimulai dengan kesadaran bahwa setiap kita adalah setara. Tidak ada perbedaan jenis kelamin, ras, agama, status sosial, kelompok politik, disabilitas fisik dan perbedaan lainnya dalam hal akses |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   |   | memperoleh informasi di ruang digital. Kita diharapkan memiliki pengetahuan yang cukup tentang definisi konten yang berisi penghinaan, perendahan, pengucilan, perundungan terhadap kelompok tertentu.   |
| 3 | Persatuan Indonesia   | Di ruang digital, kecakapan budaya digital terkait nilai Persatuan Indonesia dimulai dengan kesadaran untuk bangga menjadi warga negara Indonesia. Kita harus mampu mengakses, mengeksplorasi, menyeleksi dan mengelaborasi pengetahuan tentang Indonesia. Hal ini ditujukan agar pemahaman tentang Indonesia yang kita miliki menumbuhkan rasa cinta kepada Tanah Air. Kita juga diharapkan memiliki pengetahuan yang cukup tentang batasan ujaran kebencian (hate speech) yang memprovokasi polarisasi/perpecahan. |
| 4 | Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan | Di ruang digital, kecakapan budaya digital terkait nilai Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan, dimulai dengan kesadaran untuk mengetahui, mengeksplorasi, menyeleksi dan mengelaborasi informasi publik yang berhak   |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   |   | diakses dari lembaga publik sebagai pertanggungjawaban transparansi dan akuntabilitasnya. Demokrasi digital juga menjamin adanya prinsip egaliter, sehingga kita harus belajar untuk memberi ruang bagi setiap orang untuk bebas berekspresi.  |
| 5 | Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia | Di ruang digital, kecakapan budaya digital terkait nilai Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia, dimulai dengan kesadaran untuk memahami regulasi dan kebijakan tentang ranah digital, di Indonesia ditetapkan UU ITE yang telah mengalami revisi di tahun 2016, juga UU Kebebasan Memperoleh Informasi. Selain itu di ruang digital kita harus memahami <i>netiquette</i> , sebuah panduan etika berperilaku sebagai warga negara digital. |

Memahami konsep dasar nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika adalah kunci agar mampu menginternalisasikannya dalam berbagai ruang, termasuk ruang digital. Terdapat sejumlah implikasi yang muncul jika kita tidak cukup memiliki pemahaman atas hal tersebut.

1. Tidak mampu memahami batasan kebebasan berekspresi dengan perundungan siber, ujaran kebencian, pencemaran nama baik atau provokasi yang mengarah pada segregasi sosial (perpecahan/polarisasi) di ruang digital

2. Tidak mampu membedakan keterbukaan informasi publik dengan pelanggaran privasi di ruang digital
3. Tidak mampu membedakan misinformasi, disinformasi dan malinformasi

Pemahaman konsep nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika menjadi landasan kecakapan digital dalam beraktivitas di ruang digital. Untuk mempraktikkannya, berikut adalah beberapa bentuk kecakapan digital yang mewujudkan nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika, yaitu

Tabel 2. 10 Pengamalan Nilai Pancasila dalam Aktivitas Dunia Digital

| No | Pengamalan  | Aktivitas  |
|----|---|--|
| 1  | Produksi Konten Berlandaskan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika   | Baik proses produksi maupun konten yang dihasilkan dilandasi dengan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika yakni cinta kasih, kesetaraan, harmoni dalam keberagaman, demokrasi dan kekeluargaan (kegotongroyongan) juga kesadaran mematuhi hukum di Indonesia. |
| 2  | Distribusi Konten Berlandaskan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika | Distribusi tidak hanya terkait aktivitas berbagi, namun sekaligus penyertaan sikap yang mengamplifikasi pesan, direpresentasikan dalam   |



|   |   |  |
|---|---|--|
|   |   | <p>simbol/emoticon, komentar, subscribe, follow, mengunggah ulang (repost, regram, retweet, repath) kepada jejaring di media sosial, atau media percakapan digital seperti WhatsApp, Line, Telegram, dan aplikasi percakapan lainnya.</p>  |
| 3 | <p>Partisipasi Aktif dalam Aktivitas Digital Berlandaskan Pancasila dan Bhinneka</p> <p>Tunggal Ika</p>           | <p>Penerapannya bisa dilihat dari keterlibatan dalam komunitas digital atau kampanye digital yang memperluas jejaring program maupun target sasaran yang beragam entitasnya secara intens. Dari satu kegiatan, dapat melahirkan kegiatan-kegiatan lain yang tak kalah penting.</p> |
| 4 | <p>Kolaborasi Aktif dalam Komunitas Digital yang berlandaskan nilai Pancasila</p> <p>dan Bhinneka Tunggal Ika</p> | <p>Penerapannya dapat dilihat dari jumlah komunitas digital dan atau aktivitas digital yang diinisiasi, dikelola dan dipimpin. Selain itu, penerapan kecakapan kolaborasi bisa dilihat dari cakupan (scope) komunitas digital, keberagaman entitas dan aktivitas digital yang</p>  |

|  |  |                                    |
|--|--|------------------------------------|
|  |  | diinisiasi, dikelola dan dipimpin. |
|--|--|------------------------------------|

Setelah mampu mengamalkan beberapa poin di atas, maka kita bisa menjadi warga digital yang Pancasilais, yaitu:

1. *Berpikir kritis*; Berpikir kritis melatih kita untuk tidak sekedar sharing, namun mempertimbangkan apakah konten yang akan kita produksi dan distribusikan selaras dengan nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Dasar utamanya adalah pertanyaan apakah konten kita benar (objektif, sesuai fakta), penting, dibutuhkan (inspirasi) dan memiliki niatan baik untuk orang lain (tidak memihak, tidak merugikan).
2. *Meminimalisir Unfollow, Unfriend dan Block untuk menghindari Echo Chamber dan Filter Bubble*: Sangat penting kiranya melatih kematangan bermedia. Salah satunya adalah dengan belajar untuk tidak mudah memutuskan pertemanan (unfollow, unfriend, block atau blokir) di media sosial dan media percakapan online. Baik echo chamber maupun bubble filter menciptakan situasi yang membuat kita berhadapan dengan keseragaman- seragam sama dengan kita. Akibatnya, kerap kita merasa paling benar atas pemikiran kita sendiri, karena terhalangi untuk melihat realitas yang lebih beragam di luar sana. Hal ini tentu berlawanan dengan nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika.
3. *Gotong Royong Kolaborasi Kampanye Literasi Digital*: Menjadi warga digital yang Pancasilais berarti memiliki inisiatif untuk berpartisipasi dan berkolaborasi aktif dalam aktivitas dan komunitas digital. Pada konteks ini, nilai- nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika tercermin dalam kesediaan kita untuk berkolaborasi dengan beragam entitas untuk mewujudkan tujuan berbangsa dan bernegara.

### Digitalisasi Kebudayaan dan TIK

Budaya digital yang akan kita pelajari bersama ini akan memberi wawasan kritis tentang tantangan dan peluang sosial, politik, dan ekonomi yang ditimbulkan oleh teknologi digital itu sendiri. Sebuah budaya memberi masyarakatnya gagasan tentang cara mendekati keputusan hidup, mulai dari bangun hingga tidur. Sekaligus, memberi ide tentang semua pelajaran hidup yang dapat diterima. Melalui media, termasuk media digital, gagasan masyarakat tentang kehidupan disampaikan kepada masyarakat luas.

Di antara kita, ada saja pihak-pihak yang menganggap budaya tertentu lebih tinggi daripada budaya lainnya, yang berujung pada upaya penyeragaman budaya. Tentu saja, kita tidak menginginkan penyeragaman budaya, karena keragaman seni budaya adalah kekayaan Indonesia. Persoalannya, bagaimana ruang digital dapat mempertahankan keragaman budaya Indonesia yang menghormati perbedaan dan menciptakan ruang debat yang sehat? Nah, pada bagian ini, kita akan mempelajari proses memahami, produksi, distribusi, partisipasi, dan kolaborasi ruang digital dalam isu keberagaman budaya kita.

Secara umum, dalam isu budaya, ada 5 kompetensi yang dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan bernegara, yaitu:

Tabel 2. 11 Jenis Kompetensi Budaya Digital dan Pemahamannya

| <b>Jenis Kompetensi Literasi</b> | <b>Pemahaman Kompetensi</b>     |
|----------------------------------|---------------------------------|
| Memahami Budaya di               | Memahami adalah kompetensi yang |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Ruang Digital                    | mengacu pada kemampuan individu untuk memahami makna dari konten budaya yang ada di media digital pada tingkat literal. Contohnya kemampuan untuk menangkap pesan orang lain, juga ide-ide individu tentang budaya yang dipublikasikan pada platform yang berbeda (misalnya buku, video, blog, Facebook, dll). Termasuk, menafsirkan makna dalam bentuk pendek baru atau emoticon.  |
| Produksi Budaya di Ruang Digital | Kecakapan produksi ini melibatkan kemampuan untuk menduplikasi (sebagian atau seluruhnya) konten budaya. Tindakan produksi budaya dalam format digital, di antaranya memproduksi klip video dengan menggabungkan gambar dan materi audio, atau menulis pada beragam media daring, termasuk media sosial. Kecakapan ini mengacu pada kemampuan untuk berinteraksi secara mendalam dengan beragam perangkat, termasuk untuk menangani alur informasi budaya dan narasi budaya di beberapa jenis konten berikut sumber medianya. |

|  |  |
|--|--|
| <p>Distribusi Budaya di Ruang Digital</p>  | <p>Kompetensi mendistribusikan berkaitan dengan kemampuan individu untuk menyebarkan informasi budaya yang ada di tangan mereka. Dibandingkan dengan kecakapan prosumsi (produksi dan konsumsi), kecakapan ini melibatkan proses berbagi. Contohnya, kemampuan individu untuk berbagi perasaan (misalnya setuju atau tidak setuju), untuk berbagi pesan, dan untuk mengapresiasi konten budaya. Kecakapan ini juga berfokus pada “kemampuan untuk mencari, mensintesis, dan menyebarkan informasi dengan konten budaya” dalam jaringan yang dimilikinya.</p> |
| <p>Partisipasi Budaya di Ruang Digital</p> | <p>Kecakapan ini adalah wujud budaya partisipatif yang mengacu pada kemampuan untuk terlibat secara interaktif dan kritis dalam lingkungan media baru. Misalnya, individu diharapkan untuk aktif membangun dan mendiskusikan ide-ide orang lain mengenai -isu isu budaya dalam beragam platform media platform digital (Youtube, FB, Instagram, Twitter, Skype, Blog, dan sebagainya). Kecakapan ini menyatukan pengetahuan yang dimiliki dan</p>  |

|                                    |   |
|------------------------------------|---|
|                                    | membandingkan catatan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Berpartisipasi membutuhkan keterlibatan individu yang terus-menerus dan interaktif agar bisa menulis, menyusun, dan mengembangkan konten budaya. Di sini, ada aspek koneksi sosial (keterhubungan) yang menghargai kontribusi masing-masing individu. |
| Kolaborasi Budaya di Ruang Digital | Kecakapan ini mengacu pada kemampuan untuk membuat konten budaya di media digital bersama-sama pihak lain. Kecakapan kolaborasi ini biasanya membutuhkan inisiatif dari diri kita sendiri dibandingkan dengan mengandalkan inisiatif pihak lain.  |

Budaya adalah produk, praktik dan perspektif hasil pemikiran, gagasan, dan tindakan manusia. Ruang digital sebagai buah kemajuan teknologi, dengan demikian, adalah bagian dari budaya. Kendati demikian, kehadiran ruang digital memberikan sejumlah tantangan bagi pelestarian budaya nasional maupun daerah. Menyikapi hal ini, bahasan tentang Digitalisasi Kebudayaan dan Teknologi Informasi Komunikasi telah memperlihatkan cara menyiasati tantangan dan peluang tersebut melalui kompetensi literasi digital berupa pemahaman terhadap aspek budaya di ruang digital, produksi, distribusi, partisipasi, dan kolaborasi.

### Cintai Produk dalam Negeri

Potensi Indonesia bukan saja bertitik tolak pada jumlah penduduknya tapi hasil-hasil karya anak bangsa yang sebenarnya banyak dilirik kalangan mancanegara. Seperti contoh batik, songket, ulos, kain tenun dan lain sebagainya termasuk barang aksesoris, perhiasan, tas, sepatu dan lain-lain. Aneka karya anak bangsa itu dilirik karena pengerjaannya masih berbasis pekerjaan tangan manusia bukan pabrik. Kecintaan pada produksi dalam negeri sebenarnya bukti dari bela negara secara ekonomi (Siswanto 2017 dalam Astuti dan Prananingrum, 2021). Bela negara dimaksudkan sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat patriotisme dan cinta tanah air kepada seluruh warga negara Indonesia (Akmadi, 2017 dalam Astuti dan Prananingrum, 2021).

Artinya bela negara adalah langkah-langkah untuk membangun nilai-nilai rela berkorban untuk Indonesia. Hal ini dipandang penting karena di era globalisasi, arus informasi dan nilai-nilai luar masuk dengan deras dan berpengaruh kepada perilaku masyarakat. Namun yang perlu dipahami bahwa bela negara dalam konteks kekinian tidak mengutamakan wajib militer, tetapi lebih mengutamakan dimensi kreativitas, sosial media, dan acara-cara hiburan yang edukatif. Lebih lanjut, gerakan bela negara melibatkan Badan Ekonomi Kreatif.

Jadi sudah selayaknya, warga negara Indonesia melakukan bela negara yang lebih nyata dengan selalu menggunakan barang-barang yang diproduksi di dalam negeri. Juga selalu mengkonsumsi hasil-hasil pertanian dan perikanan asli Indonesia. Langkah ini dilakukan untuk

meningkatkan daya beli masyarakat sektor pertanian dan perikanan juga tidak menghabiskan devisa negara karena karena memenuhi kebutuhan makan-minum yang sebenarnya tersedia di dalam negeri. Gerakan kampanye mencintai produksi dalam negeri harus selalu digalakkan tanpa henti dengan menggunakan platform yang ada dengan berbagai lapisan masyarakat.

### Hak-Hak Digital

Hak-Hak Digital (Digital Rights) merupakan isu yang cukup kompleks. Dalam ranah kewargaan digital, hak-hak digital tak pernah bisa dilepaskan dari tanggungjawab. Baik hak maupun tanggung jawab berbicara mengenai kebebasan, sekaligus batasan-batasan dari kebebasan tersebut. Dalam area Budaya Digital (Digital Culture), hak dan tanggungjawab digital menempati posisi terakhir setelah indikator lainnya dikuasai. Indikator Hak Digital mencakup persoalan akses, kebebasan berekspresi, perlindungan atas data privasi, dan hak atas kekayaan intelektual di dunia digital.

Hak Digital adalah hak asasi manusia yang menjamin tiap warga negara untuk mengakses, menggunakan, membuat, dan menyebarluaskan media digital. Hak Digital terdiri dari hak untuk mengakses, hak untuk berekspresi, dan hak untuk merasa aman. Dirangkum dalam tabel berikut, adalah penjabaran hak-hak digital tersebut:

Tabel 2. 12 Ragam Hak Digital (SAFENET, 2019 dalam Astuti dan Prananingrum, 2021)

| HAK | UNTUK | HAK | UNTUK | HAK | UNTUK |
|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
|-----|-------|-----|-------|-----|-------|



| <b>MENGAkses</b><br><b>(right to access)</b>   | <b>BEREKSPRESI</b><br><b>(right to express)</b>  | <b>MERASA AMAN</b><br><b>(right on safety)</b>   |
|--|--|--|
| Kebebasan mengakses Internet, seperti ketersediaan infrastruktur, kepemilikan dan kontrol layanan penyedia Internet, kesenjangan digital, kesetaraan akses antar-gender, penapisan dan blokir. | Jaminan atas keberagaman konten, bebas menyatakan pendapat, dan penggunaan Internet dalam menggerakkan masyarakat sipil. | Bebas dari penyadapan massal dan pemantauan tanpa landasan hukum, perlindungan atas privasi, hingga aman dari penyerangan secara daring. |

Mengakses bukan sekadar kemampuan, melainkan juga sebuah hak. Belajar menghargai hak setiap orang untuk memiliki akses ke teknologi informasi, serta berjuang untuk mencapai kesetaraan hak dan ketersediaan fasilitas untuk mengakses teknologi informasi merupakan dasar dari Kewargaan Digital. Di ruang digital, kemampuan mengakses akan menghindarkan pengguna dari berbagai permasalahan. Elaborasi dari kemampuan mengakses bisa didasarkan pada konsep berikut:

- Mengakses sumber informasi yang valid dapat membuat kita terhindar dari jebakan hoaks, membantu kita dalam mengambil

keputusan, hingga menyelamatkan orang lain ataupun kita sendiri dari fitnah atau tuduhan palsu.

- Mengakses perangkat secara legal, jelas melindungi kita dari perbuatan yang melawan hukum karena melanggar hak cipta milik orang lain.
- Mengakses program sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan, dapat membantu kita mengoptimalkan fungsi program atau alat, serta menghindari kerusakannya.

Kebebasan berekspresi adalah salah satu hak asasi manusia yang menjadi ciri negara demokrasi. Dengan berkembangnya teknologi, berkembang pula jenis-jenis media massa. Dari media tradisional yang bersifat analog, menjadi media baru yang bersifat digital. Maka, ruang berekspresi publik pun menjadi lebih beragam. Sehingga, kebebasan berekspresi mewujudkan kecakapan digital, khususnya pada indikator cara menggunakan atau mempraktikkan ragam pengetahuan dasar yang telah dimiliki, mulai dari pengetahuan dasar mengenai lanskap digital, mesin pencarian informasi, hingga aplikasi percakapan dan media sosial. Inilah pembeda antara kebebasan berekspresi sebagai kecakapan digital dengan kebebasan berekspresi sebagai aspek kewargaan digital.

### **c. Aman Bermedia Digital**

#### **Kerangka Kerja**

Kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran

keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari

### **Dasar**

- Dasar 1: Pengetahuan dasar fitur proteksi perangkat keras (kata sandi, fingerprint) Pengetahuan dasar memproteksi identitas digital (kata sandi)
- Dasar 2 Pengetahuan dasar dalam mencari informasi dan data yang valid dari sumber yang terverifikasi dan terpercaya, memahami spam, phishing.
- Dasar 3 Pengetahuan dasar dalam memahami fitur keamanan platform digital dan menyadari adanya rekam jejak digital dalam memuat konten sosmed
- Dasar 4 Pengetahuan dasar perlindungan diri atas penipuan (scam) dalam transaksi digital serta protokol keamanan seperti PIN dan kode otentikasi

### **Topik**

Membahas tentang keamanan digital berarti membahas berbagai aspek keamanan, mulai dari menyiapkan perangkat yang aman hingga menyediakan panduan untuk berperilaku di media digital yang rendah risiko. Ada lima indikator atau kompetensi yang perlu ditingkatkan dalam membangun area kompetensi keamanan digital, yaitu:

1. Pengamanan perangkat digital
2. Pengamanan identitas digital
3. Mewaspadaai penipuan digital
4. Memahami rekam jejak digital
5. Memahami keamanan digital bagi anak

Perangkat digital memiliki peran vital dalam melakukan aktivitas digital. Misalnya ketika kita melakukan komunikasi seringkali kita menggunakan gawai yang terkoneksi dengan jaringan internet pada keseharian kita, sehingga dalam menggunakan perangkat digital kita perlu melakukan proteksi terhadap perangkat digital yang kita miliki. Sebuah perangkat digital selalu terdiri dari dua kelompok komponen utama: perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras adalah perangkat yang secara fisik bisa kita lihat dan pegang, seperti layar ponsel, monitor, keyboard, hard disk, dan kartu penyimpanan. Sedangkan perangkat lunak merupakan aplikasi dan program yang ditanamkan di dalam perangkat untuk membuatnya mampu bekerja dengan baik. Kedua komponen ini saling terkait sehingga upaya pengamanannya pun dilakukan secara berkesinambungan.

Perkembangan teknologi informasi dan pandemi COVID-19 memaksa masyarakat dunia dan Indonesia untuk mengadaptasi gaya hidup baru yang mengandalkan dukungan teknologi Internet. Perubahan ini menghasilkan lonjakan jumlah pengguna media digital sekaligus meningkatkan risiko keamanan digital. Modul Aman Bermedia Digital membahas secara detail berbagai aspek seputar pengamanan dan keamanan digital. Perkembangan teknologi digital yang semakin cepat berpengaruh juga pada perkembangan berbagai hal yang berkaitan dengannya, baik dalam bentuk perangkatnya, *platform* di dunia digitalnya, maupun peluang dan tantangannya. Hal yang sama terjadi pada konteks keamanan digital. Perkembangan teknologi juga membuka peluang lahirnya berbagai modus kejahatan baru yang mengancam keamanan digital. Namun, pada saat yang bersamaan, tindakan pengamanan digital, baik yang bersifat teknis seperti pengamanan

perangkat digital maupun yang bersifat penguatan resiliensi diri dalam menghadapi tantangan dunia digital juga turut berkembang mengikuti tren yang terjadi.

Kompetensi keamanan digital dalam modul ini didefinisikan sebagai 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. Pertama, kecakapan keamanan digital yang bersifat kognitif untuk memahami berbagai konsep dan mekanisme proteksi baik terhadap perangkat digital (lunak maupun keras) maupun terhadap identitas digital dan data diri. Hanya dengan penguasaan pengetahuan yang memadai, maka pengguna media digital bisa melindungi diri beragam ancaman keamanan digital. Misalnya, memiliki pengetahuan yang memadai tentang berbagai strategi untuk melakukan proteksi terhadap perangkat keras maupun lunak akan membantu meningkatkan keamanan perangkat digital yang kita gunakan.

Kedua, kecakapan keamanan digital yang bersifat afektif, yang pada dasarnya bertumpu pada 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. Jika pengguna ruang digital telah memiliki perasaan, empati dan kesadaran untuk bersama-sama membentuk ruang digital yang aman, maka pengguna tersebut dapat dianggap sebagai warga digital yang bertanggung jawab.

Area kecakapan ketiga yaitu kecakapan keamanan digital yang bersifat konatif atau *behavioral*. Aspek ini meliputi langkah-langkah

praktis untuk melakukan perlindungan identitas digital dan data diri. Contohnya adalah selalu memastikan menggunakan sandi yang kuat dan memperbaruinya secara berkala.

Perangkat digital memiliki peran vital dalam melakukan aktivitas digital. Misalnya ketika kita melakukan komunikasi seringkali kita menggunakan gawai yang terkoneksi dengan jaringan internet pada keseharian kita, sehingga dalam menggunakan perangkat digital kita perlu melakukan proteksi terhadap perangkat digital yang kita miliki. Sebuah perangkat digital selalu terdiri dari dua kelompok komponen utama: perangkat keras dan perangkat lunak.

Perangkat keras adalah perangkat yang secara fisik bisa kita lihat dan pegang, seperti layar ponsel, monitor, keyboard, hard disk, dan kartu penyimpanan. Sedangkan perangkat lunak merupakan aplikasi dan program yang ditanamkan di dalam perangkat untuk membuatnya mampu bekerja dengan baik. Kedua komponen ini saling terkait sehingga upaya pengamanannya pun dilakukan secara berkesinambungan.

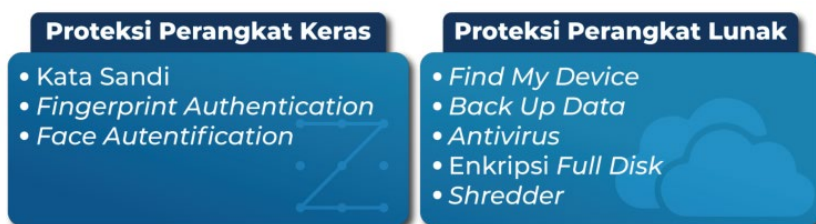
Proteksi perangkat digital pada dasarnya merupakan perlindungan yang bertujuan untuk melindungi perangkat digital dari berbagai ancaman malware. Malware, singkatan dari malicious software, adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengontrol perangkat secara diam-diam, bisa mencuri informasi pribadi milik kita atau uang dari pemilik perangkat. Perangkat lunak perusak telah digunakan untuk mencuri sandi dan nomor akun dari ponsel, komputer, tablet dengan cara membebankan biaya palsu pada akun pengguna, dan bahkan melacak lokasi dan aktivitas pengguna tanpa sepengetahuan mereka (Lookout.com, 2020 dalam Adikara dan Kurnia, 2021).

### Proteksi Perangkat Digital

Pemahaman mengenai proteksi perangkat digital harus dimiliki oleh pengguna perangkat seperti telepon pintar, tablet, dan komputer karena aktivitas penggunaan perangkat tersebut sangat rentan dan memiliki banyak risiko yang kemudian bisa terjadi dikemudian hari. Risiko lainnya yang mungkin saja terjadi pada perangkat digital yang kita miliki jika tidak diproteksi dengan benar adalah kegiatan mengakses data dan dokumen pribadi yang bisa dilakukan oleh orang yang paham teknologi dan informasi.

Jika dirasa perlu ditambahkan, kita juga bisa menambahkan fitur proteksi perangkat digital ekstra untuk memperkuat proteksi perangkat digital yang kita miliki. Sebagai contoh, kita bisa menggunakan fitur remote wipe, backup data, antivirus, enkripsi full disk dan shredder. Patut diingat, fitur ini bersifat opsional, artinya jika kita tidak terlalu banyak menggunakan perangkat digital untuk aktivitas yang berisiko, perangkat tambahan ini tidak terlalu dibutuhkan.

*Figur 3. Jenis Fitur Proteksi Perangkat keras (kiri) dan perangkat lunak (kanan) (Adikara dan Kurnia, 2021)*



Cara pengaturan kata sandi biasanya bisa ditemui pada menu pengaturan pada setiap perangkat. Setiap perangkat digital memiliki pola pengaturan yang berbeda sehingga ada baiknya kita merujuk pada buku

panduan pengguna atau mencari solusi di Internet maupun bertanya langsung pada layanan pelanggan. Pastikan kata sandi yang kita buat menggunakan kombinasi angka dan huruf agar kata sandi lebih kuat. Berikut cara aman untuk menghindari kata sandi kita diketahui oleh orang lain. Beberapa tips mengamankan sandi yang bisa diterapkan langsung seperti:

- Pastikan di sekeliling kita tidak ada orang lain ketika akan membuka kata sandi
- Menutup layar saat memasukkan kata sandi
- Rutin mengganti kata sandi secara berkala

Fitur Kunci Pencocokan sidik jari (*fingerprint authentication*) merupakan fitur perlindungan perangkat ponsel dengan sistem deteksi sidik jari. Fitur ini merupakan salah satu fitur proteksi perangkat digital yang memiliki proteksi yang cukup baik. Fitur ini bekerja dengan cara menyesuaikan sidik jari pengguna ponsel agar bisa membuka ponsel, sehingga orang lain tidak mudah untuk membuka ponsel karena sidik jari setiap orang tentunya berbeda.

Pencocokan wajah (*face authentication*) merupakan fitur kunci ponsel dengan mencocokkan wajah pengguna untuk membuka kunci perangkat mereka. Proteksi menggunakan fitur ini memiliki tingkat keamanan yang tinggi karena pada beberapa teknologi terkini fitur ini tidak bisa ditembus dengan foto wajah atau wajah orang yang mirip. Fitur ini bekerja dengan mendeteksi wajah pengguna menggunakan kamera depan ponsel.

Fitur Cari Perangkat Saya (*Find My Device*) ini merupakan fitur yang bisa diaktifkan untuk mencari perangkat digital yang hilang,



mengunci file, bahkan melakukan *remote wipe* atau penghapusan jarak jauh. Fitur *remote wipe* ini bisa diakses dengan menghubungi pusat bantuan masing-masing perangkat. Harus diingat, beberapa perangkat tipe lama memerlukan langkah tambahan untuk mengaktifkan fitur ini. Seperti fitur-fitur lainnya, pengaturan fitur ini akan berbeda untuk setiap perangkat

Pertahanan utama perangkat digital terhadap malware adalah menggunakan perangkat lunak yang baik untuk melindungi sistem perangkat digital. Meskipun ada sejumlah program antivirus di pasaran, program yang kita pilih harus memiliki reputasi yang baik. Perangkat lunak harus fokus pada jenis perlindungan ini, dan bukan program yang menyertakan fitur antivirus sebagai pertimbangan. Dalam memilih proteksi antivirus, biaya tidak harus menjadi perhatian (Sammons & Cross, 2016 dalam Adikara dan Kurnia, 2021). Antivirus menjadi perlindungan bagi berbagai perangkat komputer, termasuk ponsel pintar. Aplikasi antivirus sangat banyak dan mudah untuk diakses selain itu beberapa ponsel juga sudah memiliki antivirus yang langsung ada tanpa harus menginstal.

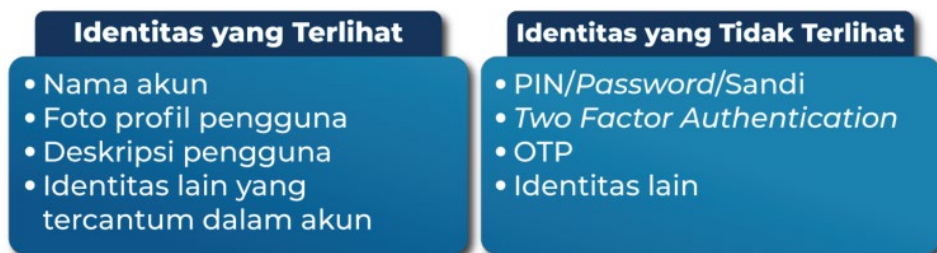
*Full disk encryption* memungkinkan seluruh kapasitas hard drive computer untuk dienkripsi, mencakup sistem, program, dan semua data yang tersimpan di dalamnya. Enkripsi adalah proses penyandian pesan sehingga hanya mereka yang berwenang untuk melihat data yang dapat membacanya. Tanpa enkripsi, pesan disebut sebagai teks biasa. Sedangkan fitur *shredder* merupakan fitur yang mampu memusnahkan data secara total sehingga tidak dapat dimanfaatkan oleh pihak lain, sebab

menghapus data saja tidak menjamin data terhapus sepenuhnya, data tersebut tetap bisa dimunculkan kembali dengan perangkat lunak tertentu.

### Perlindungan Identitas dan Data Pribadi Digital

Sebagai pengguna platform digital, kita pasti menyimpan dan mengelola identitas digital dan data pribadi ke dalam platform tersebut. Persoalannya, perlindungan terhadap identitas digital dan data pribadi ini masih jadi persoalan di berbagai belahan dunia (Sammons & Cross, 2017 dalam Adikara dan Kurnia, 2021). Apalagi, belum semua negara, termasuk Indonesia, mempunyai regulasi yang mengatur perlindungan data pribadi supaya hak warga negara di dunia digital bisa dijamin aspek hukumnya. Terdapat dua jenis identitas digital baik yang terlihat maupun tidak terlihat sebagaimana dijelaskan

Figur 4. Jenis Identitas Digital



Berbeda dengan identitas di dunia nyata, identitas digital bukanlah suatu kesatuan karakteristik melainkan gabungan beragam identitas parsial (Monggilo, dkk, 2020, dalam Adikara dan Kurnia, 2021). Artinya ada identitas digital yang sama dengan identitas kita di dunia nyata, ada yang berbeda. Misalnya saja, orang bisa mencantumkan nama, alamat, tempat tanggal lahir di platform digital sesuai aslinya, ada yang tidak.

Bahkan ada yang meramu identitas digitalnya dengan sebagian identitas asli sebagian samaran.

Tak heran jika kemudian kita mendapatkan beberapa akun media sosial yang dimiliki orang yang sama namun dengan identitas yang berbeda, sebab seorang pengguna bisa memiliki banyak persona. Kondisi seperti ini bisa terjadi karena identitas digital biasanya tidak membutuhkan konfirmasi dengan kartu identitas formal seperti KTP atau KK. Sehingga ada baiknya kita melakukan tips berikut untuk melindungi identitas digital, yaitu:

- Pastikan memilih atau menggunakan identitas asli atau samaran saat mengelola akun platform digital serta bertanggung jawab atas pilihan tersebut
- Amankan identitas utama yakni alamat surat elektronik (email) yang kita gunakan untuk mendaftar suatu platform digital
- Lindungi dan konsolidasikan identitas digital dalam berbagai platform digital yang dimiliki

Hindari untuk menampilkan identitas digital yang seolah aman tapi tidak seperti tanggal lahir kita dan nama ibu kandung. Sebab, identitas tersebut biasanya digunakan dalam transaksi perbankan yang tentu hanya kita saja yang boleh menggunakannya. Selain itu, sebelum bergabung dalam platform digital tertentu (*application admission*), pastikan kita memahami identitas digital kita akan dikelola dengan baik dan aman.

Kita juga wajib membaca syarat yang harus kita sepakati saat mendaftar akun platform digital dengan detail serta sadar akan risikonya.

Pastikan juga kita melindungi identitas digital kita di berbagai akun platform digital yang kita gunakan. Konsolidasikan keamanannya misalnya dengan tidak menggunakan sandi sama namun hubungkan satu akun dengan lainnya dengan perlindungan yang maksimal untuk saling mengunci. Beberapa tips berikut bisa dilakukan untuk melindungi data pribadi di dunia digital yaitu:

- Gunakan password (kata sandi) yang kuat dan gunakan secara berbeda di setiap akun platform digital yang dimiliki serta perbaharui secara berkala
- Hindari untuk membagikan data pribadi seperti tempat tanggal lahir, nama ibu kandung, dan password
- Pahami dan pilih aplikasi yang dipasang di gawai hanya untuk mengakses data yang dibutuhkan dan bukan data pribadi
- Pahami dan pastikan pengaturan privasi di setiap akun yang dimiliki sesuai dengan tingkat keamanan yang dibutuhkan
- Hindari berbagi data pribadi orang lain, keluarga, teman dan kenalan sebab ini adalah privasi mereka
- Selalu lakukan pembaruan perangkat lunak yang digunakan dalam gawai guna meminimalisir resiko celah kebocoran data
- Hati-hati mengunggah data pribadi di platform digital karena tidak selalu terjamin aman
- Hindari memasukkan data pribadi penting dalam platform digital saat menggunakan WiFi publik/gratis
- Waspada jika ada komunikasi/aktivasi mencurigakan dari akun dengan identitas yang tidak dikenal

Untuk menjaga keamanan identitas digital dan data pribadi kita, kemampuan kita juga dalam menggunakan PIN (Personal Identification

Number) menjadi kemampuan dasar yang selalu bisa kita asah. PIN adalah angka sandi yang hanya diketahui oleh pengguna platform digital dan sistem autentikasi platform digital tersebut. Biasanya PIN yang terdiri dari 4 hingga 6 digit angka digunakan sebagai cara sistem melakukan identifikasi terhadap pengguna agar akses ke sistem tersebut terbuka (Raharja & Setyabudi, 2019 dalam Adikara dan Kurnia, 2021). Hindari memilih kombinasi angka yang mudah ditebak, misalnya tanggal dan tahun lahir. Pilihlah kombinasi angka yang potensi keamanannya tinggi dengan selalu membuat PIN yang susah untuk diprediksi orang lain. Kedua, sebaiknya kita tidak menuliskan PIN di kartu identitas kita ataupun secarik kertas yang ditaruh di dompet.

Perlindungan lain adalah dengan proses autentikasi dua faktor (*Two-factor authentication, 2FA*). 2FA adalah keamanan penggunaan sistem digital yang membutuhkan dua faktor identifikasi (Susianto & Yulianti, 2015 dalam Adikara dan Kurnia, 2021). 2FA ini dilakukan dengan cara identifikasi pengguna berdasarkan dua faktor sebagai komponen informasi yang hanya diketahui oleh pengguna dan sistem. Biasanya langkah pertama adalah pengguna login melalui username atau email untuk masuk ke sistem. Langkah berikutnya, pengguna dikonfirmasi lagi dengan beberapa faktor sebagai langkah tambahan untuk memastikan.

Selain 2FA, juga ada OTP atau One-time Password. OTP adalah sandi yang dimiliki oleh pengguna platform digital yang diubah secara teratur oleh sistem sehingga seorang pengguna selalu login dengan menggunakan salah satu sandi dari daftar sandi yang dimilikinya. Kelebihan OTP adalah keamanan yang tinggi sehingga kemungkinannya kecil untuk diretas. Sedangkan kelemahannya adalah pengguna harus menjaga agar daftar sandi tersebut selalu aman jangan sampai tercuri

atau hilang. OTP biasanya berisi 6-8 digit angka melalui SMS atau email yang dijaga hanya digunakan sekali pakai oleh seorang pengguna (Yusuf, 2008 dalam Adikara dan Kurnia, 2021).

### Awas Penipuan di Dunia Digital

Dari data 2.259 yang dilaporkan ke Kepolisian dari Januari s/d September 2020, sebanyak 649 kasus yang dilaporkan merupakan kasus penipuan daring, dengan posisi urutan kedua terbanyak kasusnya. Kasus ini adalah yang terdata dan dilaporkan untuk penipuan digital, sementara ada juga yang tertipu tetapi tidak melaporkan bahkan kadang mengikhlaskan saja, dianggap sebagai musibah. Penipuan digital yang dilaporkan banyak menyasar ketika kita melakukan aktivitas belanja dan bertransaksi secara daring melalui beragam layanan lokapasar (e-commerce).

Penipuan daring memanfaatkan seluruh aplikasi pada platform media internet untuk menipu para korban dengan berbagai modus. Penipuan jenis ini menggunakan sistem elektronik (komputer, internet, perangkat telekomunikasi) yang disalahgunakan untuk menampilkan upaya menjebak pengguna internet dengan beragam cara. Strateginya biasanya dilakukan secara bertubi-tubi tanpa diminta dan sering kali tidak dikehendaki oleh korbannya (Sitompul, 2012; Elsina, 2015 dalam Adikara dan Kurnia, 2021). Beberapa modus yang ditemui dalam penipuan daring adalah

- Penipuan harga diskon atau produk yang ditawarkan
- Identitas pelaku usaha atau konsumen fiktif

- Ketidaksesuaian barang atau produk yang diterima atau dipesan

Kemampuan analisis, verifikasi, dan evaluasi berkaitan dengan pemahaman awal mengapa terjadi penipuan digital Selanjutnya apa saja jenis dari penipuan digital termasuk mengenali dan memahami cara kerja penipuan digital. Setidaknya pemahaman tentang penipuan digital dengan berbagai kerugian serta aspek dan aturan hukum yang berkaitan dengan penipuan digital sebagaimana tersebut di atas dapat membantu kita semua untuk tahu secara dasar mengenai penipuan digital. Tren serangan siber pada berbagai platform media digital semakin meningkat, bahkan pada masa pandemi COVID-19.

Beberapa ragam jenis penipuan lain, selain di e-commerce dirangkum dalam tabel berikut

Tabel 2. 13 Beberapa Jenis Penipuan di Dunia Digital

| No | Jenis | Penjelasan  |
|----|-------|---|
| 1  | Scam  | Scam merupakan bentuk penipuan digital yang paling umum. Strateginya dengan memanfaatkan empati dan kelengahan pengguna. Metodenya beragam, bisa menggunakan telepon, SMS, WhatsApp, email, maupun surat berantai. Beberapa varian scam diantaranya romance scam yang dikembangkan dari Nigerian Scam. Istilah nigerian scam lahir karena penipuan ini awalnya tersebar melalui email dengan modus seorang pengusaha kaya mencari partner untuk |

|   |          |   |
|---|----------|---|
|   |          | memindahkan kekayaannya ke negeri tersebut.   |
| 2 | Spam     | Spam bisa terjadi dalam beragam bentuk, informasi mengganggu yang berbentuk iklan secara halus, informasi yang menjadi titik masuk bagi kejahatan siber seperti pemalsuan data, penipuan atau pencurian data. Email spam, selain berisi informasi tidak penting atau tidak relevan, tak jarang pula email spam menggiring penerima untuk mengklik tautan atau URL (Unique Related Location) tertentu.   |
| 3 | Phishing | Phishing adalah istilah penipuan yang menjebak korban dengan target menysasar kepada orang-orang yang percaya bahwa informasi yang diberikannya jatuh ke orang yang tepat. Biasanya, phishing dilakukan dengan menduplikat situs web atau aplikasi bank atau provider. Ketika kita memasukkan informasi rahasia, uang kita akan langsung dikuras oleh <i>cracker</i> tadi. Informasi yang diperoleh pelaku dapat digunakan untuk mengakses akun penting yang kita miliki dan mengakibatkan pencurian identitas hingga kerugian finansial. |
| 4 | Hacking  | Hacking merupakan tindakan dari seorang yang disebut sebagai hacker yang sedang mencari kelemahan dari sebuah sistem komputer. Di mana hasilnya dapat berupa program kecil yang dapat digunakan untuk masuk ke dalam sistem komputer ataupun memanfaatkan sistem tersebut untuk   |



|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | suatu tujuan tertentu tanpa harus memiliki user account. |
|--|--|--|

Melaporkan penipuan digital menjadi langkah tepat untuk mendapatkan solusi dan mencegah terulangnya penipuan. Beberapa hal yang berkaitan dengan pelaporan penipuan digital baik melalui situs resmi maupun laporan secara langsung ke kepolisian terdekat. Adapun pelaporan dan pengecekan secara digital diantaranya:

1. Langkah yang dapat dilakukan adalah Laporkan kejahatan siber di sekitar kita melalui [www.patrolisiber.id](http://www.patrolisiber.id)
2. Laporkan SMS spam ke Badan Regulasi Telekomunikasi Indonesia (BRTI) dengan cara melakukan tangkapan layar pada SMS spam dan nomor pengirim dengan menyertakan identitas ponsel kita yang telah teregistrasi NIK dan KK atau kirim aduan ke Twitter BRTI @aduanBRTI melalui direct message (DM).
3. Kita dapat melakukan pengecekan dan pelaporan rekening penipu mulai dari nama pemilik, nama bank, hingga rekaman transaksi sehingga nomor rekening penipu dapat dibekukan melalui:
  - a. CekRekening.id yang merupakan situs yang dimiliki oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dengan cara buka situs, pilih bank, masukkan nomor rekening dan klik periksa tombol rekening. Jika terindikasi melakukan penipuan klik "tambah laporan" dan isi kolom-kolom yang diperlukan. CekRekening.id juga merupakan situs yang dapat kita gunakan

untuk melaporkan jika terdapat investasi palsu maupun kejahatan lainnya.

- b. Kredibel.co.id yang merupakan situs untuk mengecek rekam jejak nomor rekening dan kredibilitas nomor rekening.
- c. Melalui Otoritas Jasa Keuangan (OJK) melalui layanan pengaduan ke 1-500-655 atau email ke konsumen@ojk.go.id.
4. Kita juga dapat melapor ke situs lapor.go.id merupakan situs Kepolisian Republik Indonesia dengan cara kita membuat akun terlebih dahulu dan laporkan penipuan yang kita alami. Selain situs resmi Lapor.go.id dapat juga mengadu melalui SMS ke 1708, aplikasi LAPOR! atau melalui akun Twitter@LAPOR1708 dengan menyematkan #lapor.

#### Lindungi Rekam Jejak Digital

Dalam aktivitas sehari-hari, setiap dari kita secara sadar atau tidak sadar telah meninggalkan banyak jejak di dunia maya. Penggunaan teknologi yang melekat dengan kehidupan sehari-hari kita juga telah meningkatkan kejahatan di maya dengan mengakses perangkat lunak, gawai, dan terlebih menyambungkan diri kita dengan internet, kita telah memberikan akses pada pihak lain untuk mengetahui kebiasaan kita sehari-hari. Kemudahan teknologi pun ternyata memiliki sisi yang perlu kita waspadai, yakni jejak-jejak kita di dunia maya. Jejak-jejak inilah yang disebut dengan jejak digital (digital footprints).

Jejak digital memiliki sisi positif dan juga sisi negatif yang perlu kita waspadai. Jejak digital dan keberadaan fisik orang-orang sekarang dapat dilacak dengan mudah sehingga seseorang kini harus melindungi anonimitas mereka secara daring dan juga luring dengan lebih menyeluruh (Madden, 2012 dalam Adikara dan Kurnia, 2021). Cara

termudah mengetahui jejak digital kita adalah dengan mengetikkan nama kita pada search engine/mesin pencari digital seperti Google, Yahoo, Altavista, Yandex, dan sebagainya. Cara lain adalah dengan melakukan pencarian barang pada situs belanja daring.

Jejak digital dikategorikan dalam dua jenis, yakni jejak digital yang bersifat pasif dan jejak digital yang bersifat aktif.

1. Jejak digital pasif adalah jejak data yang kita tinggalkan secara daring dengan tidak sengaja dan tanpa sepengetahuan kita. Biasanya digunakan untuk mencari tahu profil pelanggan, target iklan, dan lain sebagainya. Jejak ini tercipta saat kita mengunjungi situs web tertentu dan server web mungkin mencatat alamat IP kita, yang mengidentifikasi penyedia layanan Internet dan perkiraan lokasi.
2. Jejak digital aktif mencakup data yang dengan sengaja kita kirimkan di internet atau di platform digital. Contohnya seperti mengirim email, mempublikasikan di media sosial, mengisi formulir daring, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut berkontribusi pada jejak digital aktif kita karena kita memberikan data untuk dilihat dan/atau disimpan oleh orang lain. Semakin banyak email yang kita kirim, semakin banyak jejak digital kita (Vonbank, 2019 dalam Adikara dan Kurnia, 2021).

Jejak digital pun bisa disalahgunakan. Penyalahgunaan jejak digital adalah pemanfaatan jejak digital secara negatif. Netsafe mencatat beberapa hal negatif yang muncul dari penyalahgunaan jejak digital yang paling sering dilaporkan oleh pengguna internet, antara lain: mempublikasikan informasi pribadi yang mengarah ke penindasan atau

pelecehan daring, serta menerbitkan informasi pribadi atau bisnis yang digunakan untuk serangan manipulasi psikologis.

Modus penyalahgunaan jejak digital lain yang juga sering dilakukan adalah menerbitkan atau berbagi informasi yang merusak reputasi, seperti kehilangan pekerjaan. Modus lain adalah dengan menerbitkan atau berbagi gambar atau video yang digunakan untuk sexting, pemerasan, pelecehan berbasis gambar (terkadang disebut revenge porn) atau insiden pemerasan. Untuk perilaku semacam ini ancaman hukumannya bisa berlapis dan menyentuh hukum tentang pencemaran nama baik bahkan juga pemerasan.

Namun bagi aparat keamanan, jejak digital akan sangat membantu dalam mengungkap kasus-kasus kriminal, baik yang berbasis dunia daring (cybercrime) maupun yang terjadi di dunia luring. Bentuknya beragam. Mulai dari aktivitas sinyal seluler pada ponsel, riwayat login akun media sosial, sampai dengan jejak pengiriman SMS atau panggilan telepon. Bahkan, jika seseorang meretas sebuah situs web atau aplikasi berbasis Internet, sejatinya jejak digital itu akan tertinggal dan bisa dilacak (Kumparan.com, 2017 dalam Adikara dan Kurnia, 2021).

Meskipun media sosial seseorang tidak selalu menggambarkan keadaan sebenarnya dari orang tersebut, namun seringkali media sosial menjadi patokan untuk menilai. Banyak orang mengambil kesimpulan tentang orang lain hanya berdasarkan unggahan yang ia tinggalkan pada media sosialnya. Saat ini jejak digital sudah menjadi rujukan banyak lembaga atau perusahaan untuk merekrut tenaga kerja. Hal ini dapat terlihat dari salah satu syarat dimana pelamar wajib mencantumkan identitas media sosial mereka. Bukan tanpa alasan, perusahaan atau

lembaga tersebut akan menelusuri kepribadian calon pekerjanya melalui rekam jejak di media sosial.

Dalam konteks kehidupan digital, kita tidak pernah hidup sendiri. Di luar sana ada orang-orang yang mungkin sudah menangkap tampilan layar atau mengarsipkan dokumen pribadi yang pernah kita unggah. Jika kejadiannya seperti ini, maka hampir mustahil untuk menghapus jejak ini secara utuh. Untuk itu, kita harus berhati-hati ketika melakukan sesuatu di dunia digital. Di masa sekarang, dengan media sosial yang sudah menjadi keseharian, kita menjadi sangat mudah memberikan komen dan mempublikasikan sesuatu.

Terdapat banyak cara untuk meminimalisir terjadinya hal-hal yang negatif dengan cara melindungi jejak digital kita. Salah satu yang paling sederhana adalah dengan selalu menyempatkan untuk membaca syarat dan ketentuan aplikasi, media sosial dan juga situs web yang kita akses. Bagian ini memang terasa menjemukan untuk dibaca, tetapi mencermatinya bisa berguna di kemudian hari. Jika ada pilihan untuk tidak merekam jejak digital dan membagikannya ke pihak ketiga, kita bisa memilih opsi tersebut sehingga jejak digital kita aman. Kebiasaan lain yang patut diasah adalah kebiasaan untuk membatasi jenis data yang Anda bagikan. Jangan mengunggah informasi sensitif atau data pribadi seperti

KTP, SIM, Paspor, PIN dan lainnya di media sosial.

#### **d. Cakap Bermedia Digital**

##### **Kerangka Kerja**

Kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan

menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari

### Dasar

- Dasar 1: Pengetahuan dasar menggunakan perangkat keras digital (HP, PC)
- Dasar 2: Pengetahuan dasar tentang mesin telusur (search engine) dalam mencari informasi dan data, memasukkan kata kunci dan memilah 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

### Topik

Pemahaman terhadap lanskap digital tidak dapat dilepaskan dari kompetensi literasi digital. Dunia digital merupakan lingkungan yang tidak asing bagi banyak dari kita. Kita mungkin sudah sangat akrab dengan dunia digital. Namun, selayaknya dunia fisik di sekitar kita, ada beberapa hal yang perlu kita ketahui dan pahami agar tidak tersesat dalam dunia digital. Setiap generasi dapat memiliki praktik dan pengalaman yang berbeda terhadap dunia digital. Oleh karena itu, pemahaman fundamental terhadap lanskap digital semakin penting mengingat semakin beragamnya generasi yang mengakses dunia digital.

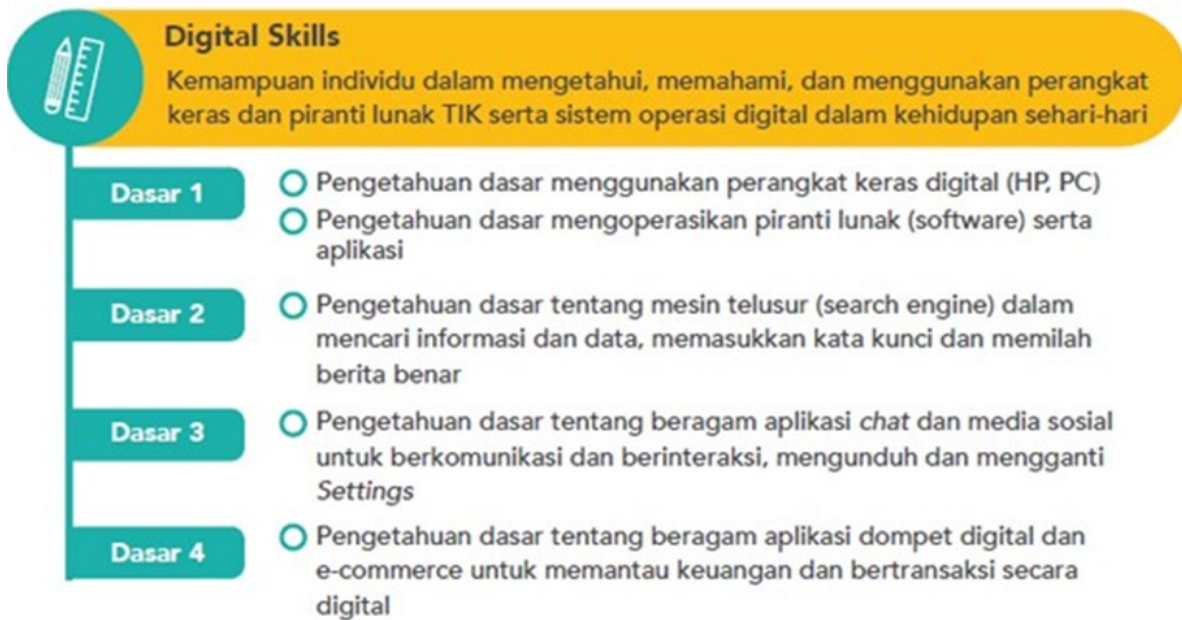
Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital meliputi berbagai perangkat keras dan perangkat lunak. Fungsi perangkat keras dan

perangkat lunak saling berkaitan sehingga tidak bisa lepas satu sama lain. Kita tidak bisa mengakses dunia digital tanpa fungsi jadi keduanya. Dengan demikian, kita perlu mengetahui dan memahami fungsi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam mengakses dunia digital.

Berdasarkan data survei indeks literasi digital nasional 2020 di 34 provinsi di Indonesia, akses terhadap internet ditemukan kian cepat, terjangkau, dan tersebar hingga ke pelosok (Kominfo, 2020). Dalam survei tersebut, terungkap pula 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, yaitu subindeks 1 terkait informasi dan literasi data, subindeks 2 terkait komunikasi dan kolaborasi, subindeks 3 tentang keamanan, dan subindeks 4 mengenai kemampuan teknologi, dengan skor terbaik bernilai 5 dan terburuk bernilai 1. Dari keempatnya, subindeks dengan skor 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).

Data tersebut nyatanya selaras dengan laporan indeks pembangunan teknologi informasi dan komunikasi (ICT Development Index) yang dirilis oleh International Telecommunication Union (ITU) 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 peningkatan literasi digital di Indonesia. Salah satunya adalah kecakapan digital sebagai salah satu area kompetensi literasi digital bagi

setiap individu di era digital.



**Gambar 2. 2 Indikator dan Sub-Indikator Kecakapan Digital**

Sumber: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte (2020)

Masing-masing sub indikator yang membentuk pilar kecakapan bermedia digital yaitu kecakapan terkait penggunaan perangkat keras dan lunak, mesin pencarian informasi, aplikasi percakapan dan media sosial, serta dompet digital, loka pasar, dan transaksi digital. Walaupun terlihat cukup sepele, peningkatan kecakapan mendasar dalam bermedia digital ini dapat memberi pengaruh yang luas di tengah masyarakat. Sama halnya dengan pengembangan modul untuk keperluan pendidikan dan pelatihan, keempat kecakapan dapat diajarkan kepada kelompok masyarakat spesifik dengan pertimbangan penekanan yang berbeda-beda. Selain itu, perlu diperhatikan juga tantangan yang harus dihadapi dalam usaha untuk terus memperbaharui kecakapan bermedia digital, mengingat betapa



cepat dan dinamisnya perkembangan dunia digital baik dari segi perangkat maupun sistem.

### Lanskap Digital

Pemahaman terhadap lanskap digital tidak dapat dilepaskan dari kompetensi literasi digital. Dunia digital merupakan lingkungan yang tidak asing bagi banyak dari kita. Kita mungkin sudah sangat akrab dengan dunia digital. Namun, selayaknya dunia fisik di sekitar kita, ada beberapa hal yang perlu kita ketahui dan pahami agar tidak tersesat dalam dunia digital. Setiap generasi dapat memiliki praktik dan pengalaman yang berbeda terhadap dunia digital. Olehnya itu, pemahaman fundamental terhadap lanskap digital semakin penting mengingat semakin beragamnya generasi yang mengakses dunia digital.

Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital meliputi berbagai perangkat keras dan perangkat lunak. Fungsi perangkat keras dan perangkat lunak saling berkaitan sehingga tidak bisa lepas satu sama lain. Kita tidak bisa mengakses dunia digital tanpa fungsi jadi keduanya. Dengan demikian, kita perlu mengetahui dan memahami fungsi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam mengakses dunia digital. Beberapa jenis perangkat digital yang umum diketahui antara lain.

Tabel 2. 14 Beberapa Jenis Perangkat Digital (Wempen, 2015 dalam Monggilo dan Kurnia 2021)

| No | Perangkat        | Penjelasan                                     |
|----|------------------|--|
| 1  | Komputer Desktop | Komputer pribadi yang biasa diletakkan di atas |

|   |          |   |
|---|----------|---|
|   |          | meja kerja atau meja belajar dan jarang dipindah-pindahkan. Komputer ini terdiri dari kotak besar yang disebut unit sistem yang berisi berbagai komponen penting agar komputer ini dapat bekerja. Kemudian komputer desktop ini dihubungkan juga dengan perangkat keras lain seperti monitor, keyboard, dan mouse.  |
| 2 | Notebook | Notebook merupakan istilah lain dari laptop. Notebook merupakan komputer yang didesain agar bisa dilipat dan mudah dibawa kemana-mana. Dalam perangkat keras ini sudah terdapat monitor, keyboard, dan keypad yang merangkai jadi satu dengan unit sistemnya. Karena kemudahannya dibawa kemana-mana, maka notebook menjadi perangkat keras yang populer. |
| 3 | Netbook  | Netbook merupakan singkatan dari internet notebook. Perangkat keras ini biasanya lebih kecil ukurannya dan kemampuannya juga tidak sehandal notebook. Faktor kemampuan ini membuat netbook mungkin tidak dapat mengoperasikan perangkat lunak tertentu. Dari segi harga netbook lebih terjangkau.   |
| 4 | Tablet   | Tablet merupakan komputer portabel yang terdiri dari layar sentuh dengan komponen komputer di   |

|   |                |  |
|---|----------------|--|
|   |                | dalamnya. Perangkat keras ini tidak memiliki keyboard. Fungsi keyboard dapat kita jumpai dalam layar sentuh tersebut. 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.                      |
| 5 | Telepon Pintar | Telepon pintar merupakan 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. |

Salah satu hal yang sering kita jumpai dalam dunia digital dalam banyak perangkat digital adalah internet. Internet merupakan jaringan komputer yang memungkinkan satu komputer saling berhubungan dengan komputer lain. Karena hal tersebut, maka pengguna komputer dapat berkomunikasi dengan pengguna komputer lainnya. Internet telah menghubungkan manusia dari berbagai lokasi. Internet juga semakin mudah diakses oleh banyak manusia. Pendahulu dari internet adalah ARPANET, sebuah proyek dari *United States of America Department of*

*Defense* (Kementerian Pertahanan Amerika Serikat) pada 1969 sebagai eksperimen terkait teknologi jejaring yang reliabel (Levine & Young, 2010 dalam Monggilo dan Kurnia 2021).

Komputer yang kita gunakan tidak terhubung secara langsung dengan internet. Komputer kita dapat terkoneksi karena adanya perusahaan penyedia jasa internet (*internet service provider*) yang menyediakannya. Kita perlu mendaftar agar memperoleh jasa koneksi internet dari penyedia jasa internet di sekitar. Internet biasanya dapat kita akses dengan perangkat keras koneksi bernama modem. Perangkat ini terhubung langsung dengan komputer kita atau dengan menggunakan *router* jaringan tanpa kabel (Miller, 2016 dalam Monggilo dan Kurnia 2021).

Jaringan publik bisa saja tidak seaman jaringan pribadi yang memerlukan kata kunci untuk mengaksesnya. Karena semua orang dapat mengakses jaringan publik, bisa saja ada kemungkinan pengguna yang berniat buruk. Pengguna ini secara tidak bertanggung jawab dapat mencegah sinyal yang dikirimkan dari komputer kita ke situs di internet. Jadi sebaiknya jangan mengirimkan informasi pribadi dan sensitif dengan menggunakan koneksi publik. Hal lain yang perlu diwaspadai dalam dunia digital lainnya adalah malware. Malware adalah istilah umum bagi segala perangkat lunak yang dibuat secara spesifik untuk menyebabkan masalah bagi komputer (Wempen, 2015 dalam Monggilo dan Kurnia 2021).

### Mesin Pencarian Informasi

Penggunaan mesin pencarian informasi menjadi salah satu hal yang krusial untuk dipahami. Aktivitas pencarian informasi di internet melalui mesin pencarian informasi akrab dikenal dengan istilah

‘searching’ atau ‘googling’. Walaupun aktivitas ini sering dilakukan sehari-hari, tetapi berbagai permasalahan mendasar masih sering dihadapi oleh pengguna mesin pencarian informasi.

Mesin pencarian informasi adalah situs yang memiliki kemampuan untuk mencari halaman situs web di internet berdasarkan basis data dengan bantuan kata kunci. Google, Yahoo, Bing, Baidu, dan Yandex adalah beberapa jenis mesin pencarian informasi yang populer di dunia. Beberapa kelebihan dari masing-masing mesin pencari ditampilkan di tabel berikut:

Tabel 2. 15 Beberapa Jenis Perangkat dan Kelebihannya (Namira, 2021 dalam Monggilo dan Kurnia 2021)

| No | Mesin Pencari | Kelebihan   |
|----|---------------|---|
| 1  | Google        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Memiliki waktu penyediaan informasi yang cepat Menyediakan informasi dari berbagai sumber sekaligus</li> <li>● Memiliki banyak fitur pendukung untuk optimalisasi pencarian informasi</li> <li>● Terkoneksi dengan pihak ketiga sehingga dapat menyediakan informasi lebih detail</li> <li>● Menyediakan pencarian dengan berbagai bahasa</li> </ul> |
| 2  | Bing          | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyediakan informasi dalam berbagai jenis (gambar, foto, video, dan berita)</li> <li>● Memiliki fasilitas instant answer</li> </ul>   |
| 3  | Yahoo         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyediakan informasi dalam berbagai jenis</li> </ul>  |

|   |            |   |
|---|------------|---|
|   |            | (gambar, foto, video, dan berita)<br>● Memiliki fitur news feed di halaman utama pencarian  |
| 4 | Baidu      | ● Menyediakan informasi berdasarkan rating situs web<br>● Menyediakan layanan pencarian lagu dengan format mp4  |
| 5 | Yandex     | ● Menyediakan informasi dalam berbagai jenis (gambar, foto, video, dan berita)<br>● Menyediakan pencarian dengan berbagai bahasa  |
| 6 | DuckDuckGo | ● Menyediakan informasi pencarian dari berbagai sumber<br>● Tidak melakukan penyimpanan IP address<br>● Iklan ditempatkan sesuai kata kunci yang dicari, bukan berdasarkan algoritma pengguna |

Mesin pencarian informasi memiliki tiga tahapan kerja sebelum menyajikan informasi yang kita butuhkan. Pertama, penelusuran (crawling), yaitu langkah ketika mesin pencarian informasi yang kita akses menelusuri triliunan sumber informasi di internet. Penelusuran tersebut tentu mengacu pada kata kunci yang diketikkan pada mesin pencarian informasi. Kedua, pengindeksan (indexing), yakni pemilahan data atau informasi yang relevan dengan kata kunci yang kita ketikkan. Ketiga, pemeringkatan (ranking), yaitu proses pemeringkatan data atau informasi yang dianggap paling sesuai dengan yang kita cari.

Mesin pencarian informasi seperti Google juga memberikan saran beberapa kata kunci lain yang mendekati. Google menyebut fitur ini dengan Google Suggest atau Autocomplete. Misalnya jika kita mengetikkan 'covid' maka muncul beberapa saran kata kunci seperti 'covid 19', 'covid-19', 'covid indonesia', 'covid hari ini', 'covid 19 vaccine'. Kita dapat memilih kata kunci yang paling sesuai dengan yang apa yang kita cari.

Selain berbagai kegunaan dari fitur-fitur mesin pencarian informasi yang telah dipaparkan sebelumnya, Google dan Microsoft juga melengkapi layanannya khusus untuk keperluan akademis dengan basis data yang spesifik. Layanan Google Scholar atau Google Cendekia memungkinkan kita untuk mencari referensi berupa teks dengan cepat dan menyimpannya dalam 'perpustakaan pribadi' kita.

Untuk meningkatkan kompetensi kritis dalam memanfaatkan mesin pencari serta mencegah kita untuk terlempar dalam pusaran hoaks, terlebih dahulu kita perlu mengetahui dan memahami tiga gangguan informasi. Pertama, misinformasi adalah informasi yang tidak benar. Namun, orang yang menyebarkannya percaya bahwa informasi tersebut adalah benar tanpa bermaksud membahayakan orang lain. Kedua, disinformasi adalah informasi yang tidak benar dan orang yang menyebarkannya juga tahu bahwa informasi itu tidak benar. Ketiga, mal-informasi adalah sepenggal informasi benar namun digunakan dengan niat untuk merugikan seseorang atau kelompok tertentu.

Untuk itu kita dapat melakukan langkah-langkah preventif sebagai pengguna mesin pencarian informasi. Pertama, percayai informasi hanya dari sumber atau media yang kredibel. Kedua, cek nama domain; situs

resmi jarang menggunakan domain gratis seperti blogspot.com dan lainnya. Ketiga, bandingkan informasi dari berbagai sumber yang berbeda.

### Aplikasi Percakapan dan Medsos

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 dalam Monggilo dan Kurnia 2021). Aplikasi percakapan adalah penunjang komunikasi kita dalam jaringan. Aplikasi percakapan menjadi salah satu garda terdepan terjadinya komunikasi daring, terlebih di masa pandemi COVID-19. Komunikasi kini lebih banyak terjadi dalam jaringan sehingga akses pada aplikasi percakapan sangat tinggi.

Kita kadang mengeluhkan pesan yang lambat atau bahkan tidak terkirim yang berakibat pada terhambatnya proses komunikasi. Tidak jarang juga kita terganggu dengan informasi yang diterima tetapi nyatanya tidak kita butuhkan. Lantas, bagaimana cara untuk menyiasatinya?

Pertama, mengenali kelebihan dan kekurangan dari aplikasi percakapan yang kita gunakan. Kedua, memperbarui aplikasi percakapan yang digunakan. Hal ini karena fitur-fitur terbaru biasanya akan dibenamkan ketika aplikasi kita diperbarui secara berkala. Ketiga, menonaktifkan fitur untuk mengendalikan informasi yang tidak diinginkan pada setting aplikasi.



Salah satu fitur yang memperkaya nuansa percakapan adalah simbol visual selain teks yang kerap dikenal dengan emoticon/emoji. Walau begitu, penggunaannya bisa menimbulkan perbedaan pemahaman antara pengguna dan tak ayal bisa menjadi asal mula perpecahan. Simbol emoticon/emoji biasanya bermakna ganda dan kadang kala lebih kompleks dari yang dipikirkan oleh penggunanya. Misalnya saja contoh emoji tertawa sampai menangis ini. Jika tidak awas, penerima bisa saja mengira kita sedang menangis.

Dengan durasi akses rata-rata lebih dari tiga jam, membuktikan eksistensi media sosial yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Media sosial mengalami perkembangan sangat cepat, tercatat hingga kini media sosial memiliki pengguna aktif sebanyak 106 juta pengguna di Indonesia, di mana angka tersebut sebanyak 40% dari total populasi yang ada (Indonesia Baik, 2017 dalam Monggilo dan Kurnia 2021).

Tabel 2. 16 Kelebihan dan Kekurangan Beberapa Media Sosial

| No | Media Sosial | Kelebihan  | Kekurangan  |
|----|--------------|--|---|
| 1  | Facebook     | Jumlah pengguna menduduki peringkat pertama.                     | Pengguna terlalu heterogen sehingga informasi yang muncul terlalu beragam |
| 2  | Instagram    | Memiliki fitur menarik untuk meningkatkan kualitas gambar maupun | Jenis unggahan terbatas gambar dan video                                  |

| No | Media Sosial | Kelebihan  | Kekurangan  |
|----|--------------|--|---|
|    |              | video yang diunggah  |   |
| 3  | Twitter      | Mendistribusikan informasi dengan cepat dan ringkas.                 | Karakter huruf dibatasi.                              |
| 4  | YouTube      | Menyajikan informasi berupa video dengan durasi yang tidak terbatas. | Konten video yang terlalu beragam serta pop-up iklan. |

### Dompet Digital, Lokapasar, dan Transaksi Digital

Dari data jumlah penduduk Indonesia per September 2020, sebanyak 270,20 juta jiwa (BPS, 2020) atau hampir 90% di antaranya sudah pernah melakukan aktivitas pembelian barang atau jasa secara daring. Angka tersebut kian menegaskan bahwa aktivitas transaksi jual beli daring atau yang kita kenal dengan e-commerce sungguh digemari oleh masyarakat. Sebagai pembeli, kita dimanjakan dengan kemudahan dan kenyamanan. Sementara itu, sebagai penjual, tidak perlu menghabiskan biaya operasional untuk meningkatkan pendapatan penjualan mereka (Kurnia dkk., 2020 dalam Monggilo dan Kurnia 2021).

Transaksi digital cenderung lebih aman dilakukan bilamana penjual bergabung dengan lokapasar yang sudah menyediakan metode pembayaran resmi. Salah satunya dengan memanfaatkan fitur dompet

digital. Namun, sebelum dompet digital hadir seperti saat ini, terdapat sejumlah metode pembayaran yang cukup sering digunakan, yaitu pembayaran dengan kartu kredit, kartu debit, transfer bank, rekening bersama (virtual account), cash on delivery (COD), dan tunai melalui gerai retail. Hingga kini, metode pembayaran tersebut masih eksis dan digunakan sebagai alternatif metode transaksi selain dompet digital (Tumbuh Usaha, 2019 dalam Monggilo dan Kurnia 2021). Secara umum, langkah untuk mengaktifkan dompet digital adalah sebagai berikut:

### *Aktivasi*



### *Verifikasi*



### *Penggunaan*



Figur 2. Langkah Aktivasi, Verifikasi, dan Penggunaan Dompet Digital (Monggilo dan Kurnia 2021)

Sedang berikut adalah tips-tips untuk memilih dompet digital guna menghindari kebingungan.

1. Kenali masing-masing karakteristik dari setiap dompet digital yang ada. Masing- masing dompet digital memiliki layanan yang berbeda-beda.
2. Tentukan peruntukkan dan kebutuhannya. Jika kebutuhan yang akan dipenuhi untuk segala hal, seperti untuk pembelian pulsa/data, pembayaran listrik, pembayaran TV Kabel, pembayaran kartu pascabayar, isi ulang e-money, pembayaran PDAM, pembayaran transportasi umum, dan pembayaran tiket bioskop, maka Dana adalah dompet digital yang tepat.
3. Tentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang memang diprioritaskan. Dengan demikian, kita dapat terhindari dari kebiasaan berbelanja berlebihan hanya karena untuk memenuhi keinginan ketimbang kebutuhan.

Lokapasar (marketplace), adalah satu platform yang menawarkan produk dan layanan dari banyak penjual yang dapat dibeli oleh klien/pembeli. Sebagian besar produk dan layanan yang dijual berasal dari perusahaan eksternal, meskipun beberapa platform juga dapat menawarkan produk mereka sendiri (Kawa & Wałęsiak, 2019 dalam Monggilo dan Kurnia 2021). Hadirnya lokapasar seperti saat ini sungguh memudahkan kita sebagai pengguna dalam melakukan transaksi jual beli dari mana dan kapan saja (Rosusana, 2008 dalam Monggilo dan Kurnia 2021). Selain itu, melalui lokapasar, pembeli dapat menemukan penjual yang menyediakan barang-barang yang belum dijual di toko-toko pada umumnya.

Berikut langkah-langkah mendasar yang dapat dilakukan agar Anda tidak keliru saat bertransaksi melalui lokapasar:

1. Temukan produk yang diinginkan dengan menjelajahi berbagai kategori dan subkategori menggunakan fitur pencarian.
2. Pilih produk yang diinginkan dari hasil pencarian.
3. Jika ingin membuat penawaran dengan penjual, kebanyakan lokapasar menyediakan fitur chat untuk memudahkan pembeli berkomunikasi langsung dengan penjual. Jika penawaran selesai dilakukan, ikon keranjang digunakan untuk memasukkan produk ke keranjang belanja untuk membuat pesanan.
4. Apabila produk yang diinginkan memiliki variasi ukuran, jenis, warna, dan model yang harus dipilih, setelah klik ikon keranjang pembeli harus menentukan pilihan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke proses checkout.

5. Selanjutnya kita akan diarahkan ke halaman keranjang belanja. Pilih produk yang ingin dibeli dan pilih voucher yang ingin digunakan jika ada. Apabila kita memiliki voucher dan bonus-bonus lainnya, kita dapat menggunakannya untuk mengurangi total belanja. Lalu klik Checkout.
6. Pada halaman checkout, pastikan alamat pengiriman sudah benar, kemudian pilih jasa kirim dan tentukan jam pengiriman: pengiriman setiap saat atau pengiriman pada jam kantor.
7. Pilih metode pembayaran yang diinginkan.
8. Apabila pembayaran sudah berhasil dilakukan pembeli akan mendapatkan konfirmasi dari lokapasar secara langsung dan produk yang kita beli akan otomatis ada di halaman pesanan dengan menunjukkan status-status dari proses pengiriman. Beberapa lokapasar juga menyediakan fitur Hubungi Penjual Jika kita sebagai pembeli masih memiliki pertanyaan terkait pesanan Anda.

## **2. Rangkuman**

Literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acap kali ada pandangan bahwa kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi. Lebih dari itu, literasi digital juga 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.

Keempat pilar yang menopang literasi digital yaitu etika, budaya, keamanan, dan kecakapan dalam bermedia digital. Etika bermedia digital meliputi kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari. Budaya bermedia digital meliputi kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari. Keamanan bermedia digital meliputi kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, kecakapan bermedia digital meliputi Kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Dalam Cakap di Dunia Digital perlu adanya penguatan pada:
  - Pengetahuan dasar menggunakan perangkat keras digital (HP, PC)
  - Pengetahuan dasar tentang mesin telusur (search engine) dalam mencari informasi dan data, memasukkan kata kunci dan memilah berita benar

- Pengetahuan dasar tentang beragam aplikasi chat dan media sosial untuk berkomunikasi dan berinteraksi, mengunduh dan mengganti Settings
  - Pengetahuan dasar tentang beragam aplikasi dompet digital dan e-commerce untuk memantau keuangan dan bertransaksi secara digital
- b. Dalam Etika di Dunia Digital perlu adanya penguatan pada:
- Pengetahuan dasar akan peraturan, regulasi yang berlaku, tata krama, dan etika berinternet (netiquette)
  - Pengetahuan dasar membedakan informasi apa saja yang mengandung hoax dan tidak sejalan, seperti: pornografi, perundungan, dll.
  - Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dalam kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku
  - Pengetahuan dasar bertransaksi secara elektronik dan berdagang di ruang digital yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- c. Dalam Budaya di Dunia Digital perlu adanya penguatan pada:
- Pengetahuan dasar akan Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai landasan kehidupan berbudaya, berbangsa dan berbahasa Indonesia
  - Pengetahuan dasar membedakan informasi mana saja yang tidak sejalan dengan nilai Pancasila di mesin telusur, seperti perpecahan, radikalisme, dll.



- Pengetahuan dasar menggunakan Bahasa Indonesia baik dan benar dalam berkomunikasi, menjunjung nilai Pancasila, Bhineka Tunggal Ika
  - Pengetahuan dasar yang mendorong perilaku konsumsi sehat, menabung, mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya.
- d. Dalam Aman Bermedia Digital perlu adanya penguatan pada:
- Pengetahuan dasar fitur proteksi perangkat keras (kata sandi, fingerprint) Pengetahuan dasar memproteksi identitas digital (kata sandi)
  - Pengetahuan dasar dalam mencari informasi dan data yang valid dari sumber yang terverifikasi dan terpercaya, memahami spam, phishing.
  - Pengetahuan dasar dalam memahami fitur keamanan platform digital dan menyadari adanya rekam jejak digital dalam memuat konten sosmed
  - Pengetahuan dasar perlindungan diri atas penipuan (scam) dalam transaksi digital serta protokol keamanan seperti PIN dan kode otentikasi

### 3. Soal Latihan

- 1) Peserta diminta mengaitkan fenomena-fenomena di media sosial sesuai dengan 4 pilar literasi digital
- 2) Peserta diminta menganalisis perilaku masyarakat Indonesia di dunia digital

- 3) Peserta diminta mengelaborasi cara-cara menerapkan 4 pilar literasi digital dalam kehidupan bermedia digital

### Bahan Diskusi

Kini mari kita berdiskusi dengan isu-isu terkini terkait etika berinteraksi dan bertransaksi.

1. Apakah pernah nomor atau akun anda ter-hack atau disalahgunakan orang lain? Atau mendengar kisah ini? Kemudian apa yang dilakukan hacker tersebut? Kira- kira mengapa hal ini bisa terjadi?
2. Kejahatan atau penipuan dalam transaksi daring semakin beragam, mari kita berdiskusi bersama apa saja motif-motif terbaru dalam penipuan atau kisah negatif dari berbelanja daring!
3. Apakah dari peserta ada yang menjadi penjual melalui media daring? Mari kita berdiskusi mengenai bagaimana memulai dan permasalahan apa yang sering ditemui sebagai pelapak/penjual!

#### 4. Kasus

Dalam kelompok berisi 5-6 orang, peserta diminta untuk menyelesaikan contoh kasus berikut.

##### Studi Kasus:

SMA Sinar Bulan di Kota A baru-baru ini ramai dibicarakan di media sosial karena tragedi *cyberbullying* yang terjadi di SMA tersebut. Pasalnya, siswa di SMA tersebut telah membuat sistem pengiriman pesan secara *anonymous* di akun sosial media atas nama sekolah yang dikelola bersama oleh siswa. Meski pada awalnya sistem pengiriman pesan tersebut bermanfaat bagi banyak siswa untuk saling berbagi keluhan, semakin lama semakin banyak bermunculan pesan yang berbau perundungan dan mengarah pada *cyberbullying*. Naasnya, kejadian ini telah menyebabkan salah seorang siswa mengalami tekanan mental yang sangat berat hingga harus berhenti bersekolah.

Anda dan kelompok ditugaskan untuk memberi intervensi terkait pilar-pilar literasi digital di SMA Sinar Bulan. Susunlah perencanaan kegiatan intervensi yang akan Anda dan kelompok lakukan di SMA tersebut! Kegiatan intervensi yang dilakukan bisa dalam bentuk seminar, *workshop*, atau bentuk lainnya yang menurut Anda sesuai.

## BAB 4

### KEGIATAN BELAJAR 3: IMPLEMENTASI LITERASI DIGITAL DAN IMPLIKASINYA

#### Kegiatan Belajar 3: Implementasi Literasi Digital dan Implikasinya

Fenomena dan permasalahan di dunia digital semakin marak dan semakin canggih. Peran dan tanggung jawab para peserta CPNS sangatlah besar. Modul ini membantu para peserta CPNS mampu beradaptasi dan juga memberikan solusi bagi permasalahan yang ada di dunia digital. Pada bab ini akan membahas mengenai berbagai bentuk implementasi literasi digital beserta implikasinya. Setelah mempelajari modul dan mengikuti instruksi dalam kegiatan belajar ini, diharapkan tercapai tujuan pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Capaian Pembelajaran Kegiatan Belajar

|                 | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b>  | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>   |
|-----------------|---|--|
| <b>Memahami</b> | Peserta dapat memahami berbagai bentuk implementasi literasi digital beserta implikasinya | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri tujuan penggunaan berbagai perangkat keras yang umum dipakai di tengah masyarakat</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri cara kerja mesin pencarian informasi</li> <li>- Peserta dapat merangkum dimensi-dimensi penting dalam persiapan penggunaan aplikasi percakapan dan media sosial</li> </ul> |

|  | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b> | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>  |
|--|----------------------------------|---|
|  |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat mendeskripsikan fenomena berkembangnya tren penggunaan dompet digital, loka pasar (<i>marketplace</i>), dan transaksi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri mengenai transaksi elektronik dan keunggulannya, beserta kompetensi akses (alat dan lapak transaksi elektronik) dan kompetensi verifikasi (bijak dalam bertransaksi elektronik)</li> <li>- Peserta dapat membedakan antara etika dan etiket dalam berinternet</li> <li>- Peserta dapat merangkum kriteria-kriteria yang dapat dijadikan pegangan dalam mengenali konten negatif di internet seperti hoaks, ujaran kebencian, serta perundungan</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri mengenai ciri-ciri dinamika interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang ideal</li> <li>- Peserta dapat menerangkan pentingnya perlindungan perangkat keras dan lunak beserta contoh fitur-fiturnya</li> <li>- Peserta dapat menerangkan risiko kebocoran identitas dan data diri di dunia digital beserta langkah-langkah pencegahannya</li> <li>- Peserta dapat membedakan antara beragam jenis penipuan digital</li> <li>- Peserta dapat mengenali <i>catfishing</i> dan risikonya</li> </ul> |

|                   | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b>  | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>  |
|-------------------|---|---|
|                   |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat membedakan antara penggunaan rekam jejak digital untuk tujuan positif dan negatif, serta langkah-langkah untuk memastikan rekam jejak tidak digunakan untuk tujuan negatif</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri bagaimana semangat Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dapat tetap hidup dalam perilaku masyarakat Indonesia di media digital</li> <li>- Peserta dapat menerangkan keuntungan dan tantangan dari digitalisasi kebudayaan melalui teknologi informasi dan komunikasi</li> <li>- Peserta dapat menerangkan bagaimana media digital dapat mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya</li> <li>- Peserta dapat menjelaskan dengan bahasanya sendiri hal-hal yang termasuk dalam ruang lingkup hak-hak digital warga negara</li> </ul> |
| <b>Menerapkan</b> | Peserta dapat mengaplikasikan berbagai bentuk literasi digital dalam penggunaan sehari-hari | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat menggunakan mesin pencarian informasi secara efektif dan efisien untuk memperoleh informasi yang lengkap dan akurat</li> <li>- Peserta dapat mendemonstrasikan contoh perilaku penggunaan aplikasi percakapan atau media sosial untuk tujuan tertentu</li> <li>- Peserta dapat memberi contoh bagaimana penggunaan dompet digital, loka pasar</li> </ul>   |

|  | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b> | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>   |
|--|----------------------------------|--|
|  |                                  | <p>(<i>marketplace</i>), dan transaksi digital dapat mempermudah kehidupan sehari-hari</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat memaparkan contoh permasalahan yang mungkin muncul dalam bertransaksi elektronik</li> <li>- Peserta dapat memberikan contoh kasus pelanggaran etika dan etiket dalam berinternet dalam kehidupan sehari-hari</li> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi konten-konten yang dapat dikategorikan sebagai konten negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, serta perundungan dari beberapa contoh yang disajikan</li> <li>- Peserta dapat memberikan contoh nyata dinamika interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang dapat membawa dampak positif di masyarakat</li> <li>- Peserta dapat memberikan contoh bagaimana penggunaan salah satu fitur perlindungan perangkat keras dan/atau lunak dapat meningkatkan keamanan pengguna dalam bermedia digital</li> <li>- Peserta dapat memberi contoh nyata bagaimana kebocoran identitas dan data diri di dunia digital dapat digunakan untuk tujuan-tujuan negatif</li> <li>- Peserta mengidentifikasi penipuan digital dan/atau <i>catfishing</i> dalam contoh kasus nyata yang diberikan</li> </ul> |

|                     | Capaian Pembelajaran Umum   | Capaian Pembelajaran Khusus   |
|---------------------|---|---|
|                     |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat memberikan contoh baru penggunaan rekam jejak digital untuk tujuan positif maupun negatif</li> <li>- Peserta dapat memberikan contoh positif maupun negatif dari ada-tidaknya aplikasi nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam perilaku masyarakat Indonesia di media digital</li> <li>- Peserta dapat membuat prediksi mengenai bagaimana digitalisasi kebudayaan akan berkembang dalam 10-20 tahun ke depan</li> <li>- Peserta dapat memberi contoh kasus nyata dimana media digital mendorong tumbuhnya perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya</li> <li>- Peserta dapat memberikan contoh kasus pelanggaran hak-hak digital warga negara</li> </ul> |
| <b>Menganalisis</b> | Peserta dapat menganalisis bentuk-bentuk implementasi literasi digital beserta implikasinya dari berbagai sudut pandang | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi perbedaan jenis informasi yang diperoleh dengan menggunakan mesin pencarian informasi yang berbeda atau metode pencarian berbeda</li> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi perbedaan peran berbagai aplikasi percakapan dan media sosial untuk mencapai satu tujuan yang sama</li> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi aspek-aspek yang berperan penting dalam memastikan implementasi dompet digital, loka pasar (<i>marketplace</i>), dan transaksi digital berjalan lancar di Indonesia</li> </ul>  |



|  | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b> | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>   |
|--|----------------------------------|--|
|  |                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi penyebab dan akibat dari permasalahan yang mungkin muncul dalam bertransaksi elektronik</li> <li>- Peserta dapat berdiskusi dan memberikan berbagai sudut pandang terkait terbentuknya etika dan etiket dalam berinternet di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat memilah aspek-aspek yang menjadi ciri konten negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, serta perundungan dari beberapa contoh yang disajikan</li> <li>- Peserta dapat menelaah peran tiap pihak yang terlibat dalam interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital</li> <li>- Peserta dapat memilih untuk menggunakan fitur perlindungan perangkat keras dan lunak yang tepat dalam menghadapi masalah tertentu</li> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi aspek-aspek atau pihak-pihak yang terlibat dalam kebocoran identitas dan data diri di dunia digital</li> <li>- Peserta dapat menganalisis faktor-faktor risiko terjadinya penipuan digital dan/atau <i>catfishing</i></li> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi berbagai pihak yang mungkin memiliki akses dan dapat menggunakan rekam jejak untuk tujuan negatif</li> <li>- Peserta dapat menunjukkan bagaimana kurangnya semangat Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dapat menjadi akar dari berbagai</li> </ul> |

|                     | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b>  | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>  |
|---------------------|---|---|
|                     |   | <p>permasalahan dalam bermedia digital di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat merincikan pihak-pihak yang memiliki peran penting dalam digitalisasi kebudayaan melalui teknologi informasi dan komunikasi dan bagaimana bentuk kerja sama yang semestinya muncul antar pihak-pihak tersebut</li> <li>- Peserta dapat merincikan alur kerja sama antar berbagai pihak dalam mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya melalui platform media digital</li> <li>- Peserta dapat mengidentifikasi penyebab dan akibat terjadinya masalah pelanggaran hak-hak digital warga negara</li> </ul> |
| <b>Mengevaluasi</b> | <p>Peserta dapat memberi penilaian dan evaluasi terhadap berbagai bentuk implementasi literasi digital serta implikasinya dari berbagai sudut pandang</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat menilai kualitas informasi yang didapat dari mesin pencarian informasi</li> <li>- Peserta dapat merincikan kekurangan dan kelebihan dari aplikasi percakapan dan media sosial tertentu</li> <li>- Peserta dapat merincikan tantangan yang dihadapi dalam implementasi dompet digital, loka pasar (<i>marketplace</i>), dan transaksi digital di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kualitas dan keamanan transaksi elektronik di Indonesia</li> <li>- Peserta dapat memberikan tanggapan dan rekomendasi mengenai apa yang masih harus</li> </ul>              |

|  | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b> | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>  |
|--|----------------------------------|---|
|  |                                  | <p>ditingkatkan dari etika dan etiket berinternet di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat memberikan tanggapan dan rekomendasi mengenai maraknya konten negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, serta perundungan di dunia digital Indonesia</li> <li>- Peserta dapat memberi kritik konstruktif untuk meningkatkan kualitas interaksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital pada salah satu contoh yang sebelumnya telah dipaparkan</li> <li>- Peserta dapat merincikan kekurangan dan kelebihan dari contoh fitur perlindungan perangkat keras dan lunak yang ada</li> <li>- Peserta dapat memberikan tanggapan mengenai hal-hal yang masih kurang disadari masyarakat terkait keamanan identitas dan data diri di internet</li> <li>- Peserta dapat memberikan rekomendasi dari berbagai sudut pandang mengenai pencegahan penipuan digital dalam berbagai bentuk</li> <li>- Peserta dapat menilai dan memilah konten rekam jejak yang berpotensi digunakan untuk tujuan negatif</li> <li>- Peserta dapat menilai perilaku-perilaku positif maupun negatif dalam bermedia digital dan mengaitkannya dengan semangat Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika</li> <li>- Peserta dapat merincikan apa yang sudah baik dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari praktik digitalisasi budaya yang ada</li> </ul> |

|                    | <b>Capaian Pembelajaran Umum</b>  | <b>Capaian Pembelajaran Khusus</b>   |
|--------------------|---|--|
|                    |   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat merincikan apa yang sudah baik dan apa yang masih perlu ditingkatkan dari praktik penggunaan media digital untuk mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya</li> <li>- Peserta dapat memaparkan argumentasi mengenai perlindungan hak-hak digital yang semestinya lebih ditingkatkan lagi</li> </ul> |
| <b>Menciptakan</b> | Peserta dapat berkolaborasi untuk merancang program yang menargetkan peningkatan kesadaran dan pengetahuan masyarakat akan berbagai bentuk implementasi literasi digital beserta implikasinya | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dapat berkolaborasi merancang kegiatan yang berdampak positif bagi masyarakat luas dengan memanfaatkan pemahaman mengenai bentuk-bentuk implementasi literasi digital yang telah dijabarkan</li> <li>- Peserta dapat berkolaborasi memerankan <i>role-play</i> singkat untuk mengilustrasikan kegiatan yang telah dirancang</li> </ul>          |

## 1. Uraian Materi

Pada bagian ini, akan dipelajari lebih mendalam mengenai penerapan dari masing-masing keempat pilar literasi digital, yakni etika, keamanan, budaya, dan kecakapan dalam bermedia digital. Selain itu,

pembahasan ini dilengkapi pula dengan kondisi terkini di Indonesia serta tips praktis yang membuat kita dapat memaknai lebih jauh keempat pilar tersebut.

### **a. Lanskap Digital**

Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital meliputi berbagai perangkat keras dan perangkat lunak karena 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.

Dengan demikian, kita perlu mengetahui dan memahami fungsi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam mengakses dunia digital. Salah satu perangkat keras yang sering kali digunakan dalam dunia digital adalah komputer. 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).

Jadi, komputer yang kita jumpai di rumah, sekolah, atau kafe internet seringkali diasosiasikan sebagai komputer pribadi. Akan tetapi, bentuk komputer pribadi bermacam-macam. Variasi bentuk ini bisa juga berkaitan dengan perbedaan fungsi dan kemampuan. Berikut ini beberapa kategori untuk mesin komputer yang sering kita jumpai (Wempen, 2015):

- Komputer

Komputer pribadi yang biasa diletakkan di atas meja kerja atau meja belajar dan jarang dipindah-pindahkan. Komputer ini terdiri dari kotak besar yang disebut unit sistem yang berisi berbagai komponen

penting agar komputer ini dapat bekerja. Kemudian komputer *desktop* ini dihubungkan juga dengan perangkat keras lain seperti *monitor*, *keyboard*, dan *mouse*. Perangkat keras tersebut disambungkan dengan unit sistem menggunakan kabel atau teknologi *wireless*. Kelebihan komputer *desktop* ini adalah kita meningkatkan performa dan fungsi komputer dengan mudah. Contohnya adalah menambah kapasitas kemampuan memori komputer hingga kapasitas penyimpanan data.

- *Notebook*

*Notebook* merupakan istilah lain dari laptop. *Notebook* merupakan komputer yang didesain agar bisa dilipat dan mudah dibawa kemana-mana. Dalam perangkat keras ini sudah terdapat *monitor*, *keyboard*, dan *keypad* yang merangkai jadi satu dengan unit sistemnya. *Notebook* dapat mengoperasikan berbagai perangkat lunak yang juga dioperasikan oleh komputer *desktop*. Karena kemudahannya dibawa kemana-mana, maka *notebook* menjadi perangkat keras yang populer. Walau begitu, kita perlu usaha ekstra jika ingin meningkatkan performa perangkat keras ini.

- *Netbook*

*Netbook* merupakan singkatan dari *internet notebook*. Perangkat keras ini biasanya lebih kecil ukurannya dan kemampuannya juga tidak sehandal *notebook*. Faktor kemampuan ini membuat *netbook* mungkin tidak dapat mengoperasikan perangkat lunak tertentu. Dari segi harga, *netbook* lebih terjangkau.

- *Tablet*

Tablet merupakan komputer portabel yang terdiri dari layar sentuh dengan komponen komputer di dalamnya. Perangkat keras ini tidak memiliki *keyboard*. Fungsi *keyboard* dapat kita jumpai dalam layar sentuh tersebut. 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

Telepon pintar merupakan 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*.

Dari kelima mesin komputer tersebut, telepon seluler merupakan salah satu gawai paling populer di Indonesia. Per tahun 2019, 63,3% penduduk memiliki telepon pintar dan diprediksi dapat mencapai 89,2% dari populasi pada tahun 2025 (Pusparisa, 2020). Telepon pintar kerap dikaitkan dengan penggunaan internet. Sebuah lembaga riset internetlivestats (2016) menyebutkan bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 12 pengguna internet terbanyak. Lembaga ini mengestimasi bahwa lebih dari 53 juta penduduk Indonesia sudah mengakses internet, angka ini menunjukkan peningkatan pengguna internet sebanyak 6,5% dari tahun 2014. Penetrasi internet Indonesia juga meningkat, di tahun 2014 hanya 17% meningkat menjadi 20% di tahun 2016.

### **Mengetahui dan Memahami Internet**

Salah satu hal yang sering kita jumpai dalam dunia digital adalah internet. Internet merupakan jaringan komputer yang memungkinkan satu komputer saling berhubungan dengan komputer lain (Levine &

Young, 2010). Karena hal tersebut, maka pengguna komputer dapat berkomunikasi dengan pengguna komputer lainnya. Komunikasi yang bisa dilakukan antar pengguna ini juga bersifat timbal balik. Jika komputer A mengirimkan sebuah pesan ke komputer B, maka komputer B dapat membalas pesan tersebut ke komputer A (Levine & Young, 2010).

Internet telah menghubungkan manusia dari berbagai lokasi. Internet juga semakin mudah diakses oleh banyak manusia. Pendahulu dari internet adalah ARPANET, sebuah proyek dari Departement of Defense (DOD) pada 1969 sebagai eksperimen terkait teknologi jejaring yang reliabel (Levine & Young, 2010). Teknologi ini kemudian semakin berkembang sehingga bisa diakses oleh banyak orang. Beberapa perkembangan dari waktu ke waktu adalah peralatan koneksi yang semakin murah dan ringan (Levine & Young, 2010). Hal ini tentu dapat mempermudah pengguna dalam mengaksesnya.

Menurut Levine dan Young (2010), ada beberapa hal yang perlu disiapkan untuk mengakses internet, yaitu komputer, modem, akses ke penyedia jasa internet, dan berbagai perangkat lunak. Pertama adalah komputer. Mesin pintar ini menjadi perangkat yang perlu dimiliki dalam mengakses internet. Kita tidak perlu memiliki perangkat komputer yang sangat canggih, asalkan memiliki kemampuan mengakses internet. Tidak harus berupa komputer pribadi, kita juga dapat mengakses internet dengan gawai yang lebih ringan seperti ponsel.

Selanjutnya adalah modem. Perangkat ini memungkinkan komputer tersambung dengan sistem jaringan. Ketiga adalah akses ke penyedia jasa internet. Akses ini bisa merupakan kombinasi setelah perangkat lunak dan perangkat keras yang menyambungkan komputer ke jaringan internet. Terakhir adalah berbagai perangkat lunak yang



menunjang akses internet. Kita perlu memasang berbagai perangkat lunak di komputer agar bisa mengakses internet dengan baik.

### **Mengetahui dan Memahami Koneksi Internet**

Komputer yang kita gunakan tidak terhubung secara langsung dengan internet. Komputer kita dapat terkoneksi karena adanya perusahaan penyedia jasa internet (internet service provider) yang menyediakannya (Miller, 2016). Kita perlu mendaftar agar memperoleh jasa koneksi internet dari penyedia jasa internet di sekitar.

Internet biasanya dapat kita akses dengan perangkat keras koneksi bernama modem. Perangkat ini terhubung langsung dengan komputer kita atau dengan menggunakan router jaringan tanpa kabel (Miller, 2016). Biasanya penyedia jasa internet ini mengerjakan pemasangannya, termasuk juga perangkat lunak yang menyertainya.

### **Tips Memilih Penyedia Jasa Internet**

Ada beberapa pertimbangan dalam memilih jasa internet yang bisa kita gunakan.

1. Kecepatan akses. Kita perlu mengetahui kecepatan akses internet yang bisa kita dapatkan.
2. Stabilitas. Kita perlu memastikan bahwa penyedia jasa internet tersebut menyediakan akses internet yang stabil, terutama di lokasi tempat kita berada.
3. Pelayanan terhadap pelanggan. Kita perlu mengetahui bagaimana pelayanan yang diberikan terhadap kendala yang mungkin kita temui saat mengakses internet (Handayani, 2020).

4. Selain tips tersebut, tentu kita perlu menyesuaikan biaya jasa internet dengan kemampuan dan kebutuhan kita.

### **Koneksi dengan Wi-Fi di Ruang Publik**

Dengan mendaftar ke penyedia jasa internet, kita bisa mengakses internet secara personal dengan teknologi kabel atau Wi-Fi. Wi-Fi, singkatan dari wireless fidelity, merupakan istilah bagi koneksi standar tanpa kabel (Miller, 2016). Kita bisa terhubung dengan internet dengan menggunakan Wi-Fi lewat penyedia jasa internet yang kita gunakan. Tidak hanya di rumah, berbagai kafe, restoran, hotel, bandara, dan ruang publik lainnya yang menyediakan akses Wi-Fi baik gratis maupun berbayar (Miller, 2016). Agar dapat terhubung dengan jaringan Wi-Fi, kita perlu mengetahui proses kerjanya. Komputer pribadi biasanya sudah dapat mengidentifikasi akses Wi-Fi apa saja yang bisa terhubung. Jika kita menggunakan komputer pribadi seperti notebook atau netbook, kita bisa mengetahui jaringan Wi-Fi yang bisa terhubung di bagian koneksi yang ada di taskbar.

Selanjutnya, kita bisa klik nama Wi-Fi yang terbaca oleh komputer kita. Kemudian biasanya kita diminta untuk mengisi kata sandi. Beberapa Wi-Fi bisa langsung kita akses tanpa memerlukan kata sandi. Kata sandi ini biasanya diatur oleh pihak yang menyediakan jasa Wi-Fi tersebut. Kita bisa menanyakan kata sandi kepada pihak penyedia jasa tersebut. Setelah mengisi kata sandi, kita kemudian dapat mengakses jaringan Wi-Fi (Miller, 2016).

Kita bisa juga mengakses Wi-Fi dengan menggunakan perangkat telepon pintar. Caranya adalah dengan menggeser ke bawah mulai dari bagian atas layar. Setelah itu kita cari ikon Wi-Fi yang ada di sebelah atas

layar. Kemudian kita bisa klik dan tahan ikon Wi-Fi tersebut untuk mengetahui jaringan Wi-Fi apa saja yang terbaca oleh perangkat kita. Selanjutnya kita bisa klik salah satu jaringan Wi-Fi. Sama seperti perangkat notebook atau netbook, akses Wi-Fi bisa kita peroleh langsung atau dengan mengisi kata sandi terlebih dahulu (Miller, 2016). Setelah terkoneksi dengan jaringan Wi-Fi, kita bisa terhubung dengan akses internet lewat gawai yang kita gunakan.

### **Hal-Hal yang Perlu Diperhatikan Terkait Wi-Fi di Ruang Publik**

Jaringan publik bisa saja tidak seaman jaringan pribadi yang memerlukan kata kunci untuk mengaksesnya. Karena semua orang dapat mengakses jaringan publik, bisa saja ada kemungkinan pengguna yang berniat buruk. Pengguna ini secara tidak bertanggung jawab dapat mencegat sinyal yang dikirimkan dari komputer kita ke situs di internet. Jadi sebaiknya jangan mengirimkan informasi pribadi dan sensitif dengan menggunakan koneksi publik (Miller, 2016).

Setelah dapat mengakses internet, maka kita perlu menyeleksi dan memahami berbagai hal berkaitan dengan internet. Istilah yang sering kita dengar adalah web. Web adalah kumpulan halaman yang menghubungkan satu informasi dengan informasi lainnya (Levine & Young, 2010). Setiap halaman informasi ini bisa berisi berbagai tulisan, gambar, suara, video, animasi, atau hal lain (Levine & Young, 2010). Kita bisa mengunjungi berbagai halaman tersebut dengan menuliskan alamat web yang sesuai. Untuk dapat mengakses web, maka kita perlu browser. Browser adalah program dalam komputer yang dapat menemukan dan menyajikan halaman web di layar gawai kita (Levine & Young, 2010).

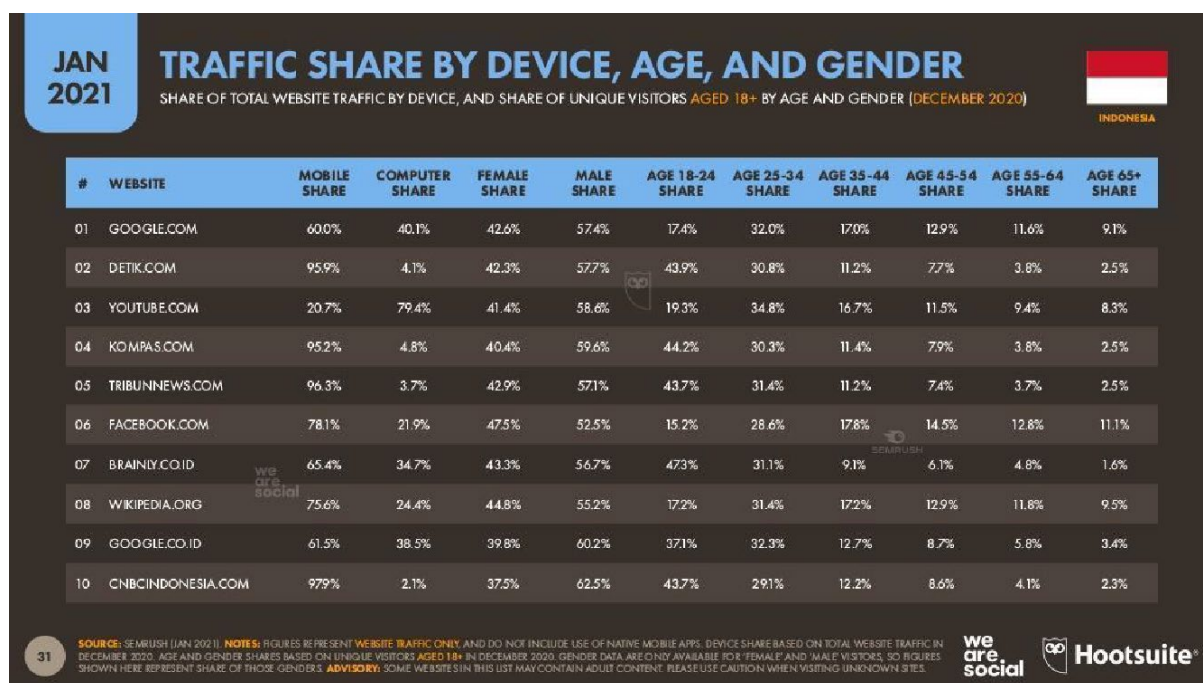
Selain web, kita juga perlu mengenal electronic mail (email) atau surel. Surel merupakan layanan dalam jaringan internet yang memungkinkan kita mengirimkan pesan kepada pengguna surel lain di seluruh dunia (Levine & Young, 2010). Selain memiliki jaringan internet, untuk dapat melakukan hal tersebut, maka kita perlu memiliki alamat surel. Alamat surel dapat diibaratkan seperti alamat pos atau bahkan nomor telepon (Levine & Young, 2010: 208). Kita mengirimkan pesan sesuai dengan alamat surel yang kita ketikkan dalam program layanan surel. Hal ini membuat pesan yang kita kirimkan dapat diterima oleh pengguna yang memiliki alamat surel yang kita tuju.

|                |  |
|----------------|--|
| Ayo Membaca    | Perkalalah informasi dengan membaca artikel dan modul berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/">https://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/</a></li> <li>- <a href="https://www.statista.com/topics/5020/smartphones-in-indonesia/#dossierKeyfigures">https://www.statista.com/topics/5020/smartphones-in-indonesia/#dossierKeyfigures</a></li> <li>- <a href="https://edu.gcfglobal.org/en/computerbasics/mobile-devices/1/">https://edu.gcfglobal.org/en/computerbasics/mobile-devices/1/</a></li> <li>- Modul Cakap Bermedia Digital</li> </ul> |
| Ayo Menonton   | Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu<br><a href="#">What is a Gadget?   History PENGGUNA SMARTPHONE DI INDONESIA</a>   |
| Ayo Berdiskusi | Bagi peserta menjadi kelompok diskusi yang terdiri dari 4-5 orang, cobalah untuk berdiskusi mengenai poin-poin di bawah ini, kemudian presentasikan hasil diskusi dalam waktu 3 menit! <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa saja gawai yang dimiliki oleh setiap anggota?</li> <li>b. Berapa rata-rata waktu yang digunakan masing-masing anggota untuk mengoperasikan gawai-gawai tersebut dalam sehari?</li> <li>c. Apa Gawai yang paling sering digunakan? Mengapa?</li> <li>d. Apa fitur yang paling sering digunakan dalam gawai tersebut? Mengapa?</li> </ol>   |

### **b. Mesin Pencarian Informasi, Cara Penggunaan dan Pemilahan Data**

Dunia digital saat ini telah menjadi bagian dari keseharian kita. Berbagai fasilitas dan aplikasi yang tersedia pada gawai sering kita gunakan untuk mencari informasi bahkan solusi dari permasalahan kita sehari-hari. Durasi penggunaan internet harian masyarakat Indonesia hingga tahun 2020 tercatat tinggi, yaitu 7 jam 59 menit (APJII, 2020). Angka ini melampaui waktu rata-rata masyarakat dunia yang hanya menghabiskan 6 jam 43 menit setiap harinya. Bahkan menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020, selama pandemi COVID-19 mayoritas masyarakat Indonesia mengakses internet lebih dari 8 jam sehari. Pola kebiasaan baru untuk belajar dan bekerja dari rumah secara daring ikut membentuk perilaku kita berinternet.

Dalam menggunakan internet, salah satu aktivitas yang sering kita lakukan adalah menggunakan mesin pencarian informasi untuk menunjang kegiatan. Hasil survei yang dikeluarkan oleh Hootsuite dan We are Social di tahun 2020 menunjukkan bahwa Google menempati peringkat pertama sebagai mesin pencarian informasi yang paling banyak diakses. Ia lebih banyak diakses secara *mobile* dibandingkan melalui komputer. Situs ini digunakan oleh semua kelompok usia hampir secara merata. Pengguna terbanyak ada pada kelompok usia 25-34 tahun yaitu sebesar 32%. Sedangkan penggunaan Google pada kelompok usia lainnya berkisar antara 9 hingga 17% (Hootsuite & We Are Social, 2021).



**Gambar 3. 1 Traffic Share Situs Berdasarkan Perangkat, Usia dan Gender Tahun 2020**

Sumber: Hootsuite & We Are Social (2021)

Google masih berada pada peringkat pertama mesin pencarian informasi terfavorit, baik di dunia maupun Indonesia. Dilansir dari Statcounter (2021) sebanyak 98,32% masyarakat Indonesia memilih menggunakan Google. Hanya kurang dari 2% populasi masyarakat Indonesia yang menggunakan Yahoo, Bing, Yandex, DuckDuckGo, dan Ecosia.

**Tabel 3. 2 Beberapa Jenis Perangkat dan Kelebihannya (Namira, 2021 dalam Monggilo dan Kurnia 2021)**

| No | Mesin Pencari | Kelebihan |
|----|---------------|-----------|
|----|---------------|-----------|

|  |            |   |
|--|------------|---|
|  | Google     | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Memiliki waktu penyediaan informasi yang cepat Menyediakan informasi dari berbagai sumber sekaligus</li> <li>● Memiliki banyak fitur pendukung untuk optimalisasi pencarian informasi</li> <li>● Terkoneksi dengan pihak ketiga sehingga dapat menyediakan informasi lebih detail</li> <li>● Menyediakan pencarian dengan berbagai bahasa</li> </ul> |
|  | Bing       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyediakan informasi dalam berbagai jenis (gambar, foto, video, dan berita)</li> <li>● Memiliki fasilitas instant answer</li> </ul>   |
|  | Yahoo      | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyediakan informasi dalam berbagai jenis (gambar, foto, video, dan berita)</li> <li>● Memiliki fitur news feed di halaman utama pencarian</li> </ul>   |
|  | Baidu      | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyediakan informasi berdasarkan rating situs web</li> <li>● Menyediakan layanan pencarian lagu dengan format mp4</li> </ul>  |
|  | Yandex     | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyediakan informasi dalam berbagai jenis (gambar, foto, video, dan berita)</li> <li>● Menyediakan pencarian dengan berbagai bahasa</li> </ul>  |
|  | DuckDuckGo | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyediakan informasi pencarian dari berbagai sumber</li> <li>● Tidak melakukan penyimpanan IP address</li> <li>● Iklan ditempatkan sesuai kata kunci yang dicari, bukan berdasarkan algoritma pengguna</li> </ul>   |

Mesin pencarian informasi memiliki tiga tahapan kerja sebelum menyajikan informasi yang kita butuhkan. *Pertama*, penelusuran (*crawling*), yaitu langkah ketika mesin pencarian informasi yang kita akses menelusuri triliunan sumber informasi di internet. Penelusuran tersebut tentu mengacu pada kata kunci yang diketikkan pada mesin

pencarian informasi. *Kedua*, pengindeksan (*indexing*), yakni pemilahan data atau informasi yang relevan dengan kata kunci yang kita ketikkan. *Ketiga*, pemeringkatan (*ranking*), yaitu proses pemeringkatan data atau informasi yang dianggap paling sesuai dengan yang kita cari.

Cara penggunaan mesin pencarian informasi dapat dilakukan dengan mengetik kata kunci (*keyword*) di kolom pencarian, kata kunci dapat berupa satu kata atau lebih. Kemudian klik *enter*, maka berbagai hasil pencarian yang relevan akan muncul. Jika belum menemukan informasi yang dibutuhkan, maka kita dapat kembali ke laman pencarian dan mengubah kata kunci yang lebih sesuai. Mesin pencarian informasi juga menyediakan saran pencarian yang membantu kita menemukan informasi yang dibutuhkan.

Ada kemungkinan kita tidak menemukan informasi yang diharapkan. Hal ini mengindikasikan adanya kemungkinan informasi tersebut memang tidak tersedia atau kata kunci yang kita gunakan kurang sesuai. Untuk menggunakan mesin pencarian informasi yang lebih sesuai, kita dapat menggunakan tips berikut ini (Gibbs, 2016 & Goodwill Community Foundation, n.d.):

1. 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.



Google search results for "resep soto -ayam".

1. <https://www.scribd.com/document/1000000000/Resep-Soto-Mie-Bogor-PDF> - Scribd  
**Resep Soto Mie Bogor | PDF - Scribd**  
 RESEP SOTO MIE BOGOR. 1. Bahan kuah: 500 gram daging sengkeli, 2.500 ml air 5 lembar daun jeruk 1 batang serai, memarkan 2 lembar daun salam

2. <https://www.tribunnews.com/Lifestyle/Family>  
**Resep dan Cara Membuat Soto - Tribun**  
 Dec 16, 2020 — Kumpulan **resep soto** dari berbagai daerah. Ada soto Padang, soto Lamongan, soto Betawi, dan soto Madura. Simak resepnya di sini.

3. <https://food.detik.com/.../Daging> - Detik Food  
**Resep Soto Bandung yang Bening Gurih - Detik Food**  
 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

4. <https://mediablitir.pikiran-rakyat.com/...>  
**Resep Soto Daging Sapi Bening Mudah, Cepat dan Lezat ...**  
 Jul 22, 2021 — **Resep soto daging sapi** dengan kuah bening bisa menjadi pilihan menu terbaik untuk keluarga untuk perayaan Idul Adha maupun acara lainnya.




2. 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.

Google search results for "resep "soto ayam"".

About 1,410,000 results (0.76 seconds)

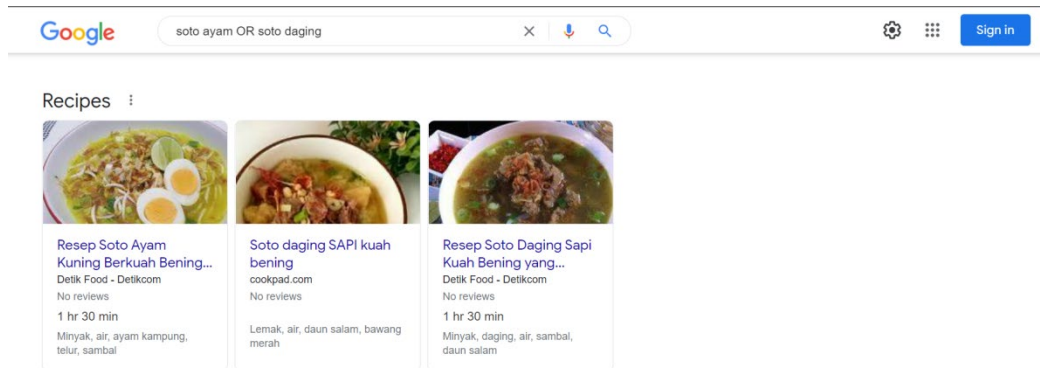
1. <https://food.detik.com/Resep/Ayam> - Detik ...  
**Resep Soto Ayam Kuning Berkuah Bening Segar - Detik ...**  
 Nov 12, 2020 — 1.5 liter air; 3 sdm minyak sayur; 1 batang serai, memarkan; 2 lembar daun salam; 2 lembar daun jeruk; Bumbu Halus: 5 butir bawang putih; 3 ...  
 1 hr 30 min

Recipes :

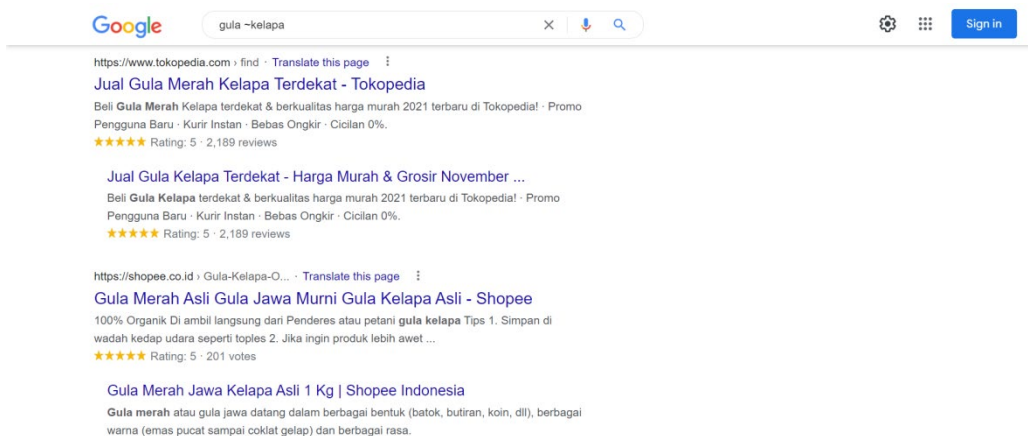
|   |  |  |
|---|--|--|
| <br><b>Resep Soto Ayam Kuning Berkuah Bening...</b><br>Detik Food - Detikcom<br>No reviews | <br><b>Resep Soto Ayam Kampung, Satu yang...</b><br>Masak Apa Hari Ini?<br>No reviews | <br><b>Soto Ayam Bening</b><br>Resepedia<br>5.0 ★★★★★ (3) |
|---|--|--|

3. 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.

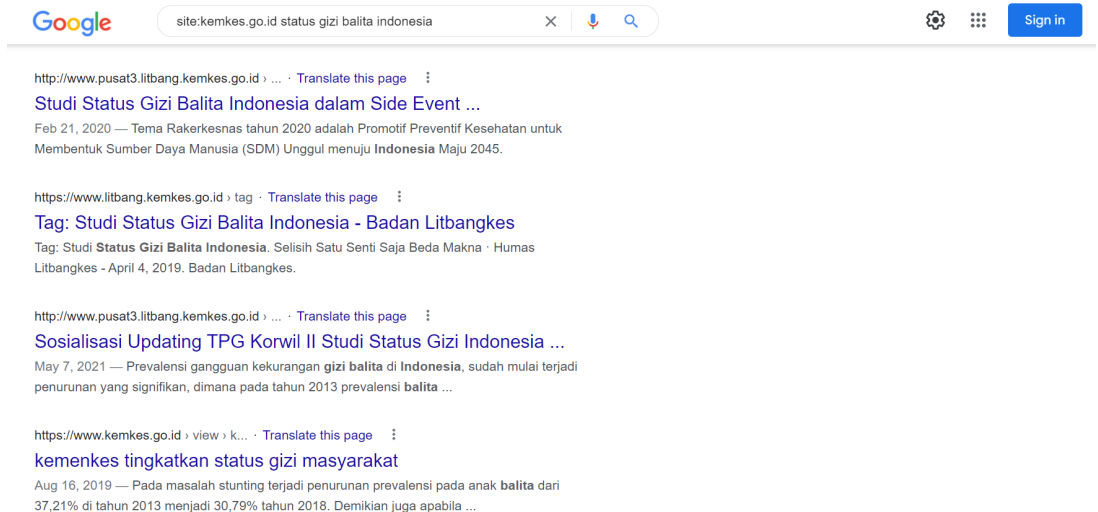


4. Menggunakan sinonim dari kata kunci. Ketika kita masih ragu dengan istilah yang digunakan, kita dapat menggunakan sinonim dari kata tersebut dengan diawali tanda baca tilde (~). Misalnya, kita ingin mencari gula merah namun tidak yakin apakah harus mencari gula merah atau gula kelapa, maka dapat menuliskan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

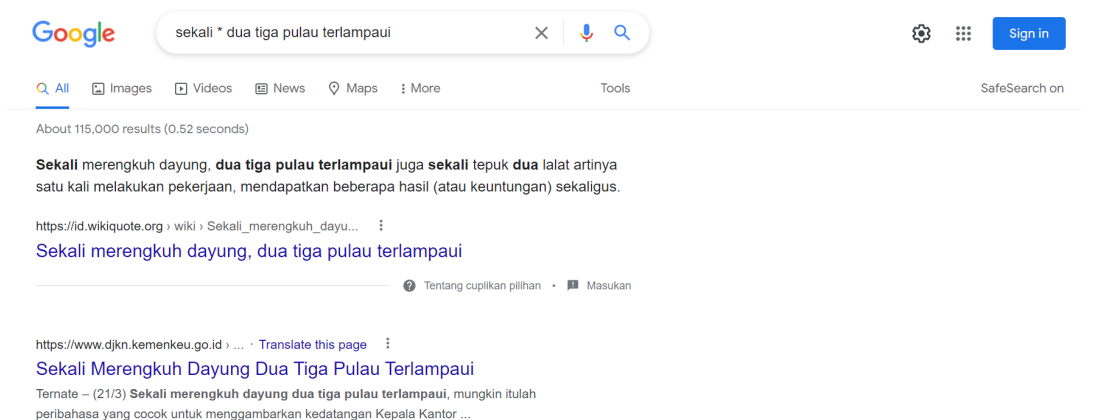


5. Mencari dalam sebuah situs. Misalnya kita ingin mencari informasi mengenai status gizi balita Indonesia, agar data tersebut valid maka kita ingin mencari dari Kementerian

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.

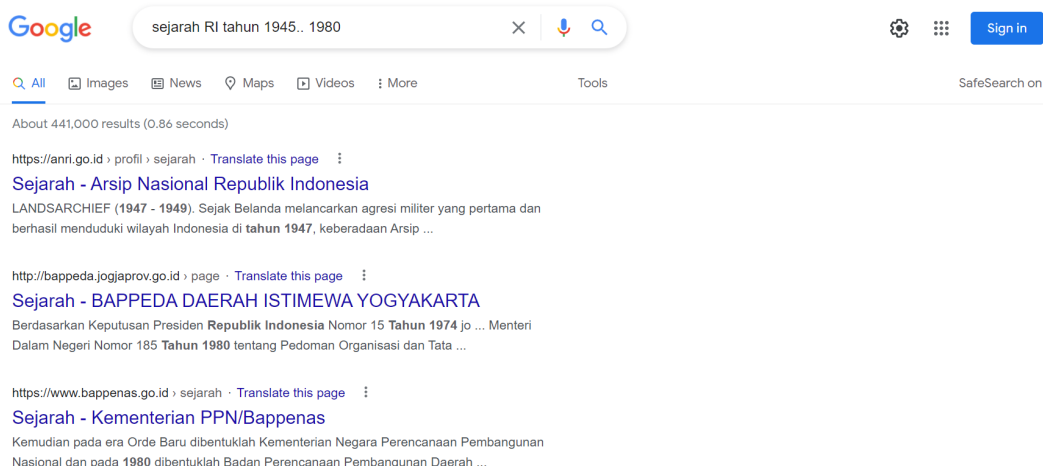


6. Menggunakan tanda bintang (\*) untuk informasi yang tidak lengkap. Sebagai contoh, kita lupa bagian dari sebuah priabahsa, maka kita dapat mencarinya dengan mengetik 'sekali \* dua tiga pulau terlampaui'



7. 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.



|                |   |
|----------------|---|
| Ayo Membaca    | <p>Perkayalah informasi mengenai berbagai teknik pencarian informasi yang lebih efektif dari bahan bacaan berikut</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://mclennan.libguides.com/searchingInternet/searchInternet/effective">https://mclennan.libguides.com/searchingInternet/searchInternet/effective</a></li> <li>- <a href="http://eprints.rclis.org/8317/1/Internet_Search_Engines.pdf">http://eprints.rclis.org/8317/1/Internet_Search_Engines.pdf</a></li> <li>- <a href="https://sites.cs.ucsb.edu/~tyang/papers/bookchaptersearch.pdf">https://sites.cs.ucsb.edu/~tyang/papers/bookchaptersearch.pdf</a></li> <li>- Modul Cakap Bermedia Digital</li> </ul> |
| Ayo Menonton   | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">How search engines work12 Cool Google Search Tricks You Should Be Using!</a></p>   |
| Ayo Berdiskusi | <p>Bagi peserta menjadi kelompok diskusi yang terdiri dari 3-4 orang, cobalah untuk berdiskusi mengenai salah satu dari topik di bawah ini, setiap orang harus mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya menggunakan mesin pencarian informasi serta metode pencarian yang berbeda, lalu rangkum informasi menjadi satu paragraf yang padat informasi. Kemudian, salah satu anggota</p>   |

diminta untuk menjabarkan mekanisme pencarian materi, perbedaan informasi yang didapat, dan rangkuman hasil diskusi.

Daftar tema:

- a. Sejarah Soto Nusantara
- b. Perkembangan Media Sosial Masyarakat Indonesia
- c. Permainan Anak Indonesia dan Dunia
- d. Penggunaan Gawai Masyarakat Indonesia dari Dulu hingga Kini

### **c. 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). Kita sering tidak menyadari bahwa kemampuan penggunaan aplikasi percakapan dapat memunculkan beragam permasalahan jika tidak diikuti dengan kompetensi penggunaannya. Kompetensi tersebut, yakni: mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi (Kurnia dkk., 2020). Di antara kompetensi tersebut, terdapat tujuh kompetensi yang berkaitan langsung dengan penggunaan aplikasi percakapan, yakni: mengakses, menyeleksi, memahami, memverifikasi, memproduksi, mendistribusikan, berpartisipasi, serta berkolaborasi.

Akses sebagai kompetensi dasar pertama memiliki peranan kunci sebab ketidakmampuan pengguna dalam mengakses aplikasi tertentu akan menghambat penggunaan aplikasi tersebut. Akses percakapan biasanya diperoleh secara personal maupun atas saran dari kelompok tertentu, seperti kelompok kaum perempuan yang mengakses grup WhatsApp untuk memperoleh informasi (Monggilo, dkk., 2020; Wenerda & Supenti, 2019). Kebebasan untuk mengakses aplikasi percakapan dan media sosial perlu diimbangi dengan kemampuan pengguna untuk mengakses sebuah aplikasi percakapan. Pengguna perlu setidaknya memahami empat dimensi persiapan, yaitu: *pertama*, akses terhadap internet. Aplikasi percakapan dan media sosial bagaimanapun adalah *platform* digital yang membutuhkan internet agar bisa beroperasi.

Internet ini bisa didapatkan jika menggunakan gawai yang kompatibel serta tersedia paket data yang bisa dibeli.

*Kedua*, syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi. Ia merupakan sekumpulan peraturan yang dibuat oleh pembuat aplikasi percakapan dan media sosial yang harus disetujui dan dipenuhi oleh calon pengguna sebelum menggunakan aplikasi tersebut. Maka dari itu, sangat penting untuk membaca syarat dan ketentuan yang diberikan oleh aplikasi sebelum menekan tombol setuju (Monggilo dkk., 2020). Selain itu, dalam sebuah grup percakapan, admin biasanya memiliki ketentuan atau aturan, maka sangat penting untuk memahami siapa saja yang menjadi anggota grup tersebut, agar menjadi filter dalam menerima berbagai informasi yang ada di dalam grup-grup aplikasi percakapan (Monggilo dkk., 2020).

*Ketiga*, membuat dan/atau membuka akun. Setelah memahami ketentuan penggunaannya, hal yang perlu dilakukan berikutnya adalah masuk (*sign in*) menggunakan akun yang dimiliki. Jika belum memilikinya, maka perlu mendaftar terlebih dahulu (*sign up*).

Mendaftarkan akun membutuhkan data-data pribadi tertentu, misalnya nama lengkap, nomor telepon, surel, usia, jenis kelamin, tanggal lahir, asal negara, dan lainnya. Proses inilah yang harus diwaspadai, terutama bila data-data pribadi tersebut terhubung dengan data bank maupun dompet digital.

*Keempat*, metode akses. Umumnya dua metode dalam mengakses sebuah aplikasi, yaitu melalui aplikasi *mobile* yang dipasang ke perangkat kita dan/atau *browser*. Untuk mengakses melalui aplikasi gawai pengguna hanya perlu membuka aplikasi gawai yang telah dipasang. Sedangkan melalui *browser*, pengguna perlu membuka alamat laman dari aplikasi

yang ingin diakses terlebih dulu. Pilihannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan kita masing-masing.

### Mengenal Media Sosial

Dengan durasi akses rata-rata lebih dari tiga jam, membuktikan eksistensi media sosial yang tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sehari-hari. Media sosial mengalami perkembangan sangat cepat, tercatat hingga kini media sosial memiliki pengguna aktif sebanyak 106 juta pengguna di Indonesia, di mana angka tersebut sebanyak 40% dari total populasi yang ada (Indonesia Baik, 2017 dalam Monggilo dan Kurnia 2021).

Tabel 3. 3 Kelebihan dan Kekurangan Beberapa Media Sosial

| No | Media Sosial | Kelebihan  | Kekurangan  |
|----|--------------|--|---|
| 1  | Facebook     | Jumlah pengguna menduduki peringkat pertama.   | Pengguna terlalu heterogen sehingga informasi yang muncul terlalu beragam |
| 2  | Instagram    | Memiliki fitur menarik untuk meningkatkan kualitas gambar maupun video yang diunggah | Jenis unggahan terbatas gambar dan video                                  |
| 3  | Twitter      | Mendistribusikan informasi dengan cepat dan ringkas.                                 | Karakter huruf dibatasi.  |
| 4  | YouTube      | Menyajikan informasi berupa video dengan durasi yang tidak terbatas.                 | Konten video yang terlalu beragam serta pop-up iklan.                     |

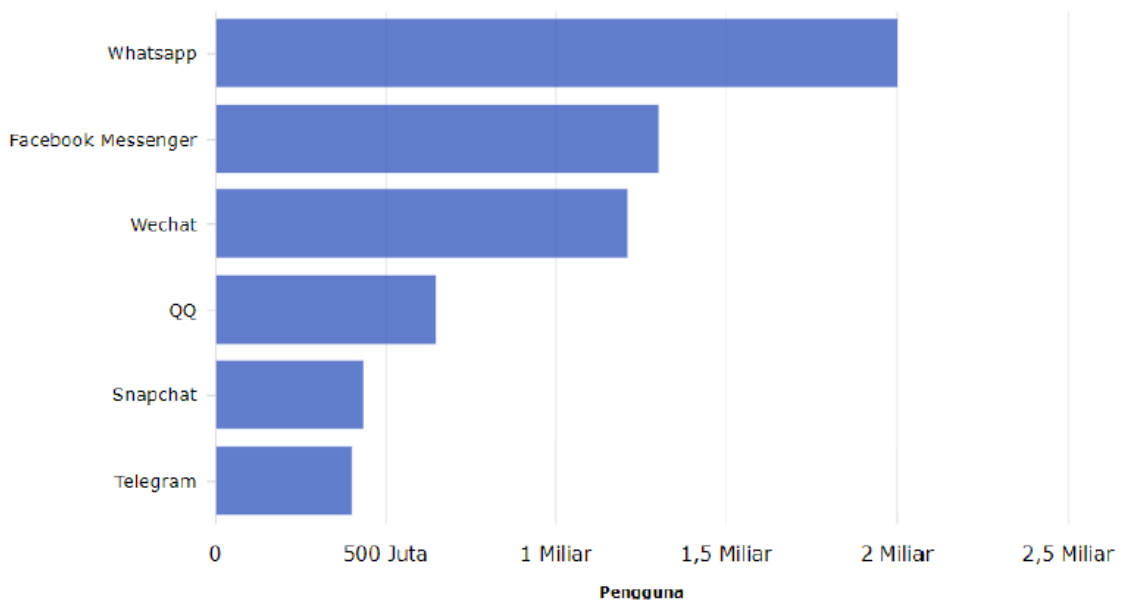


### Mengulik Aplikasi Percakapan

Aplikasi percakapan adalah penunjang komunikasi kita dalam jaringan. Menurut data *Hootsuite & We Are Social* pada bulan Oktober 2020, aplikasi pesan terbesar masih dikuasai oleh WhatsApp, disusul Facebook Messenger, WeChat, QQ, Snapchat, dan Telegram.

#### Jumlah Pengguna Aktif Bulanan Aplikasi Pesan Instan (Oktober 2020)

Sumber : Hootsuite, We Are Social, 20 Oktober 2020



Dkatadata.co.id

databoks

**Gambar 3. 2 Infografik Jumlah Pengguna Aktif Bulanan Aplikasi Pesan Instan**

Sumber: Databoks (2020)

Aplikasi percakapan menjadi salah satu garda terdepan terjadinya komunikasi daring, terlebih di masa pandemi COVID-19. Komunikasi kini

lebih banyak terjadi dalam jaringan sehingga akses pada aplikasi percakapan sangat tinggi.



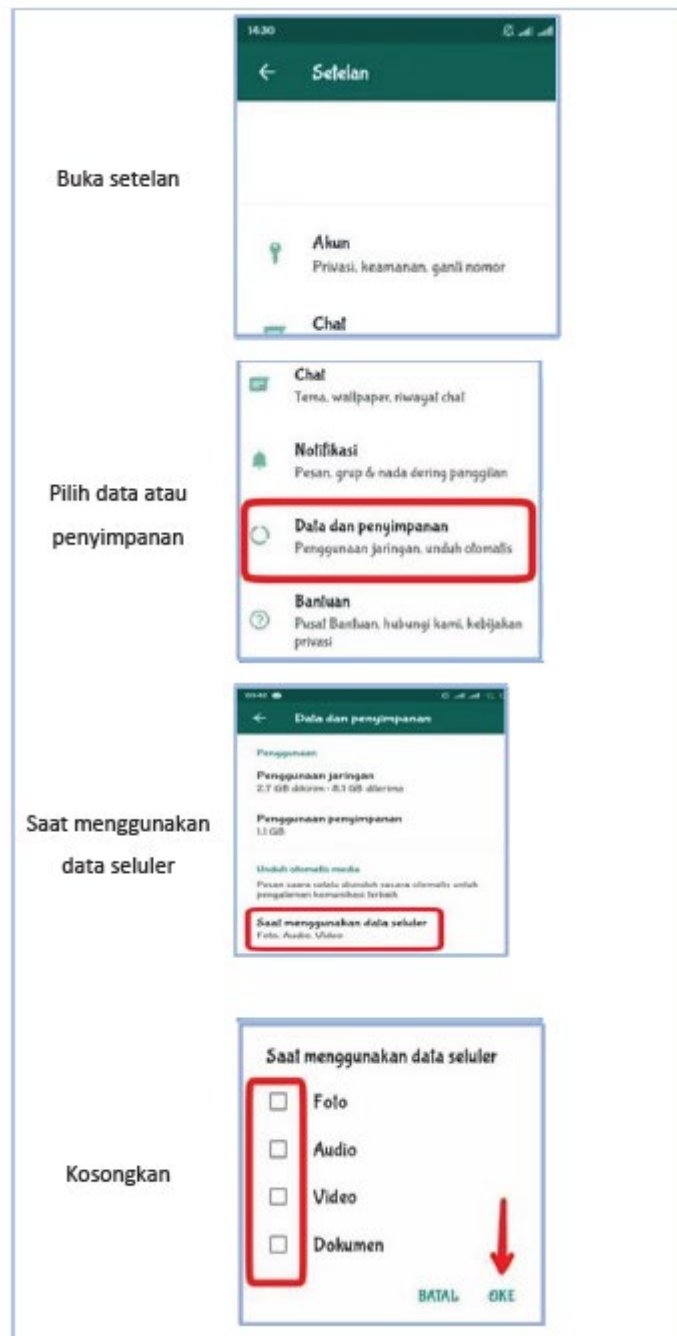
**Gambar 3. 3 Perbedaan Media Sosial dan Aplikasi Percakapan**

Sumber: Susanto (2020) & Batic Media (2020)

### **Setelan Mendasar Aplikasi Percakapan**

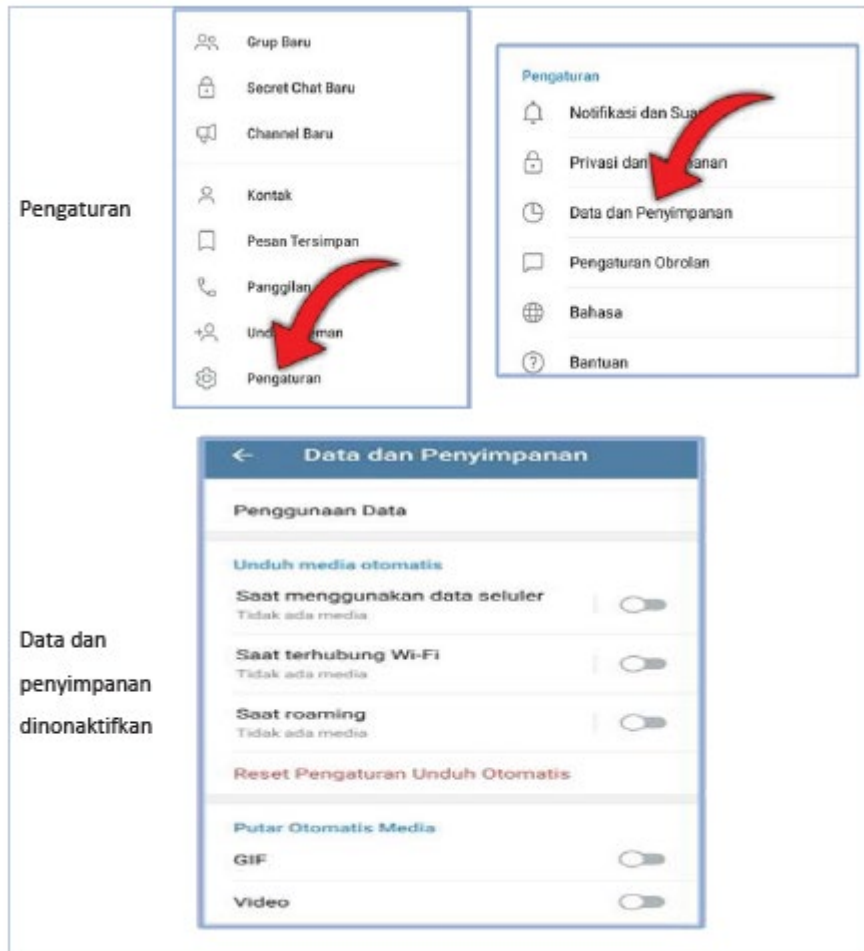
Kita kadang mengeluhkan pesan yang lambat atau bahkan tidak terkirim yang berakibat pada terhambatnya proses komunikasi. Tidak jarang juga kita terganggu dengan informasi yang diterima tetapi nyatanya tidak kita butuhkan. Lantas, bagaimana cara untuk menyiasatinya?

1. Kenali kelebihan dan kekurangan dari aplikasi percakapan yang kita gunakan.
2. Perbaharui aplikasi percakapan yang digunakan. Hal ini karena fitur-fitur terbaru biasanya akan dibenamkan ketika aplikasi kita diperbarui secara berkala.
3. Nonaktifkan fitur untuk mengendalikan informasi yang tidak diinginkan pada setting aplikasi.



**Gambar 3. 4 Pengaturan pada Aplikasi WhatsApp**

Sumber: Modul Cakap Bermedia Digital

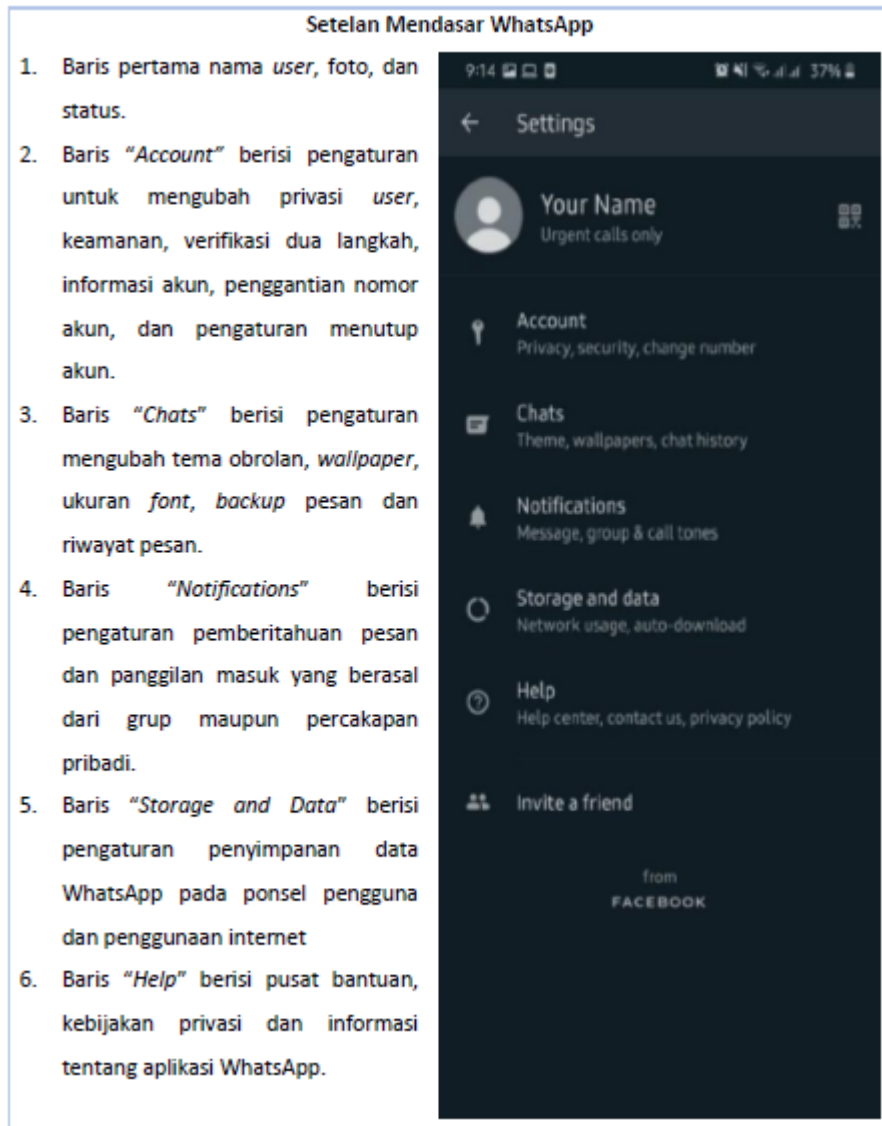


**Gambar 3. 5 Setelan Informasi yang Tidak Diinginkan dalam Telegram**

Sumber: Modul Cakap Bermedia Digital

Selain itu, penting juga mengetahui fitur-fitur untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi. Caranya ialah pertama, kenali fitur dasar aplikasi percakapan yang berhubungan dengan profil akun agar sebagai pengguna kita dapat dikenali. Kedua, kenali dan gunakan dengan baik fitur pemberitahuan pesan baru (notifikasi). Ketiga, gunakan setelan yang sesuai (baik ukuran huruf, background, wallpaper, maupun

pengaturan serta backup pesan) untuk aplikasi chat yang dipasang pada perangkat seluler.



**Gambar 3. 6 Setelan Mendasar WhatsApp**

Sumber: Modul Cakap Bermedia Digital

### **Cara Melaporkan Akun Media Sosial (Kominfo, 2021)**

Facebook:

1. Jalankan aplikasi Facebook atau buka situs Facebook.
2. Pergi ke profil akun Facebook yang ingin direport.
3. Setelah itu tekan tombol dengan ikon tiga titik.
4. Pilih opsi Cari Dukungan atau Laporkan Profil.
5. Pilih Berpura-pura Menjadi Orang Lain > Saya.
6. Lalu tekan tombol Selanjutnya.
7. Pilih opsi Laporkan profil.
8. Berikan centang lalu tekan tombol Laporkan.

#### Instagram

1. Tap pada ikon titik tiga yang berada di ujung unggahan Instagram
2. Kemudian pilih opsi Laporkan.
3. Jika memiliki unsur spam, pilih opsi Ini Spam.
4. Sedangkan jika berunsur yang lainnya, pilih opsi ini tidak pantas.
5. Apabila anda memilih tidak pantas, Anda harus memilih pilihan yang sesuai dengan permasalahan dari unggahan tersebut.

#### Twitter

##### Melaporkan Akun:

1. Buka profil akun tersebut dan klik atau sentuh ikon luapan.
2. Pilih Laporkan.
3. Pilih Mereka melakukan tindakan yang bersifat menghina atau membahayakan.
4. Selanjutnya, kami akan meminta Anda untuk memberikan informasi tambahan tentang masalah yang dilaporkan. Kami mungkin juga akan meminta Anda untuk memilih Tweet dari akun tersebut sehingga kami memiliki gambaran yang lebih jelas untuk mengevaluasi laporan.

5. Kami akan menyertakan teks dari Tweet yang dilaporkan di surel dan notifikasi tindak lanjut kami. Untuk berhenti menerima informasi ini, hapus centang pada kotak di samping. Pembaruan tentang laporan ini dapat menampilkan Tweet ini.
6. Setelah Anda mengajukan laporan, kami akan memberikan saran tindakan tambahan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman ber-Twitter Anda.

Melaporkan twit:

1. Telusuri twit yang ingin Anda laporkan di Twitter.com atau dari aplikasi Twitter untuk iOS atau Twitter untuk Android.
2. Klik atau sentuh ikon.
3. Pilih Laporkan.
4. Pilih Ini menghina atau berbahaya.
5. Selanjutnya, kami akan meminta Anda untuk memberikan informasi lainnya tentang masalah yang dilaporkan. Kami mungkin juga akan meminta Anda untuk memilih twit lainnya dari akun yang dilaporkan sehingga kami memiliki gambaran yang lebih jelas untuk mengevaluasi laporan.
6. Kami akan menyertakan teks dari twit yang dilaporkan di surel dan notifikasi tindak lanjut kami. Untuk berhenti menerima informasi ini, hapus centang pada kotak di samping Pembaruan tentang laporan ini dapat menampilkan twit ini.
7. Setelah Anda mengajukan laporan, kami akan memberikan saran tindakan tambahan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pengalaman ber-Twitter Anda.

Youtube:

1. Pilih Laporkan di menu pemutar video.
2. Akan muncul menu untuk memilih alasan pelaporan video tersebut.
3. Setelah memilih alasannya, Anda akan melihat pesan konfirmasi.

|              |  |
|--------------|--|
| Ayo Membaca  | Perkayalah informasi dengan membaca modul berikut:<br>- Modul Cakap Bermedia Digital   |
| Ayo Menonton | Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu<br><a href="#">Media Sosial Dari Masa ke Masa</a>   |
| Ayo Bermain  | <p>Persiapan : Seluruh peserta diminta untuk berdiri di depan kursi masing-masing tanpa membawa barang apapun</p> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembicara akan menyebutkan berbagai contoh sosial media atau aplikasi percakapan satu per satu secara berurutan seperti di bawah ini:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Whats App</li> <li>b. Facebook</li> <li>c. Instagram</li> <li>d. Tiktok</li> <li>e. Telegram</li> <li>f. Twitter</li> <li>g. Friendster</li> <li>h. Snapchat</li> <li>i. We Chat</li> <li>j. QQ</li> <li>k. Plurk</li> </ol> </li> <li>2. Jika peserta merasa memiliki akun di media sosial atau aplikasi percakapan tersebut maka peserta diminta tetap berdiri, jika tidak memiliki salah satunya, maka peserta dipersilakan duduk (sistem gugur)</li> <li>3. Ketika jumlah peserta tinggal 2-3 orang, peserta diminta untuk maju ke depan dan menjawab pertanyaan berikut ini:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa tujuan membuat media sosial tersebut?</li> <li>b. Apa saja pertimbangan sebelum membuat akun di media sosial atau aplikasi percakapan tersebut?</li> </ol> </li> </ol> |



|  |  |
|--|--|
|  | (kaitkan dengan empat dimensi persiapan) |
|--|--|

#### **d. Aplikasi Dompot Digital, Loka Pasar (*marketplace*), dan Transaksi Digital**

Sejak kemunculannya di kehidupan kita, beragam aktivitas sosial, ekonomi, dan politik yang kita lalui tidak terlepas dari koneksi internet. Anggaran untuk internet selalu diprioritaskan bahkan cenderung semakin besar (APJII, 2020). Contohnya saja dalam transaksi jual beli. Dengan koneksi internet, kita tak harus datang ke toko luring. Sebagai pembeli, kita dimanjakan dengan kemudahan dan kenyamanan. Sementara itu, sebagai penjual, tidak perlu menghabiskan biaya operasional untuk meningkatkan pendapatan penjualan mereka (Kurnia dkk., 2020).

Alasan lain dari tingginya transaksi digital adalah harga cenderung lebih murah dibandingkan toko-toko konvensional karena banyaknya diskon dan promo yang ditawarkan (APJII, 2020). Apalagi di masa pandemi COVID-19 saat ini, segala mobilitas fisik sangat dibatasi. Sebagai penggantinya, transaksi jual beli banyak kita lakukan dari rumah agar terhindar dari kontak langsung dengan kerumunan maupun dari kontaminasi virus melalui benda sekitar sebab metode pembayaran dilakukan secara non-tunai (*cashless*).

Jika ditelisik dari data jumlah penduduk Indonesia per September 2020, sebanyak 270,20 juta jiwa (BPS, 2020) atau hampir 90% di antaranya sudah pernah melakukan aktivitas pembelian barang atau jasa secara daring. Angka tersebut kian menegaskan bahwa aktivitas transaksi jual beli daring atau yang kita kenal dengan *e-commerce* sungguh digemari oleh masyarakat. Sebagai pembeli, kita dimanjakan dengan kemudahan

dan kenyamanan. Sementara itu, sebagai penjual, tidak perlu menghabiskan biaya operasional untuk meningkatkan pendapatan penjualan mereka (Kurnia dkk., 2020 dalam Monggilo dan Kurnia 2021).

Transaksi digital cenderung lebih aman dilakukan bilamana penjual bergabung dengan lokapasar yang sudah menyediakan metode pembayaran resmi. Salah satunya dengan memanfaatkan fitur dompet digital. Namun, sebelum dompet digital hadir seperti saat ini, terdapat sejumlah metode pembayaran yang cukup sering digunakan, yaitu pembayaran dengan kartu kredit, kartu debit, transfer bank, rekening bersama (virtual account), cash on delivery (COD), dan tunai melalui gerai retail. Hingga kini, metode pembayaran tersebut masih eksis dan digunakan sebagai alternatif metode transaksi selain dompet digital (Tumbuh Usaha, 2019 dalam Monggilo dan Kurnia 2021). Dompet digital hadir sebagai upaya dalam mewujudkan metode pembayaran nontunai untuk berbagai keperluan ataupun kebutuhan. Berdasarkan data iPrice dan Jakpat pada Kuartal 2 2019-2020, terdapat 26% dari total 1.000 responden yang memilih untuk menggunakan dompet digital sebagai metode pembayaran saat mereka melakukan transaksi digital (Devita, n.d.).

Tahun 2007, DOKU ID hadir sebagai perusahaan penyedia layanan pembayaran elektronik pertama di Indonesia. DOKU merupakan dompet digital pertama di Indonesia pada tahun 2013. Pada Mei 2020, jumlah mitra bisnis DOKU mencapai 150.000 *merchant*. Sementara itu, pengguna DOKU telah mencapai 3 juta pengguna (Fadilla, 2020). Hingga saat ini, selain DOKU Wallet sebagai perintis dompet digital di Indonesia, sekurang-kurangnya terdapat lima dompet digital yang populer dan digemari oleh masyarakat Indonesia, yaitu ShopeePay, OVO, GoPay, Dana,

dan LinkAja. Kelima dompet digital tersebut bersaing meraih perhatian masyarakat Indonesia dalam rangka memenuhi transaksi selama pandemi COVID-19.

Mengacu laporan Populix, pemenuhan kebutuhan konsumsi hari meningkat menggunakan dompet digital sebanyak 29,67% selama pandemi COVID-19 (Jati, 2020). Alih-alih menerapkan segala aktivitas dengan protokol kesehatan, dompet digital justru menjadi pilihan aman dan nyaman selama pandemi. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Snapcart, per Desember 2020 lalu, ShopeePay digadang-gadang sebagai dompet digital dengan jumlah transaksi tertinggi, yaitu sebanyak 32% dari total transaksi dompet digital di Indonesia. Transaksi ShopeePay melonjak melampaui GoPay dan OVO sejak Juni 2020 lalu. Jika dibandingkan dengan pengguna dompet digital lainnya (survei terhadap 1.000 responden), pengguna ShopeePay ada sebanyak 72%, kemudian disusul OVO (55%), GoPay (52%), Dana (40%) dan LinkAja (21%) (Husaini, 2020). ShopeePay banyak melakukan kerja sama dengan mitra dagang di seluruh Indonesia sebagai metode pembayaran nontunai. Hal ini disadari dan dilakukan oleh ShopeePay agar dapat menyaingi posisi dompet digital OVO dan GoPay yang banyak digunakan saat bertransportasi daring.

Secara umum, langkah untuk mengaktifkan dompet digital adalah sebagai berikut:

### Aktivasi



### Verifikasi



### Penggunaan



**Gambar 3. 7 Langkah Aktivasi, Verifikasi, dan Penggunaan Dompet Digital (Monggilo & Kurnia, 2021)**

Sedang berikut adalah tips-tips untuk memilih dompet digital guna menghindari kebingungan:

1. Kenali masing-masing karakteristik dari setiap dompet digital yang ada. Masing- masing dompet digital memiliki layanan yang berbeda-beda.

2. Tentukan peruntukkan dan kebutuhannya. Jika kebutuhan yang akan dipenuhi untuk segala hal, seperti untuk pembelian pulsa/data, pembayaran listrik, pembayaran TV Kabel, pembayaran kartu pascabayar, isi ulang e-money, pembayaran PDAM, pembayaran transportasi umum, dan pembayaran tiket bioskop, maka Dana adalah dompet digital yang tepat.
3. Tentukan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang memang diprioritaskan. Dengan demikian, kita dapat terhindari dari kebiasaan berbelanja berlebihan hanya karena untuk memenuhi keinginan ketimbang kebutuhan.

Selanjutnya, *lokapasar (marketplace)*, adalah satu *platform* yang menawarkan produk dan layanan dari banyak penjual yang dapat dibeli oleh klien/pembeli. Sebagian besar produk dan layanan yang dijual berasal dari perusahaan eksternal, meskipun beberapa platform juga dapat menawarkan produk mereka sendiri (Kawa & Wałęsiak, 2019 dalam Monggilo dan Kurnia 2021). Hadirnya lokapasar seperti saat ini sungguh memudahkan kita sebagai pengguna dalam melakukan transaksi jual beli dari mana dan kapan saja (Rosusana, 2008 dalam Monggilo & Kurnia, 2021). Selain itu, melalui lokapasar, pembeli dapat menemukan penjual yang menyediakan barang-barang yang belum dijual di toko-toko pada umumnya.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh iPrice, Shopee menempati posisi sebagai lokapasar terbanyak yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dengan rata-rata kunjungan sebanyak 93,4 juta per bulannya (Jayani, 2020). Indonesia sendiri memiliki kontribusi mencapai 30% dari

total pasar yang diraih oleh Shopee (Shopee, 2021). Posisi lokapasar berikutnya diikuti oleh Tokopedia dengan rata-rata kunjungan sebanyak 86,1 juta per bulannya.

Berikut langkah-langkah mendasar yang dapat dilakukan agar Anda tidak keliru saat bertransaksi melalui lokapasar:

1. Temukan produk yang diinginkan dengan menjelajahi berbagai kategori dan subkategori menggunakan fitur pencarian.
2. Pilih produk yang diinginkan dari hasil pencarian.
3. Jika ingin membuat penawaran dengan penjual, kebanyakan lokapasar menyediakan fitur chat untuk memudahkan pembeli berkomunikasi langsung dengan penjual. Jika penawaran selesai dilakukan, ikon keranjang digunakan untuk memasukkan produk ke keranjang belanja untuk membuat pesanan.
4. Apabila produk yang diinginkan memiliki variasi ukuran, jenis, warna, dan model yang harus dipilih, setelah klik ikon keranjang pembeli harus menentukan pilihan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke proses checkout.
5. Selanjutnya Kita akan diarahkan ke halaman keranjang belanja. Pilih produk yang ingin dibeli dan pilih voucher yang ingin digunakan jika ada. Apabila Anda memiliki voucher dan bonus-bonus lainnya, Anda dapat menggunakannya untuk mengurangi total belanja. Lalu klik Checkout.
6. Pada halaman checkout, pastikan alamat pengiriman sudah benar, kemudian pilih jasa kirim dan tentukan jam

pengiriman: pengiriman setiap saat atau pengiriman pada jam kantor.

#### 7. Pilih metode pembayaran yang diinginkan

Apabila pembayaran sudah berhasil dilakukan pembeli akan mendapatkan konfirmasi dari lokapasar secara langsung dan produk yang kita beli akan otomatis ada di halaman pesanan dengan menunjukkan status-status dari proses pengiriman. Beberapa lokapasar juga menyediakan fitur Hubungi Penjual Jika kita sebagai pembeli masih memiliki pertanyaan terkait pesanan Anda.

|              |   |
|--------------|---|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://cdn1.katadata.co.id/media/filespdf/2020/09/11/2020_09_11-09_43_49_dompet_digital_dan_masa_depan_ekonomi_indonesia.pdf">https://cdn1.katadata.co.id/media/filespdf/2020/09/11/2020_09_11-09_43_49_dompet_digital_dan_masa_depan_ekonomi_indonesia.pdf</a></li> <li>- <a href="https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-02/ipsos_media_conferennce_-_e-wallet_-_id_0.pdf">https://www.ipsos.com/sites/default/files/ct/news/documents/2020-02/ipsos_media_conferennce_-_e-wallet_-_id_0.pdf</a></li> <li>- <a href="https://www.ukmindonesia.id/baca-artikel/376">https://www.ukmindonesia.id/baca-artikel/376</a></li> <li>- Modul Cakap Bermedia Digital</li> </ul> |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">Tren penggunaan dompet digital Indonesia</a></p> <p><a href="#">Cara menggunakan Google Trends untuk strategi konten dan SEO</a></p>   |
| Ayo Bermain  | <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembicara menanyakan siapa peserta yang sudah melakukan transaksi menggunakan aplikasi dompet digital, loka pasar (<i>marketplace</i>), maupun transaksi digital hari ini. Jika tidak ada, maka periode waktu dapat diubah menjadi sejak kemarin, seminggu terakhir, maupun sebulan terakhir.</li> <li>2. Pilih 2-3 orang untuk maju ke depan.</li> <li>3. Tanyakan beberapa pertanyaan di bawah ini:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Aplikasi dompet digital atau loka pasar (<i>marketplace</i>) apa yang terakhir digunakan?</li> <li>b. Mengapa memilih aplikasi tersebut?</li> </ol> </li> </ol>   |

|  |  |
|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>c. Berapa kali dalam sebulan bertransaksi menggunakan aplikasi tersebut?</li><li>d. Apa barang/jasa yang sering dibeli melalui aplikasi tersebut?</li></ul> <p>4. Ajak peserta lain untuk ikut berpartisipasi dengan menanyakan, “siapa pengguna aplikasi yang sama?” sambil sesekali memberikan kesempatan kepada peserta lain yang sedang duduk untuk berpendapat/menjawab pertanyaan.</p> |
|--|--|



### e. Etika Berinternet (*Nettiquette*)

Di mana bumi dipijak, di situlah langit dijunjung, artinya dimanapun kita berada kita tetap harus menghormati aturan yang berlaku. Pepatah di atas sudah sering kita dengar dari semenjak kita masih kecil hingga sekarang ya, tentunya ini dapat menjadi pegangan agar kita tidak salah langkah dalam menjaga sikap dan perilaku di dalam masyarakat, tidak terkecuali ketika berinteraksi di dalam ruang digital bersama dengan masyarakat digital. Castells (2010) menyebutnya sebagai sebuah bentuk masyarakat baru akibat maraknya penggunaan internet baik melalui *PC*, *Laptop* maupun *smartphone*.

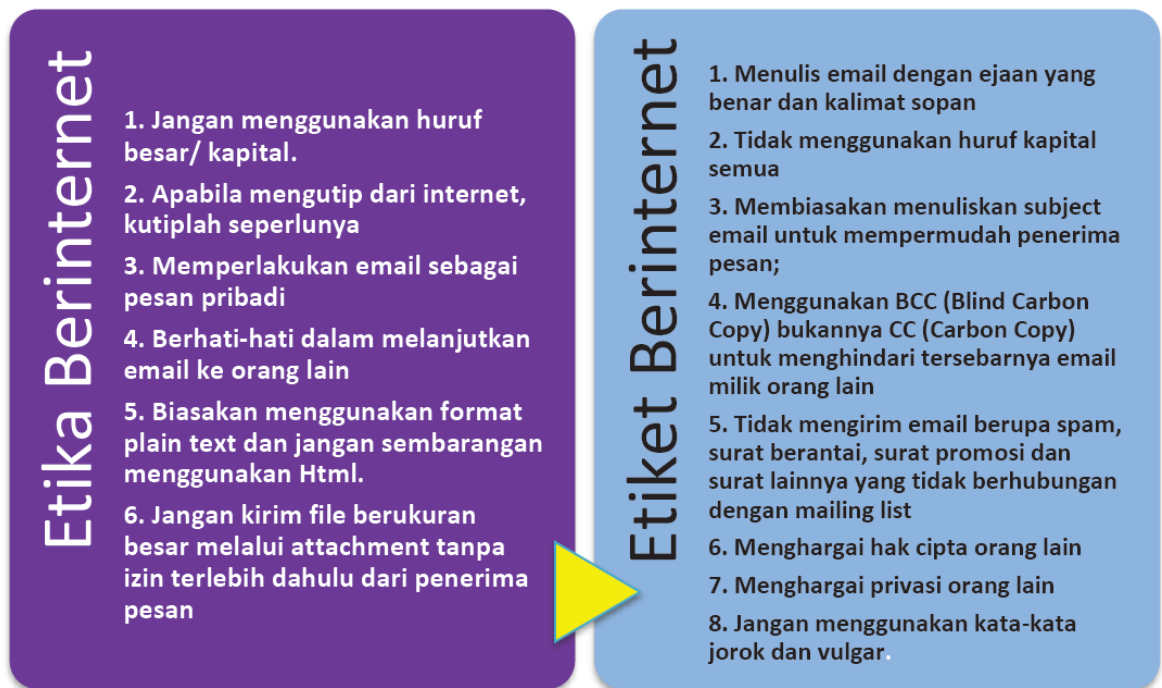
Internet hadir bagai pisau bermata dua yaitu dapat memberikan manfaat positif sekaligus memberikan dampak negatif sehingga diperlukan pengetahuan serta kedewasaan. Demikian pula ragam informasi yang didapatkan juga semakin terbuka baik konten positif maupun konten negatif. Sehingga kita butuh tahu dan terapkan netiket. Di dunia digital kita juga mengenal etika berinternet atau yang lebih dikenal dengan *Netiquette* (*Network Etiquette*) yaitu tata krama dalam menggunakan Internet. Hal paling mendasar dari netiket adalah kita harus selalu menyadari bahwa kita berinteraksi dengan manusia nyata di jaringan yang lain, bukan sekedar dengan deretan karakter huruf di layar monitor, namun dengan karakter manusia sesungguhnya (Pane, 2016, dalam Firda dan Astuti 2021). Sedang tujuan dari memahami netiket adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Tujuan Bahasan Netiket

| Tujuan         | Penjelasan                                   |
|----------------|--|
| Memahami etika | Memahami adalah kemampuan menjelaskan etiket |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| berinternet                    | dalam ruang digital.   |
| Mengevaluasi etika berinternet | Mengevaluasi adalah kemampuan memberi penilaian atas pelaksanaan dan pelanggaran etiket di ruang digital. Baik yang dilakukan sendiri maupun orang lain. |
| Menerapkan etika berinternet   | Menerapkan adalah selalu menjadikan etika sebagai panduan dalam pengalaman sehari-hari saat beraktivitas di ruang digital.                               |

Dalam beraktivitas di internet, terdapat etika dan etiket yang perlu diikuti oleh pengguna. Keduanya wajib dipahami, ditaati, dan dilaksanakan oleh pengguna selama mengakses layanan internet (Pratama, 2014: 383). K.Bertens (2014: 470) mendefinisikan etika sebagai sistem nilai dan norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau sekelompok orang dalam mengatur tingkah lakunya. Berbeda dengan 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). Bab ini membahas tentang etiket berinternet yang akan diawali dengan penjabaran perbedaan antara etika dan etiket agar diperoleh kejelasan perbedaan antara konsep keduanya sebagaimana yang terlihat dalam bagan di bawah ini.



**Gambar 3. 8 Perbedaan Etika dan Etiket Berinternet**

Sumber: Laquey (1997), Yuhefizar (2008)

### **Urgensi Netiket**

Kita semua manusia bahkan sekalipun saat berada di dunia digital, jadi ikutilah aturan seperti dalam kehidupan nyata. Pengguna internet berasal dari bermacam negara yang memiliki perbedaan bahasa, budaya dan adat istiadat. Pengguna internet merupakan orang yang hidup dalam *anonymous*, yang mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi. Berbagai fasilitas di internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis / tidak etis. Berikut ini merupakan tips untuk menyeleksi perilaku netiket:

Tabel 3. 5 Tips Menyeleksi Perilaku Netiket (Limbong, 2018)

| <b>Seleksi dan Analisis Informasi Sesuai Netiket</b>                                   | <b>Seleksi dan Analisis Informasi Tidak Sesuai Netiket</b>   |
|--|--|
| Ingatlah akan keberadaan orang lain di dunia maya                                      | Menyebarkan berita hoaks atau berita bohong dan palsu  |
| taat pada standar perilaku daring yang sama dengan yang kita jalani di kehidupan nyata | Ujaran kebencian (provokasi, hasutan, atau hinaan)   |
| Tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan para pengguna internet lainnya            | pornografi (konten kecabulan dan eksploitasi seksual)  |
| Membentuk citra diri yang positif  | Pencemaran nama baik   |
| Menghormati privasi orang lain   | penyebaran konten negatif  |
| Memberi saran atau komentar yang baik  | Modus penipuan <i>online</i> ( <i>voucher</i> diskon, penipuan transaksi <i>shopping online</i> )                            |
| Hormati waktu dan <i>bandwidth</i> orang lain  | <i>Cyberbullying</i> (pelecehan, mempermalukan, mengejek)  |
| Mengakses hal-hal yang baik dan bersifat tidak dilarang                                | Perjudian <i>online</i> (judi bola <i>online</i> , <i>blackjack</i> , <i>casino online</i> )                                 |
| Tidak melakukan seruan atau ajakan-ajakan yang sifatnya tidak baik                     | <i>Cyber Crime</i> , yaitu ancaman keamanan siber (pencurian identitas, pembobolan kartu kredit, pemerasan, <i>hacking</i> ) |



**Gambar 3. 9 Infografis Etika Bermedia Digital**




Sumber: <https://lpmp-papuabarat.kemdikbud.go.id/2019/10/16/aparatur-sipil-negara-diharapkan-bijak-dalam-bermedia-sosial>

Terdapat dua macam jenis netiket jika dilihat dari konteks ruang digital dimana kita berinteraksi dan berkomunikasi, yaitu *one to one communications* dan *one to many communication*. Jenis netiket tersebut diadopsi dari sebuah badan bernama IETF (The Internet Engineering Task Force) yang menetapkan standar netiket (IETF, 2016).

1. *One to one communications* adalah komunikasi yang terjadi antara satu individu dengan individu lainnya. Contohnya adalah ketika mengirim email.
2. *One to many communication* adalah komunikasi yang terjadi antar individu dengan beberapa orang atau kelompok atau sebaliknya, contohnya adalah media sosial, blog, komunitas, situs web, dan lain-lain.

Sebagaimana hakikat etiket, netiket ada untuk mengatur perilaku pengguna internet secara normatif. Netiket berlaku ketika seorang warganet berinteraksi dengan warganet lain. Atau dengan kata lain, netiket tidak mutlak dilakukan jika seorang pengguna internet hanya melakukan kegiatan individual seperti searching dan browsing saja. Netiket diperlukan untuk manajemen interaksi pengguna internet yang berasal dari seluruh dunia. Kita semua manusia bahkan sekalipun saat berada di dunia digital, jadi ikutilah aturan seperti dalam kehidupan nyata. Pengguna internet berasal dari bermacam negara yang memiliki perbedaan bahasa, budaya dan adat istiadat. Pengguna internet merupakan orang yang hidup dalam anonymouse, yang mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi. Berbagai fasilitas di internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis / tidak etis sehingga dibutuhkan pedoman atau petunjuk

|              |  |
|--------------|--|
| Ayo Membaca  | Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.cybersmile.org/what-we-do/advice-help/netiquette/examples-of-bad-netiquette">https://www.cybersmile.org/what-we-do/advice-help/netiquette/examples-of-bad-netiquette</a></li> <li>- Modul Etika Bermedia Digital</li> </ul> |
| Ayo Menonton | Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu   |

|                |   |
|----------------|---|
|                | <a href="https://drive.google.com/file/d/11YR6n-AsFLneIEggsm8bp0HKFaQWZkfa/view">Partner   Social Media Etiquette: 5 Rules To Follow   The Quint SOCIAL MEDIA NETIQUETTE (INFOMERCIAL)   </a><br><a href="https://drive.google.com/file/d/11YR6n-AsFLneIEggsm8bp0HKFaQWZkfa/view">https://drive.google.com/file/d/11YR6n-AsFLneIEggsm8bp0HKFaQWZkfa/view</a> |
| Ayo Berdiskusi | <p>Bagi peserta menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang,</p> <p>masing-masing anggota kelompok bertugas untuk mencari sebuah <b>contoh kasus pelanggaran etika dan etiket</b> dari sosial media maupun aplikasi lain (yang relevan) dari akun yang dimiliki, baik yang terjadi padanya maupun tidak. Diskusi dilakukan selama 10 menit, kemudian salah satu anggota kelompok memaparkan satu contoh kasus yang telah didiskusikan selama 1-2 menit.</p>   |

#### **f. Informasi Hoax, Ujaran Kebencian, Pornografi, Perundungan, dan Konten Negatif Lainnya**

Konten negatif yang membarengi perkembangan dunia digital tentu menyasar para pengguna internet, termasuk di Indonesia. Konten negatif atau konten ilegal di dalam UU Nomor 19/2016 tentang Perubahan Atas UU Nomor 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dijelaskan sebagai informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian pengguna. Selain itu, konten negatif juga diartikan sebagai substansi yang mengarah pada penyebaran kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan golongan.

Konten negatif muncul karena motivasi-motivasi pembuatnya yang memiliki kepentingan ekonomi (mencari uang), politik (menjatuhkan kelompok politik tertentu), mencari kambing hitam, dan memecah belah masyarakat (berkaitan suku agama ras dan antargolongan/SARA) (Posetti & Bontcheva, 2020). Beberapa konten negatif dibebankan secara singkat di bawah ini.

#### **Apa itu Hoaks?**

Salah satu konten negatif yang mendapat perhatian adalah hoaks. Hoaks, sebuah kata yang tidak asing lagi bagi kita. KBBI mengartikan hoaks sebagai informasi bohong. Kata ini sangat populer belakangan ini di Indonesia. Berbagai peristiwa besar sering diiringi oleh kemunculan hoaks, misalnya seperti peristiwa politik, bencana alam, ekonomi, sosial dan kesehatan. Jika kita kilas balik, kehadiran hoaks kita rasakan pada



tahun 2016-2017 saat pemilihan kepala daerah (Pilkada) di Jakarta (Rahayu, Utari, & Wijaya, 2019; Supriatma, 2017; Utami, 2018). Pada masa Pilkada tersebut, hoaks banyak beredar untuk menjatuhkan dan memenangkan masing-masing calon pemimpin kepala daerah.

Pergerakan hoaks dipermudah oleh penggunaan media sosial yang masif oleh masyarakat. Menurut Utami (2018), pergerakan hoaks ditentukan oleh keberadaan media sosial. Sebelum ada media sosial, kontrol informasi ada di media massa sehingga ada pihak resmi yang menyaring isi informasi. Namun di era media sosial, kontrol informasi ini sepenuhnya ada di tangan masyarakat. Sayangnya kebebasan akses ini tidak diimbangi oleh kemampuan pengguna informasi. Supriatma (2017) mengatakan bahwa hoaks memanfaatkan masyarakat yang tidak memiliki pengetahuan atau awam dalam mengelola informasi. Maraknya hoaks mendorong Masyarakat Telematika (Mastel) melakukan survei di tahun 2017 yang mengungkapkan bahwa dari 1.146 responden, 44,3% menerima hoaks setiap hari. Sedangkan 17,2% menerima lebih dari satu kali dalam sehari.

Hoaks yang beredar di masyarakat juga datang dari media massa yang semestinya bisa menjadi acuan untuk menangkal penyebaran hoaks. Kini hoaks tersebar juga melalui situs web (34,90%), *Whatsapp*, *Line*, *Telegram* (62,80%), *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, dan *Path* (92,40%). Soal awam dalam mengenali hoaks nampaknya tercermin dalam sikap tidak kritis atas informasi yang diterima. Latar belakang pengirim membuat hoaks dianggap sumber yang kredibel. Berikut ini merupakan tips untuk melindungi diri dari berita hoaks menurut *LibGuides at University of West Florida* (2021):

- a. Evaluasi, Evaluasi, Evaluasi

Gunakan kriteria berikut ini untuk mengevaluasi sumber:

- 1) *Currency* (keterbaruan informasi): Apakah informasi terkini? Bisa saja, misalnya, di Facebook, kita akan mengklik sebuah cerita dan melihat bahwa tanggalnya berasal dari beberapa bulan atau tahun yang lalu, tetapi teman kita memberikan komentar emosional seolah-olah itu baru saja terjadi.
- 2) *Relevance* (relevansi): Kriteria ini berlaku jika kita mencari informasi. Apakah informasi yang kita temukan sesuai dengan apa yang dibutuhkan? Sudahkah kita melihat berbagai sumber sebelum memilih informasi ini?
- 3) *Authority* (Penulis): Siapa penulis/penerbit/sponsor berita? Apakah penulis memiliki maksud tertentu di balik tulisannya?
- 4) *Accuracy* (Akurasi/Ketepatan): Apakah informasi didukung oleh bukti? Apakah penulis mengutip sumber yang kredibel? Apakah informasi tersebut dapat diverifikasi di tempat lain?
- 5) *Purpose* (Tujuan): Apa tujuan dari berita tersebut? Provokasi? Untuk menginformasikan? Untuk menjual? Ini dapat memberi kita petunjuk tentang bias yang mungkin terjadi.

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 penggalan.
- c. Dapatkan Berita dari Sumber Berita
- Salah satu cara termudah untuk menghindari jebakan berita palsu adalah dengan membuka langsung situs web berita yang kredibel mengenai berita tersebut. Mengandalkan media sosial untuk melihat apa yang sedang tren semakin mewajibkan kita untuk memverifikasi setiap *meme* atau artikel berita yang ditemui.
- d. Bedakan Opini dengan Fakta
- Opini sekarang banyak digunakan dalam sumber berita. Kita mungkin setuju dengan pendapat yang disajikan atau penulis mungkin hanya mengkontekstualisasikan fakta. Namun, kita harus memahami bahwa penulis menyajikan fakta dengan cara yang sesuai dengan agenda mereka dan pikirkan mereka sendiri untuk menarik perhatian pembaca sebanyak mungkin

### **Apa itu Perundungan di Dunia Maya (*cyberbullying*)?**

Pernah mendengar kata *cyberbullying*? Di antara kita sudah ada yang pernah mendengarnya. Kata tersebut diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia sebagai perundungan di dunia maya. Pengertiannya, 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.). Kita mungkin kesulitan untuk membedakan mana yang disebut sebagai perundungan dan mana yang hanya candaan. UNICEF (n.d) menjelaskan 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*.

Korbannya bisa mengalami depresi mental. Bentuk perundungan ini dapat berupa *doxing* (membagikan data personal seseorang ke dunia maya); *cyberstalking* (mengintip dan memata-matai seseorang di dunia maya); dan *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).

Perundungan ini sering kita temui di dunia maya dan ini merupakan masalah serius bagi kesehatan dan keselamatan para pengguna internet. 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). Mengapa perundungan ini mencemaskan? Perundungan di dunia maya berpotensi semakin tinggi jika dibiarkan mengingat semakin tingginya penggunaan internet di Indonesia dari

tahun ke tahun. Sehingga perlu dilakukan tindakan sedini mungkin. Salah satu caranya adalah dengan melakukan literasi digital ke masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja. Kekuatiran terhadap perundungan di dunia maya tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di dunia internasional. Laporan tentang tingginya perundungan tanpa wajah, demikian disebutnya karena terjadi di dunia maya, dapat dilihat pada tulisan Dhiraj tentang negara-negara yang memiliki tingkat perundungan di dunia maya (2018). Walau Indonesia tidak tercantum dalam daftar tersebut, bukan berarti kita tidak perlu waspada.

Jika kita mengalami perundungan terjadi di media sosial, maka kita dapat melaporkan *posting* tersebut di sosial media karena seluruh media sosial berkewajiban menjaga penggunaanya tetap nyaman berinteraksi. Bahkan, jika perundungan tersebut membahayakan, segeralah menghubungi polisi. Cobalah mengambil gambar (*screen capture*) bukti perundungan jika sewaktu-waktu dibutuhkan saat melapor.

### **Apa itu Ujaran Kebencian?**

Pengertian 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 (Gagliardone, Gal, Alves, & Martinez, 2015). Pada banyak kasus, ujaran kebencian ini dapat membakar massa untuk melakukan kekerasan fisik terhadap sasaran dari ujaran tersebut.

Penghasut membuat konten ujaran kebencian dengan sengaja mengubah fakta-fakta atau disinformasi. Kata-kata atau gambar, video, audio dipilih yang bersifat memojokkan kelompok atau seseorang. Konten

tersebut bisa bertahan lama di dunia maya karena ada peran pengguna internet yang terhasut. Para pengguna ini akan meneruskan konten ini ke orang-orang lain, dan seterusnya menggelinding ke mana-mana, bahkan *viral*. Konten tersebut lalu dibicarakan di dunia nyata (*offline*) secara intensif, bahkan disertai provokasi.

Jadi bermula dari hasutan yang terus-menerus di dunia maya, akhirnya dapat bermuara pada tindakan kekerasan fisik. Mengapa banyak ujaran kebencian dan mengapa banyak orang melakukan hal itu? Kita bisa melihat pada apa yang dikatakan Drew Boyd, *Director of Operations at The Sentinel Project*. Ia mengatakan bahwa pengguna internet merasa bebas melakukan itu karena mereka berpikir bahwa di internet mereka tidak akan diketahui. Hal ini membuat mereka merasa jauh lebih nyaman untuk mengutarakan kebencian dibanding jika mereka di dunia nyata (Gagliardone et al., 2015). Orang-orang seperti ini berperan menggelindingkan ujaran kebencian di internet bagai bola salju, yang semakin lama semakin membesar. Supaya tidak membesar, maka gelindingan ujaran kebencian harus dihentikan. Salah satunya dengan peran aktif kita melalui literasi digital.

Ketika kita menemukan konten yang mengandung ujaran kebencian terhadap seseorang/organisasi/kelompok tertentu, Damar Juniarto dari Forum Demokrasi Digital yang dilansir dalam BBC.com (2015) menyampaikan bahwa kita dapat berperan aktif untuk menyampaikan kepada pengunggah bahwa konten yang disebarkan mengandung ujaran kebencian yang akan menyulut emosi banyak pihak dan tidak menyelesaikan masalah yang dimaksud. Selanjutnya kita juga dapat mengingatkan bahwa ia bisa dijerat UU ITE, UU No. 40 Tahun 2008 tentang Diskriminasi Rasial, dan aturan lain yang relevan. Jika tidak

digubris juga, maka kita dapat melaporkan dan memastikan bahwa orang lain mengetahui bahwa akun tersebut merupakan akun penyebar ujaran kebencian (bisa dengan mengambil gambar bukti (*screenshot*) dan menginfokan pada orang lain).

|              |  |
|--------------|--|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.kominfo.go.id/content/detail/8629/asal-mula-situs-hoax-berkembang-di-indonesia/0/sorotan_media">https://www.kominfo.go.id/content/detail/8629/asal-mula-situs-hoax-berkembang-di-indonesia/0/sorotan_media</a></li> <li>- <a href="https://kominfo.go.id/content/detail/12008/%20ada-800000-situs-penyebar-hoax-di-indonesia/0/sorotan_media">https://kominfo.go.id/content/detail/12008/%20ada-800000-situs-penyebar-hoax-di-indonesia/0/sorotan_media</a></li> <li>- <a href="https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying">https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying</a></li> <li>- <a href="https://arpap.kku.ac.th/index.php/arpap/article/view/132/63">https://arpap.kku.ac.th/index.php/arpap/article/view/132/63</a></li> <li>- <a href="https://bssn.go.id/cara-mengatasi-cyberbullying/">https://bssn.go.id/cara-mengatasi-cyberbullying/</a></li> <li>- <a href="https://ketik.unpad.ac.id/posts/3012/fenomena-cyberbullying-di-indonesia-4">https://ketik.unpad.ac.id/posts/3012/fenomena-cyberbullying-di-indonesia-4</a></li> <li>- <a href="https://kominfo.go.id/content/detail/8993/perkuat-pertahanan-diri-kunci-memutus-mata-rantai-hoax-dan-radikalisme/0/sorotan_media">https://kominfo.go.id/content/detail/8993/perkuat-pertahanan-diri-kunci-memutus-mata-rantai-hoax-dan-radikalisme/0/sorotan_media</a></li> <li>- <a href="https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/08/150826_trensosial_hatespeech">https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/08/150826_trensosial_hatespeech</a></li> </ul> |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">Menganalisis Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial</a></p> <p><a href="#">Kenapa Hoax Mudah Tersebar? (Cara Mudah Identifikasi Hoax dan Berita Palsu)</a></p> <p><a href="#">Cyberbullying Motion Graphic (Indonesia)</a></p> <p><a href="#">Fakta Cyberbullying di Indonesia</a></p> <p><a href="#">Blurred Lines between Hate Speech and Freedom of Speech   Aurelia Vizal   TEDxYouth@SWA</a></p> <p><a href="#">Hate Speech Media Sosial - By Era.Id</a></p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1xyXIXtAPBU_FNhUuTC56uVAdn732mz2k/view">https://drive.google.com/file/d/1xyXIXtAPBU_FNhUuTC56uVAdn732mz2k/view</a></p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/11w46s8fC5ww77_bU_aYCHykPgQONc_nj/view">https://drive.google.com/file/d/11w46s8fC5ww77_bU_aYCHykPgQONc_nj/view</a></p>  |
| Ayo Bermain  | <p>Cara Bermain :</p> <p>Persiapan : 4 halaman A4 yang berisi contoh bentuk perundungan</p>  |

di media sosial, misalnya

1. Percakapan di grup WhatsApp yang menjelek-jelekkan salah satu anggota grup dengan maksud bercanda. Contoh: *Hahaha kamu mandi ga sih sebelum ke kantor? Kok bau-nya sampai ke meja aku?*
2. Komentar seseorang di Facebook yang mengkritik orang lain dengan bahasa yang menyakitkan. Contoh: *Kok ibunya masih gendut ya padahal anaknya sudah 3 tahun?*
3. Unggahan Instastory yang menampilkan dua dengan *caption* sindiran pedas. Contoh: *Bisa-bisanya dia masih pakai baju yang sama seperti baju zaman SMA dulu, warnanya dulu putih sekarang sampai coklat gini hahaha*
4. *Reply* Instagram dari berbagai teman yang mengomentari fisik setelah mengunggah wajah pribadi. Contoh: *Eh, pipinya mau tumpah tuh!/ Kok jadi jerawat ya sekarang?/Gamau mulai diet, nih? Awas nggak dilirik doi*

Mekanisme Diskusi:

1. Bagi peserta ke dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 orang
2. Masing-masing kelompok diberikan satu lembar A4 yang berisi foto contoh kasus perundungan di media sosial
3. Minta setiap kelompok untuk mendiskusikan hal berikut :
  - a. Mengapa kasus tersebut tergolong *cyberbullying*?
  - b. Apa yang harus dilakukan jika terjadi pada kita?
  - c. Apa makna dari diskusi ini?



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

Sekarang zamannya kolaborasi, bekerja menghasilkan karya bersama, tidak sendiri-sendiri. Sehingga, dapat menghasilkan karya yang kreatif dan orisinil. Hal ini dipicu oleh penggunaan dunia digital yang semakin masif serta karakteristik media digital sebagai web 2.0, yaitu media yang digunakan dengan cara kolaborasi dan berbagi data antara individu. Seperti contohnya, media sosial sebagai media yang kontennya diciptakan dan didistribusikan melalui interaksi sosial. Misalnya, berbagi opini di *Twitter*, mengelola tampilan profil di *Facebook*, mengunggah video di *YouTube*, dsb (Straubhaar, LaRose, and Davenport, 2012).

Proses interaksi yang terjadi di media sosial ini merupakan bagian dari komunikasi sosial, bahkan semakin kompleks dan dapat menimbulkan masalah jika tidak dikelola dengan baik. Permasalahan yang biasanya muncul terkait dengan privasi, hak cipta karya, pornografi, kekerasan *online*, dan isu etika lainnya. Misalnya, penggunaan foto unggahan dari pihak lain

tanpa izin atau pengutipan yang tidak layak, opini yang merugikan, penyebaran video porno, dll. Khususnya yang saat ini sedang menjadi permasalahan utama di dunia internet Indonesia adalah terkait pembuatan dan penyebaran berita palsu atau hoaks. Sifat media digital yang *user generated content* yaitu siapapun dapat memproduksi konten dalam berbagai bentuk (audio, video, gambar, teks) dan menyebarkannya di media. Hal ini menjadi dilema bagi pengguna dalam partisipasi di media digital, karena karya kreatif di media sosial itu baik namun jika tidak diimbangi dengan pengetahuan, etika, dan tanggung jawab sosial yang

tinggi, maka hasilnya dapat menjadi negatif. Sehingga, dibutuhkan peningkatan kompetensi terkait interaksi, partisipasi dan kolaborasi aktif di ruang digital.

Hasil penelitian *Joint Research Centre (JRC) European Commission* dengan program yang bernama *The European Digital Competence Framework for Citizens* atau disingkat DigComp 2.1 mencetuskan lima kompetensi literasi media yaitu kelola data dan informasi, komunikasi dan kolaborasi, kreasi konten, keamanan digital, serta partisipasi dan aksi. Maka, bab ini fokus membahas mengenai kompetensi *komunikasi dan kolaborasi* serta *partisipasi dan aksi*.

Interaksi merupakan proses komunikasi dua arah antar pengguna terkait mendiskusikan ide, topik, dan isu dalam ruang digital. Pada media digital, interaksi bersifat sosial. Hasil yang diharapkan adalah interaksi yang sehat dan menghangatkan seperti menjalin relasi atau pertemanan pada umumnya (Straubhaar et al., 2012). Bahkan, dari proses interaksi ini dapat mendiskusikan ide, topik, dan menghasilkan karya bersama. Contohnya, menjalin pertemanan di *Facebook*, menciptakan ide membuat video atau gambar yang dapat berpengaruh positif bagi orang lain, memunculkan ide *startup* bersama melalui komunikasi secara digital misalnya dengan mengadakan rapat daring, mengirim hasil diskusi melalui *email*, dan menyimpan semua data di *cloud storage*.

Namun, dengan kompleksnya informasi pada media digital, maka interaksi pun dapat berdampak negatif. Misalnya, memberi komentar negatif terhadap berita khususnya gosip artis di media sosial, seperti berikut ini. Pengikut akun *Instagram @lambe\_turah* yang memberikan kata-kata hujatan terkait selebgram yang mengklarifikasi berita dirinya foto berdua dianggap

selingkuh. Komentar ini tentu saja bentuk interaksi yang kurang pantas di media sosial, karena lontaran kata-kata negatif dapat mempengaruhi persepsi orang lain dalam menyikapi berita tersebut, misalnya dapat memancing emosi komentar lainnya yang negatif dan bahkan bagi yang membaca dan tidak memberi komentar.

Interaksi negatif lainnya adalah ujaran kebencian atau *hate speech*. Berdasarkan definisi dari United Nations, *hate speech* adalah berbagai jenis komunikasi dalam bentuk lisan, tulisan, maupun perilaku yang menggunakan bahasa merendahkan atau diskriminasi kepada orang atau kelompok tertentu berdasarkan agama, etnis, warga negara, RAS, warna kulit, keturunan, *gender*, dan identitas lainnya.

Interaksi negatif ini dapat memiliki konsekuensi secara hukum pidana yang diatur pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dengan ancaman pidana: Bahkan yang menghujat pemerintah, seperti yang dilansir dari hukumonline.com (09/02/2017), pelaku diancam pidana dari pasal 207 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP)

### **Apa itu 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. Kompetensi ini mengajak peserta untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial maupun kegiatan komunikasi daring lainnya (Kurnia, 2020). Contohnya, kampanye dari Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi)

dengan membuat poster berbagai pesan salah satunya protokol kesehatan, kemudian dicetak dan ditempel di tempat-tempat umum, seperti di papan pengumuman RT, warung nasi, penjual jamu, dsb.

### **Apa itu 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).

Berdasarkan catatan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), selama krisis pandemi (Maret 2020-Januari 2021) terdapat 1.387 hoaks beredar di dunia internet Indonesia. Berdasarkan survei dari Kominfo tentang literasi digital nasional 2020 kepada 1670 responden di 34 provinsi, sebesar 68,4 persen menyatakan pernah menyebarkan informasi tanpa mengecek kebenarannya, dan sebesar 56,1 persen tidak mampu mengenali informasi hoaks.

Maka, dibutuhkan kemampuan untuk berkolaborasi dengan berbagai komunitas dan elemen masyarakat untuk membantu mengurangi kasus tersebut. Misalnya, Japelidi berkolaborasi dengan organisasi pemerintah, komunitas, media, dan warga untuk melakukan kampanye melawan hoaks COVID-19 termasuk dengan membuat konten dalam 42 bahasa daerah.

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Ayo Membaca</b> | Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:<br>- <a href="https://www.nfer.ac.uk/media/1772/futl08.pdf">https://www.nfer.ac.uk/media/1772/futl08.pdf</a> |
|--------------------|---|

|              |   |
|--------------|---|
|              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.iriss.org.uk/resources/esss-outlines/digital-inclusion-exclusion-and-participation">https://www.iriss.org.uk/resources/esss-outlines/digital-inclusion-exclusion-and-participation</a></li> <li>- <a href="https://www.kominfo.go.id/content/detail/33929/gubernur-jatim-modul-literasi-digital-tingkatkan-partisipasi-masyarakat/0/berita_satker">https://www.kominfo.go.id/content/detail/33929/gubernur-jatim-modul-literasi-digital-tingkatkan-partisipasi-masyarakat/0/berita_satker</a></li> </ul>  |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">Explaining digital communication, collaboration and participation</a><br/> <a href="#">Re-thinking Digital Participation   Sabrina Sterling   TEDxEustis</a></p>   |
| Ayo Bermain  | <p>Persiapan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bola plastik berbagai warna</li> <li>2. Dua buah ember kecil untuk masing-masing kelompok, satu berisi bola plastik, satu ember kosong</li> </ol> <p>Cara Bermain :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagi peserta ke dalam kelompok yang terdiri atas 3-4 orang</li> <li>2. Pada Babak Pertama, setiap kelompok mengutus satu orang. Orang tersebut bertugas untuk memisahkan warna bola di luar ember, dan memasukkan semua bola berwarna merah ke ember lainnya dalam waktu 10 detik.</li> <li>3. Pada babak kedua, setiap kelompok bekerja sama melakukan tugas yang sama dalam waktu 10 detik.</li> <li>4. Pembicara menanyakan pertanyaan berikut:             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Bagaimana kesan orang pertama yang diutus sendiri menyelesaikan tugas?</li> <li>b. Bagaimana kesan kelompok mengerjakan tugas bersama-sama?</li> <li>c. Bagaimana metode pembagian peran yang terjadi dalam kelompok?</li> <li>d. Apa makna permainan ini jika dikaitkan dengan penyebaran informasi? (Jawaban: bola diibaratkan sebagai informasi, ember yang berisi bola merupakan kumpulan informasi (fakta maupun hoaks), seluruh masyarakat berperan untuk memilah dan menyebarkan fakta serta menghentikan dan membuang konten hoaks, yang dalam permainan ini diibaratkan sebagai bola berwarna merah)</li> </ol> </li> </ol> |

#### **h. 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).

Dari dua fenomena di atas diketahui bahwa volume dan nilai transaksi uang elektronik di Indonesia meningkat. Maka kita sebagai pengguna media digital harus bijak dan waspada dalam bertransaksi, karena apabila tidak, akan dapat berdampak negatif bagi kita ketika melakukan transaksi daring di sosial media.

Untuk itu kita sepatutnya mengenal bagaimana karakteristik media sosial. Media sosial memiliki lima karakteristik yakni (Banyumurti, 2019):

- a. Terbuka. Siapapun dimungkinkan untuk 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 menyebarkannya melalui *platform* media sosial.
- d. Tanda waktu di setiap unggahan. Setiap unggahan yang dibuat diberi tanda waktu, 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 elektronik atau dikenal sebagai transaksi daring adalah transaksi atau pertukaran barang/jasa atau jual beli yang berlangsung di ranah digital. Berdasarkan UU ITE No 11 tahun 2008, transaksi elektronik adalah dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan media elektronik lainnya. Berdasarkan UU ITE persyaratan para pihak yang bertransaksi elektronik harus dilakukan dengan sistem elektronik yang disepakati oleh para pihak. Transaksi elektronik terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim oleh pengirim telah diterima dan disetujui oleh penerima. 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.

Menurut GlobalWebIndex, Indonesia adalah negara dengan tingkat adopsi *e-commerce* atau transaksi daring paling tinggi di dunia pada tahun 2019. Hal ini menggambarkan bahwa sebanyak 90% pengguna internet yang berada pada usia 19 hingga 60 tahun pernah melakukan pembelian

produk atau jasa secara daring (CNN, 2020). Euromonitor mencatat total penjualan daring yang terjadi di Indonesia sepanjang 2014 hingga 2019 sebesar US\$ 1,1 miliar. Bahkan Exabytes (Koenig, 2020) mencatat di masa pandemi Covid-19, dari Januari hingga Juli 2020, jumlah pelaku bisnis di media digital ini di Indonesia meningkat 38,3%. Tidak hanya penjual, namun tingkat pembelian daring juga meningkat terutama di masa pandemi. Survei McKinsey (Annur, 2020) menunjukkan 34% warga Indonesia meningkatkan pembelian makanan melalui daring selama pandemi, 30% lebih banyak membeli kebutuhan rumah tangga secara daring. Data menarik lainnya adalah, 72% responden menyatakan akan tetap melakukan transaksi daring pasca pandemi.

Namun, terdapat berbagai kasus dalam transaksi daring, pihak yang dirugikan pun dapat keduanya, baik penjual maupun pembeli. Kita sering mendengar kasus-kasus seperti barang yang dipesan tidak sesuai dengan informasi yang tertulis, ukuran atau warna yang berbeda. Memesan villa namun ternyata aslinya tidak seindah di foto. Sedangkan dari pembeli, sering kali tertipu dengan transfer fiktif sehingga tidak ada dana yang masuk padahal barang telah terkirim. Modus lainnya adalah rekayasa sosial, akun palsu, menjual barang di bawah harga normal, promosi-promosi yang tidak masuk akal, hingga melakukan pemblokkan kolom komentar guna menutupi jejak keluhan orang-orang yang telah tertipu.

*Managing Director* Southeast Asia dan Emerging Markets Experian Asia Pacific menyebutkan rata-rata 25% orang Indonesia pernah mengalami tindak penipuan melalui beragam platform dan layanan transaksi daring (Liputan6, 2018). Salah satu yang kerap terjadi adalah tertipu ulasan fiktif atau testimoni yang menipu. Penjual dinilai sering



melakukan praktik menuliskan informasi produk yang tidak sesuai dengan kenyataan atau tidak lengkap (Debora, 2016).

Data di Kepolisian Republik Indonesia (Polri) mencatat dalam kurun waktu 2016 hingga September 2020, rata-rata laporan terhadap penipuan transaksi daring mencapai lebih dari 1500 kasus per tahunnya. Polri juga mencatat bahwa kejahatan transaksi daring ini menempati posisi kedua teratas dalam laporan kejahatan siber di Indonesia yakni sebesar 28,7% (*Katadata*, 2020).

### **Penggunaan Internet untuk Transaksi**

Media sosial dimanfaatkan oleh pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) sebagai wadah mengembangkan bisnis. Mungkin Anda tertarik? Berikut beberapa keunggulan penggunaan media sosial untuk UMKM, antara lain (ICT Watch, 2020; Karyati, 2019):

- a. Biaya operasional lebih efektif dan efisien
- b. Toko dapat beroperasi 24 jam/hari selama 7 hari/minggu
- c. Potensi pasar lebih luas hingga ke internasional/global
- d. Katalog produk bisa selalu *up to date*
- e. Tidak memerlukan toko *offline*/ toko fisik untuk memasarkan produknya
- f. Modal lebih kecil untuk memulai usaha
- g. Dapat dengan mudah mengenali *competitor*

### **Kompetensi Akses: Mari Mengetahui Alat Transaksi Daring**

Alat transaksi daring adalah metode pembayaran saat kita melakukan pembelian daring. Jenis pembayaran atau transaksi daring diantaranya transfer bank, dompet digital/*e-money*, COD (*Cash on*

*Delivery*) atau pembayaran di tempat, pembayaran luring, kartu debit, kartu kredit. Dari tujuh jenis metode pembayaran, yang menarik dan berkembang adalah *e-wallet* dan *e-money*. Berdasarkan data *Katadata*, konsumen lebih sering menggunakan *e-wallet* ketimbang *e-money*. Bahwa 11,1% responden menggunakan Dana setiap hari. Dana adalah salah satu jenis *e-wallet* yang beredar di masyarakat. Sementara, konsumen yang memanfaatkan *e-money* setiap hari berada di urutan kedua dengan 9,1%. Riset ini menggolongkan *e-money* pada merek Flazz BCA, e-money Mandiri, dan Brizzi.

### **Kompetensi Akses: Mengenal Lapak**

*Platform* atau medium untuk melakukan transaksi beragam. Bahkan hampir di seluruh *platform* media sosial atau aplikasi *chat* telah disediakan fitur untuk transaksi atau fitur-fitur bisnis. Di antaranya fitur *Whatsapp* Business, *Facebook* Marketplace, *Instagram* Shopping. Selain yang berbasis aplikasi *chat* dan media sosial terdapat beragam aplikasi transaksi daring di internet. *TrenAsia.com* (Ihsan, 2020) pada Agustus 2020, mencatat terdapat 10 pelapak transaksi daring yang paling banyak dikunjungi oleh konsumen di Indonesia yakni Shopee, Tokopedia, Bukalapak, Lazada, Blibli, JD.ID, Orami, Bhinneka, Zalora dan Matahari. Asosiasi Pelayanan Jasa Internet Indonesia (APJII) (2020) menyebutkan Shopee sebagai toko daring yang paling sering dikunjungi oleh warganet di Indonesia.

### **Kompetensi Verifikasi: Mari Bijak Bertransaksi**

Survey yang diselenggarakan Sea Insights menunjukkan 54% responden pengusaha UMKM selama pandemi *Covid-19* lebih adaptif

dalam menggunakan media sosial untuk meningkatkan penjualan. Bahkan pendapatan rata-rata UMKM Indonesia yang telah mengadopsi *ecommerce* meningkat lebih dari 160% (Alika, 2020).

Data APJII (2020) mengungkapkan walau 43,2% pengguna internet tidak pernah melakukan transaksi *online*, namun tercatat produk yang paling sering dibeli secara daring adalah fashion dan kecantikan (25%), Produk rumah tangga (6,5%), produk elektronik (6,4%), tiket (4,4%) dan lainnya. Dalam survei Jakpat, lebih dari setengah responden berharap minimarket dapat menerima metode pembayaran dompet digital. Hal itu diakui 52,3% responden. Sementara para penjual di media sosial juga berkemauan bisa memanfaatkan layanan tersebut, sebab 48,3% responden mengharapkan penggunaan dompet digital.

Di balik kemudahan bertransaksi daring, terdapat bahaya yang mengintai, misalnya . Oleh sebab itu, kita sebagai pengguna harus lebih bijak dalam menggunakan transaksi ini dengan menjalankan tips dari *Young Americans : Centre for Financial Education* (n.d) dan *Goodwill Foundation* (n.d) berikut ini:

- a. Periksa 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 menelitinya dari 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 transaksi dan segera *log out* akun setelah bertransaksi.

|              |   |
|--------------|---|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.ojk.go.id/Files/box/buku%20bijak%20ber-ebanking.pdf">https://www.ojk.go.id/Files/box/buku%20bijak%20ber-ebanking.pdf</a></li> <li>- <a href="https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20533">https://sikapiuangmu.ojk.go.id/FrontEnd/CMS/Article/20533</a></li> <li>- <a href="https://katadata.co.id/anhar/infografik/615a880f79d70/cara-aman-melakukan-transaksi-online">https://katadata.co.id/anhar/infografik/615a880f79d70/cara-aman-melakukan-transaksi-online</a></li> </ul> |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">Mengenai Lebih Dekat dengan E-Commerce</a></p> <p><a href="#">Online Shopping Advice</a></p> <p><a href="#">7 Steps to Smart Online Shopping!</a></p> <p><a href="#">Bijak Menggunakan Dompet Digital</a></p>  |

|             |  |
|-------------|--|
| Ayo Bermain | <p>Persiapan:</p> <p>Bagi peserta menjadi 4 kelompok besar. Tuliskan peran di bawah ini menggunakan kertas kecil yang lipat, kemudian acak kertas-kertas tersebut, lalu berikan satu kertas kepada masing-masing perwakilan kelompok. Pembagian peran kelompok adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembeli</li> <li>2. Penjual Palsu/Penipu</li> <li>3. Penjual Palsu/Penipu</li> <li>4. Penjual Asli</li> </ol> <p>Cara Bermain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buatlah satu akun media sosial (misalnya instagram) untuk berjualan sebuah produk.</li> <li>2. Setiap kelompok penjual harus <i>posting</i> berbagai konten yang dapat meyakinkan pembeli bahwa mereka ada penjual asli. Aktivitas dilakukan selama 10 menit. (pembicara dapat memberikan tips, “misalnya mau pakai chat admin atau bikin video singkat, dsb”)</li> <li>3. Setelah 10 menit, kelompok pembeli menelusuri ketiga akun penjual untuk memastikan maan penjual yang asli dan yang palsu. Penelusuran dilakukan selama 5-7 menit. (pembicara dapat memberikan tips, “misalnya mau coba chat nomor admin atau minta foto <i>realpict</i>, dsb”)</li> <li>4. Kelompok pembeli menentukan mana kelompok penjual palsu dan penjual asli disertai alasan dan metode pengecekan yang dilakukan</li> <li>5. Seluruh kelompok mengungkapkan mana yang penjual palsu dan mana yang asli</li> <li>6. Pembicara membahas permainan dan memberikan umpan balik</li> </ol> |
|-------------|--|

## **i. Fitur Proteksi Perangkat Keras**

Kita tahu bahwa sebuah sistem komputer berisi perangkat keras seperti prosesor, monitor, RAM dan banyak lagi, dan satu hal yang sistem operasi memastikan bahwa perangkat tersebut tidak dapat diakses langsung oleh pengguna. Pada dasarnya, perlindungan perangkat keras dibagi menjadi 3 kategori: perlindungan CPU, Perlindungan Memori, dan perlindungan I/O. Hal-hal tersebut dijelaskan sebagai berikut di bawah ini.

### **1. CPU Protection**

Perlindungan CPU harus diperhatikan karena kita tidak dapat memberikan CPU ke suatu proses selamanya, itu harus untuk beberapa waktu yang terbatas jika tidak, proses lain tidak akan mendapatkan kesempatan untuk menjalankan proses. Maka untuk itu, *timer* digunakan untuk mengatasi situasi ini. yang pada dasarnya memberikan waktu tertentu untuk suatu proses dan setelah timer dieksekusi, sebuah sinyal akan dikirim ke proses untuk meninggalkan CPU. maka proses tidak akan menahan CPU lebih lama.

Kita harus memastikan bahwa sistem operasi mempertahankan kendali. Kita harus mencegah program pengguna terjebak dalam infinite loop atau tidak memanggil layanan sistem, dan tidak pernah mengembalikan kontrol ke sistem operasi. Untuk mencapai tujuan ini, kita dapat menggunakan timer. Timer dapat diatur untuk menginterupsi komputer setelah jangka waktu tertentu. Periodenya bisa tetap atau berubah-ubah. Pengatur waktu variabel umumnya diimplementasikan oleh jam tingkat tetap dan penghitung. Sistem operasi mengatur penghitung. Setiap kali jam berdetak, penghitung dikurangi. Ketika penghitung mencapai 0, interupsi terjadi.

Sebelum menyerahkan kendali kepada pengguna, sistem operasi memastikan bahwa pengatur waktu diatur untuk menyela. Jika penghitung waktu menyela, kontrol ditransfer secara otomatis ke sistem operasi, yang dapat memperlakukan interupsi sebagai kesalahan fatal atau dapat memberi program lebih banyak waktu. Jelas, instruksi yang mengubah operasi timer adalah hak istimewa. Dengan demikian, kita dapat menggunakan timer untuk mencegah program pengguna berjalan terlalu lama. Teknik sederhana adalah menginisialisasi penghitung dengan jumlah waktu yang diizinkan untuk dijalankan oleh suatu program. Program dengan batas waktu 7 menit, misalnya, penghitungnya akan diinisialisasi ke 420. Setiap detik, penghitung waktu terputus dan penghitung dikurangi 1. Selama penghitung positif, kontrol dikembalikan ke program pengguna. Ketika penghitung menjadi negatif, sistem operasi menghentikan program karena melebihi batas waktu yang ditentukan.

Penggunaan timer yang lebih umum adalah untuk mengimplementasikan pembagian waktu. Dalam kasus yang paling sederhana, pengatur waktu dapat diatur untuk menginterupsi setiap  $N$  milidetik, di mana  $N$  adalah irisan waktu yang diizinkan untuk dieksekusi oleh setiap pengguna sebelum pengguna berikutnya mendapatkan kendali atas CPU. Sistem operasi dipanggil pada akhir setiap irisan waktu untuk melakukan berbagai tugas pemeliharaan, seperti menambahkan nilai  $N$  ke catatan yang menentukan (untuk tujuan akuntansi) jumlah waktu yang telah dijalankan oleh program pengguna sejauh ini. Sistem operasi juga menyimpan register, variabel internal, dan buffer, dan mengubah beberapa parameter lain untuk mempersiapkan program berikutnya untuk dijalankan. Prosedur ini dikenal sebagai saklar konteks.

Mengikuti saklar konteks, program berikutnya melanjutkan eksekusinya dari titik di mana ia tinggalkan (ketika irisan waktu sebelumnya habis).

Penggunaan lain dari timer adalah untuk menghitung waktu saat ini. Interupsi pengatur waktu memberi sinyal berlalunya beberapa periode, memungkinkan sistem operasi menghitung waktu saat ini dengan mengacu pada beberapa waktu awal.

## *2. Memory Protection*

Jadi pada dasarnya Bare register menyimpan alamat awal program dan membatasi register menyimpan ukuran proses, sehingga ketika suatu proses ingin mengakses memori maka diperiksa apakah dapat mengakses atau tidak dapat mengakses memori.

Untuk memastikan operasi yang benar, kita harus melindungi vektor interupsi dari modifikasi oleh program pengguna. Selain itu, kita juga harus melindungi rutin layanan interupsi di sistem operasi dari modifikasi. Bahkan jika pengguna tidak mendapatkan kontrol yang tidak sah dari komputer, memodifikasi rutinitas layanan interupsi mungkin akan mengganggu operasi yang tepat dari sistem komputer dan spooling dan bufferingnya.

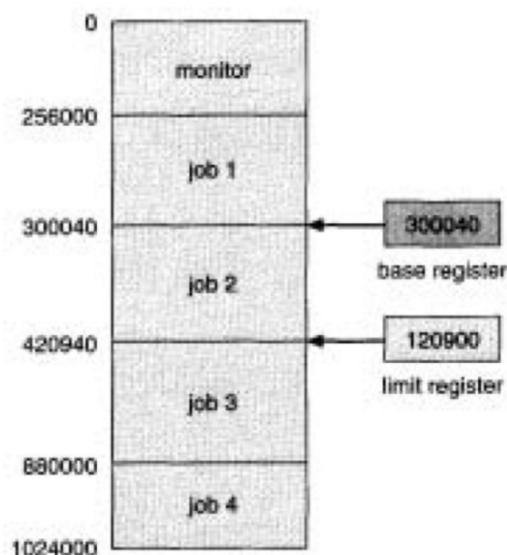
Kita kemudian melihat bahwa kita harus memberikan perlindungan memori setidaknya untuk vektor interupsi dan rutinitas layanan interupsi dari sistem operasi. Secara umum, kami ingin melindungi sistem operasi dari akses oleh program pengguna, dan, di samping itu, untuk melindungi program pengguna dari satu sama lain. Perlindungan ini harus disediakan oleh perangkat keras.

Untuk memisahkan ruang memori setiap program, kita memerlukan kemampuan untuk menentukan kisaran alamat resmi yang dapat diakses oleh program, dan untuk melindungi memori di luar ruang



tersebut. Kita dapat memberikan perlindungan ini dengan menggunakan dua register, Dalam perlindungan memori, kita berbicara tentang situasi itu ketika dua atau lebih proses berada dalam memori dan satu proses dapat mengakses memori proses lainnya. dan untuk mencegah situasi ini kami menggunakan dua register sebagai:

- a. *Bare Register*
- b. *Limit Register*



**Gambar 3. 10 Basis dan Register dalam Menentukan Ruang Alamat Logis**

Sumber: <https://qu.edu.iq/cm/wp-content/uploads/2014/12/lec7.pdf>

Register dasar menyimpan alamat memori fisik legal terkecil; register batas berisi ukuran rentang. Misalnya, jika register dasar menampung 300040 dan register batas adalah 120900, maka program dapat secara legal mengakses semua alamat dari 300040 hingga 420940 inklusif.

Perlindungan ini dilakukan oleh perangkat keras CPU yang membandingkan setiap alamat yang dihasilkan dalam mode pengguna dengan register. Upaya apapun oleh program yang mengeksekusi dalam mode pengguna untuk mengakses memori monitor atau memori pengguna lain menghasilkan jebakan ke monitor, yang memperlakukan upaya tersebut sebagai kesalahan fatal. Skema ini mencegah program pengguna memodifikasi kode atau struktur data baik sistem operasi atau pengguna lain.

Register dasar dan batas dapat dimuat hanya oleh sistem operasi, yang menggunakan instruksi istimewa khusus. Karena instruksi yang diistimewakan dapat dieksekusi hanya dalam mode monitor, dan karena hanya sistem operasi yang mengeksekusi dalam mode monitor, hanya sistem operasi yang dapat memuat register dasar dan batas. Skema ini memungkinkan monitor untuk mengubah nilai register, tetapi mencegah program pengguna mengubah isi register.

Sistem operasi, yang dijalankan dalam mode monitor, diberikan akses tak terbatas ke monitor dan memori pengguna. Ketentuan ini memungkinkan sistem operasi untuk memuat program pengguna ke dalam memori pengguna, membuang program tersebut jika terjadi kesalahan, untuk mengakses dan mengubah parameter panggilan sistem, dan seterusnya.

### 3. *I/O Protection*

Jadi ketika kita memastikan perlindungan I/O maka beberapa kasus tidak akan pernah terjadi di sistem seperti:

- a. Terminasi I/O dari proses lain
- b. Lihat I/O dari proses lain
- c. Memberikan prioritas pada proses tertentu I/O

Program pengguna dapat mengganggu operasi normal sistem dengan mengeluarkan instruksi I/O ilegal, dengan mengakses lokasi memori di dalam sistem operasi itu sendiri, atau dengan menolak melepaskan CPU. Kami dapat menggunakan berbagai mekanisme untuk memastikan bahwa gangguan tersebut tidak dapat terjadi di sistem.

Untuk mencegah pengguna melakukan I/O ilegal, kami mendefinisikan semua instruksi I/O sebagai instruksi yang diistimewakan. Dengan demikian, pengguna tidak dapat mengeluarkan instruksi I/O secara langsung; mereka harus melakukannya melalui sistem operasi. Agar perlindungan I/O menjadi lengkap, kita harus yakin bahwa program pengguna tidak akan pernah bisa mengendalikan komputer dalam mode monitor. Jika bisa, proteksi I/O bisa dikompromikan.

Pertimbangkan komputer yang mengeksekusi dalam mode pengguna. Ini akan beralih ke mode monitor setiap kali interupsi atau jebakan terjadi, melompat ke alamat yang ditentukan dari vektor interupsi. Jika program pengguna, sebagai bagian dari eksekusinya, menyimpan alamat baru dalam vektor interupsi, alamat baru ini dapat menimpa alamat sebelumnya dengan alamat dalam program pengguna. Kemudian, ketika jebakan atau interupsi yang sesuai terjadi, perangkat keras akan beralih ke mode monitor, dan akan mentransfer kontrol melalui vektor interupsi (dimodifikasi) ke program pengguna! Program pengguna dapat mengontrol komputer dalam mode monitor. Bahkan, program pengguna dapat mengontrol komputer dalam mode monitor dengan banyak cara lain. Sistem operasi, mengeksekusi dalam mode monitor, memeriksa apakah permintaan itu valid, dan (jika permintaan

itu valid) melakukan I/O yang diminta. Sistem operasi kemudian kembali ke pengguna.

### **Urgensi Melindungi Perangkat Digital**

Perangkat digital seperti gawai atau peranti komputer yang kita miliki adalah alat utama yang bisa digunakan untuk mengakses internet dan berselancar di dunia maya. Secara standar perangkat ini sudah dirancang dengan segudang fitur pengaman untuk memastikan aktivitas kita saat bermedia digital aman dan nyaman. Namun setiap teknologi memiliki beragam celah yang bisa dimanfaatkan orang yang tidak bertanggung jawab. Faktanya, salah satu celah terbesar dalam teknologi digital ada pada pengguna, baik karena pengguna lalai dalam mengoperasikan perangkat maupun lupa mengaktifkan fitur pengaman.

Perangkat digital memiliki peran vital dalam melakukan aktivitas digital. Misalnya ketika kita melakukan komunikasi seringkali kita menggunakan gawai yang terkoneksi dengan jaringan internet pada keseharian kita, sehingga dalam menggunakan perangkat digital kita perlu melakukan proteksi terhadap perangkat digital yang kita miliki. Sebuah perangkat digital selalu terdiri dari dua kelompok komponen utama: perangkat keras dan perangkat lunak.

Perangkat keras adalah perangkat yang secara fisik bisa kita lihat dan pegang, seperti layar ponsel, monitor, *keyboard*, *hardisk*, dan kartu penyimpanan. Sedangkan perangkat lunak merupakan aplikasi dan program yang ditanamkan di dalam perangkat untuk membuatnya mampu bekerja dengan baik. Kedua komponen ini saling terkait sehingga upaya pengamanannya pun dilakukan secara berkesinambungan.

Mengapa penting melakukan proteksi perangkat digital? Perangkat digital yang kita miliki saat ini menjadi kunci untuk berbagai aktivitas digital. Tidak hanya mencari hiburan, melainkan juga bertransaksi secara daring. Di dalam perangkat digital kita tersimpan beragam informasi penting. Mulai dari galeri foto dan video pribadi, daftar kontak, sampai data-data keuangan yang diperlukan bertransaksi termasuk uang digital. Karena pentingnya isi di dalam perangkat digital, teknologi ini sering menjadi incaran upaya peretasan. Jika upaya tersebut berhasil maka pengguna perangkat digital akan mengalami kerugian atas berbagai kebocoran data pribadi yang bisa mengakibatkan keamanan privasi kita menjadi terganggu. Proteksi perangkat digital juga bertujuan agar perangkat digital yang kita gunakan tidak disalahgunakan oleh orang lain misalnya ketika ponsel pintar kita dilengkapi dengan proteksi seperti kata sandi atau *fingerprint* maka ponsel kita tidak bisa digunakan oleh orang lain.

### **Memproteksi Perangkat Digital**

Proteksi perangkat digital pada dasarnya merupakan perlindungan yang bertujuan untuk melindungi perangkat digital dari berbagai ancaman *malware*. *Malware*, singkatan dari *malicious software*, adalah perangkat lunak yang dirancang untuk mengontrol perangkat secara diam-diam, bisa mencuri informasi pribadi milik kita atau uang dari pemilik perangkat.

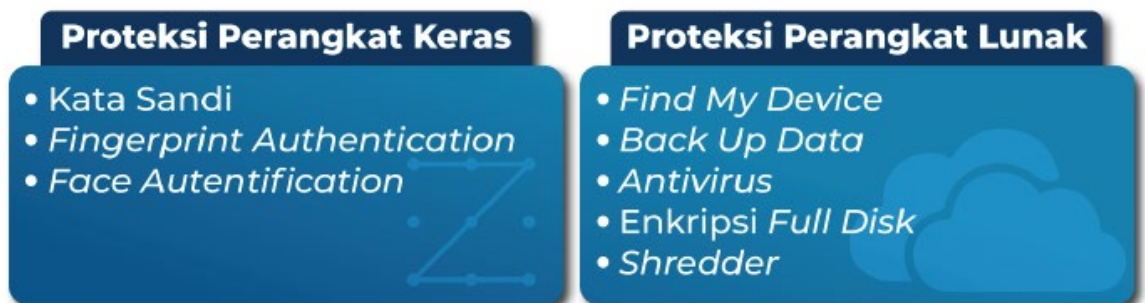
Perangkat lunak perusak telah digunakan untuk mencuri sandi dan nomor akun dari ponsel, komputer, tablet dengan cara membebankan biaya palsu pada akun pengguna, dan bahkan melacak lokasi dan aktivitas pengguna tanpa sepengetahuan mereka (Lookout.com, 2020). Penelitian

status yang dilakukan Lookout menunjukkan bahwa perilaku pengguna dan geografi sangat mempengaruhi risiko dalam menghadapi perangkat lunak jahat. Cara paling aman untuk menghindari program semacam itu adalah dengan mengunduh aplikasi yang sudah banyak digunakan, serta terpercaya dengan cara melihat ulasan dari pengunduh aplikasi tersebut. Beberapa aplikasi yang terpercaya tersebut adalah Google Play atau App Store (Lookout.com, 2020).

Dalam menjalankan upaya penipuan, peretas biasanya menyamarkan *malware* sebagai aplikasi seluler yang tampak aman di toko aplikasi dan situs web. Misalnya kita selama ini mengenal aplikasi permainan *Angry Birds* sebagai aplikasi yang aman. Peretas kemudian berusaha membuat program tiruan yang berisi *malware* dengan iming-iming semua level yang berbayar bisa terbuka secara gratis. Aplikasi tiruan ini biasanya diedarkan di luar toko aplikasi resmi. Ketika pengguna mengunduhnya, tanpa dia sadari pengguna itu tengah memasukkan aplikasi tiruan yang membahayakan perangkat digital dan data yang ada di dalamnya (Lookout.com, 2020).

Meskipun sudah ada upaya untuk menghindari mengunduh perangkat dari luar situs resmi, ternyata, pengunduhan aplikasi yang cermat dan teliti tidak selalu meminimalkan risiko. Hal ini disebabkan karena ada situs-situs yang dengan curang memaksa perangkat untuk melakukan unduh otomatis ketika situs tersebut diakses aplikasi-aplikasi peramban (*browser*) masa kini seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox sebenarnya sudah mengantisipasi hal ini dan akan memberikan deteksi bila pengguna masuk ke situs yang berbahaya. Namun kita tetap harus berhati-hati dan tidak disarankan untuk menginstal unduhan secara acak dari pengelola unduhan.

Data menunjukkan bahwa tingkat kasus *malware* di Indonesia termasuk yang tertinggi. Microsoft telah meluncurkan hasil riset Asia Pasifik di edisi terbaru *Security Endpoint Threat Report 2019* yang mengungkapkan bahwa Indonesia memiliki tingkat *malware* tertinggi di kawasan Asia. Temuan ini berasal dari analisis dari berbagai sumber data Microsoft, termasuk delapan triliun sinyal ancaman yang diterima dan dianalisis oleh Microsoft setiap hari, mencakup periode 12 bulan, dari Januari hingga Desember 2019 (Microsoft Indonesia, 2019).



**Gambar 3. 11 Jenis-Jenis Fitur Proteksi Perangkat keras (kiri) dan perangkat lunak (kanan)**

Setiap perangkat lunak umumnya memiliki cara melindungi penggunaannya masing-masing sesuai kebijakan perusahaan pengembangnya. Sistem operasi dalam gawai yang kita gunakan pun memiliki kebijakan masing-masing. Berikut ini merupakan tips untuk melindungi gawai kita dari virus, peretas, maupun pengintai (*State of California Department of Justice*, n.d):

- a. Perbarui sistem operasi dan aplikasi penting secara berkala, kegiatan ini dapat meminimalisir kecacatan aplikasi yang mempermudah peretas mencuri data kita.

- b. Gunakan antivirus secara rutin untuk menelusuri seluruh *file* dalam gawai kita dan memeriksa apakah ada dokumen yang mencurigakan
- c. Gunakan *antispyware* untuk melindungi aktivitas gawai kita. Beberapa antivirus sudah memasukkan fitur ini. Tanda bahwa gawai kita terkena *spyware* yakni, tiba-tiba gawai kita dipenuhi banyak iklan, berpindah ke website yang tidak kita inginkan, dan kecepatan beroperasi gawai yang semakin melambat
- d. Gunakan *firewall* untuk memutuskan komunikasi ke dan dari sumber yang tidak kita setuju (misalnya telepon iseng).
- e. Gunakan kata sandi yang kuat, misalnya menggunakan huruf pertama dari sebuah frase yang mudah kita ingat, contoh It@tTd--Indonesia tanah airku tanah tumpah darahku. Gunakan kata sandi yang unik khususnya untuk transaksi, sosial media, dan surel.
- f. Gunakan verifikasi tambahan, misalnya pemindai sidik jari dan wajah
- g. Berhati-hati dengan apa yang kita klik. Misalnya, jika kita mendapat surel yang menyatakan bahwa akun perbankan kita terkunci dan meminta kita memasukkan kata sandi, segera pikir ulang untuk mengikuti perintah surel tersebut. Hubungi bank melalui nomor resmi dan pastikan kebenaran surel tersebut karena, umumnya, bank tidak pernah meminta kata sandi maupun data pribadi secara langsung.



- h. Berhati-hati saat belanja daring, pastikan situs belanja tersebut aman dan terpercaya sebelum memasukkan data pribadi dan nomor kartu kredit.
- i. Berhati-hati dengan apa yang kita publikasikan. Bisa saja saat mengunggah sebuah konten, kita tidak sengaja mempublikasikan informasi personal.
- j. Merespon informasi data bocor. Data kita bisa jadi bocor ke pihak yang tidak bertanggung jawab. Misalnya, jika kita mendapatkan informasi kebocoran data yang mengandung nomor kartu kredit kita, segera bekukan akun untuk menghindari peretas menggunakan kartu kredit kita.

|              |  |
|--------------|--|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://support.google.com/android/answer/9459346?hl=en">https://support.google.com/android/answer/9459346?hl=en</a></li> <li>- <a href="https://www.apple.com/uk/privacy/control/">https://www.apple.com/uk/privacy/control/</a></li> <li>- <a href="https://safety.google/security/security-tips/">https://safety.google/security/security-tips/</a></li> <li>- <a href="https://oag.ca.gov/privacy/facts/online-privacy/protect-your-computer">https://oag.ca.gov/privacy/facts/online-privacy/protect-your-computer</a></li> </ul> |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">Former NSA Hacker Reveals 5 Ways To Protect Yourself Online</a></p> <p><a href="#">How hackers take over your accounts using social engineering (Marketplace)</a></p> <p><a href="#">How to protect your privacy with Android</a></p> <p><a href="#">How To Make A Super-Secure Password</a></p>  |
| Ayo Bermain  | <p>Cara Bermain :</p> <p>bentuk 5 kelompok yang beranggotakan 3 orang. Masing-masing kelompok akan mendapatkan kotak harta karun yang menyimpan semua misi rahasia anggota kelompok. Setiap kelompok wajib menyembunyikan dan menjaga kotak tersebut agar tidak diketahui oleh kelompok.</p> <p>Aturan main:</p>   |

|  |   |
|--|---|
|  | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Semua kelompok akan mendapatkan misi rahasia untuk mendapatkan diamond, mereka akan mendapatkan clue untuk melanjutkan perjalanan mereka.</li><li>2. Misi setiap kelompok yaitu memecahkan semua clue dan menjaga kotak mereka (yang tersembunyi)</li><li>3. Jika kotak ditemukan oleh kelompok lain, maka kelompok tersebut akan langsung mendapatkan diamond dan bisa memerintahkan apa saja kepada kelompok yang kalah</li></ol> <p>Pertanyaan:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Apa kaitan permainan ini password</li><li>2. Sepenting kotak yang harus dijaga tersebut, mengapa yang berhasil menemukan bisa memerintahkan apa saja ke kelompok yang kalah? kaitkan dengan fenomena pencurian password (jawaban: sama halnya dengan password yang harus dijaga, jika password kita berhasil dibobol orang, maka segala identitas, akun, tgl lahir, dll bisa dengan mudah mereka dapatkan, dan itu yang dimanfaatkan orang-orang, misal untuk peminjaman online dll)</li></ol> |
|--|---|

#### **j. Proteksi Identitas Digital dan Data Pribadi di *Platform* Digital**

Pertama, sebagai pengguna *platform* digital, kita bisa menggunakan identitas asli atau samaran, namun kita wajib bertanggung jawab atas pilihan tersebut. Pastikan juga hanya menampilkan identitas digital yang “aman”. Hindari untuk menampilkan identitas digital yang seolah aman tapi tidak seperti tanggal lahir kita dan nama ibu kandung. Sebab, identitas tersebut biasanya digunakan dalam transaksi perbankan yang tentu hanya kita saja yang boleh menggunakannya.

Kedua, pastikan keamanan surat elektronik kita sebagai identitas digital utama yang kita gunakan untuk mengakses berbagai *platform* digital dengan secara rutin memastikan sandi diperbaharui. Selain itu, sebelum bergabung dalam *platform* digital tertentu (*application admission*), pastikan kita memahami identitas digital kita akan dikelola dengan baik dan aman. Kita juga wajib membaca syarat yang harus kita sepakati saat mendaftar akun *platform* digital dengan detail serta sadar akan risikonya. Kita juga harus memastikan memahami seluruh jaminan privasi dan keamanan *platform* tersebut.

Ketiga, pastikan kita melindungi identitas digital kita di berbagai akun *platform* digital yang kita gunakan. Konsolidasikan keamanannya misalnya dengan tidak menggunakan sandi sama namun hubungkan satu akun dengan lainnya dengan perlindungan yang maksimal untuk saling mengunci.

Ketiga langkah di atas penting untuk melindungi identitas digital yang kita miliki agar tidak terjadi kerugian di masa mendatang. Namun begitu, kita juga perlu melindungi identitas digital milik orang lain baik keluarga atau teman maupun orang lain dengan cara menghargai privasi

mereka serta tidak melakukan invasi ke dalam sistem keamanan *platform* digital mereka.

### **Memahami dan Melindungi Data Pribadi**

Jika identitas digital adalah karakter kita di *platform* digital baik yang terlihat maupun tidak terlihat, maka data pribadi merupakan konsep yang lebih luas. Data pribadi adalah data yang berupa identitas, kode, simbol, huruf atau angka penanda personal seseorang yang bersifat pribadi (Latumahina, 2014). Data pribadi bisa juga diartikan sebagai data atau informasi perseorangan yang disimpan, dikelola dan dilindungi kerahasiaannya karena bersifat privat.

General Data Protection Regulation (GDPR), regulasi perlindungan data pribadi yang disahkan Uni Eropa pada tahun 2016, merumuskan bahwa data pribadi adalah segala informasi yang bisa digunakan sebagai penanda rasional untuk mengenali seseorang. Contoh data pribadi yang biasanya dikaitkan dengan *platform* digital adalah alamat surat elektronik, alamat *Internet Protocol (IP address)*, nomor telepon genggam, dan data lokasi peta.

Di Indonesia, Rancangan Undang-undang Perlindungan Data Pribadi (RUUPDP) mendefinisikan data pribadi sebagai setiap data tentang seseorang yang teridentifikasi dan atau dapat diidentifikasi secara tersendiri atau dikombinasikan dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui sistem elektronik dan/atau non elektronik (dalam Monggilo, Kurnia & Banyumurti 2020).



**Gambar 3. 12 Jenis Data Pribadi**

Sumber: Monggilo, Kurnia & Banyumurti (2020)



**Gambar 3. 13 Tips Perlindungan Data Pribadi**

Sumber: diolah dari Monggilo, Kurnia & Banyumurti (2020), Tirto.id. (2019, Desember 10)

|              |  |
|--------------|--|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.consumer.ftc.gov/articles/what-know-about-identity-theft">https://www.consumer.ftc.gov/articles/what-know-about-identity-theft</a></li> <li>- <a href="https://consumerfed.org/wp-content/uploads/2011/03/Ten%20Easy%20Steps.pdf">https://consumerfed.org/wp-content/uploads/2011/03/Ten%20Easy%20Steps.pdf</a></li> <li>- <a href="https://edri.org/files/paper06_datap.pdf">https://edri.org/files/paper06_datap.pdf</a></li> <li>- <a href="https://www.cnil.fr/sites/default/files/atoms/files/cnil_guide_securite_personnelle_gb_web.pdf">https://www.cnil.fr/sites/default/files/atoms/files/cnil_guide_securite_personnelle_gb_web.pdf</a></li> </ul>   |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">Your Personal Data, Your Choice</a></p> <p><a href="#">How to protect your personal data from hackers</a></p> <p><a href="#">Seri Ekonomi Digital: Pentingnya Perlindungan Data Pribadi di Indonesia</a></p>  |
| Ayo Bermain  | <p>Cara Bermain :</p> <p>Bentuk kelompok beranggotakan 10 orang. Setiap orang mengambil bola yang berisikan peran untuk setiap orang. Peran tersebut terdiri dari:</p> <p>1 moderator<br/> 1 seer/peramal<br/> 3 werewolf<br/> 5 penduduk biasa</p> <p>Aturan main:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diantaranya peran tersebut, hanya moderator yang boleh memberitahukan perannya kepada yang lain, sedangkan 9 yang lain wajib merahasiakan peran yang didapatkan. Hanya moderator yang mengetahui semua peran 9 orang tersebut. Moderator bertugas memimpin jalannya permainan dan mengumumkan pemenang di akhir permainan</li> <li>2. Werewolf memiliki kesempatan untuk membunuh semua orang kecuali moderator</li> <li>3. Seer/peramal memiliki kesempatan untuk mengetahui siapa werewolf sebenarnya dan bisa memilih untuk memihak pada warga atau werewolf</li> <li>4. Peran warga adalah sebagai pihak yang harus mengetahui siapa musuh dalam selimut diantara mereka, mereka tidak mengetahui siapa yang berperan sebagai warga yang lain (sekawan), disinilah peran werewolf untuk memanipulatif</li> </ol> |

- identitas mereka dengan cara menfitnah warga yang lain
5. Orang yang tertuduh paling banyak di siang hari, dia akan mati
  6. Orang yang dipilih oleh werewolf di malam hari juga akan mati
  7. Pemenang dari game ini adalah jika jumlah warga lebih banyak dibanding werewolf, maka warga menang, namun jika jumlah werewolf lebih banyak, maka werewolf menang.

Pertanyaan:

1. Coba kaitkan dengan materi pentingnya menjaga identitas dan data pribadi
2. Menurut anda peran werewolf di dunia digital bagaimana?
3. Menurut anda peran warga di dunia digital bagaimana?
4. Jika anda sebagai bermedia digital, peran apa yang cocok bagi anda?
5. Menurut Anda apa yang akan terjadi jika kita menjadi individu yang terlalu terbuka dengan orang lain
6. Siapakah kawan dan lawan di permainan ini, kaitkan dengan identitas dan data pribadi di dunia digital
7. Apakah anda mengetahui siapa yang sedang anda hadapi di dunia digital?

### **k. Penipuan Digital**

Kemajuan teknologi internet memudahkan berbagai hal mulai dari berbagi informasi hingga proses jual beli barang atau jasa melalui berbagai macam aplikasi. Namun demikian, terdapat oknum-oknum yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dengan melakukan kejahatan siber/kejahatan digital. Berbelanja daring rentan menjadi incaran para pelaku kejahatan digital karena aktivitas ini memiliki beragam celah yang bisa dimanfaatkan, terutama dengan memanfaatkan kelengahan pengguna teknologi digital.

Penipuan daring memanfaatkan seluruh aplikasi pada *platform* media internet untuk menipu para korban dengan berbagai modus. Penipuan jenis ini menggunakan sistem elektronik (komputer, internet, perangkat telekomunikasi) yang disalahgunakan untuk menampilkan upaya menjebak pengguna internet dengan beragam cara. Strateginya biasanya dilakukan secara bertubi-tubi tanpa diminta dan sering kali tidak dikehendaki oleh korbannya (Sitompul, 2012; Elsina, 2015).

Modus penipuan digital lebih mengarah pada penipuan yang menimbulkan kerugian secara finansial. Salah satu contoh yang sering terjadi adalah penipuan produk secara daring. Modusnya dengan mengirimkan barang yang berbeda dengan yang dijanjikan saat transaksi dilakukan atau bahkan tidak mengirimkan barang sama sekali. Penipuan digital ini tidak hanya menimbulkan kerugian pada pembeli saja, karena terdapat pula bentuk penipuan yang merugikan penjual. Misalnya pembeli yang melakukan transfer fiktif dan penjual lalai melakukan pengecekan kembali sehingga tertipu dengan mengirimkan produk yang dijualnya. Jika dipetakan, maka setidaknya terdapat dua kerugian yang dialami konsumen seperti digambarkan dalam bagan di bawah ini.



Modus penipuan digital dilakukan dengan target awal adalah melakukan pencurian data digital, sehingga perlindungan terhadap identitas digital dan data pribadi menjadi bagian yang penting pada berbagai dunia (Sammons & Cross, 2017). Identitas digital ini tentu saja tidaklah selalu sama dengan identitas kita dalam kehidupan nyata yang merupakan rangkuman karakteristik kita baik yang bersifat tetap maupun tidak tetap (Monggilo, Kurnia & Banyumurti, 2020). Informasi lebih detail tentang hal ini dapat dibaca di Bab III tentang perlindungan identitas digital dan data pribadi. Selanjutnya pencurian data pribadi menjadi target dalam melakukan penipuan digital dan umumnya berkaitan dengan keuangan data-data yang dijual, biasanya didapat dari perusahaan maupun bank, dengan berisikan nama lengkap, tempat tinggal, tanggal lahir, Nomor Induk Kependudukan (NIK), nomor telepon rumah, email, alamat kantor, jabatan, hingga nama ibu kandung (Nurdiani, 2020).

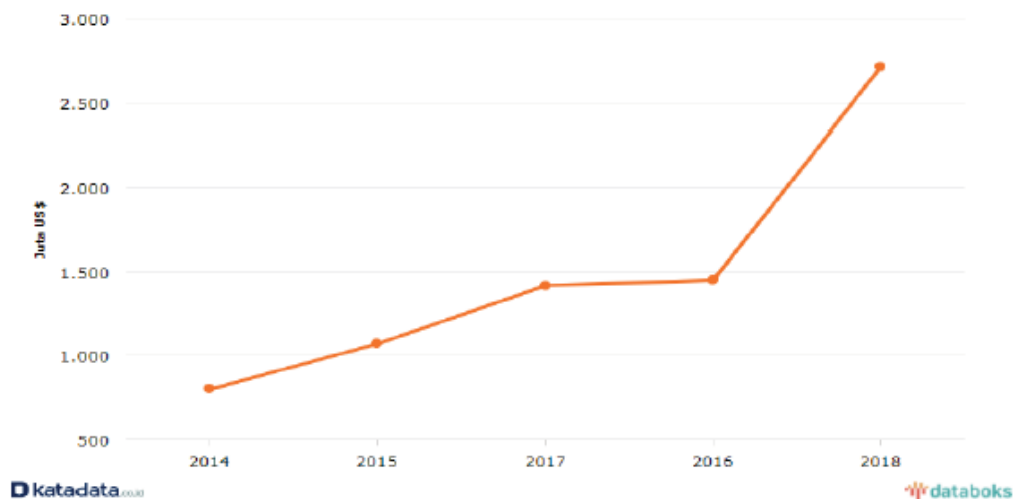
Penipuan digital ini marak terjadi melalui media sosial. Modusnya pun berbeda-beda, mulai dari rekayasa sosial (*social engineering*), menjual produk di bawah harga pasar hingga membatasi komentar pada unggahan terkait.



**Gambar 3. 14 Modus Penipuan Digital di Media Sosial**

Sumber: Modul Keamanan Digital

Kita juga dapat memperhatikan bahwa cukup banyak kerugian yang dimunculkan dari kejahatan digital ini dengan kriteria penipuan digital yang mana dalam lima tahun terakhir sejak 2014 sampai dengan 2018 bahwa kerugian yang ditimbulkan kejahatan digital ini mencapai US\$7.450,6 juta dengan rincian kerugian pada tahun 2014 sebesar US\$800,49 juta. Pada tahun 2015 kerugian mencapai US\$1070,71 juta, kemudian pada tahun 2016 kerugian mencapai US\$1450,7 juta, tahun 2017 kerugian mencapai US\$1418,7 juta, dan pada tahun 2018 kerugian mencapai US\$2.710 juta.



**Gambar 3. 15 Kerugian dari Kejahatan Dunia Maya yang Dilaporkan IC3 2014-2018**

Sumber: Statista, 9 Juli 2019

Untuk menangkal kejahatan digital khususnya penipuan digital dengan berbagai modus sebagaimana tersebut di atas, maka kita perlu pemahaman dan peningkatan literasi digital dalam kerangka ketahanan

keamanan digital dengan minimal kompetensi yang dimiliki adalah kemampuan analisis, kemampuan verifikasi dan kemampuan evaluasi.

### **Ragam Penipuan Digital**

Dalam berbagai kasus serangan siber di atas, penipuan digital menjadi salah satu bentuk kejahatan digital yang cukup rentan dan banyak dialami oleh masyarakat. Setidaknya ada empat bentuk penipuan digital, yaitu *scam*, *spam*, *phising*, dan *hacking*. Secara teknis, penipuan dapat bersifat *social engineering* dengan ragam bentuk yang kita terima mulai dari SMS, telepon, email bahkan dalam bentuk virus serta pembajakan/peretasan akun dan *cloning platform* yang kita miliki.

#### **1. Scam**

Merupakan permainan atau tindakan untuk menipu kepercayaan seseorang yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan dengan cepat. Beberapa tipe dari *scam* yaitu:

##### **a. Upaya mendapatkan informasi pribadi**

Upaya dalam mendapatkan informasi pribadi dengan cara:

##### **1. Hacking**

Peretasan terjadi ketika scammer memperoleh akses ke informasi pribadi kita dengan menggunakan teknologi untuk membobol komputer, perangkat seluler, atau jaringan kita. Mereka akan menggunakan informasi yang mereka peroleh untuk melakukan aktivitas penipuan, seperti pencurian identitas atau mereka dapat memperoleh akses langsung ke detail perbankan dan kartu kredit kita.

## 2. *Identity Theft*

Pencurian identitas adalah jenis penipuan yang melibatkan penggunaan identitas orang lain untuk mencuri uang atau mendapatkan keuntungan lain.

## 3. *Phishing*

Penipuan phishing adalah upaya penipu untuk mengelabui kita agar memberikan informasi pribadi seperti nomor rekening bank, kata sandi, dan nomor kartu kredit kita. Penipu menghubungi kita dengan berpura-pura dari bisnis yang sah, dan pesan *phishing* dirancang agar terlihat asli, dan sering kali menyalin format yang digunakan oleh organisasi yang berpura-pura diwakili oleh *scammer*, termasuk merek dan logo mereka.

## 4. *Remote Access Scams.*

Penipuan akses jarak jauh mencoba meyakinkan kita bahwa kita memiliki masalah komputer atau internet dan kita perlu membeli perangkat lunak baru untuk memperbaiki masalah tersebut. Penipu berpura - pura menjadi penyedia jasa layanan service, dan membuat kita berpikir bahwa benar ada virus, sehingga meminta akses jarak jauh ke komputer kita

### b. *Buying or Selling*

#### 1. *Classified Scams*

Penipuan rahasia menipu pembeli online di situs web rahasia untuk berpikir bahwa mereka

berurusan dengan kontak yang sah tetapi sebenarnya itu adalah *scammer*.

2. *False Billing*

Penipuan penagihan palsu meminta kita atau bisnis kita untuk membayar faktur palsu untuk daftar direktori, iklan, pembaruan nama domain, atau perlengkapan kantor yang tidak kita pesan.

3. *Health & Medical Products*

Penipuan produk kesehatan dan medis dapat menjual produk perawatan kesehatan kepada kita dengan harga rendah yang tidak pernah kita terima, atau membuat janji palsu tentang produk, obat-obatan, dan perawatan mereka.

4. *Mobile Premium Service*

Scammers membuat kompetisi SMS atau penipuan trivia untuk menipu kita agar membayar tarif panggilan atau teks yang sangat tinggi saat membalas pesan teks yang tidak diminta di ponsel atau ponsel pintar kita.

5. *Online Shopping Scams*

Penipuan belanja online melibatkan scammer yang berpura-pura menjadi penjual online yang sah, baik dengan situs web palsu atau iklan palsu di situs pengecer asli.

6. *Overpayment Scams*

Penipuan kelebihan pembayaran bekerja dengan membuat kita 'mengembalikan' scammer yang telah

mengiriminya kita terlalu banyak uang untuk barang yang kita jual

7. *Psychic & Clairvoyant*

Penipuan psikis dan peramal dirancang untuk menipu kita agar memberikan uang anda, biasanya menawarkan 'bantuan' dengan imbalan biaya.

c. *Dating/Romance*

Penipu memanfaatkan orang yang mencari pasangan, seringkali melalui situs kencan, aplikasi, atau media sosial dengan berpura-pura menjadi calon teman. Mereka memainkan pemicu emosional untuk membuat kita memberikan uang, hadiah, atau detail pribadi.

d. *Fake Charities*

Scammers menyamar sebagai badan amal asli dan meminta sumbangan atau menghubungi kita dan mengaku sedang mengumpulkan uang/dana setelah bencana alam atau peristiwa besar.

e. *Investasi*

1. *Betting & Sports Investments Scam*

Penipuan taruhan dan investasi olahraga mencoba meyakinkan kita untuk berinvestasi dalam sistem dan perangkat lunak yang di klaim 'sangat mudah' yang dapat 'menjamin' kita mendapat untung dari acara olahraga.

2. *Investment Scam*

Penipuan investasi melibatkan janji pembayaran besar, uang cepat atau pengembalian yang dijamin.

Selalu curiga terhadap setiap peluang investasi yang menjanjikan pengembalian tinggi dengan sedikit atau tanpa risiko – jika tampaknya terlalu bagus untuk menjadi kenyataan, mungkin memang demikian – dan kemungkinan besar adalah penipuan.

*f. Jobs*

*1. Jobs & Employment Scams*

Pekerjaan dan penipuan pekerjaan menipu kita untuk menyerahkan uang kita dengan menawarkan cara 'terjamin' untuk menghasilkan uang cepat atau pekerjaan bergaji tinggi dengan sedikit usaha.

*2. Pyramid Scams*

Skema piramida adalah skema 'cepat kaya' yang ilegal dan sangat berisiko yang pada akhirnya dapat menghabiskan banyak uang.

*g. Ancaman & Pemerasan*

*1. Malware & Ransomware*

Malware menipu kita untuk menginstal perangkat lunak yang memungkinkan scammers mengakses file dan melacak apa yang kita lakukan, sementara ransomware menuntut pembayaran untuk 'membuka kunci' komputer atau file kita.

*2. Threats to Life, Arrest or Other*

Ancaman terhadap nyawa, penangkapan, atau lainnya melibatkan tuntutan scammers untuk

membayar uang yang seharusnya anda bayar dan ancaman jika kita tidak bekerja sama.

*h. Unexpected money*

*1. Inheritance Scams*

Penipuan ini menawarkan janji warisan palsu untuk menipu kita agar berpisah dengan uang kita atau membagikan detail bank atau kartu kredit kita sendiri.

*2. Unexpected Money Scams*

Penipuan uang tak terduga melibatkan seseorang di luar negeri yang menawarkan kita bagian dalam jumlah besar uang atau pembayaran dengan syarat kita harus membantu mereka mentransfer uang ke luar negara mereka.

*3. Rebate Scams*

Penipuan rabat mencoba meyakinkan kita bahwa kita berhak atas rabat atau penggantian biaya dari pemerintah, bank, atau organisasi terpercaya.

*i. Unexpected winnings*

*1. Scratchie Scams*

Scratchie scam berbentuk kartu scratchie palsu yang menjanjikan semacam hadiah, dengan syarat 'pemenang' membayar biaya penagihan.

*2. Travel Prize Scams*

Penipuan hadiah perjalanan adalah upaya untuk menipu kita agar berpisah dengan uang kita untuk



mengklaim 'hadiah' seperti liburan gratis atau diskon.

### 3. *Unexpected Price & Lottery Scams*

Penipuan hadiah dan lotere yang tidak terduga bekerja dengan meminta kita membayar semacam biaya untuk mengklaim hadiah atau kemenangan kita dari kompetisi atau lotre yang tidak pernah kita ikuti.

## 2. *Spam*

Spam adalah segala jenis komunikasi digital yang tidak diinginkan dan tidak diminta yang dikirim secara massal. Seringkali spam dikirim melalui email, tetapi juga dapat didistribusikan melalui pesan teks, panggilan telepon, atau media sosial. Spammer menggunakan banyak bentuk komunikasi untuk mengirim pesan yang tidak diinginkan secara massal. Beberapa di antaranya adalah:

### a. *Phising Email*

*Email phishing* adalah jenis spam yang dikirim oleh penjahat dunia maya ke banyak orang, berharap untuk "mengaitkan" beberapa orang. Email phishing menipu korban agar memberikan informasi sensitif seperti login situs web atau informasi kartu kredit.

### b. *Email Spoofing*

Email palsu meniru, atau menipu, email dari pengirim yang sah, dan meminta anda untuk mengambil tindakan. Spoof yang dijalankan dengan baik akan berisi branding dan

konten yang sudah dikenal, seringkali dari perusahaan besar yang terkenal seperti PayPal atau Apple.

*c. Tech Support Scam*

Dalam penipuan dukungan teknis, pesan spam menunjukkan bahwa kita memiliki masalah teknis dan kita harus menghubungi dukungan teknis dengan menghubungi nomor telepon atau mengklik tautan dalam pesan.

*d. Current Event*

Topik hangat dalam berita dapat digunakan dalam pesan spam untuk menarik perhatian kita. Pada tahun 2020 ketika dunia menghadapi pandemi Covid-19 dan ada peningkatan pekerjaan dari rumah, beberapa scammer mengirim pesan spam yang menjanjikan pekerjaan jarak jauh yang dibayar dalam Bitcoin.

*e. Advance - Fee*

Jenis spam ini menjanjikan hadiah finansial jika kita pertama kali memberikan uang muka. Pengirim biasanya menunjukkan bahwa uang muka ini adalah semacam biaya pemrosesan atau uang yang sungguh-sungguh untuk membuka jumlah yang lebih besar, tetapi begitu anda membayar, uang itu menghilang.

*f. Malspam*

Malspam adalah pesan spam yang mengirimkan malware ke perangkat kita. Pembaca yang tidak curiga yang mengklik tautan atau membuka lampiran email berakhir dengan beberapa jenis malware termasuk ransomware,

Trojan, bot, pencuri info, cryptominers, spyware, dan keyloggers.

*g. Call & Text*

Apakah anda pernah menerima robocall? Itu panggilan spam. Pesan teks dari pengirim yang tidak dikenal yang mendesak kita untuk mengklik tautan yang tidak dikenal? Itu disebut sebagai spam pesan teks atau "smishing", kombinasi SMS dan phishing.

*3. Phising*

*Phising* adalah salah satu ancaman yang paling membuat frustrasi yang kita hadapi. Sebagian besar tahu apa itu dan bagaimana cara kerjanya, tapi kita masih terjebak. Penipuan, yang melibatkan penjahat mengirim pesan yang menyamar sebagai organisasi yang sah, menargetkan ratusan juta organisasi setiap hari. Pesan mengarahkan penerima ke situs web palsu yang menangkap informasi pribadi mereka atau berisi lampiran berbahaya. Diantaranya:

*a. Email Phising*

Sebagian besar serangan phishing dikirim melalui email. Penjahat akan mendaftarkan domain palsu yang meniru organisasi asli dan mengirimkan ribuan permintaan umum. Ada banyak cara untuk menemukan email phishing, tetapi sebagai aturan umum, kita harus selalu memeriksa alamat email dari pesan yang meminta kita untuk mengklik link atau mendownload lampiran.

*b. Spear Phising*

Ada dua jenis phishing lain yang lebih canggih yang melibatkan email. Yang pertama, spear phishing, menjelaskan email berbahaya yang dikirim ke orang tertentu. Penjahat yang melakukan ini sudah memiliki beberapa atau semua informasi tentang korban.

c. *Whaling*

Serangan perburuan paus bahkan lebih bertarget, membidik para eksekutif senior. Meskipun tujuan akhir penangkapan “ikan paus” sama dengan jenis serangan phishing lainnya, tekniknya cenderung jauh lebih halus. Penipuan yang melibatkan pengembalian pajak palsu adalah jenis perburuan “paus” yang semakin umum. Formulir pajak sangat dihargai oleh penjahat karena berisi sejumlah informasi yang berguna: nama, alamat, nomor Jaminan Sosial dan informasi rekening bank.

d. *Smishing & Vishing*

Smishing melibatkan penjahat mengirim pesan teks (yang isinya hampir sama dengan email phishing), dan vishing melibatkan percakapan telepon. Penipuan vishing umum melibatkan penjahat yang menyamar sebagai penyelidik penipuan (baik dari perusahaan kartu atau bank) memberi tahu korban bahwa akun mereka telah dilanggar. Penjahat kemudian akan meminta korban untuk memberikan rincian kartu pembayaran untuk memverifikasi identitas mereka atau untuk mentransfer uang ke rekening 'aman' – yang mereka maksud adalah rekening penjahat.

e. *Angler Phishing*

Sebagai vektor serangan yang relatif baru, media sosial menawarkan sejumlah cara bagi penjahat untuk mengelabui orang. URL palsu; situs web kloning, posting, dan tweet; dan pesan instan (yang pada dasarnya sama dengan smishing) semuanya dapat digunakan untuk membujuk orang agar membocorkan informasi sensitif atau mengunduh malware.

#### 4. *Hacking*

Peretasan tidak selalu merupakan tindakan jahat, tetapi paling sering dikaitkan dengan aktivitas ilegal dan pencurian data oleh penjahat dunia maya. Peretasan mengacu pada penyalahgunaan perangkat seperti komputer, ponsel cerdas, tablet, dan jaringan untuk menyebabkan kerusakan atau sistem yang rusak, mengumpulkan informasi tentang pengguna, mencuri data dan dokumen, atau mengganggu aktivitas terkait data.

Biasanya ada empat pendorong utama yang menyebabkan pelaku jahat meretas situs web atau sistem: (1) keuntungan finansial melalui pencurian rincian kartu kredit atau dengan menipu layanan keuangan, (2) spionase perusahaan, (3) untuk mendapatkan ketenaran atau rasa hormat terhadap mereka. bakat peretasan, dan (4) peretasan yang disponsori negara yang bertujuan untuk mencuri informasi bisnis dan intelijen nasional. Selain itu, ada peretas bermotivasi politik—atau peretas—yang bertujuan menarik perhatian publik dengan membocorkan informasi sensitif, seperti Anonymous, LulzSec, dan WikiLeaks. Beberapa jenis peretas paling umum yang melakukan aktivitas ini meliputi:

a. *Black Hat Hackers*

Peretas topi hitam adalah "orang jahat" dari adegan peretasan. Mereka berusaha keras untuk menemukan kerentanan dalam sistem komputer dan perangkat lunak untuk mengeksploitasinya untuk keuntungan finansial atau untuk tujuan yang lebih jahat, seperti untuk mendapatkan reputasi, melakukan spionase perusahaan, atau sebagai bagian dari kampanye peretasan negara-bangsa. Tindakan individu ini dapat menimbulkan kerusakan serius pada pengguna komputer dan organisasi tempat mereka bekerja. Mereka dapat mencuri informasi pribadi yang sensitif, membahayakan komputer dan sistem keuangan, dan mengubah atau menghapus fungsionalitas situs web dan jaringan penting.

b. *White Hat Hackers*

Peretas topi putih dapat dilihat sebagai "orang baik" yang berusaha mencegah keberhasilan peretas topi hitam melalui peretasan proaktif. Mereka menggunakan keterampilan teknis mereka untuk membobol sistem untuk menilai dan menguji tingkat keamanan jaringan, yang juga dikenal sebagai peretasan etis. Ini membantu mengekspos kerentanan dalam sistem sebelum peretas topi hitam dapat mendeteksi dan mengeksploitasinya. Teknik yang digunakan peretas topi putih mirip atau bahkan identik dengan peretas topi hitam, tetapi orang-orang ini disewa oleh organisasi untuk menguji dan menemukan lubang potensial dalam pertahanan keamanan mereka.

c. *Grey Hat Hackers*

Peretas topi abu-abu duduk di suatu tempat antara orang baik dan orang jahat. Tidak seperti peretas topi hitam, mereka berusaha melanggar standar dan prinsip tetapi tanpa bermaksud merugikan atau mendapatkan keuntungan finansial. Tindakan mereka biasanya dilakukan untuk kebaikan bersama. Misalnya, mereka mungkin mengeksploitasi kerentanan untuk meningkatkan kesadaran bahwa kerentanan itu ada, tetapi tidak seperti peretas topi putih, mereka melakukannya secara publik. Ini memperingatkan aktor jahat tentang keberadaan kerentanan.

Berikut ini merupakan upaya yang dapat dilakukan untuk melindungi diri dari *scam*, *spam*, *phising*, maupun *hacking*.

- 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

|              |   |
|--------------|---|
| Ayo Membaca  | Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.ageuk.org.uk/globalassets/age-uk/documents/information-guides/ageukig05_avoiding_scams_inf.pdf">https://www.ageuk.org.uk/globalassets/age-uk/documents/information-guides/ageukig05_avoiding_scams_inf.pdf</a></li> <li>- <a href="https://www.consumer.ftc.gov/articles/how-avoid-scam">https://www.consumer.ftc.gov/articles/how-avoid-scam</a></li> </ul>   |
| Ayo Menonton | Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu<br><a href="#">Webinar Digital Safety: “Waspada terhadap Spamming, Hacking, Phishing, dan Penipuan di Dunia Online”</a><br><a href="#">TIPS TERHINDAR DARI PENIPUAN BELANJA ONLINE - SINIAR</a><br><a href="#">Waspada Penipuan Pembayaran Digital</a>   |
| Ayo Bermain  | Cara Bermain :<br>Bagi peserta ke dalam kelompok berisi 4-5 orang. Peserta dalam kelompok kemudian diminta untuk memilih salah satu jenis penipuan digital yang telah dibahas pada uraian di atas. Setiap kelompok lalu akan mendapatkan satu lembaran kosong yang akan diisi secara bergiliran oleh setiap anggota kelompok. Masing-masing anggota kelompok memiliki waktu 1 menit untuk mengisi lembar tersebut dengan segala informasi tentang bentuk penipuan digital yang telah disepakati kelompok. Hal yang dituliskan dapat berupa pemahaman yang dimiliki, contoh pengalaman atau kasus, opini dan tanggapan, tips-tips untuk mencegah, maupun rekomendasi solusi untuk menyelesaikan bentuk penipuan digital tersebut. Setelah semua anggota kelompok mendapat giliran menulis, kelompok akan berdiskusi selama 5 menit untuk membahas bagian-bagian yang masih perlu ditambahkan atau menyepakati poin-poin yang masih diperdebatkan. Beberapa kelompok terpilih kemudian mempresentasikan hasil diskusinya di depan teman-teman yang lain |

## I. Rekam Jejak Digital di Media

### Dua Sisi Jejak Digital

Penyalahgunaan jejak digital adalah pemanfaatan jejak digital secara negatif. *Netsafe* mencatat beberapa hal negatif yang muncul dari penyalahgunaan jejak digital yang paling sering dilaporkan oleh pengguna



internet, antara lain: mempublikasikan informasi pribadi yang mengarah ke penindasan atau pelecehan daring, serta menerbitkan informasi pribadi atau bisnis yang digunakan untuk serangan manipulasi psikologis.

Modus penyalahgunaan jejak digital lain yang juga sering dilakukan adalah menerbitkan atau berbagi informasi yang merusak reputasi, seperti kehilangan pekerjaan. Selain ketiga modus tersebut, *Netsafe* juga mencatat modus lain dengan menerbitkan atau berbagi gambar atau video yang digunakan untuk *sexting*, pemerasan, pelecehan berbasis gambar (terkadang disebut *revenge porn*) atau insiden pemerasan. Untuk perilaku semacam ini ancaman hukumannya bisa berlapis dan menyentuh hukum tentang pencemaran nama baik bahkan juga pemerasan.

Pemanfaatan jejak digital adalah penggunaan jejak digital secara positif. Jejak digital yang ditinggalkan seringkali digunakan oleh aparat penegak hukum. Bagi mereka, jejak digital tersebut akan sangat membantu dalam mengungkap kasus-kasus kriminal, baik yang berbasis dunia daring (*cyber crime*) maupun yang terjadi di dunia luring. Bentuknya beragam. Mulai dari aktivitas sinyal seluler pada ponsel, riwayat *login* akun media sosial, sampai dengan jejak pengiriman SMS atau panggilan telepon. Bahkan, jika seseorang meretas sebuah situs web atau aplikasi berbasis Internet, sejatinya jejak digital itu akan tertinggal dan bisa dilacak (Kumparan.com, 2017).

Kita pun sebenarnya bisa merancang jejak digital yang baik. Misalnya dengan meninggalkan catatan karya atau prestasi di berbagai *platform* digital seperti media sosial maupun blog pribadi. Jejak-jejak digital positif yang kita tinggalkan ini di kemudian hari akan menjadi catatan diri kita di media digital. Harapannya ketika seseorang

mengetikkan nama kita di mesin pencari maka seluruh karya berkualitas yang pernah kita buat bisa muncul dan menjadi catatan nama baik.

*Data is the new oil.* Terminologi mengenai data sebagai tambang baru nampaknya dipahami betul oleh perusahaan-perusahaan yang menggunakan internet sebagai basisnya. Saat ini data menjadi hal yang diperjual belikan (Tirto.id, 2019). Kita pasti pernah menerima telepon atau SMS tentang informasi togel, jual nomor HP yang mirip dengan nomor kita, penawaran asuransi, dan lain sebagainya. Pernahkah kita bertanya, dari mana mereka mendapatkan nomor ponsel kita? Hal ini memberikan kita gambaran, bahwa jejak digital kita yang tertinggal seringkali disalahgunakan oleh orang lain. Mungkin ketika kita masuk ke sebuah web, dan mendaftarkan akun, atau ketika kita masuk ke situs belanja daring dan mengisi data diri. Website pun semakin canggih sehingga saat ini website telah dapat membaca kebiasaan kita.

*Cookie* adalah salah satu cara untuk menghubungkan beberapa tindakan oleh satu pengguna ke dalam satu aliran yang terhubung. *Cookie* berupa rangkaian huruf dan angka yang berubah-ubah sesuatu tanpa makna yang melekat yang dikirimkan situs web ke *browser* web kita. Jejak digital dalam bentuk *cookie* digunakan untuk membuat Internet lebih bermanfaat, dan juga dapat membantu membuat transaksi individu lebih aman karena situs tersebut telah mendapatkan informasi spesifik tentang perilaku kita.

### **Rekam Jejak Digital Sulit Dihilangkan**

Beberapa dari kita pasti bertanya, bagaimana cara menghapus jejak digital? Jawabannya adalah tidak ada. 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. Di luar sana ada orang-orang yang mungkin sudah menangkap tampilan layar atau mengarsipkan dokumen pribadi yang pernah kita unggah. Jika kejadiannya seperti ini, maka hampir mustahil untuk menghapus jejak ini secara utuh. Cara lain untuk mengelola jejak digital kita adalah dengan mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip literasi digital. Japelidi (Jaringan Pegiat Literasi Digital), telah mengembangkan 10 Kompetensi Digital untuk memudahkan kita mengelola jejak digital.

**Pertama**, kemampuan mengakses sudah melekat pada setiap orang yang secara aktif menggunakan sarana internet dalam kehidupannya sehari-hari. Setiap saat, setiap detik ketika kita membuka internet, maka di saat itu pula kita sudah meninggalkan jejak kita di dunia digital, tanpa terkecuali.

**Kedua**, setelah kita memiliki kemampuan kompetensi mengakses media digital, maka pemahaman kita harus lebih diasah. Di sinilah tahapan kompetensi memahami kita jalankan. Apabila sebelumnya kita hanya mengetahui sedikit tentang rekam jejak digital, maka kompetensi memahami ini membawa kita untuk mendalami dan mencari tahu lagi lebih banyak tentang jejak digital. Apabila kita telah memahami, maka akan lebih mudah bagi kita untuk mengetahui apa yang harus dilakukan selanjutnya.

**Ketiga**, mengetahui bentuk-bentuk rekam jejak digital merupakan salah satu tahapan dari kompetensi menganalisis dalam literasi digital. Kita harus cermat dan jeli menganalisis setiap kegiatan daring kita yang pasti meninggalkan jejak digital. Menerbitkan blog dan memposting pembaruan media sosial adalah cara populer lainnya untuk memperluas

jejak digital kita. Setiap tweet yang kita posting di Twitter, setiap pembaruan status yang kita publikasikan di Facebook, dan setiap foto yang kita bagikan di Instagram berkontribusi pada jejak digital kita. Semakin banyak kita menghabiskan waktu di situs jejaring sosial, semakin besar jejak digital kita. Bahkan mengklik "menyukai" halaman atau kiriman Facebook menambah jejak digital kita, karena datanya disimpan di server Facebook.

**Keempat**, setelah kemudian kita tahu dan memahami lebih dalam tentang jejak digital, maka kita harus mulai menyeleksi apa saja yang kita unggah. Proses ini harus dilakukan agar kita waspada atas setiap jejak digital yang kita tinggalkan. Setiap orang yang menggunakan Internet memiliki jejak digital, jadi itu bukan sesuatu yang perlu dikhawatirkan. Namun, sebaiknya pertimbangkan jejak data apa yang hendak kita tinggalkan. Misalnya, dengan menyeleksi, kita dapat mencegah mengirim email yang kurang sopan, yang terlalu “pedas”, dan lain sebagainya, karena pesan tersebut mungkin tetap daring selamanya. Ini juga dapat membuat kita lebih berhati-hati dengan apa yang kita publikasikan di situs web serta media sosial. Meskipun kita sering kali dapat menghapus konten dari situs media sosial, setelah data digital dibagikan secara daring tidak ada jaminan bahwa kita dapat menghapusnya dari Internet.

**Kelima**, verifikasi harus kita lakukan untuk memastikan apakah Langkah yang akan kita lakukan dapat berpotensi meninggalkan jejak digital yang berdampak buruk atau tidak. Dengan memverifikasi informasi yang keluar dan masuk, kita dapat memastikan bahwa informasi yang kita sebar adalah informasi yang baik. Selain itu, perlu juga dilakukan verifikasi terhadap situs atau aplikasi yang kita gunakan. Hal ini diperlukan untuk menghindari kita menggunakan website atau

aplikasi yang telah disusupi sehingga jejak digital kita di curiga atau bahkan digunakan untuk kejahatan.

**Keenam**, evaluasi atas berbagai kegiatan daring kita menjadi bagian tak terpisahkan ketika kita membahas beragam contoh kasus yang berkaitan erat dengan jejak digital di media daring. Tak bisa dipungkiri, seringkali orang cenderung abai atau menganggap remeh kegiatan daring yang sangat umum dan sehari-hari kita lakukan. Seolah kita lupa bahwa setiap Langkah kita mengklik apapun di internet akan meninggalkan jejak yang menetap dan sulit dihapus begitu saja. Evaluasi secara berkala terhadap data-data yang kita tinggalkan, akun yang kita miliki dan hal-hal lain terkait dengan keberadaan digital kita dapat melindungi kita dari penyalahgunaan jejak digital oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

**Ketujuh**, saat ini, ketika kita mendistribusikan informasi dengan menggunakan perangkat digital, kita juga telah meninggalkan jejak digital. Contohnya ketika kita meneruskan pesan di WhatsApp, muncul tanda panah yang menandakan kita meneruskan pesan. Atau proses mencuitkan kembali di Twitter, *repost* di Instagram dan lain-lain. Untuk itu, kita perlu mengetahui bahwa proses distribusi yang kita lakukan pun tidak terlepas dari jejak digital kita sehingga kita dapat berhati-hati dalam melakukan proses distribusi.

**Kedelapan**, kemampuan kita dalam memproduksi rekam jejak digital yang baik perlu untuk ditingkatkan. Tidak dapat dipungkiri bahwa jejak berupa data yang telah kita produksi akan tertinggal lama di internet. Meskipun kita telah menghapusnya, internet telah menduplikasi jejak kita dan membuatnya tetap ada. Oleh karenanya, kita perlu memperhatikan serta waspada akan jejak yang kita hasilkan.

**Kesembilan**, pengetahuan yang telah kita dapatkan tentang rekam jejak digital ini akan semakin bermanfaat bila dapat kita bagikan pada orang lain. Kompetensi partisipasi mengajak kita untuk dapat turut serta dalam melindungi jejak digital kita dan juga orang lain. Tidak hanya melindungi, namun juga memperindah jejak digital kita. Partisipasi dapat dilakukan dengan tidak turut menyebarkan jejak digital orang lain, tidak menyalahgunakan jejak digital, serta melakukan pengecekan jejak digital kita masing-masing secara berkala.

**Kolaborasi**, adalah kompetensi yang paling akhir dicapai dalam 10 kompetensi literasi digital Japelidi. Sangat sederhana, kolaborasi yang dimaksud adalah bagaimana kita sebagai orang-orang yang memiliki rekam jejak digital, berkolaborasi dengan berbagai pihak dalam rangka partisipasi kita menjaga rekam jejak digital kita. Banyak hal dapat kita kerjakan sendirian. Namun akan semakin besar dampaknya bila kita mengerjakannya Bersama-sama. Untuk itu diperlukan kolaborasi.

Selain itu, dikenal pula manajemen jejak digital yang membantu kita lebih mengontrol apa yang kita bagikan di dunia maya. Berikut ini beberapa tips manajemen jejak digital yang bisa kita lakukan menurut *Australian Digital Health Agency (2020)*:

- a. Mengidentifikasi jejak digital. Cari nama kita di mesin pencarian informasi dan identifikasi apa saja informasi yang terlihat secara publik
- b. Perbarui 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. Pada tahap ini, mungkin

kita membutuhkan bantuan admin untuk mengubah informasi tertentu.

- c. Pikirkan sebelum mengunggah konten. Sebelum membagikan data personal dan pekerjaan secara daring, pastikan kita memahami apakah yang kita bagikan penting dan apakah akan membahayakan kita sendiri atau orang lain di masa depan?
- d. Pelajari aturan privasi. Pahami data apa saja data yang dikumpulkan oleh *platform* yang kita gunakan.
- e. Cek pengaturan konfigurasi di gawai yang kita gunakan dan pelajari apakah aplikasi tertentu dapat mengakses informasi seperti foto, lokasi, kalender, dan kontak.
- f. 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.
- g. Bersihkan histori pencarian setelah digunakan.
- h. Ingat bahwa orang lain, termasuk keluarga, teman, organisasi profesional, dapat mengunggah informasi mengenai kita secara daring. Jelaskan sejauh mana kita mau orang lain mengunggah data kita.
- i. 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.
- j. Tinjau secara berkala untuk memperbarui seluruh informasi dan pengaturan privasi akun media sosial kita.

|              |  |
|--------------|--|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://www.researchgate.net/publication/350121118_Kolaborasi_Sebagai_Kunci_Membumikan_Kompetensi_Literasi_Digital_Japelidi">https://www.researchgate.net/publication/350121118_Kolaborasi_Sebagai_Kunci_Membumikan_Kompetensi_Literasi_Digital_Japelidi</a></li> <li>- <a href="https://aptika.kominfo.go.id/2020/06/urgensi-literasi-digital-bagi-masa-depan-ruang-digital-indonesia/">https://aptika.kominfo.go.id/2020/06/urgensi-literasi-digital-bagi-masa-depan-ruang-digital-indonesia/</a></li> <li>- <a href="https://www.digitalhealth.gov.au/sites/default/files/2020-11/Manage_your_digital_footprint.pdf">https://www.digitalhealth.gov.au/sites/default/files/2020-11/Manage_your_digital_footprint.pdf</a></li> <li>- <a href="https://students.shu.ac.uk/lits/it/documents/pdf/Digital_Footprint.pdf">https://students.shu.ac.uk/lits/it/documents/pdf/Digital_Footprint.pdf</a></li> </ul>   |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu</p> <p><a href="#">Understanding Digital Tracking</a></p> <p><a href="#">What is a Digital Footprint?</a></p> <p><a href="#">5 Ways to Make a Positive Digital Footprint!</a></p>  |
| Ayo Bermain  | <p>Cara Bermain :</p> <p>Saat mengunjungi situs di internet untuk pertama kalinya, pengunjung seringkali dihadapkan pada notifikasi yang berbunyi <i>"This website uses cookies to ensure you get the best experience on our website"</i> atau jika diterjemahkan kira-kira "Situs ini menggunakan <i>cookies</i> untuk menjamin Anda mendapat pengalaman terbaik selama menggunakan situs", yang diikuti dengan opsi untuk menerima <i>cookies</i> ("<i>Accept</i>") atau tidak. Secara berpasangan (2 orang), peserta diminta untuk berdiskusi mengenai opsi apa yang sebaiknya dipilih, dengan mempertimbangkan pengetahuan yang telah dipelajari mengenai rekam jejak digital. Jika masing-masing pasangan telah sepakat, dua pasangan berbeda akan dipertemukan dalam kelompok berisi 4 orang dan berdiskusi kembali mengenai topik yang sama hingga mencapai kata sepakat. Lanjutkan aktivitas mempertemukan kelompok (pembentukan kelompok berikutnya akan berisi 8 orang, 16 orang, dan seterusnya) hingga akhirnya seluruh peserta dapat mencapai kesepakatan mengenai topik tersebut</p> |



### **m. *Minor Safety (Catfishing)***

Istilah *catfish* mulai muncul dari sebuah tayangan dokumenter asal Amerika Serikat berjudul sama yang diproduksi oleh Henri Joost dan Ariel Schulman pada 2010 tentang para korban yang memiliki hubungan dengan seseorang yang memiliki identitas fiktif - identitas yang tidak pernah ada di dunia nyata (Van Dijck, 2013). Kemunculan *catfish* sendiri biasanya disebabkan oleh kebebasan individu untuk membuat akun pribadi sebagai cerminan identitas yang mereka ingin tampilkan. Selain itu, pengguna SNS juga bisa memiliki lebih dari satu akun. Istilah *catfish* sendiri digunakan untuk menggambarkan seseorang yang melakukan penipuan identitas diri terhadap orang lain terutama pasangannya yang sebelumnya tidak pernah bertemu (Adam, 2017). *Catfish* juga memiliki arti sebagai seseorang yang menggunakan profil personal palsu pada SNS untuk melakukan kecurangan atau melakukan penipuan (Catfish Definition, n.d.).

Pada awalnya, *catfish* secara apabla diartikan ke dalam bahasa Indonesia secara langsung berarti 'ikan lele'. Namun, istilah ini kemudian bergeser di masyarakat modern menjadi seorang yang berpura-pura menjadi orang lain dengan menciptakan identitas baru di internet, terutama di SNS. Adapun tujuan untuk melakukan *catfishing* adalah untuk menjalin hubungan romantik via media daring (Prastyphylia, 2014). Pada dasarnya, walaupun sama-sama berada dalam kategori menggunakan informasi palsu, *catfish* sendiri berbeda dengan *impersonation* dan juga posser karena *catfish* lebih condong kepada *online dating scams* (Ahmad et al., 2017).

*Catfish* muncul dan berusaha menarik perhatian individu lain dengan identitas palsu yang digunakannya. Identitas palsu ini digunakan

untuk kepentingan menjalin hubungan dengan orang lain. 'Kebebasan untuk menjadi apa di SNS merupakan salah satu penyebab dari munculnya *catfish*. Kebebasan inilah yang digunakan oleh para pelaku *catfish* untuk mengonstruksi identitas digital yang akan mereka gunakan (Magdy et al., 2017). Konstruksi identitas merupakan sebuah komponen integral dalam kehidupan manusia yang telah diteliti dan diperiksa dengan berbagai sudut pandang. Identitas dikonstruksi sesuai dengan keinginan apa yang ingin ditampilkan di publik (Dowling, 2011). Identitas pun sering dikonstruksikan di SNS. *Catfish* masuk ke kategori pelanggaran di dalam SNS karena menipu dengan cara berpura-pura menjadi orang lain dengan menciptakan identitas baru secara virtual. Hal ini berarti orang tersebut melakukan penipuan identitas (Smith et al., 2017).

Penipuan sendiri merupakan suatu tindakan seseorang ataupun sekelompok orang dengan membuat kesan bahwa sesuatu itu benar adanya dan tidak palsu sehingga mengakibatkan orang lain memberikan kepercayaan pada realitas tersebut. Penipuan juga dapat didefinisikan sebagai sebuah bujukan kepada orang lain dengan menipu, merangkai kata-kata bohong, menggunakan nama palsu, dan keadaan palsu sehingga keadaan tersebut memaksa korban untuk memberikan sesuatu sebagai umpan balik atas tindakan yang dilakukan oleh pelaku. Dampaknya bagi korban sendiri adalah berupa kerugian, baik dari sisi psikologis, finansial, maupun fisik (Rusmana, 2015). Salah satu korban yang mengalami tindakan *catfish* adalah Bayu Eko Moektito, atau biasa dikenal sebagai YouTuber Bayu Skak. Dalam video unggahannya di platform Youtube, dia menjelaskan mengenai penipuan identitas yang dialaminya. Kedekatannya dengan seseorang bernama Dara

Fleisher Cohen atau biasa disebut Dara, berawal dari direct message Instagram yang dikirimkan oleh Dara, yang mengaku sebagai seorang calon dokter yang sedang melakukan Pendidikan di Singapura. Perkenalan tersebut berlanjut ke ikatan yang lebih serius yaitu pacaran. Namun, tanpa dia sadari bahwa sosok yang dia kenal sebagai Dara itu tidak pernah ada. Foto maupun video yang diunggah di SNS milik Dara ternyata merupakan foto dan video milik artis India bernama Dipshika (Rizka, 2018).

*Catfish* sebagai bentuk Konstruksi Identitas Daring. Apabila berbicara mengenai *catfish*, maka sangat erat kaitannya dengan pembentukan identitas yang dibangun secara virtual. Pembentukan identitas menempatkan seseorang untuk menampilkan diri mereka dengan cara-cara tertentu yang mereka anggap ideal. Hal ini juga erat kaitannya dengan interaksi kehidupan di dunia nyata dari pengguna tersebut, dimana mereka dituntut untuk dapat memainkan peranan dan menyajikan tampilan dari apa yang ingin mereka tampilkan agar dapat sesuai dengan hubungan sosial tertentu. Hal ini biasanya didukung dengan penggunaan narasi fiktif sebagai penggambaran diri dan menampilkannya kepada orang lain sehingga orang tersebut memiliki keyakinan terhadap identitas yang dibangun (Goffman, 1959). Agar dapat menampilkan sesuai dengan apa yang diharapkan, seseorang memiliki kecenderungan untuk mengonstruksi identitasnya. Adapun empat komponen penting dalam konstruksi sebuah identitas yaitu: *Input*, *Standard Identity*, *Comparator*, dan *Output*.

*Input* merupakan sebuah persepsi yang diterima oleh seseorang. Hal ini dianggap vital terhadap proses pembentukan identitas. Persepsi yang diterima memberitahukan hal-hal yang terjadi di lingkungan

sekitar individu tersebut. Tiap individu sering kali berpikir untuk mengatur lingkungan sekitarnya dengan cara memanipulasi objek fisik dan sosial: dia mencoba untuk berinteraksi dengan yang lainnya. Sehingga hubungan persepsi dengan identitas adalah sebagai *input*, dimana persepsi ini sebagai alat untuk mengidentifikasi lingkungan sekitar. *Standard Identity* adalah rangkaian makna yang mana setiap identitas memiliki makna masing-masing. Hal ini dapat dilihat sebagai definisi dari karakter sebuah identitas. *Comparator* adalah sesuatu yang membandingkan antara persepsi makna yang diterima oleh individu terhadap identitas dengan makna ingatan dari *Standard Identity*. *Output* adalah sebuah sistem dari identitas yang mana merupakan hasil dari situasi atau lingkungan. *Output* biasanya berupa perilaku pada sebuah situasi (Burke & Stets, 2009), Sama halnya dengan apa yang dialami oleh BS mengenai *catfish*, pada kasus ini, DFC mengonstruksi identitas yang dia tampilkan sebagai sosok yang cantik, pintar, cerdas dan memiliki keluarga yang berkecukupan sehingga dapat diterima oleh orang lain. Kecantikan di dalam diri seseorang selalu dikaitkan dengan kebahagiaan yang akan dia dapatkan. Pada dasarnya, wajah seseorang menjadi titik berat penilaian di masyarakat. Wajah yang cantik memiliki arti kebenaran, kebaikan, sifat positif seseorang. Wajah merupakan penampilan pertama supaya kita dapat diterima oleh masyarakat dimana hal ini nantinya membawa interaksi bagi individu tersebut sehingga mereka dapat membawa dan menyajikan peran yang ingin ditampilkan agar dapat sesuai dengan hubungan sosial yang diharapkan (Goffman, 1959; Synnott, 2003).

“*Catfish* sendiri menjadi salah satu bentuk penipuan yang memanfaatkan teknologi. Kali ini, penipuan itu dilakukan lewat dunia

digital yang merupakan ruang virtual sendiri. Ada avatar di dalamnya, dan kebebasan dalam memilih identitas avatar apapun. Ya, *catfish* merupakan ancaman bagi *user*” (Dyah Erawaty, komunikasi personal, Maret 2020). Berkembangnya SNS di era digital saat ini turut mendukung kebebasan tiap individu dalam mengekspresikan diri. Namun, terlepas dari berbagai manfaat yang ditimbulkan oleh SNS, ada hal yang dapat mengancam para penggunanya apabila tidak diedukasi dan tidak memiliki pengetahuan yang cukup mengenai hal ini. Kemudahan memilih identitas di internet kerap kali dimanfaatkan pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab sebagai media untuk melakukan kejahatan seperti penipuan identitas (Wani Ahmad et al., 2017). Berkembangnya penipuan identitas, dalam hal ini *catfish*, juga didukung oleh penggunaan narasi fiktif untuk menggambarkan diri dari seorang pengguna dan menampilkannya kepada khalayak (pengguna lain). Narasi fiktif yang dimaksud adalah penggunaan nama palsu, penggunaan avatar, *display picture*, *profile picture* palsu, dan lain sebagainya. Sebagai pengguna internet, kita harus berhati-hati dalam penggunaannya.

|              |   |
|--------------|---|
| Ayo Membaca  | Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:<br>- <a href="https://www.researchgate.net/publication/349360205_Regulasi_terhadap_Penipuan_Identitas_Studi_Fenomena_'Catfish'_pada_Social_Networking_Sites_SNS">https://www.researchgate.net/publication/349360205_Regulasi_terhadap_Penipuan_Identitas_Studi_Fenomena_'Catfish'_pada_Social_Networking_Sites_SNS</a> |
| Ayo Menonton | Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu<br><a href="#">Online identity victim: Digital thief stole my face</a><br><a href="#">How To Spot A Catfish   Online Dating   Reality Check</a>  |
| Ayo Diskusi  | Bagi peserta menjadi 2-3 orang/kelompok kemudian bacalah artikel berikut ini:<br>- <a href="https://www.tagar.id/sisi-gelap-role-play">https://www.tagar.id/sisi-gelap-role-play</a>  |

- <https://tirto.id/sibuknya-penggemar-roleplay-di-ruang-maya-kpop-f4MM>
- <https://kumparan.com/melinda-theodora/roleplayer-korea-dan-beberapa-istilah-yang-sering-digunakan-1uyL9QWn3dY/1>

Setelah membaca, setiap kelompok mendiskusikan ketiga fenomena tersebut untuk menjawab pertanyaan berikut ini:

1. Apakah *role play* termasuk tindakan *catfishing*?
2. Mengapa *role play* termasuk/tidak termasuk tindakan *catfishing*?
3. Apakah kamu/teman/kenalanmu pernah melakukan *role play*?
4. Apa tujuan kamu/teman/kenalanmu melakukan *role play*?
5. Bagaimana pendapatmu tentang fenomena ini? (sisi positif/negatif)

Pilih satu orang untuk mewakili kelompok menjelaskan hasil diskusi dan buatlah sebuah kesimpulan umum dari seluruh pendapat kelompok.

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

Internet saat ini sudah menjadi kebutuhan primer bagi semua orang, tidak terkecuali masyarakat Indonesia. Sebagai salah satu negara yang terletak di wilayah Asia Pasifik, Indonesia merupakan negara dengan populasi muda di antara negara-negara di dunia. Berdasarkan peringkat yang ada, rata-rata penduduk di Indonesia berusia 29,7 tahun. Angka ini di bawah rata-rata dunia yang berusia 30,9 tahun. Populasi yang sangat muda tentu memberikan peluang bagi bangsa Indonesia untuk terus lebih berkembang di dunia teknologi digital karena mayoritas penggunaannya adalah anak-anak muda atau yang lebih sering disebut generasi milenial. Tetapi yang perlu diperhatikan adalah penggunaan internet dalam benar sesuai dengan kecakapan yang berlandaskan dengan Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika.

Arus informasi yang datang dapat mempengaruhi pola pikir dalam diri seseorang. Salah satu tantangan masyarakat pada masa saat ini adalah dengan kemampuannya untuk mencerna informasi yang masuk dari lingkungan yang ada di sekitarnya. Kemampuan mencerna informasi yang positif yang masuk dalam diri seseorang dipengaruhi oleh pendidikan karakter.

Pendidikan karakter turut memberikan andil yang kuat dalam penanaman nilai-nilai nasionalisme pada anak-anak, seperti yang disebutkan dalam kompas penanaman semangat kebangsaan dan pemahaman akan kebhinekaan digiatkan di sekolah. Sebagai bangsa Indonesia diwajibkan untuk memiliki sikap dan perilaku yang

menjunjung nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Keduanya menjadi landasan yang kuat dalam bersosialisasi di masyarakat baik secara tatap muka maupun melalui kegiatan dalam jaringan (daring).

Manusia harus memiliki mental yang tangguh dan memiliki prinsip dalam menjalankan tugas-tugas berkomunikasi dengan orang lain. Sikap Pancasila ditunjukkan dalam berkegiatan kemanusiaan dalam berbagai kegiatan, salah satu aplikasinya melalui media sosial yaitu melalui penggunaan nilai-nilai Pancasila dalam berkomunikasi antar sesama manusia. Terutama dalam menjalankan tugas-tugas sebagai duta bangsa dalam kesenian dan teknologi serta dalam menjalankan tugas sebagai duta pariwisata untuk mempromosikan produk dalam negeri. Kesadaran semua pihak dalam memberikan peran serta yang terbaik bagi bangsa dan negara dalam berbagai hal yang mendukung manusia menjadi manusia sosial berbudaya dalam dunia digital, bukan malah sebaliknya menjadi manusia yang asosial dalam era digital.

Indikator pertama dari kecakapan dalam Budaya Digital (*Digital Culture*) adalah bagaimana setiap individu menyadari bahwa ketika memasuki Era Digital, secara otomatis dirinya telah menjadi warga negara digital. Dalam konteks ke-Indonesiaan, sebagai warga negara digital, tiap individu memiliki tanggung jawab (meliputi hak dan kewajiban) untuk melakukan seluruh aktivitas bermedia digitalnya berlandaskan pada nilai-nilai kebangsaan, yakni Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Hal ini karena Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika merupakan panduan kehidupan berbangsa, bernegara dan berbudaya di Indonesia. Pertama, konsep dasar nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara. Kedua, Internalisasi nilai-nilai



Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara. Kedua penjelasan ini akan disertai berbagai ilustrasi dan contoh-contoh yang relevan dan terkini.

### **Konteks Ke-Indonesiaan Warga Negara Digital**

Menjadi Indonesia, sebagai warga negara digital adalah menyadari bahwa setiap kita merupakan bagian dari negara **MAJEMUK, MULTIKULTURAL, sekaligus DEMOKRATIS**. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik dalam “Statistik Indonesia 2020”, Indonesia adalah negara kepulauan dengan jumlah pulau tercatat sebanyak 16.056 pulau, dimana 111 pulau diantaranya adalah pulau terluar yang harus dijaga serta dikelola dengan baik karena menjadi penentu batas dengan negara lain. Indonesia merupakan negara kesatuan yang dalam pengelolaan pemerintahannya terbagi menjadi 34 provinsi.

Pemerintahan Indonesia menganut sistem presidensial berdasarkan Pancasila. Memasuki era *The Death of Expertise* dimana Internet memungkinkan kita untuk menjadi produsen informasi, peran partisipatif warga negara digital yang baik sangat diperlukan. Artinya, menjadi kewajiban kita untuk memastikan tidak memproduksi dan menyebarkan informasi yang tidak benar, sekaligus memproduksi konten positif. Selain partisipasi, kita juga diharapkan memiliki kecakapan berkolaborasi, dalam hal ini secara aktif menginisiasi, menggerakkan dan mengelola kegiatan bermedia digital yang positif.

Melandasi diri ketika berpartisipasi dan berkolaborasi dengan nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika akan mengarahkan kita pada komunitas digital yang Pancasila dalam pilihan kegiatannya. Untuk mempermudah pemahaman modul ini, kita akan mengelaborasi

kompetensi literasi digital, merujuk pada 10 Kompetensi Literasi Japelidi, dengan konseptualisasi nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Ada 5 kompetensi dasar yang digunakan yakni Cakap Paham, Cakap Produksi, Cakap Distribusi, Cakap Partisipasi dan Cakap Kolaborasi.

|              |   |
|--------------|---|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://bpip.go.id/bpip/berita/1035/942/jaga-persatuan-di-era-digital-nilai-nilai-pancasila-perlu-semakin-diterapkan.html">https://bpip.go.id/bpip/berita/1035/942/jaga-persatuan-di-era-digital-nilai-nilai-pancasila-perlu-semakin-diterapkan.html</a></li> <li>- <a href="https://wantimpres.go.id/wp-content/uploads/2018/11/Warta-Wantimpres-Ed-3-Tahun-2018.pdf">https://wantimpres.go.id/wp-content/uploads/2018/11/Warta-Wantimpres-Ed-3-Tahun-2018.pdf</a></li> <li>- <a href="https://aptika.kominfo.go.id/2021/02/literasi-digital-jadi-sarana-peningkatan-nasionalisme-di-era-digital/">https://aptika.kominfo.go.id/2021/02/literasi-digital-jadi-sarana-peningkatan-nasionalisme-di-era-digital/</a></li> </ul>                                       |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu <a href="#">Pentingnya Ideologi Pancasila di Era Digital Pancasila, Globalisasi, dan Era Digital</a></p>  |
| Ayo Diskusi  | <p>Bagi peserta menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 orang. Setiap kelompok harus mendiskusikan sebuah permainan/kegiatan/ program sederhana dengan tema “Pancasila dan Era Digital”. Masing-masing kelompok memiliki sasaran yang berbeda,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pelajar usia SD</li> <li>2. Pelajar usia SMP</li> <li>3. Pelajar usia SMA</li> <li>4. Mahasiswa sederajat</li> <li>5. Kelompok usia kerja</li> <li>6. Kelompok lansia</li> </ol> <p>Setiap kelompok berdiskusi hal-hal berikut dalam waktu 10-15 menit:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Apa permainan/kegiatan/program yang sesuai dengan kelompok usia tersebut?</li> <li>b. Apa tujuan permainan/kegiatan/program tersebut?</li> <li>c. Bagaimana mekanisme permainan/kegiatan/program tersebut?</li> <li>d. Apa keluaran yang diharapkan melalui</li> </ol> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>permainan/kegiatan/program tersebut?</p> <p>Pilih satu orang untuk mewakilkan kelompok menjelaskan hasil diskusi.</p> |
|--|--|

#### **o. Digitalisasi Kebudayaan melalui Pemanfaatan TIK**

Beragam sajian dalam bentuk foto, video, maupun tulisan, saat ini tersebar di semua lini media digital kita. Pada tahapan ini, kita sebenarnya sudah punya modal untuk memproduksi konten budaya dalam kehidupan sehari-hari. Di sinilah tantangan yang kita hadapi menjadi lebih kompleks. Di satu sisi, kita dituntut untuk menghargai segala perbedaan. Di lain pihak, kita juga dituntut memprioritaskan upaya menjaga konten budaya yang diproduksi. Dalam proses produksi konten, jangan lupa ada pihak lain, atau orang lain dalam konteks budaya yang berbeda, yang mungkin tidak nyaman ketika kegiatan ritual budaya maupun ibadah kepercayaan/keagamaannya diekspos. Saat kita hendak membuat foto maupun video tentang pemeluk Kong Hu Cu yang sedang berdoa di Klenteng, misalnya, belum tentu mereka berkenan untuk diabadikan kegiatannya. Maka, menjadi kewajiban pihak yang memproduksi konten budaya tersebut untuk mendapatkan ijin dari individu individu yang hendak diekspos kegiatannya.

Partisipasi literasi digital dalam seni budaya tradisional dan kontemporer bisa dilakukan dengan banyak cara. Salah satu cara yang paling manjur adalah bergabung dengan berbagai kelompok seni budaya tradisional & kontemporer, serta menjadi bagian dari kelompok penjaga dan pelestari bahasa daerah di masing-masing daerah. Setiap Kota/Kabupaten di Indonesia biasanya memiliki lembaga pusat kebudayaan daerah. Nah, kita dapat berpartisipasi dengan cara bergabung dalam jaringan-jaringan tersebut. Harus diakui, ini tidak mudah, karena tidak semua pusat kebudayaan daerah memiliki media digital. Sehingga, menjalin jaringan tidak begitu saja mudah dilakukan. Namun, apabila kita bisa mengembangkan jaringan tersebut,

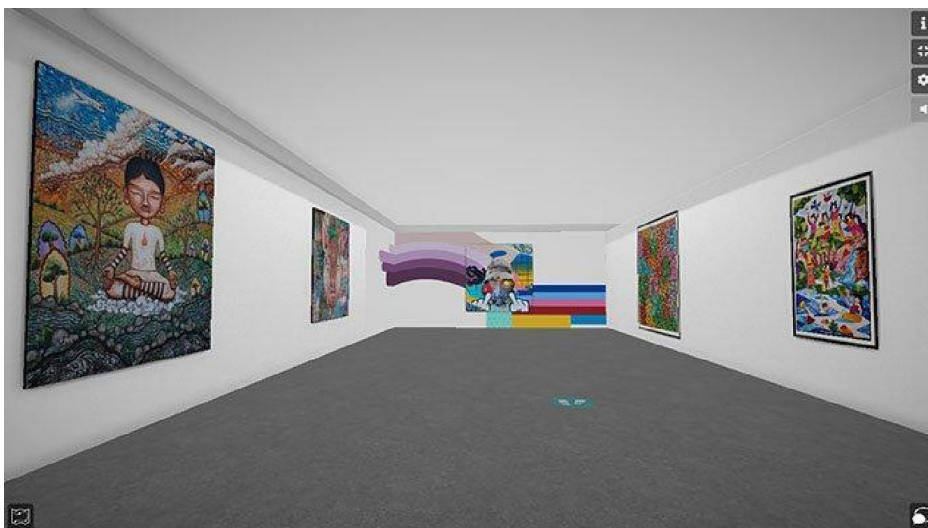
berpartisipasilah dengan mendorong agar lembaga budaya atau komunitas ini memiliki media digital, sehingga mampu menghadirkan seni, budaya dan bahasa daerah mereka dalam ruang digital yang lebih luas.

### **Kolaborasi Budaya Visual: Lembaga, Pameran, Intervensi Budaya.**

Kompetensi kolaborasi adalah lanjutan dari kompetensi partisipasi yaitu **kolaborasi budaya visual: lembaga, pameran, intervensi budaya**. Tentu saja, sebagai kompetensi dengan tingkat keterampilan yang lebih kompleks, tidak mudah untuk melakukannya. Namun, jika kita betul-betul berminat pada isu budaya, kita tetap bisa menjalankannya, karena terdapat banyak pilihan kategori kegiatan, maupun tingkatan yang dimiliki. Kegiatan kolaborasi budaya visual ini tentunya harus tetap merujuk pada praktik, produk dan perspektif budayanya. Pada bagian sebelumnya kita sudah membahas bagaimana kita dapat berpartisipasi pada lembaga-lembaga budaya. Langkah ini dapat dilanjutkan dengan kegiatan kolaborasi.

Bentuk kolaborasi paling sederhana adalah melakukan pameran-pameran di bidang budaya. Kegiatan pameran ini dapat dikemas dalam bentuk visual digital yang bisa diakses dan dinikmati oleh seluruh masyarakat Indonesia. Pameran digital bisa dilakukan dengan berbagai aplikasi pameran virtual, seperti Artstep.com, Acute Art, Accelevents, Communiqué, Hexafair, InxPo, vFairs, dan lain-lain. Sayangnya, semua aplikasi merupakan produk luar negeri. Menjadi tantangan selanjutnya untuk memproduksi aplikasi pameran virtual karya anak bangsa. Pameran virtual bisa juga dilakukan dengan metode hibrida. Di sini, ruang pamerannya secara fisik ada, kemudian direkam secara audio visual, dan

ditayangkan dalam bentuk rekaman digital. Jadi, tersedia berbagai alternatif yang bisa disesuaikan dengan kemampuan kita sebagai pihak penyelenggara kegiatan pameran budaya tersebut.



**Gambar 3. 16 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>

|              |   |
|--------------|---|
| Ayo Membaca  | Perkalalah informasi dengan membaca artikel berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2015/13.pdf">https://fti.uajy.ac.id/sentika/publikasi/makalah/2015/13.pdf</a></li> <li>- <a href="https://media.neliti.com/media/publications/166899-ID-berbudaya-melalui-media-digital.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/166899-ID-berbudaya-melalui-media-digital.pdf</a></li> </ul> |
| Ayo Menonton | Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu<br><a href="#">How Culture and Technology Create One Another: Ramesh Srinivasan at TEDxUCLA</a><br><a href="#">SMTOWN: New Culture Technology, 2016</a>  |
| Ayo Diskusi  | Bagi peserta menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4  |

orang. Setiap kelompok mendiskusikan selama 10-15 menit mengenai bagaimana metode digitalisasi kebudayaan dari produk kebudayaan di bawah ini agar lebih dikenal di mancanegara:

- a. Angklung
- b. Tari Sekapur Sirih
- c. Wayang Kulit
- d. Saloi
- e. Koteka

Pilih satu orang untuk mewakili kelompok menjelaskan hasil diskusi.

#### **p. Mendorong Perilaku Mencintai Produk dalam Negeri dan Kegiatan Produktif Lainnya**

Fenomena jual-beli di dunia maya semakin marak ketika menyebarnya penyakit baru bernama Covid-19 di dunia sehingga menyebabkan WHO mencetuskan pandemi di dunia akibat penyakit ini. Penyebaran penyakit menggunakan media udara yang menyerang organ pernapasan manusia, meskipun belakang virus juga menyerang bagian pencernaan manusia. Di saat pandemi ini, ketika ada pembatasan manusia untuk keluar rumah dan bahkan semuanya disarankan untuk bekerja dari rumah, ada kewajiban melakukan jaga jarak sehingga para produsen kecil sampai besar memutar otak dan mencari solusi dengan memanfaatkan media sosial dalam memasarkan produk-produknya.

Media sosial seperti Facebook, Instagram, Whatsapp Grup menjadi pilihan yang paling diminati para pengusaha *home industri* yang didominasi dari kalangan ibu-ibu rumah tangga, dari berjualan aneka makanan, pakaian, kosmetik, dan lain sebagainya. Banyak grup-grup jual beli yang akhirnya bermunculan mengikuti perilaku konsumen. Sedangkan para pengusaha menengah ke atas telah menggunakan fasilitas yang lebih baik lagi seperti fasilitas *web*.

Menurut Engel (1994) perilaku konsumen adalah suatu tindakan yang langsung terlibat dalam mendapatkan, mengkonsumsi, dan menghabiskan produk dan jasa, termasuk keputusan mendahului dan menyusuli tindakan ini. Terdapat dua elemen penting dari perilaku konsumen, yaitu (1) Proses pengambilan keputusan, (2) Kegiatan fisik yang melibatkan individu dalam menilai dan mendapatkan barang dan jasa.



Menariknya dalam fakta yang ada, terlihat minat besar dari pihak asing ingin menguasai pasar dalam negeri Indonesia dengan jumlah penduduk lebih dari 250 juta jiwa. Peluang-peluang ini yang terus dilirik pihak asing, dengan berbagai produk yang mereka miliki, yang ingin dijualnya di Indonesia. Sementara, produsen dalam negeri cukup banyak, bahkan Indonesia juga dikenal sebagai pengeksport barang-barang tertentu yang bisa bersaing di luar negeri.

Kita tahu bersama banyak perusahaan-perusahaan luar negeri berbasis *online* terus melirik potensi pasar yang dimiliki Indonesia dengan lebih dari 250 juta warganya. Contoh masuknya perusahaan Air Asia milik Malaysia, perusahaan transportasi dan jasa pengantaran Grab yang kantor pusatnya di Malaysia yang kemudian berpindah di Singapura, perusahaan fashion Salora milik Singapura, dan masih banyak lagi usaha-usaha lain yang terus melirik keberadaan Indonesia dengan potensi pasarnya.

Potensi Indonesia bukan saja bertitik tolak pada jumlah penduduknya tapi hasil-hasil karya anak bangsa yang sebenarnya banyak dilirik kalangan mancanegara. Seperti contoh batik, songket, ulos, kain tenun dan lain sebagainya termasuk barang aksesoris, perhiasan, tas, sepatu dan lain-lain. Aneka karya anak bangsa itu dilirik karena pengerjaannya masih berbasis pekerjaan tangan manusia bukan pabrik.

Kecintaan pada produksi dalam negeri sebenarnya bukti dari bela negara secara ekonomi. Siswanto (2017). Bela negara dimaksudkan sebagai upaya untuk menumbuhkan semangat patriotisme dan cinta tanah air kepada seluruh warga negara Indonesia. (Akmadi, 2017). Artinya bela negara adalah langkah-langkah untuk membangun nilai-nilai rela berkorban untuk Indonesia. Hal ini dipandang penting karena di era

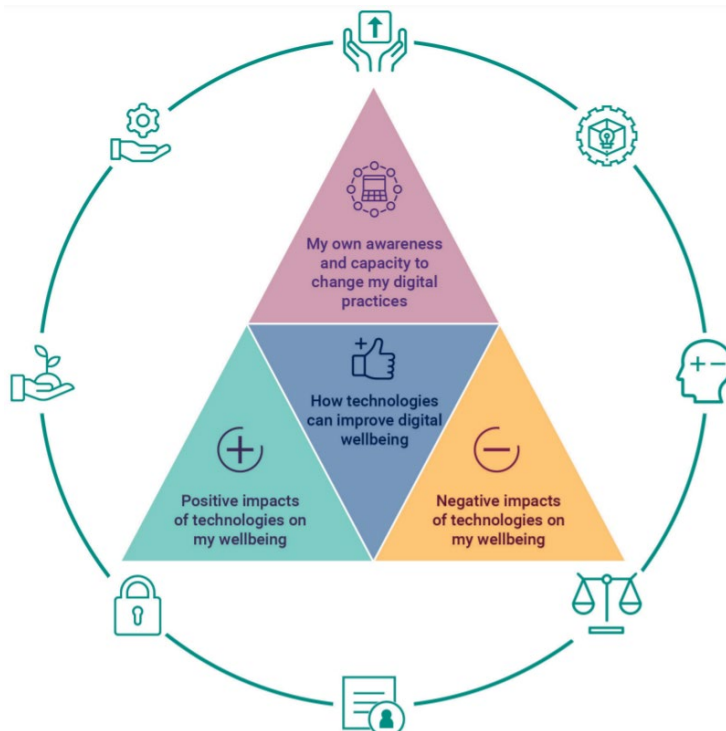
globalisasi, arus informasi dan nilai-nilai luar masuk dengan deras dan berpengaruh kepada perilaku masyarakat. Namun yang perlu dipahami bahwa bela negara dalam konteks kekinian tidak mengutamakan wajib militer, tetapi lebih mengutamakan dimensi kreativitas, sosial media, dan acara-cara hiburan yang edukatif. Lebih lanjut, gerakan bela negara melibatkan Badan Ekonomi Kreatif.

|              |   |
|--------------|---|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="http://ikk.fema.ipb.ac.id/id/wp-content/uploads/2019/10/Buku-Saku_-CINTAI-PRODUK-INDONESIA_Dept-IKK-FEMA-IPB.pdf">http://ikk.fema.ipb.ac.id/id/wp-content/uploads/2019/10/Buku-Saku_-CINTAI-PRODUK-INDONESIA_Dept-IKK-FEMA-IPB.pdf</a></li> <li>- <a href="https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20210505180831-25-243502/5-langkah-buktikan-cinta-produk-indonesia">https://www.cnbcindonesia.com/entrepreneur/20210505180831-25-243502/5-langkah-buktikan-cinta-produk-indonesia</a></li> <li>- <a href="https://bisnis.tempo.co/read/1438680/jokowi-gaungkan-cinta-produk-indonesia-benci-produk-luar-negeri">https://bisnis.tempo.co/read/1438680/jokowi-gaungkan-cinta-produk-indonesia-benci-produk-luar-negeri</a></li> </ul> |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu <a href="#">Mari Cintai Produk Dalam Negeri (Animasi) Mari Cintai Produk Lokal... Cintai Produk Dalam Negeri!</a></p>   |
| Ayo Diskusi  | <p>Pembicara menanyakan hal-hal berikut ini kepada seluruh peserta</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapa yang dalam sebulan terakhir membeli tas/sepatu/baju buatan luar negeri?</li> <li>2. Apa alasan membeli barang tersebut? (minta 2-3 orang yang menunjuk tangan untuk berpendapat)</li> <li>3. Siapa yang dalam sebulan terakhir membeli tas/sepatu/baju buatan Indonesia?</li> <li>4. Apa alasan membeli barang tersebut? (minta 2-3 orang yang menunjuk tangan untuk berpendapat)</li> <li>5. Menurutmu, bagaimana upaya yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri?</li> </ol> <p>Kemudian pembicara memberikan umpan balik kepada peserta atas jawaban yang diberikan.</p>  |

**q. *Digital Rights* (Hak Digital Warganegara)**

Hak digital adalah hak asasi manusia yang menjamin tiap warga negara untuk mengakses, menggunakan, membuat, dan menyebarkan 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. Siapa yang bertanggung jawab untuk menciptakan kesejahteraan digital? jawabannya adalah setiap individu. Terdapat empat aspek kesejahteraan individu yang digambarkan dalam piramida dan delapan prinsip praktik digital yang baik yang digambarkan pada lingkaran (Jisc, n.d).



**Gambar 3. 17 Empat Aspek Kesejahteraan Digital Individu yang Dikelilingi oleh Delapan Prinsip Praktik Digital yang Baik**

Sumber: 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. Kesejahteraan digital ini dapat ditinjau

dari empat konteks; sosial, personal, kegiatan belajar, dan pekerjaan seperti pada gambar di bawah ini.



**Gambar 3. 18 Empat Konteks Kesejahteraan Digital**

Sumber: Jisc, n.d

Sementara delapan prinsip praktik digital yang baik diantaranya (Jisc, n.d),

- a. Menyediakan pelayanan inklusif dan responsif yang mendorong pekerjaan digital maupun aktivitas pembelajaran
- b. Menyertakan aspek kesejahteraan digital dalam kebijakan yang sudah ada, khususnya yang berkaitan dengan kebijakan aksesibilitas dan inklusi
- c. 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.
- d. Mematuhi petugas yang bertanggung jawab mengenai aktivitas digital (misalnya penanggung jawab aktivitas digital di kantor maupun dalam aktivitas belajar di sekolah).
- e. Penuhi tanggung jawab etik dan hukum yang berhubungan dengan aksesibilitas, kesehatan, kesetaraan, dan inklusi (misalnya peraturan ketenagakerjaan mengenai lembur, UU ITE, dsb)
- f. Menyediakan pelatihan, kesempatan belajar, pendampingan, dan bantuan partisipasi dalam kegiatan digital (misalnya peningkatan kapasitas kemampuan digital bagi pekerja maupun siswa)
- g. Memahami potensi dampak positif maupun negatif dari aktivitas digital pada kesejahteraan individu
- h. Menyediakan sistem, perlengkapan, dan konten digital yang inklusif dan mudah diakses

Oleh sebab itu, kita sebagai subjek dalam dunia digital memiliki hak dan kewajiban berupa (*Council of Europe*, n.d):

- a. Akses dan tidak diskriminatif, artinya kita memiliki hal untuk terhubung dengan internet (kecuali jika diputuskan oleh

pengadilan). Selain itu, akses internet juga harus terjangkau dan tidak diskriminatif

- b. Kebebasan berekspresi dan mendapatkan informasi
  - i. Kita berhak untuk berekspresi, mengakses informasi, dan opini di dunia maya namun tetap berkewajiban menghormati privasi orang lain.
  - ii. Pihak berwajib juga berkewajiban menghormati dan melindungi hak kebebasan berekspresi dan mendapatkan informasi
  - iii. Kita bisa memilih untuk tidak menunjukkan identitas diri secara daring, namun kita berkewajiban mengikuti peraturan mengenai sejauh mana kita harus menunjukkan identitas diri pada hukum
- c. Kebebasan berkumpul, berkelompok, dan partisipasi. Kita bebas menggunakan situs web, aplikasi, atau layanan lain untuk berhubungan dengan rekan dalam sebuah kelompok. Kita juga berhak untuk mengajukan protes daring secara damai. Namun, kita harus tetap memahami bahwa kita bisa berhadapan dengan hukum jika merugikan pihak lain.
- d. Perlindungan privasi dan data. Data pribadi kita hanya bisa digunakan atas persetujuan kita atau jika dikehendaki pengadilan. Kita harus diinformasikan jika data pribadi kita diproses atau dipindahtangankan oleh pihak tertentu, kapan, oleh siapa, dan untuk tujuan apa.
- e. Pendidikan dan literasi. Kita berhak memiliki akses ke pendidikan dan pengetahuan untuk melatih hak dan kebebasan kita di dunia maya.

- f. Perlindungan terhadap anak. Jika kita tergolong anak-anak, maka kita memiliki perlindungan dan panduan khusus untuk melakukan aktivitas di dunia maya.
- g. Hak mendapatkan pertolongan terhadap pelanggaran hak asasi. Hal ini tidak selalu jalur hukum, bisa dari kebijakan penyedia layanan internet, pihak berwajib, institusi HAM, dan sebagainya tergantung dari pelanggaran yang dilakukan, hasilnya dapat berupa penjelasan, permintaan maaf, kompensasi, dan sebagainya.

|              |  |
|--------------|--|
| Ayo Membaca  | <p>Perkayalah informasi dengan membaca artikel berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://media.neliti.com/media/publications/131004-ID-digital-rights-management-sebagai-solusi.pdf">https://media.neliti.com/media/publications/131004-ID-digital-rights-management-sebagai-solusi.pdf</a></li> <li>- <a href="https://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/2020/02/13/exploringdigitalwellbeing/">https://digitalcapability.jiscinvolve.org/wp/2020/02/13/exploringdigitalwellbeing/</a></li> <li>- <a href="https://sumberbelajar.seamolec.org/Media/Dokumen/59c45759865eac9a35e3cd28/b7f6153450053b7c4d3a2004502d499f.pdf">https://sumberbelajar.seamolec.org/Media/Dokumen/59c45759865eac9a35e3cd28/b7f6153450053b7c4d3a2004502d499f.pdf</a></li> <li>- <a href="https://id.safenet.or.id/wp-content/uploads/2021/04/Laporan-Situasi-Hak-hak-Digital-2021-Daring-02.pdf">https://id.safenet.or.id/wp-content/uploads/2021/04/Laporan-Situasi-Hak-hak-Digital-2021-Daring-02.pdf</a></li> </ul> |
| Ayo Menonton | <p>Cobalah menyaksikan video berikut untuk menambah wawasanmu <a href="#">DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT - #KOMINFOPEDIA</a><br/> <a href="#">Why Are Digital Rights So Important? (with Cory Doctorow)</a><br/> <a href="#">Human Rights in the digital age</a></p>  |
| Ayo Diskusi  | <p>Pembicara menanyakan hal-hal berikut ini kepada seluruh peserta</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapa yang pernah menerima pesan “kami menawarkan pinjaman <i>online</i>, syarat mudah, dan proses cepat?” atau “Buah mangga buah anggur, enak dimakan dingin-dingin, daripada BPKB <i>nganggur</i>, mending titip di kami untuk disekolahkan”?</li> <li>2. Berapa kali biasanya dalam sehari menerima pesan tersebut?</li> <li>3. Kira-kira mengapa hal tersebut bisa terjadi?</li> <li>4. Apa kaitan fenomena tersebut dengan hak dan kewajiban</li> </ol>  |



|  |  |
|--|--|
|  | kita sebagai warga digital?<br>Setelah berdiskusi 10-15 menit, pembicara dapat memberikan umpan balik. |
|--|--|

## 2. Rangkuman

Dunia digital saat ini telah menjadi bagian dari keseharian kita. Berbagai fasilitas dan aplikasi yang tersedia pada gawai sering kita gunakan untuk mencari informasi bahkan solusi dari permasalahan kita sehari-hari. Durasi penggunaan internet harian masyarakat Indonesia hingga tahun 2020 tercatat tinggi, yaitu 7 jam 59 menit (APJII, 2020). Angka ini melampaui waktu rata-rata masyarakat dunia yang hanya menghabiskan 6 jam 43 menit setiap harinya. Bahkan menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020, selama pandemi COVID-19 mayoritas masyarakat Indonesia mengakses internet lebih dari 8 jam sehari. Pola kebiasaan baru untuk belajar dan bekerja dari rumah secara daring ikut membentuk perilaku kita berinternet. Literasi Digital menjadi kemampuan wajib yang harus dimiliki oleh masyarakat untuk saling melindungi hak digital setiap warga negara.

## 3. Soal Latihan

- 1) Peserta diminta mengelaborasi cara-cara memutus rantai penyebaran hoaks
- 2) Fenomena pinjaman online yang marak di Indonesia sangat merugikan masyarakat, bukan hanya kerugian materi namun juga pencurian identitas korban. Peserta diminta menyikapi fenomena tersebut

- 3) Peserta diminta memberi pendapat tentang makna bijak dalam bermedia digital

#### **4. Kasus**

Dalam kelompok berisi 5-6 orang, peserta diminta untuk menyelesaikan contoh kasus berikut.

##### **Studi Kasus 1:**

Bacalah potongan berita berikut!

“Pada pertengahan Agustus 2019, terjadi kerusuhan di beberapa daerah di Papua. Insiden tersebut terjadi pasca-adanya dugaan tindakan rasisme di asrama mahasiswa Papua di Surabaya. Tindakan rasisme yang terlanjur menyebar melalui media sosial tersebut akhirnya memicu aksi unjuk rasa di Manokwari, Sorong, Jayapura, dan beberapa daerah lain di Papua dan Papua Barat. Aksi tersebut diwarnai kericuhan, blokade jalan, dan pembakaran. Akibatnya gedung DPRD, lembaga pemasyarakatan, sejumlah tempat usaha, fasilitas umum, dan kendaraan yang berada di sekitar lokasi kejadian, rusak diamuk massa. Kemkominfo menyebutkan bahwa terdapat lebih dari 230.000 URL hoax di Papua yang diviralkan melalui media sosial, terutama melalui Twitter. Konten tersebut bersifat masif, menghasut, bahkan mengadu domba (news.detik.com, 26 Agustus 2019).”

Diskusikanlah fenomena ini dalam kelompok. Posisikan diri Anda dan kelompok sebagai pihak yang dapat membuat kebijakan untuk menanggapi situasi tersebut. Kemudian, buatlah rekomendasi untuk kemungkinan penyelesaian masalah tersebut berdasarkan sudut pandang dan pemahaman yang telah Anda miliki mengenai literasi digital.

### **Studi Kasus 2: Kasus Jejak Digital**

Diskusikan dalam grup fenomena berikut. Lalu jawab dan diskusikan pertanyaan di bawahnya.

Seorang gadis gagal magang di Badan Antariksa milik Amerika Serikat (NASA) karena berkomentar kasar di Twitter. Singkat cerita, NASA menarik kesempatan magang gadis tersebut setelah banyak warganet yang menangkap layar kata-kata kasarnya, dan menyebarkannya di media sosial dengan tagar NASA. Sumber:

<https://www.liputan6.com/citizen6/read/3626399/gara-gara-nge-twit-kasar-di-twitter-gadis-ini-gagal-magang-di-nasa>

- Terkait berita di atas, apakah jejak digital begitu penting saat ini? Seberapa penting untuk kehidupan pribadi, keluarga, teman, dan pekerjaan? Uraikan masing-masing.
- Jika kamu berada dalam berita viral yang mengungkap jejak digital diri yang memalukan, apa yang akan kamu lakukan? Temukan solusi yang dianggap praktis sekaligus komprehensif?
- Apa yang kamu lakukan dengan jejak digital pribadimu? Bagikan tips kamu dengan teman kelompok.

### **Studi Kasus 3: Kasus Scam Romance**

Bacalah dan telaah berita berikut, kemudian diskusikan dalam forum. Jawablah pertanyaan yang menyertainya

Pemilik akun FB mendapat video mesum setelah menerima permintaan pertemanan

<https://regional.kompas.com/read/2019/10/30/14020801/mengaku-polisi-pria-ini-lakukan-pemerasan-seks-online-korbannya-ibu-rumah?page=all>

- Mengapa banyak orang tertipu dengan scam romance? Apakah ada keluarga/teman/kenalan yang pernah mengalaminya? Ceritakan dengan tidak menyertakan nama (anonim).
- Apa yang bisa kamu pelajari dari kasus tersebut? Bagaimana tips mengenali dan menghindari scam romance menurutmu? Diskusikan.

## **BAB 5**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan arahan bapak presiden pada poin pembangunan SDM dan persiapan kebutuhan SDM talenta digital, Literasi digital berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kognitif sumber daya manusia di Indonesia agar keterampilannya tidak sebatas mengoperasikan gawai. 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

Digital skill merupakan Kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Digital culture merupakan Kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari dan digitalisasi kebudayaan melalui pemanfaatan TIK. Digital ethics merupakan Kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari. Digital safety merupakan Kemampuan User dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang dan meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital sering kita anggap sebagai kecakapan menggunakan internet dan media digital. Namun begitu, acap kali ada pandangan bahwa

kecakapan penguasaan teknologi adalah kecakapan yang paling utama. Padahal literasi digital adalah sebuah konsep dan praktik yang bukan sekadar menitikberatkan pada kecakapan untuk menguasai teknologi.

Lebih dari itu, literasi digital juga 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.

Terdapat dua poros yang membagi area setiap domain kompetensi. Poros pertama, yaitu domain kapasitas ‘single–kolektif’ memperlihatkan rentang kapasitas literasi digital sebagai kemampuan individu untuk mengakomodasi kebutuhan individu sepenuhnya hingga kemampuan individu untuk berfungsi sebagai bagian dari masyarakat kolektif/*societal*. Sementara itu, poros berikutnya adalah domain ruang ‘informal–formal’ yang memperlihatkan ruang pendekatan dalam penerapan kompetensi literasi digital. Ruang informal ditandai dengan pendekatan yang cair dan fleksibel, dengan instrumen yang lebih menekankan pada kumpulan individu sebagai sebuah kelompok komunitas/masyarakat. Sedangkan ruang formal ditandai dengan pendekatan yang lebih terstruktur dilengkapi instrumen yang lebih menekankan pada kumpulan individu sebagai ‘warga negara digital.’ Blok-blok kompetensi semacam ini memungkinkan kita melihat kekhasan setiap modul sesuai dengan domain kapasitas dan ruangnya.

*Digital Skills* (Cakap Bermedia Digital) merupakan dasar dari kompetensi literasi digital, berada di domain '*single, informal*'. *Digital Culture* (Budaya Bermedia Digital) sebagai wujud kewarganegaraan digital dalam konteks keindonesiaan berada pada domain '*kolektif, formal*' di mana kompetensi digital individu difungsikan agar mampu berperan sebagai warganegara dalam batas-batas formal yang berkaitan dengan hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya dalam ruang '*negara*'. *Digital Ethics* (Etis Bermedia Digital) sebagai panduan berperilaku terbaik di ruang digital membawa individu untuk bisa menjadi bagian masyarakat digital, berada di domain '*kolektif, informal*'. *Digital Safety* (Aman Bermedia Digital) sebagai panduan bagi individu agar dapat menjaga keselamatan dirinya berada pada domain '*single, formal*' karena sudah menyentuh instrumen-instrumen hukum positif.

Dunia digital saat ini telah menjadi bagian dari keseharian kita. Berbagai fasilitas dan aplikasi yang tersedia pada gawai sering kita gunakan untuk mencari informasi bahkan solusi dari permasalahan kita sehari-hari. Durasi penggunaan internet harian masyarakat Indonesia hingga tahun 2020 tercatat tinggi, yaitu 7 jam 59 menit (APJII, 2020). Angka ini melampaui waktu rata-rata masyarakat dunia yang hanya menghabiskan 6 jam 43 menit setiap harinya. Bahkan menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020, selama pandemi COVID-19 mayoritas masyarakat Indonesia mengakses internet lebih dari 8 jam sehari. Pola kebiasaan baru untuk belajar dan bekerja dari rumah secara daring ikut membentuk perilaku kita berinternet. Literasi Digital menjadi kemampuan wajib yang harus dimiliki oleh masyarakat untuk saling melindungi hak digital setiap warga negara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulahi, A., Samadi, B., & Gharleghi, B. (2014). A Study on the Negative Effects of Social Networking Sites Such as Facebook among Asia Pacific University Scholars in Malaysia Sustainable entrepreneurs: who they are? View project E Commerce Implementation on Iranian SMEs View project A Study on the Nega. *International Journal of Business and Social Science*, 5(10), 133–145.
- Adam, A. (2017). Catfishing: Tipu Muslihat Gebetan Khayalan. *Tirto.Id*.
- Alshenqeeti, H. (2014). Interviewing as a Data Collection Method: A Critical Review. *English Linguistics Research*, 3(1). <https://doi.org/10.5430/elr.v3n1p39>
- Adikara, J.,G., & Kurnia, N.,. (2021). Modul Aman Bermedia Digital. Kominfor-Japelidi, Siberkreasi. 2021. Jakarta
- Anwar, F. (2017). Perubahan dan Permasalahan Media Sosial. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora Dan Seni*, 1(1), 137–144.
- Astuti, S.,I., Prananingrum, N., (2021). Modul Budaya Bermedia Digital. Kominfor-Japelidi, Siberkreasi. 2021. Jakarta
- APJII (2020). Laporan survei internet APJII 2019-2020 (Q2). Didapat dari <https://apjii.or.id/survei2019x>.
- Australian Digital Health Agency. (2020, September). *Supporting a Positive Security Culture: MANAGING YOUR DIGITAL FOOTPRINT*. Australian Digital Health Agency. [https://www.digitalhealth.gov.au/sites/default/files/2020-11/Manage\\_your\\_digital\\_footprint.pdf](https://www.digitalhealth.gov.au/sites/default/files/2020-11/Manage_your_digital_footprint.pdf)
- Badan Pusat Statistik (BPS). (2019). Indeks pembangunan teknologi, informasi, dan komunikasi/ict development index 2018. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Barton, D. & Lee, C.. 2013. “Language Online: Investigating Digital Texts and Practices”. Oxford: Routledge.
- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. *Digital literacies: Concepts, policies and practices*, 30(2008), 17-32.
- BBC.com. (2015, Agustus). #TrenSosial: Bagaimana menghadapi para penyebar kebencian di medsos? *BBC.com*. [https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/08/150826\\_trensosial\\_hatespeech](https://www.bbc.com/indonesia/majalah/2015/08/150826_trensosial_hatespeech)
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Business and Management*, 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.9790/487X-0124852>



- Buchanan, T., & Whitty, M. T. (2014). The online dating romance scam: causes and consequences of victimhood. *Psychology, Crime and Law*, 20(3), 261–283. <https://doi.org/10.1080/1068316X.2013.772180> Burke, P.
- Buckingham, D. (2010). Defining digital literacy. In *Medienbildung in neuen Kulturräumen* (pp. 59-71). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Burke, P. J., & Stets, J. E. (2009). *Identity Theory* (1st ed.). Oxford University Press. Catfish Definition. (n.d.). Merriam Webster.
- CNN (2020, Desember 1). Polri tangani 4.250 kejahatan siber saat pandemi. Diperoleh dari <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201201141213-12-576592/polritangani-4250-kejahatan-siber-saat-pandemi>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. In *Synthese* (Vol. 195, Issue 5). <https://doi.org/10.1007/s11229-017-1319-x> Diandra. (2017). Pemerintah ingin media sosial dimanfaatkan untuk hal produktif
- Duhita, S. (2018). Pengakuan 'Faker' Online, Sanggup Memperdaya Orang Agar Mau Pacaran Tanpa Ketemuan. *Vice Indonesia*.
- Ellison, N., Heino, R., & Gibbs, J. (2006). Managing Impressions Online: Self-Presentation Processes in the Online Dating Environment. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2), 415–441. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00020.x> Federal Trade Commission. (n.d.). Online Dating Scams Infographic.
- Finkel, E. J., Eastwick, P. W., Karney, B. R., Reis, H. T., & Sprecher, S. (2012). Online Dating: A Critical Analysis From the Perspective of Psychological Science. In *Psychological Science in the Public Interest*, Supplement (Vol. 13, Issue 1). <https://doi.org/10.1177/1529100612436522>
- Frida, K & Astuti, S.,I. (2021). *Modul Etis Bermedia Digital*. Kominfo-Japelidi, Siberkreasi. 2021. Jakarta
- Frost-Arnold, K. (2016). Social Media, Trust, and the Epistemology of Prejudice. *Social Epistemology*, 30(5–6), 513–531. <https://doi.org/10.1080/02691728.2016.1213326>
- Gibbs, J. L., Ellison, N. B., & Lai, C. H. (2011). First comes love, then comes google: An investigation of uncertainty reduction strategies and self-disclosure in online dating. *Communication Research*, 38(1), 70–100. <https://doi.org/10.1177/0093650210377091>
- Gibbs, S. (2016, January Friday). *How to use search like a pro: 10 tips and tricks for Google and beyond*. TheGuardian.com. Retrieved November Tuesday, 2021, from <https://www.theguardian.com/technology/2016/jan/15/how-to-use-search-like-a-pro-10-tips-and-tricks-for-google-and-beyond>

- Gilster, P. (1997). Digital literacy. John Wiley & Sons, Inc.
- Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life (Issue 1). Anchor Books. <https://doi.org/10.5465/amr.1989.4279016>
- Goodwill Community Foundation. (n.d.). *Internet Basic: Using Search Engine*. GCFLearnFree. Retrieved November Tuesday, 2021, from <https://edu.gcfglobal.org/en/internetbasics/using-search-engines/1/>
- Goodwill Foundation. (n.d.). *Belanja online dengan aman*. edu.gcfglobal.org. [https://edu.gcfglobal.org/en/tr\\_id-internet-safety/belanja-online-dengan-aman/1/](https://edu.gcfglobal.org/en/tr_id-internet-safety/belanja-online-dengan-aman/1/)
- Google Support. (2021). Do an Advanced Search on Google. Diperoleh dari <https://support.google.com/websearch/answer/35890?co=GENIE.Platform%3DAndroid&hl=en>
- Google, Temasek, Bain & Company (2020). At full velocity: Resilient and racing ahead. Diperoleh dari <https://economysea.withgoogle.com/> <https://news.microsoft.com/wpcontent/uploads/prod/sites/421/2020/02/Digital-Civility-2020-Global-Report.pdf>
- IMD, W. (2020). IMD World Digital Competitiveness Ranking 2020.
- Internetlivestats. (2016). *Internet Users By Country (2016)*. <https://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/>
- ITU. International Telecommunication Union . (2017). Measuring the information society report 2017 (Vol. 1). Geneva, Switzerland: Author. [www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017\\_Volume1.pdf](http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2017/MISR2017_Volume1.pdf) Diakses November 2021
- Jayani, D. H. (2020). Pembangunan teknologi Indonesia tertinggal di negara G20. *Katadata*. Diperoleh dari [https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/28/pembangunan-teknologiindonesiatertinggal dinegarag20#:~:text=ICT%20Development%20Index%202017&text=Angka%20ini%20berada%20di%20posisi,terendah%20di%20G20%20setelah%20India.&text=Pada%2010%20Februari%202020%2C%20Indonesia,prinsip%20Countervailing%20Duty%20\(CVD\).&text=Pada%202020%2C%20PDB%20per%20kapita,atau%20terendah%20kedua%20di%20G20](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/02/28/pembangunan-teknologiindonesiatertinggal dinegarag20#:~:text=ICT%20Development%20Index%202017&text=Angka%20ini%20berada%20di%20posisi,terendah%20di%20G20%20setelah%20India.&text=Pada%2010%20Februari%202020%2C%20Indonesia,prinsip%20Countervailing%20Duty%20(CVD).&text=Pada%202020%2C%20PDB%20per%20kapita,atau%20terendah%20kedua%20di%20G20).
- Jones, R. & Hafner, C. (2012) Understanding Digital Literacies. London: Routledge
- Katadata Insight Center & Kominfo. (2020). Status literasi digital Indonesia 2020: Hasil survei di 34 provinsi. Jakarta: Katadata Insight Center & Kominfo.
- Kemendikbud. (2017). Modul Gerakan Literasi Nasional: Materi Pendukung Literasi Digital. <https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp->

- content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf Diakses November 2021
- Kominfo dan Katadata. (2020). Survei Literasi Digital Nasional 2020. <https://aptika.kominfo.go.id/wp-content/uploads/2020/11/Survei-Literasi-Digital-Indonesia-2020.pdf> Diakses November 2021
- Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Roadmap literasi digital 2021-2024*. Jakarta: Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte.
- Kominfo.go.id. (2021). Menkominfo: Percepatan Transformasi Digital Kunci Pemulihan Pascapandemi. SIARAN PERS NO.266/HM/KOMINFO/08/2021  
[https://kominfo.go.id/content/detail/36171/siaran-pers-no266hmkominfo082021-tentang-menkominfo-percepatan-transformasi-digital-kunci-pemulihan-pascapandemi/0/siaran\\_per](https://kominfo.go.id/content/detail/36171/siaran-pers-no266hmkominfo082021-tentang-menkominfo-percepatan-transformasi-digital-kunci-pemulihan-pascapandemi/0/siaran_per). Diakses November 2021
- Kuntarto, E., & Asyhar, R. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design Dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa. Repository Unja.
- Kurnia, N., Nurhajati, L., dan Astuti S., I. (2020). KOLABORASI LAWAN (HOAKS) COVID-19: Kampanye, Riset dan Pengalaman Japelidi di Tengah Pandemi. Japelidi dan Fisipol UGM. Yogyakarta.
- Kurnia, N., & Astuti, S.,I. (2017). Peta gerakan literasi digital di Indonesia: studi tentang pelaku, ragam kegiatan, kelompok sasaran dan mitra. *Informasi*, 47(2), 149-166.
- Law, N. & Woo, David & Wong, Gary. (2018). A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics.
- LibGuides at University of West Florida Libraries. (2021, August). *Tips for Avoiding Fake News*. University Library of University of West Florida. Retrieved November, 2021, from <https://libguides.uwf.edu/c.php?g=609513&p=4274530>
- Lumakto, G., & Syamsuddin, A. (2020). A Fact Checking Perception and Behavior Study of Ministry of Religious Affair Islamic Trainers. *Jurnal Bimas Islam*, 13(2), 235-258.
- Microsoft TRG. (2021) Civility, Safety & Interaction Online February 2020 [PowerPoint slides].
- Monggilo, Z.,M.,Z, Kurnia., N., Banyumurti, I.,. (2020) Muda, Kreatif, Dan Tangguh Di Ruang Siber. Direktorat Pengendalian Informasi, Investigasi, dan Forensik Digital Badan Siber dan Sandi Negara
- Monggilo, Z.,M.,Z, Kurnia., N. (2021). Modul Cakap Bermedia Digital. Kominfo-Japelidi, Siberkreasi. 2021. Jakarta

- Oktari, R. (2020). 5 Langkah Percepatan Transformasi Digital. <https://indonesiabaik.id/infografis/5-langkah-percepatan-transformasi-digital> Diakses November 2021
- Rahmawati, D., Lumakto, G., & Kesa, D. D. (2020). Generasi Digital Natives dalam Praktik Konsumsi Berita di Lingkungan Digital. *Communications*, 2(2), 74-98.
- State of California Department of Justice. (n.d.). *Protect Your Computer From Viruses, Hackers, and Spies*. Office of The Attorney General: State of California Department of Justice. <https://oag.ca.gov/privacy/facts/online-privacy/protect-your-computer>
- Suteki. (2020). Covid-19 Picu Percepatan Transformasi Digital Pendidikan Indonesia. <https://suteki.co.id/covid-19-picu-percepatan-transformasi-digital-pendidikan-indonesia/> Diakses November 2021
- Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*, (), S0963868717302196-. doi:10.1016/j.jsis.2019.01.003
- Young Americans : Centre for Financial Education. (n.d.). *Benefits and Risk of Online Banking*. Young Americans : Centre for Financial Education. <https://yacenter.org/young-americans-bank/internet-banking/benefits-risk-online-banking/>



[www.lan.go.id](http://www.lan.go.id)

