

Konteks Sosial

IF2180 Sosio-informatika dan Profesionalisme

Dessi Puji Lestari
Windy Gambetta
Monterico Adrian
Neng Ayu Herawati



**Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Program Studi Teknik Informatika
Institut Teknologi Bandung**

Today Talk

- Konteks Sosial dalam IT
- Elemen-elemen konteks sosial

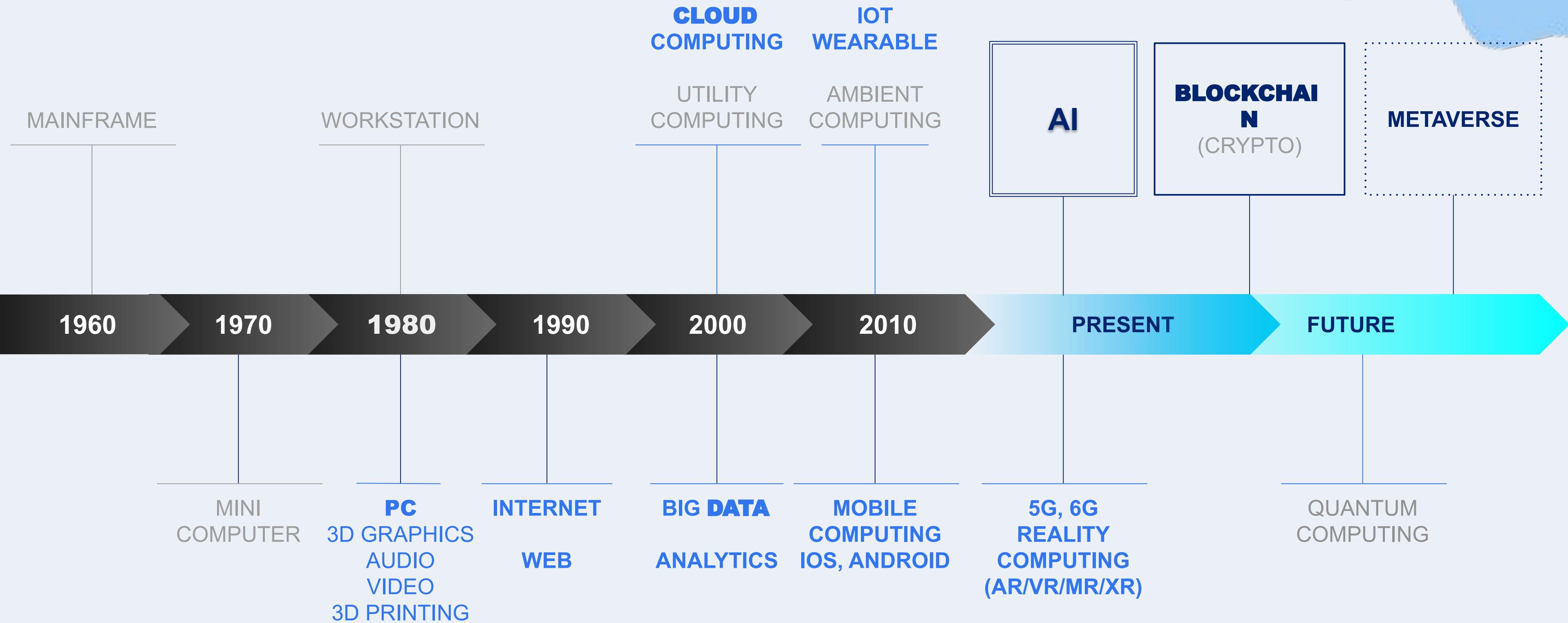


Tujuan Perkuliahan

- Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya pertimbangan sosial, etika, dan hukum dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab dalam pengembangan dan penggunaan IT.
- Mahasiswa dapat menjelaskan dampak sosial IT atau pengaruh teknologi pada masyarakat, baik positif maupun negatif.
- Mahasiswa dapat menjelaskan pengaruh kesenjangan digital terhadap masyarakat



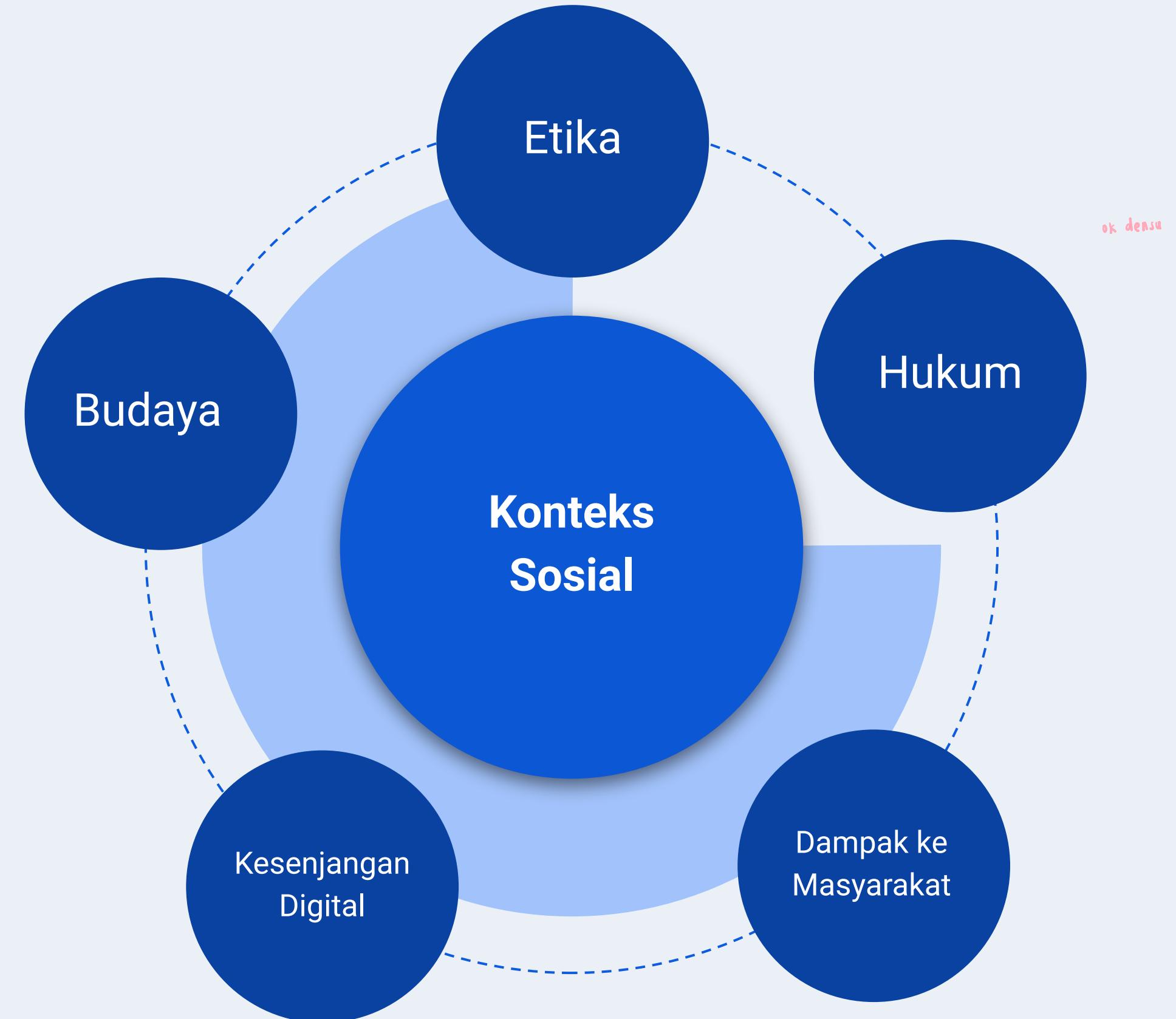
Teknologi Komputer Modern



Konteks Sosial dalam IT

- Konteks sosial dalam IT mengacu pada **faktor-faktor sosial, budaya, dan etika yang mempengaruhi dan dipengaruhi** oleh pengembangan, penggunaan, dan penerapan teknologi informasi.
- Menyoroti bagaimana teknologi berdampak pada interaksi manusia, perilaku, dan struktur sosial, serta bagaimana norma, nilai, dan praktik sosial membentuk desain dan adopsi teknologi.

Elemen Utama Konteks Sosial



Budaya

Konteks sosial budaya dalam IT mengacu pada cara teknologi dipengaruhi dan mempengaruhi norma, nilai, kepercayaan, dan praktik sosial serta budaya masyarakat.

- Masyarakat memiliki pandangan yang berbeda tentang apa yang dapat diterima secara sosial, moral, dan budaya. Teknologi yang sukses di satu negara belum tentu diterima di negara lain karena perbedaan norma dan nilai budaya.
- Cara teknologi digunakan dalam masyarakat sangat bergantung pada budaya. Misal cara masyarakat mengadopsi media sosial, menggunakan perangkat seluler, hingga dalam desain web yang memperhitungkan preferensi lokal.
- Bahasa juga mempengaruhi adopsi teknologi. Sistem yang hanya mendukung satu bahasa akan sulit diadopsi di masyarakat multibahasa.
- Kebutuhan yang berbeda dalam hal teknologi. Contohnya, teknologi pembayaran digital mungkin diadopsi secara cepat di negara dengan infrastruktur digital yang maju, sementara tidak di negara lainnya.

Contoh Pengaruh Budaya (1)

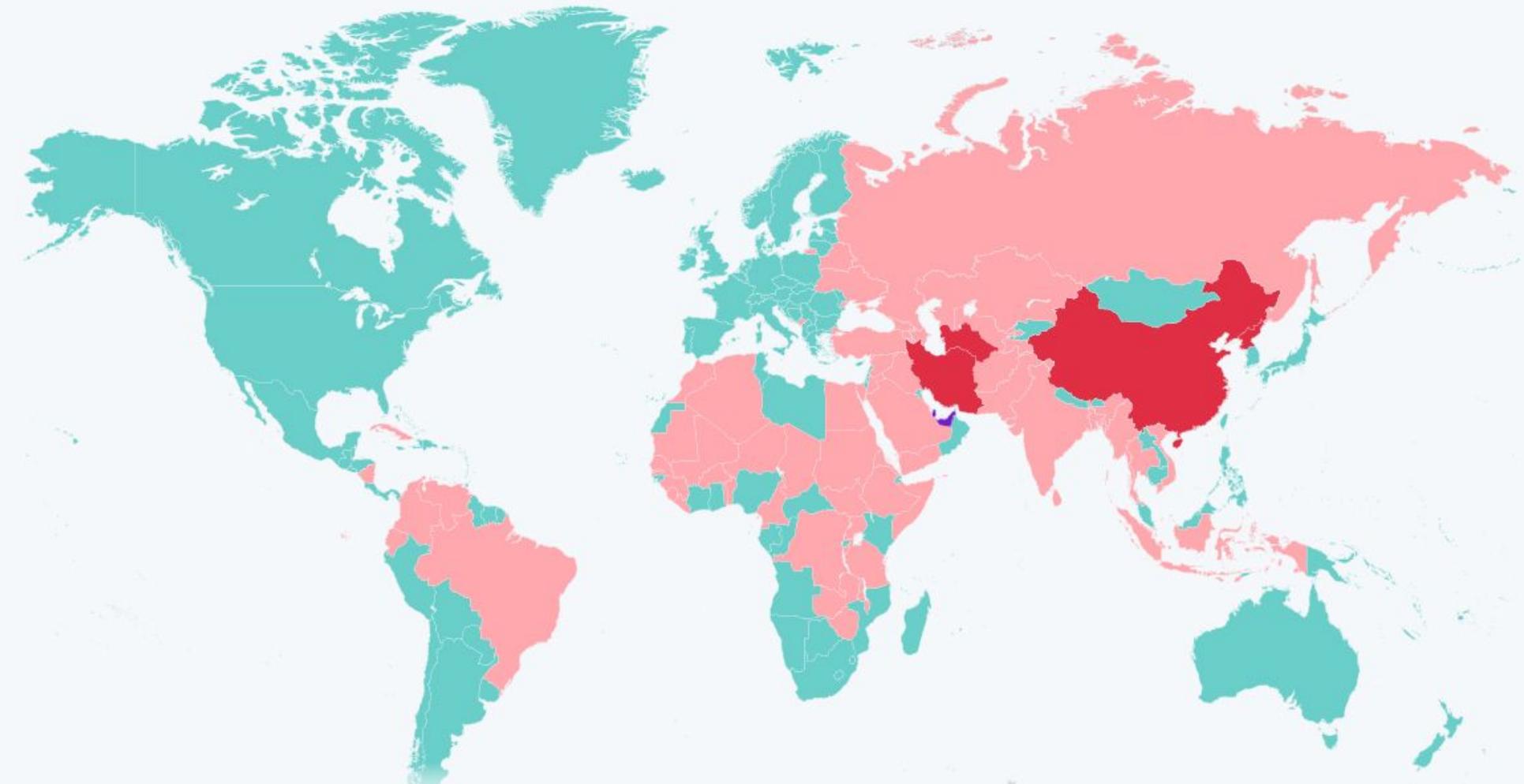
Social Media

- Di banyak negara, media sosial sangat populer untuk berbagi momen kehidupan sehari-hari.
- Namun, di negara-negara dengan norma sosial yang lebih konservatif, terdapat regulasi yang lebih ketat terkait privasi atau pembatasan konten.
- Misalnya, di Tiongkok, North Korea, Turkmenistan, dan Iran penggunaan media sosial dikendalikan dengan pengawasan pemerintah yang ketat.

Where Social Media is Suppressed

Countries which have blocked access to social networks since 2015

- Blocked in the past ■ No evidence of blocking
- Currently blocking ■ Currently blocking IM/VoIP



As of 12 January 2022
Source: Surfshark



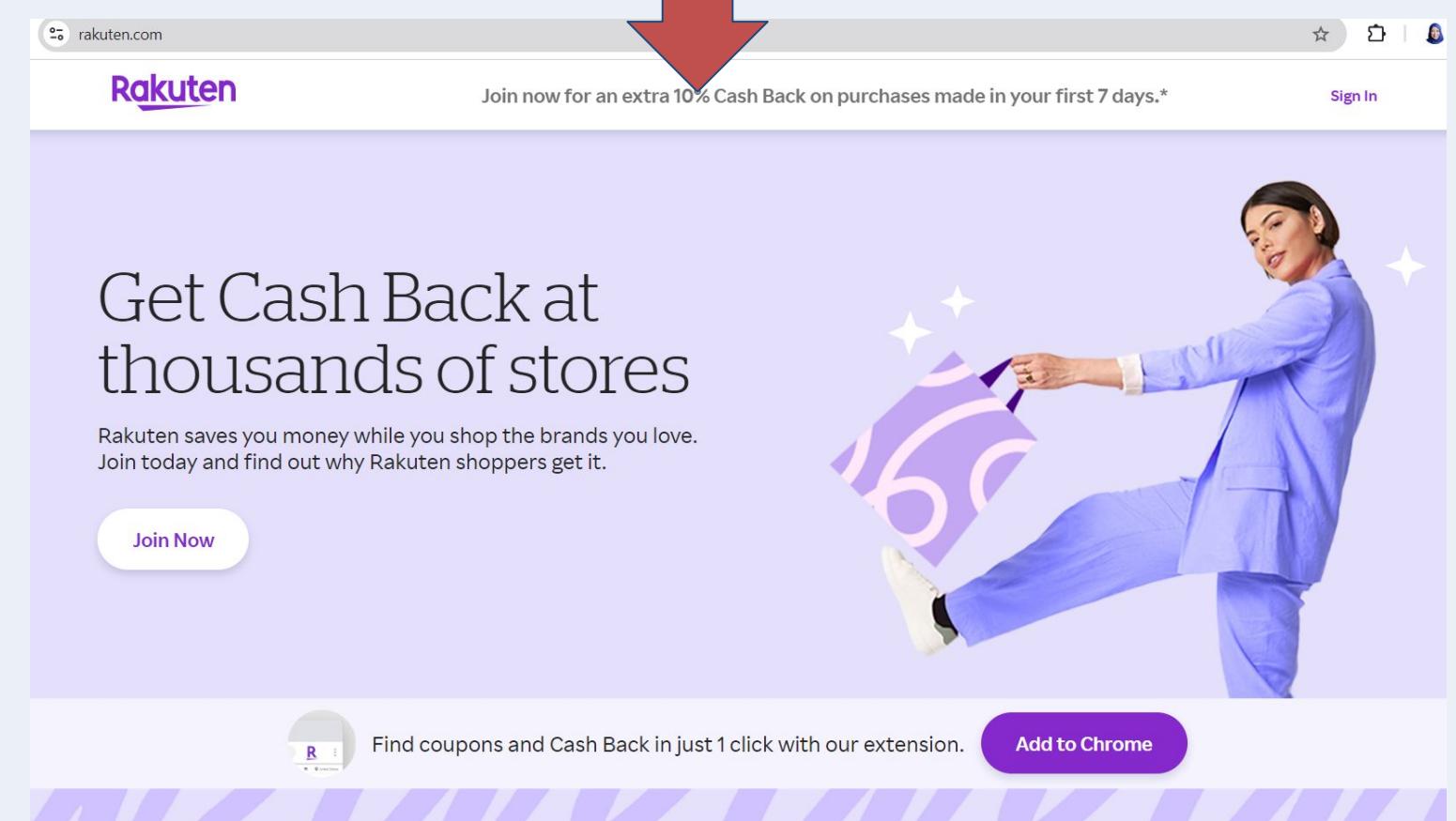
Contoh Pengaruh Budaya (2): E-Commerce

Perusahaan yang ingin memperluas pasar ke wilayah baru sering kali harus menyesuaikan desain aplikasinya (warna, layout, tulisan, dll) untuk budaya lokal.



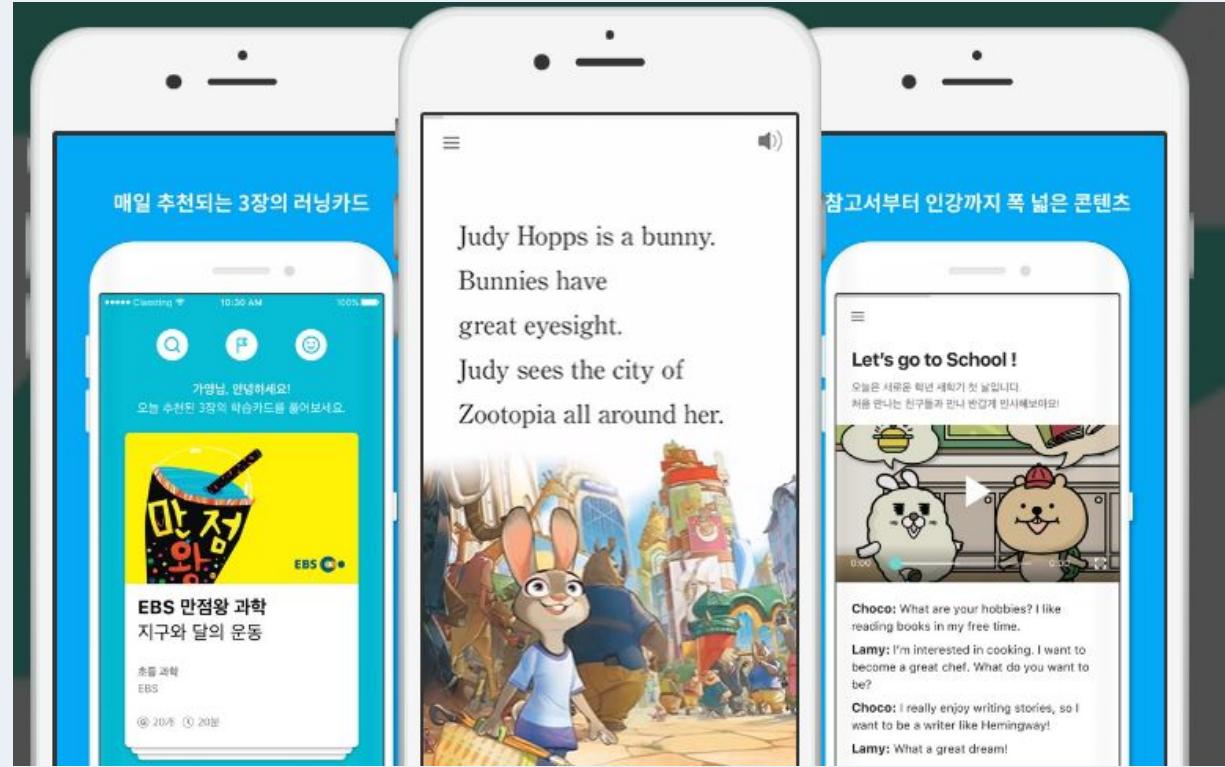
Rakuten, salah satu e-commerce terbesar di Jepang, menawarkan desain yang padat dengan banyak informasi pada satu halaman, sesuai dengan preferensi pengguna Jepang yang lebih menyukai detail. Tetapi terasa berlebihan bagi pengguna di negara lain.

Gagal dan harus tutup

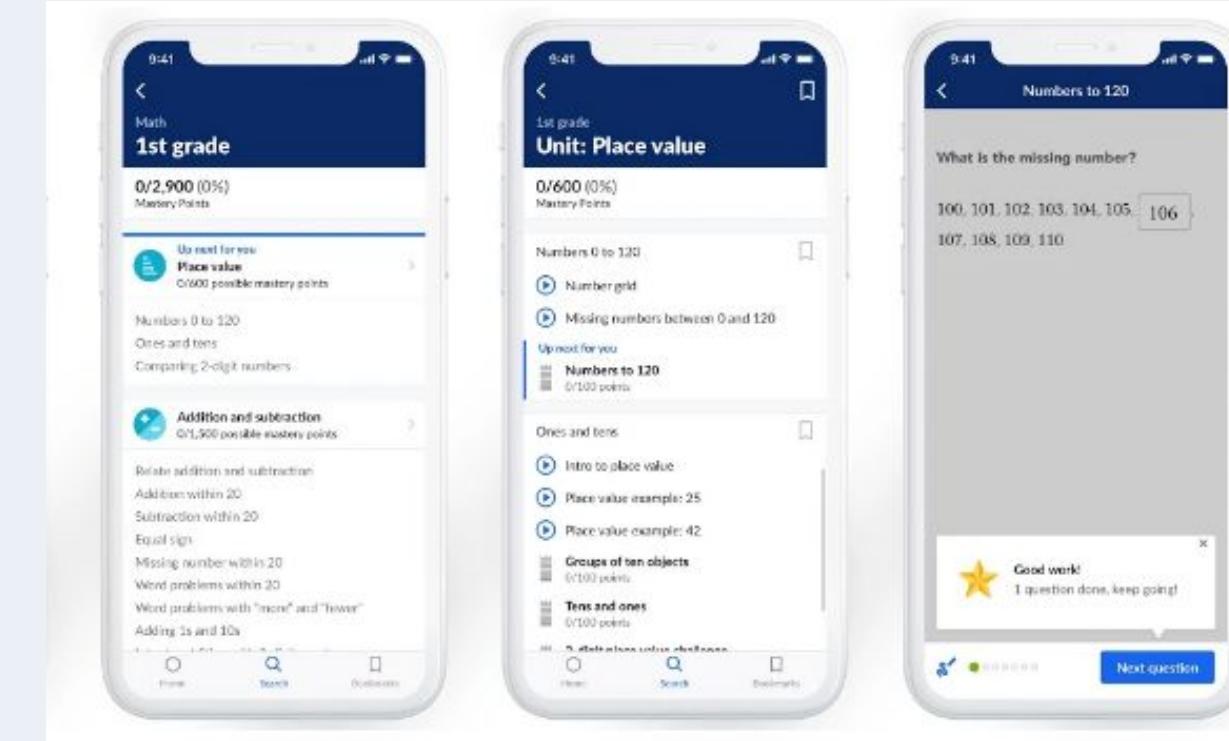


Contoh Pengaruh Budaya (3):

Aplikasi Pendidikan



VS



Korea Selatan (Classting)

- Aplikasi pendidikan di Korea Selatan sering kali menggabungkan elemen gamifikasi untuk mendorong siswa mencapai target belajar mereka.
- Aplikasi seperti Classting menyediakan interaksi antara siswa dan guru dengan fitur komunikasi intensif, serta sistem reward yang memotivasi siswa.

Amerika Serikat (Khan Academy):

- Desain aplikasi Khan Academy sederhana, langsung, dan berfokus pada aksesibilitas materi pembelajaran secara gratis.
- Aplikasi ini memfasilitasi pembelajaran mandiri, yang sesuai dengan gaya pendidikan di AS yang cenderung mendorong eksplorasi individu.

Etika

- Pengaruh etika yang berbeda dalam dunia teknologi dan IT dapat sangat signifikan, terutama karena norma-norma etika bisa bervariasi antara negara, budaya, atau masyarakat.
- Etika mempengaruhi bagaimana teknologi dikembangkan, digunakan, dan diperlakukan oleh pengguna serta pembuat kebijakan.

Contoh Pengaruh Etika (1): Penyensoran

Amerika Serikat, Kanada, Jepang

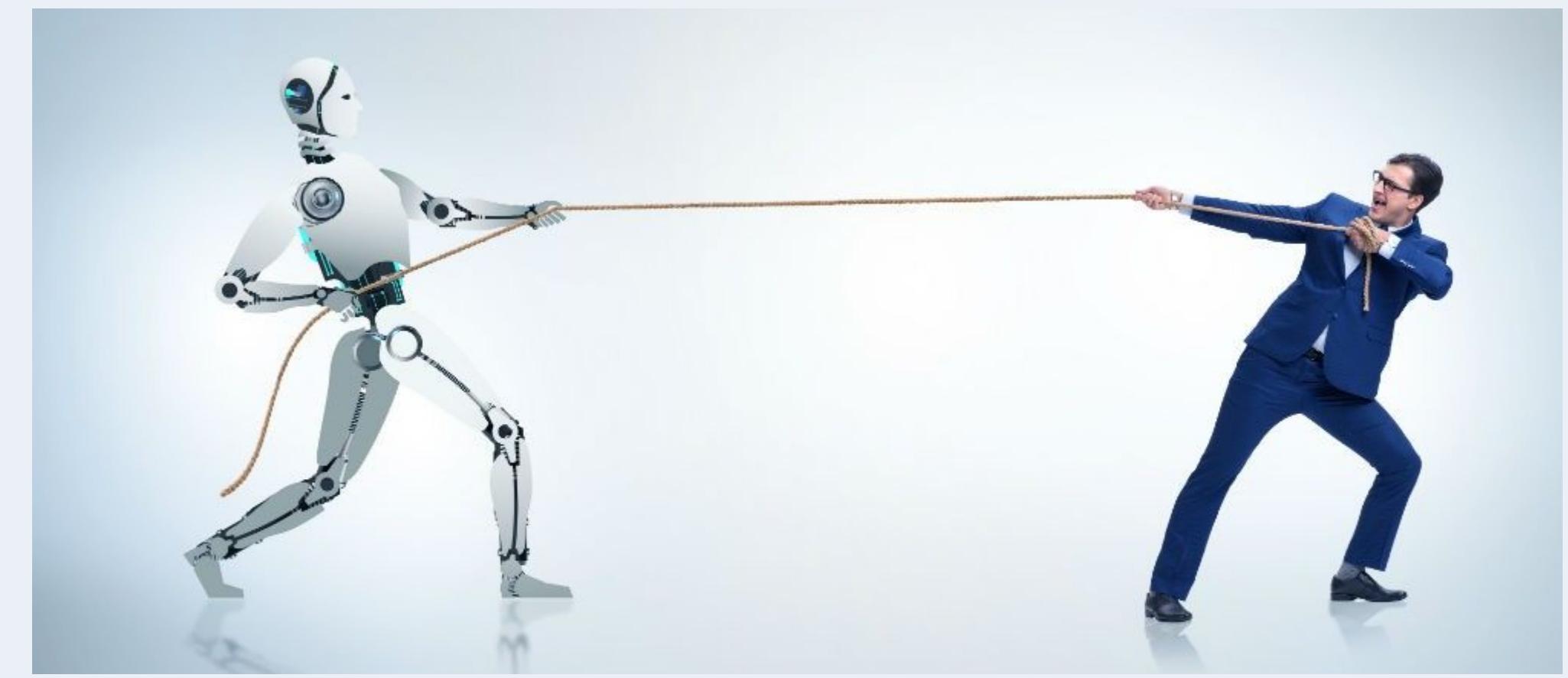
Tidak melarang pornografi

Indonesia, India, dll

Pornografi dianggap sebagai sesuatu yang melanggar nilai-nilai etika



Contoh Pengaruh Etika (2): Automasi dan AI



Eropa

- Etika AI di Eropa sangat dipengaruhi oleh prinsip-prinsip hak asasi manusia.
- Penggunaan AI yang dapat menggantikan pekerjaan manusia seringkali dikritik jika tidak disertai dengan rencana yang melindungi kesejahteraan pekerja.
- Eropa juga sangat ketat dalam hal transparansi AI, di mana pengguna berhak tahu jika mereka berinteraksi dengan mesin.

Jepang dan Korea Selatan

- AI dan automasi sangat didorong oleh kebutuhan teknologi dan efisiensi, dengan lebih sedikit kekhawatiran tentang pengganti pekerjaan manusia.
- Etika di sini lebih memandang AI sebagai cara untuk mengatasi kekurangan tenaga kerja, terutama dalam masyarakat yang menua.

Contoh Pengaruh Etika (3): Etika Lingkungan

Negara Skandinavia (Swedia, Norwegia):

- Etika lingkungan sangat diperhatikan.
 - Perusahaan teknologi didorong untuk mengadopsi teknologi yang ramah lingkungan, dan produk yang menggunakan energi terbarukan sering kali dianggap lebih etis dan diinginkan oleh masyarakat.

Negara Berkembang:

- Isu lingkungan sering kali dikesampingkan karena fokus lebih besar pada pertumbuhan ekonomi.
 - Teknologi yang lebih murah dan kurang ramah lingkungan mungkin lebih diterima karena alasan biaya.



- * Based on the sum of rankings of 166 countries for R&D, ICT, Skills, Industry and finance.
- 17 frontier technologies were analyzed: IoT, Concentrated Solar Power, Blockchain, Nanotechnology, Big Data, 5G, Biofuels, Electric Vehicles, Gene Editing, Robotics, Drone Technology, 3D Printing, Wind Energy, Biogas and Biomass, Green Hydrogen, Solar PV, AI



statista



Technology must be guided and driven by ethics if it is to do more than provide new toys for the rich.

Freeman Dyson

Freeman Dyson adalah seorang ilmuwan yang berpengaruh, tidak hanya di bidang fisika, tetapi juga dalam memikirkan hubungan antara sains, teknologi, dan masyarakat. Ide-idenya yang kreatif dan visinya tentang masa depan, seperti Dyson Sphere, menjadikannya salah satu pemikir terkemuka tentang peradaban dan masa depan teknologi.

Hukum

- Regulasi hukum yang berlaku di suatu wilayah atau negara mempengaruhi cara teknologi dikembangkan, diterapkan, dan digunakan dalam masyarakat.
- Hukum bidang IT membantu memastikan bahwa teknologi digunakan dan dikembangkan secara legal.
- Hukum ini juga melindungi hak-hak individu dan perusahaan, sambil mengurangi risiko penyalahgunaan teknologi.

Semangat densus 88

Contoh Pengaruh Hukum (1): Privasi Data

DIGITAL PRIVACY

Europe bans use of personal data for targeted ads on Facebook, Instagram

The EU's data regulator has banned Facebook and Instagram from using personal data for targeted advertising without explicit consent from users. To make up for an anticipated drop in revenue, parent company Meta will be offering paid subscriptions for an ad-free service.

Issued on: 02/11/2023 - 11:53 ④ 1 min

Eropa

- General Data Protection Regulation (GDPR) sangat ketat terkait dengan privasi data.
- Perusahaan harus mendapatkan persetujuan eksplisit dari pengguna sebelum mengumpulkan data pribadi mereka.

Amerika Serikat

Pendekatan terhadap privasi data lebih longgar dibandingkan di Eropa, meskipun ada undang-undang khusus untuk data medis dan untuk perlindungan anak, banyak perusahaan AS memiliki kebijakan pengumpulan data yang lebih luas, di mana data sering digunakan untuk tujuan komersial seperti iklan yang dipersonalisasi.

Contoh Pengaruh Hukum (2): UU Data Pribadi di Indonesia

4 TINDAK PIDANA DALAM UU PDP DAN SANKSINYA

Dasar Hukum: Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi

1
Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum **memperoleh atau mengumpulkan data pribadi yang bukan miliknya** dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian subjek data pribadi.
Maks. 5 tahun. Maks. Rp5 miliar.

2
Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum **mengungkapkan data pribadi yang bukan miliknya**.
Maks. 4 tahun. Maks. Rp4 miliar.

3
Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum **gunakan data pribadi yang bukan miliknya**.
Maks. 5 tahun. Maks. Rp5 miliar.

4
Setiap orang dengan sengaja **membuat data pribadi palsu atau memalsukan data pribadi** dengan maksud menguntungkan diri sendiri atau orang lain yang dapat mengakibatkan kerugian orang lain.
Maks. 6 tahun. Maks. Rp6 miliar.

Selengkapnya: bit.ly/PencurianIdentitas

Klinik Hukumonline @klinikhukum Klinik Hukumonline @klinikhukum

Contoh Pengaruh Hukum (3): Hak Atas Kekayaan Intelektual

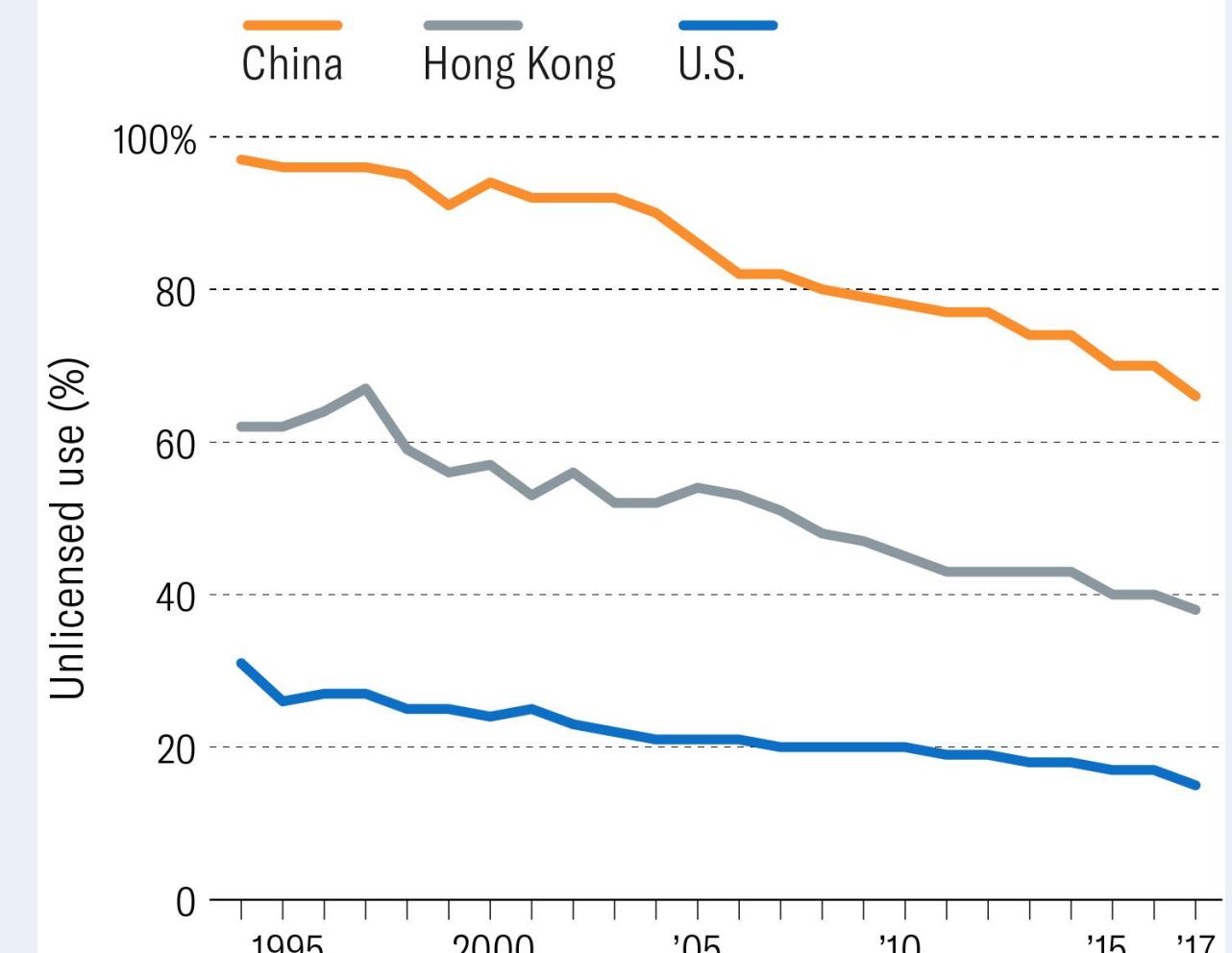
Amerika Serikat

- Di AS, hak kekayaan intelektual sangat dilindungi, termasuk paten perangkat lunak dan hak cipta.
- Perusahaan dan individu sangat bergantung pada paten untuk melindungi inovasi dan memperoleh keuntungan.

Tiongkok

- Meskipun ada undang-undang hak cipta, pendekatan terhadap kekayaan intelektual sering kali lebih longgar.
- Penggunaan dan adaptasi teknologi dari perusahaan luar negeri sering kali lebih umum, dengan lebih sedikit sanksi terkait pelanggaran paten.
- Namun, sekarang China sudah semakin mematuhi aturan paten.

Piracy Rates for Computer Software Have Decreased



Source: Data accessed from the Business Software Alliance in September 2019

HBR

Contoh Pengaruh Hukum (4): Hukum di Bidang e-Commerce

Uni Eropa

- Consumer Rights Directive di Uni Eropa memastikan bahwa konsumen yang membeli barang secara online memiliki hak yang sama dengan yang membeli barang di toko fisik, termasuk hak untuk mengembalikan barang dalam jangka waktu tertentu
- Pengaruh Sosial:
Regulasi ini memberikan kepercayaan kepada konsumen untuk melakukan transaksi online, karena mereka tahu hak-hak mereka dilindungi oleh hukum. Ini juga mendorong pertumbuhan e-commerce dan perubahan pola konsumsi masyarakat menuju belanja digital.

CONSUMER PROTECTION IN THE EU

Providing more and better information on the sustainability of products

Establishing a right to repair for consumers

The European Parliament wants to improve consumer protection in the EU by:

Improving product safety, especially for products sold online

Making sure green claims in advertisements are backed up with evidence (claims such as CO2-neutral)

Source: European Parliament



©EU/EP

Contoh Pengaruh Hukum (5): Penyebaran Berita Hoax

Sebar Hoaks Corona, Kominfo Sebut 17 Orang Ditahan Polisi

CNN Indonesia

Selasa, 09 Jun 2020 18:46 WIB

Bagikan:



Dampak ke Masyarakat

- Dampak sosial teknologi informasi (IT) terhadap masyarakat sangat luas dan beragam, mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari, komunikasi, pekerjaan, dan struktur sosial.
- Seiring dengan semakin terintegrasinya IT dalam kehidupan modern, muncul berbagai dampak positif dan negatif.

Dampak Sosial Positif dari IT

- Peningkatan komunikasi dan konektivitas
- Peningkatan akses ke informasi dan pendidikan
- Peluang ekonomi dan penciptaan lapangan kerja
- Kemajuan di bidang kesehatan melalui telemedicine, rekam medis elektronik, dan alat diagnostik berbasis kecerdasan buatan (AI).
- Media sosial mempermudah orang untuk memperjuangkan keadilan sosial dan menyebarkan kesadaran tentang isu-isu penting.
- Efisiensi pekerjaan
- ...

Dampak Sosial Negatif dari IT

- Cyberbullying dan pelecehan online
- Kecanduan
- Rawannya keamanan dari data privasi
- Penggantian pekerjaan akibat otomatisasi
- Penyebaran disinformasi dan misinformasi yang masif
- Adanya fenomena *social chamber*
- Emisi karbondioksida yang meningkat pesat akibat penggunaan IT, khususnya Ai saat ini
- ...

gatau mau coba apa :)

Dampak Sosial Negatif dari IT: Kecanduan

- Media komputer sangat atraktif sehingga membuat penggunanya menemukan dunianya sendiri.
- Membuat manusia merasa sangat nyaman dan sulit melepaskan diri.
- Misal: saat menggunakan komputer sebagai media hiburan dengan bermain games.



Beberapa Ciri-ciri Ekstrem kecanduan:

- Menjauhkan yang dekat
- Menyia-nyiakan waktu yang berharga
- “Menghilang” dari dunia nyata
- Menurunkan konsentrasi
- Insomnia
- Mengganggu kesehatan
- Tugas terbengkalai

hello

Beberapa Teknik Mengatasi Kecanduan Internet/Game

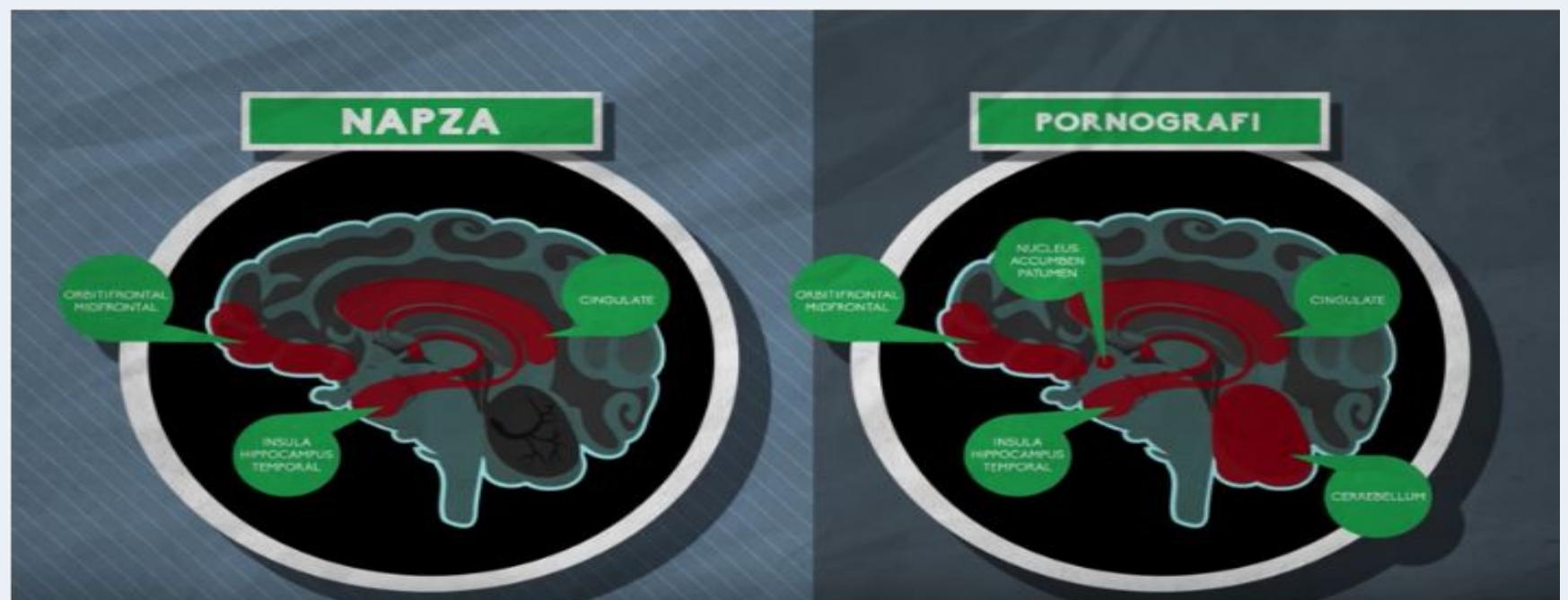
- Menggunakan internet hanya untuk keperluan tugas / pekerjaan
- Disiplin terhadap waktu internet
- Mencatat waktu yang dihabiskan untuk surfing baik di social media maupun internet □ evaluasi setiap hari
- Mempergiat aktivitas di luar internet, seperti olahraga, dst

Dampak Sosial Negatif dari IT: Kekerasan

- Ada korelasi positif antara bermain permainan komputer dengan tingkat kejahatan di kalangan anak muda, khususnya permainan komputer yang banyak memuat unsur kekerasan dan pembunuhan.
- Games yang dimainkan di komputer memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibandingkan kekerasan yang ada di televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekalipun.
- Manusia mengalami penurunan sensitivitas terhadap sesamanya
- Memberikan dorongan untuk bertindak kriminal seperti yang dilihatnya, memicu munculnya perilaku-perilaku agresif dan sadistik

Dampak Sosial Negatif dari IT: Pornografi yang Masif

- Pornografi dapat mendorong manusia untuk bertindak kriminal
- Merusak prefrontal cortex, bagian otak manusia yang memiliki fungsi sangat penting tetapi mudah rusak:
- Fungsi prefrontal cortex:
 - Berkonsentrasi
 - Memahami benar dan salah
 - Mengendalikan diri
 - Menunda kepuasan
 - Merencanakan masa depan



Dampak Sosial Negatif dari IT: Penurunan Kemampuan Menulis Tangan

Detrimental Impact of Technological Tools on Handwriting

Dr. Waleed Abd Elwahab Abd Elmajid Osman*

*Languages and Translation Department, College of Education and Arts Northern Border University, Arar, Saudi Arabia.

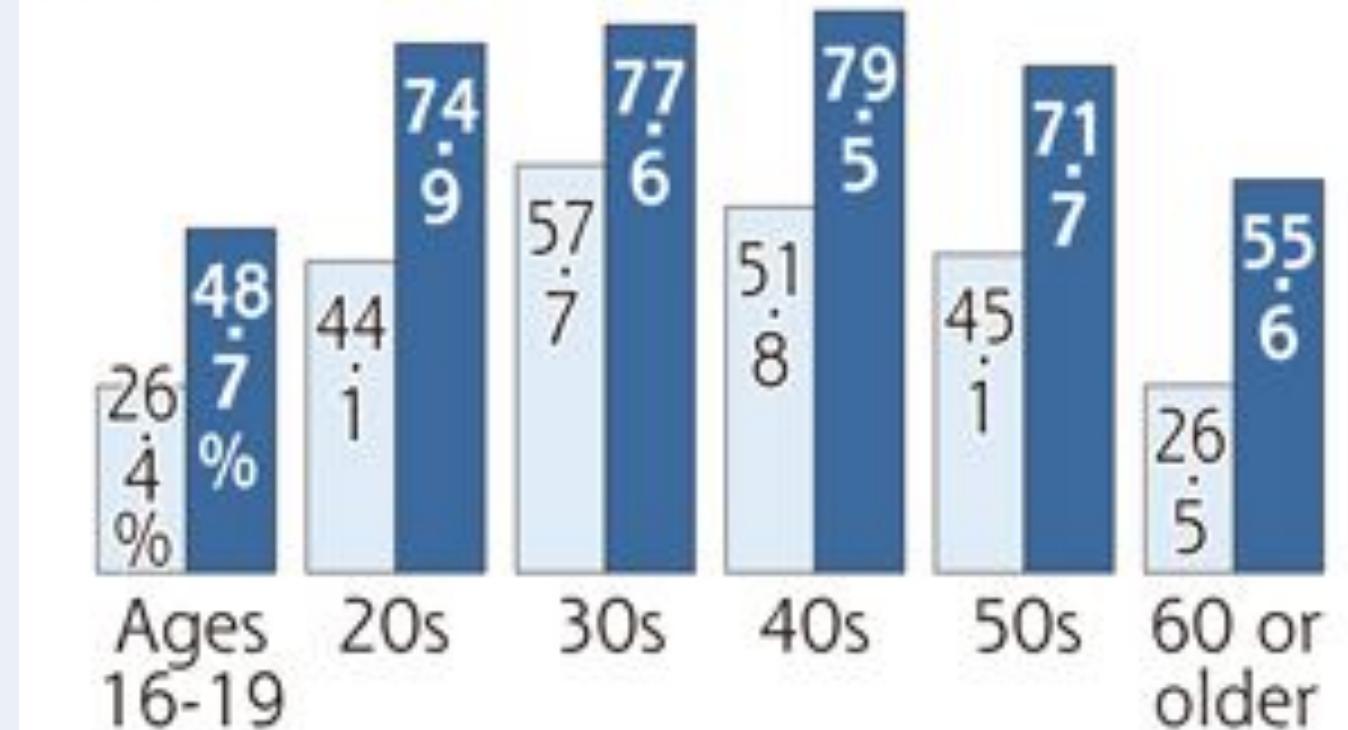
Corresponding Email: *waleedw364@gmail.com

Received: 11 August 2023 Accepted: 29 October 2023 Published: 15 December 2023

Abstract: The initiation of technological tools has modernized several features of current human life, involving, education, communication, and work. Nevertheless, this paper searches for the detrimental influence that these tools have on the skill of handwriting. Traditional handwriting is gradually becoming a neglected skill due to the increasing prevalence of digital devices and the widespread use of keyboards for writing tasks. The purpose of this research paper is to look into the consequences of this modification in writing practices on mental development, manual skills, and overall handwriting proficiency. Through a broad survey of present literature and experimental studies, this research paper highlights numerous key findings. To begin with, it examines how reduced

People who say they are "losing the ability to correctly write kanji"

Fiscal 2011 survey Fiscal 2001 survey



- Computer users say their kanji writing skills are getting rusty" The Yomiuri Shimbun (Sep. 22, 2012)
- A Japanese government survey found about 66.5 percent of people think they are losing the ability to correctly hand write kanji or Chinese characters because they write e-mails with computers and cell phones on a daily basis.

Contoh Dampak Sosial Negatif dari IT (AI)

6 NEWS PEMILU BISNIS BOLA TV SHOWBIZ TEKNO FOTO HOT CEK FAKTA ISLAMI CRYPTO

GLOBAL Internasional Sains Histori Unik

Aplikasi Google Kenali Orang Kulit Hitam sebagai Gorila

‘Tak ada gading yang tak retak’, seperti halnya manusia, teknologi pun memiliki kelemahan

Dinda Sulistyowati Pranoto
Diperbarui 06 Jul 2015, 14:00 WIB

[f](#) [X](#) [✉](#) [Copy Link](#) Share 36

The screenshot shows a news article from 6NEWS.ID. The headline is "Aplikasi Google Kenali Orang Kulit Hitam sebagai Gorila". Below the headline is a quote: "'Tak ada gading yang tak retak', seperti halnya manusia, teknologi pun memiliki kelemahan". The author is Dinda Sulistyowati Pranoto, updated on July 6, 2015, at 14:00 WIB. There are social sharing icons for Facebook, X (Twitter), and Email, along with a 'Share' button showing 36 shares. Below the text is a screenshot of a Firefox browser window displaying a Google Photos search for 'Gorillas'. The search results show numerous images of Black people being mislabeled as gorillas by the AI system. A 'Perbesar' (Enlarge) button is visible in the bottom right corner of the image preview.

Contoh

Dampak Sosial Negatif dari IT (AI)



- Skandal Cambridge Analytica - Facebook (2018) merupakan salah satu kasus paling terkenal yang melibatkan risiko pihak ketiga dalam penerapan AI dan analitik data.
- Melalui aplikasi pihak ketiga tanpa persetujuan pengguna, data pengguna Facebook yang tampaknya tidak berbahaya (kuis kepribadian), digunakan untuk mengambil data pengguna secara besar-besaran.
- Data digunakan untuk membangun profil psikologis dan menjalankan kampanye yang ditargetkan, yang memicu kontroversi terkait privasi dan etika penggunaan data dalam AI.
- Mereka memanfaatkan data ini untuk mempengaruhi perilaku pemilih selama pemilihan presiden AS tahun 2016 dan referendum Brexit.
- Facebook didenda miliaran dolar karena pelanggaran privasi.
- Skandal ini mengungkapkan betapa rentannya data pengguna terhadap eksplorasi pihak ketiga yang tidak terkontrol, menimbulkan krisis kepercayaan pada platform digital besar.

Contoh Dampak Sosial Negatif dari IT (AI)



Self-Driving Uber Car Kills Pedestrian in Arizona, Where Robots Roam

nytimes.com · 2018 ▾

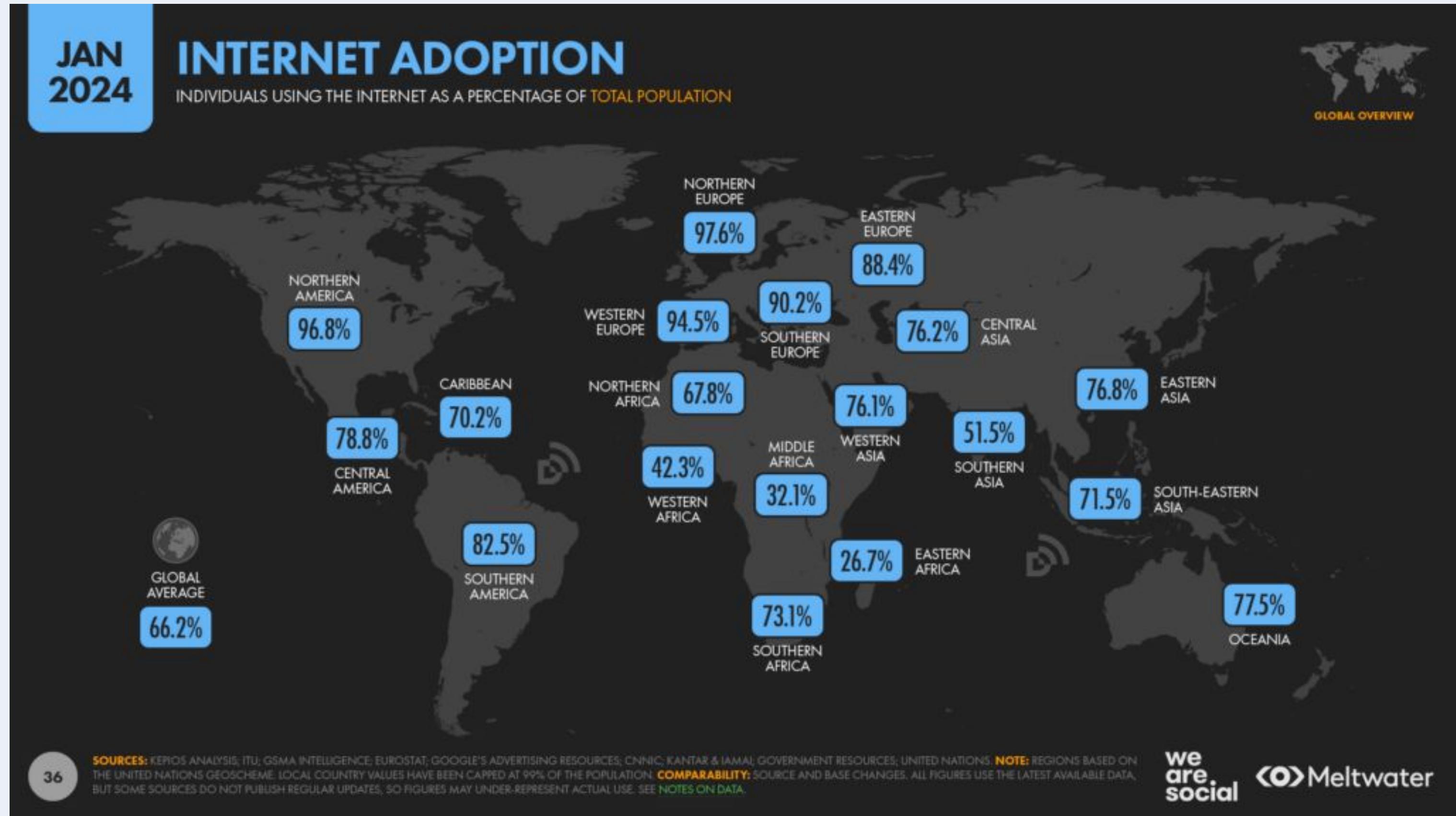
SAN FRANCISCO — Arizona officials saw opportunity when Uber and other companies began testing driverless cars a few years ago. Promising to keep oversight light, they invited the companies to test their robotic vehicles on the state's roads.

Then on Sunday night, an autonomous car operated by Uber — and with an emergency backup driver behind the wheel — struck and killed a woman on a street in Tempe, Ariz. It was believed to be the first pedestrian death associated with self-driving technology. The company quickly suspended testing in Tempe as well as in Pittsburgh, San Francisco and Toronto.

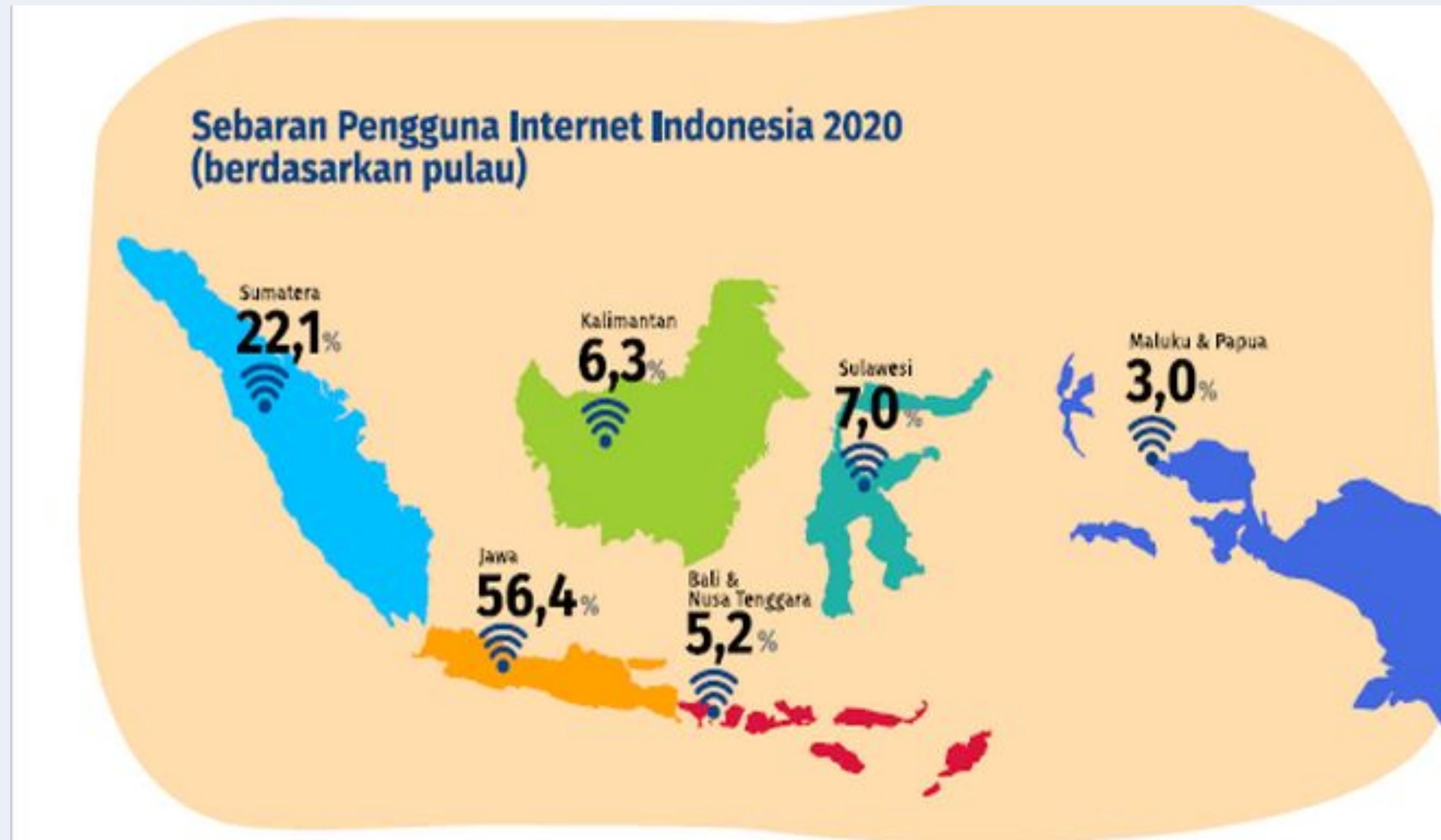
Kesenjangan Digital

- Merujuk pada **ketidaksetaraan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK)**, yang mencakup akses ke internet, komputer, perangkat digital, serta kemampuan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif
- **Dipengaruhi oleh faktor:**
 - Ekonomi
 - Geografis
 - Pendidikan
 - Sosial budaya
 - Usia
- Berdampak pada kesempatan dan partisipasi individu atau kelompok dalam masyarakat digital.

Kesenjangan Internet di Dunia



Kesenjangan Internet di Indonesia



Sebaran Pengguna Internet Indonesia 2020 (berdasarkan pulau). (Sumber: APJII (2020) via SAFEnet)

Kesenjangan Internet di Indonesia



Mereka yang status ekonominya lebih baik (69,1%), lebih muda (>70%), dan berpendidikan tinggi (sekitar 70-90%), memiliki kesempatan lebih besar dalam mengakses internet.

Pengguna Internet Berdasarkan Tingkat Penghasilan Tahun 2011-2019. Susenas 2019 (diolah)

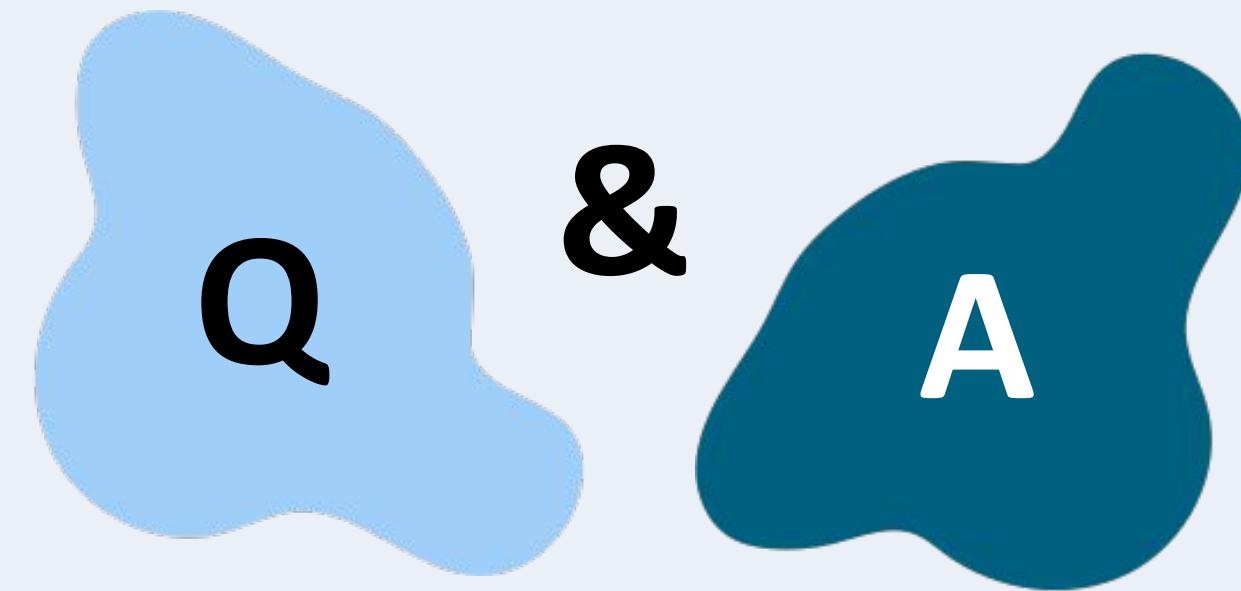
Dampak Kesenjangan Digital

- Kesenjangan sosial ekonomi
- Adanya ketimpangan dalam akses informasi dan kesempatan memperoleh pekerjaan
- Hambatan terhadap pendidikan
- Hambatan terhadap akses kesehatan

Tugas Kelompok#1

<https://forms.gle/Ts8gGfHkisdCGtzs6>

"Please feel free to reach out if you have any questions!"



Kakas Penganalisis

IF2180 Sosio-informatika dan Profesionalisme

Dessi Puji Lestari
Windy Gambetta
Monterico Adrian
Neng Ayu Herawati



**Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Program Studi Teknik Informatika
Institut Teknologi Bandung**

Today Talk

- Definisi Etika dan Moral
- Sistem Moral
- Standar Etika
- Framework
- Argumentasi Etis



Etimologi Moral dan Etika

prinsip, practical, karakter individu.

- **Moral:** Morality -> mores (bahasa Latin)

artinya cara dan adat istiadat.

Moralitas terkait dengan aturan atau norma yang diterima dalam suatu masyarakat tentang apa yang dianggap benar atau salah.

- **Etika:** Ethics -> etos (Yunani) → teori

artinya adat dan kebiasaan. Etika merupakan cabang filsafat yang mempelajari prinsip-prinsip yang mendasari konsep moralitas.

(Robert Louden, *Morality and Moral Theory*)

formal · *kese pakatan*
Etika → *suatu kelompok*

Moral

- Mengacu pada **aturan yang** diberikan oleh **sumber eksternal**
 - misal kode etik di tempat kerja atau prinsip dalam agama.
- Bersifat **teoritis**.
- Mengatur sistem sosial di mana moral diterapkan.

- Mengacu pada **prinsip-prinsip individu** sendiri tentang benar dan salah.
- Praktik.
- Menentukan **karakter individu**.

Etika

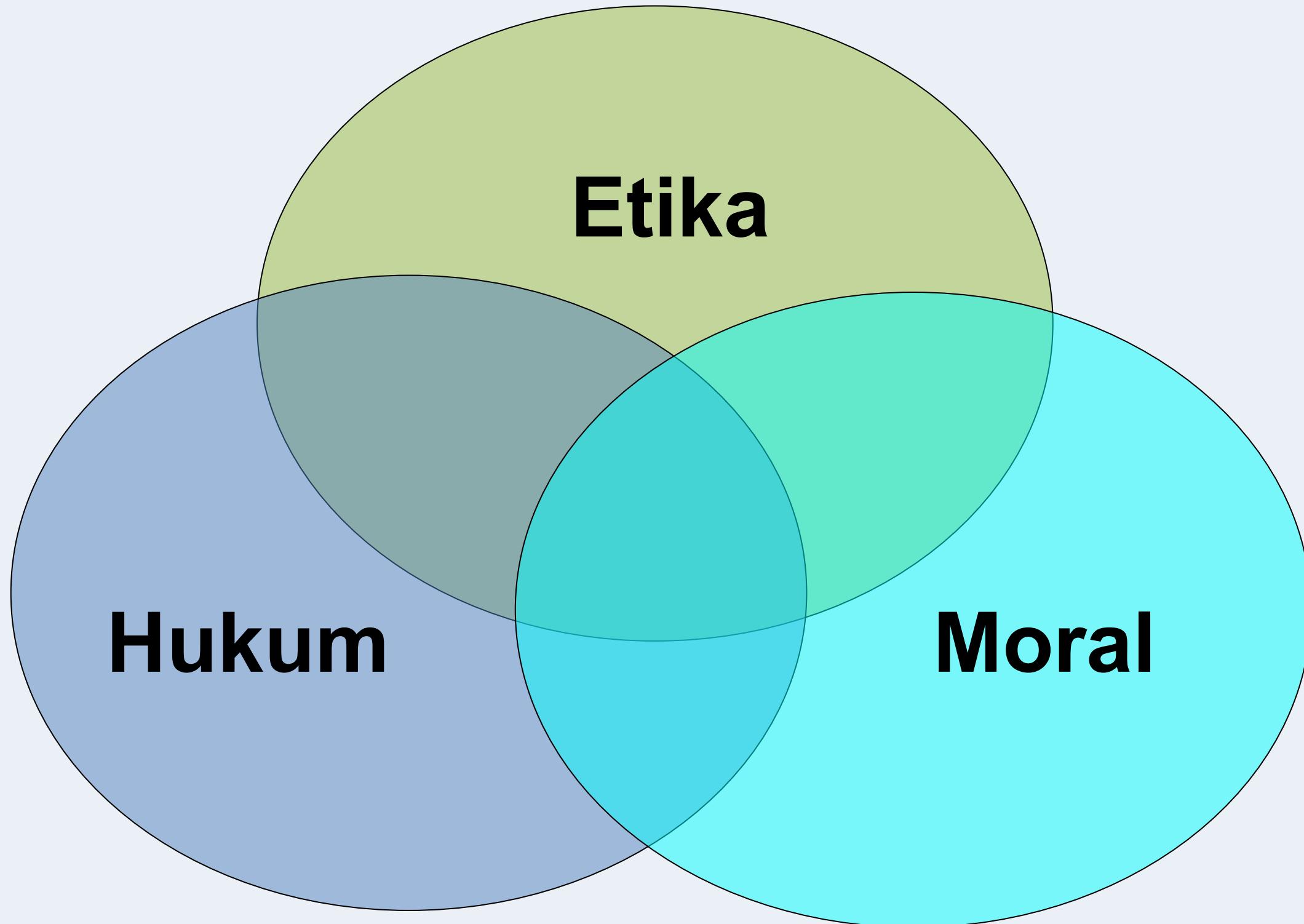
cuman
pas ada
orang.

Moral

gk dilihat
org ttp.
dilakukan

Berkaitan dengan niat	Berkaitan dengan cara.
Berkaitan dengan nurani: Mahasiswa harus berlaku jujur.	Bersifat formalitas: Mahasiswa harus berpakaian rapi dan sopan.
Bersifat mutlak: Tidak dibenarkan memanipulasi data.	Bersifat relatif: Bila orangtua kita duduk di bawah maka kita juga duduk di bawah.
Berkaitan dengan batiniah: misal Sikap jujur.	Berkaitan dengan lahiriah: misal cara berbicara.

Kaitan Moral, Etika, dan Hukum



Etika
ngambil
prinsip
moralitas,
sesuaian
mempelajari
moral

Standard Etika

- Memutuskan sesuatu yang terkait etika sangat sulit, karena kesulitan dalam memilih standar etika yang digunakan:
 - Perasaan
 - Agama
 - Hukum
 - Norma/Budaya
 - Ilmu Pengetahuan/Filosofi
- Kesulitan dalam menerapkan standar tersebut
 - Tidak ada resep sederhana untuk pengambilan keputusan terkait masalah etika dan penerapannya di dunia nyata.

Etika tidak bisa sepenuhnya berdasarkan Perasaan

- Perasaan memberikan informasi penting dalam memutuskan etika yang kita pilih (Fitrah Kebaikan).
- Sebagian orang memiliki perasaan tidak nyaman jika melakukan sesuatu yang salah.
 - *Tetapi sebagian orang merasa biasa saja ketika melakukan perbuatan yang salah.*
- Sering juga orang merasa tidak nyaman melakukan perbuatan yang baik, disebabkan perbuatan tersebut memerlukan usaha (dianggap sulit).

Etika tidak bisa sepenuhnya berdasarkan Agama

- Banyak orang yang tidak menganut agama, atau menganut agama yang berbeda tetapi etika harus berlaku untuk semua orang termasuk orang yang tidak beragama.
- Sebagian orang yang religius memiliki standar etika yang tinggi dalam berperilaku.

Etika tidak bisa sepenuhnya berdasarkan Hukum

- Sebuah sistem hukum yang baik biasanya sudah mencakup banyak standar etika, tetapi hukum bisa saja menyimpang dari etika.
- Hukum bisa saja dikorupsi untuk kepentingan sebuah rezim pemerintahan sehingga hanya menguntungkan sebagian masyarakat saja.
- Perancangan dan penerapan hukum membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga lambat dalam menjawab permasalahan baru.

Etika tidak bisa sepenuhnya berdasarkan Norma Budaya

- Sebagian budaya sudah dianggap beretika, tetapi ada juga budaya yang tidak beretika.
 - Contoh: sistem perbudakan di masa lalu yang berlaku di budaya Amerika.
- Istilah "When in Rome, do as the Romans do" atau "dimana bumi dipijak disitu langit dijunjung" tidak cukup menjadi standar etika.
- Mungkin saja bertentangan dengan standar etika yang sebelumnya sudah dipegang.

Etika tidak bisa sepenuhnya berdasarkan Ilmu Pengetahuan

- Ilmu sosial dan ilmu alam dapat memberikan data penting untuk membantu kita memilih etika yang benar, tetapi tidak bisa berdiri sendiri dalam memberikan tuntunan mengenai apa yang seharusnya dilakukan.
 - Contoh: Ilmu pengetahuan memberikan penjelasan mengenai sistem tubuh manusia, etika memberikan penjelasan mengapa manusia harus/tidak boleh melakukan sesuatu.
- Sesuatu yang secara ilmu maupun teknologi dimungkinkan untuk dikerjakan, tidak selalu secara etika benar untuk dilakukan.

5 Pendekatan Untuk Standar Etika

- Jika etika kita tidak bisa didasarkan sepenuhnya pada 5 hal di atas, lalu dasar apa yang harus kita ambil?
- Para filsuf dan Ahli etika menyarankan setidaknya ada **5 pendekatan dalam pemilihan standar etika**, yaitu:
 - a. The Utilitarian Approach (Pendekatan Berdasarkan Faedah).
 - b. Rights Approach (Pendekatan atas dasar hak).
 - c. Fairness or Justice Approach (Pendekatan Keadilan).
 - d. The Common Good Approach (Pendekatan Kebaikan Bersama).
 - e. The Virtue Approach (Pendekatan Kebajikan).

The Utilitarian Approach (Pendekatan Berdasarkan Faedah)

Perilaku etis: Perilaku yang **memberikan kebaikan sebanyak mungkin**, dan sesedikit mungkin kerusakan/keburukan.

Contoh di dalam perusahaan:

Perilaku etis adalah perilaku yang memberikan sebanyak mungkin kebaikan pada orang-orang yang terlibat di dalamnya, yaitu pelanggan, pegawai, pemilik saham, komunitas, dan lingkungan dan sesedikit mungkin kerugian.

The Rights Approach (1)

(Pendekatan atas dasar hak)

Perilaku etis: perilaku yang menjaga dan **menghargai sebanyak mungkin hak-hak moral** dari orang-orang yang terkena dampak dari sebuah tindakan.

The Rights Approach (2)

(Pendekatan atas dasar hak)

The Rights Approach bersumber dari keyakinan bahwa:

- Manusia secara fitrah memiliki martabat.
- Manusia memiliki kemampuan untuk memilih apa yang akan mereka lakukan.

Oleh karena itu, setiap manusia tidak bisa digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan manusia yang lain, karena setiap manusia memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh masing-masing.

The Rights Approach (3)

(Pendekatan atas dasar hak)

- Hak-hak moral yang harus dijaga, diantaranya:
 - Hak untuk memilih jalan hidup yang ingin dijalani.
 - Hak untuk mengetahui kebenaran.
 - Hak untuk tidak disakiti.
 - Hak untuk mendapatkan privacy, dsb.
- Bahkan saat ini selain manusia (hewan dan alam) memiliki hak-hak yang harus dihargai.
- Hak melahirkan kewajiban, yaitu: Kewajiban untuk menghargai hak orang lain.

The Fairness or Justice Approach (Pendekatan Keadilan)

- Aristoteles dan filosofis yunani lain melahirkan ide:
“Semua yang setara harus diperlakukan secara setara”.
- Aksi Etis:
 - Aksi yang **memperlakukan semua manusia secara sama atau, jika tidak sama, harus didasarkan pada standar** yang dapat diterima.
 - Prinsip ini mengharuskan perlakuan yang adil dan konsisten terhadap individu berdasarkan kriteria yang relevan.
- Contoh:
 - Menggaji orang berdasarkan kontribusi atau kerja keras yang dilakukan.

The Common Good Approach (Pendekatan Kebaikan Bersama)

- Ide dasar: Hidup di dalam komunitas merupakan sebuah anugerah, sehingga sudah seharusnya kita berkontribusi di dalamnya.
- Aksi etis didasarkan atas **hubungan di dalam masyarakat**:
 - Saling menghormati dan berkasih sayang sesama manusia, terutama kaum lemah.
 - Keadilan dalam kesejahteraan.
- Diterapkan di dalam berbagai sistem, seperti hukum, kepolisian, kesehatan, pendidikan, bahkan dalam area rekreasi untuk publik.

The Virtue Approach (1)

(Pendekatan Kebajikan)

- Aksi etis ditekankan pada berbagai aksi **kebajikan untuk kemanusiaan**.
- Aksi kebajikan didasarkan atas nilai-nilai, seperti:

Kebenaran

Keindahan

Kejujuran

Keberanian

Kasih sayang

kemurahan hati

Toleransi

Cinta

Kesetiaan

Integritas

Keadilan

kontrol diri

kehati-hatian, dll

The Virtue Approach (2)

(Pendekatan Kebajikan)

Tanyakan pada diri sendiri:

- “Akan jadi manusia seperti apa jika saya melakukan tindakan seperti ini?”
- “Apakah saya sudah melakukan yang terbaik?”

Framework dalam Pengambilan Keputusan Terkait Etika

1. Kenali isu etis yang mungkin muncul.
2. Kumpulkan fakta-fakta terkait.
3. Lakukan evaluasi untuk berbagai aksi alternatif yang mungkin.
4. Ambil keputusan dan lakukan tes.
5. Lakukan aksi.
6. Lakukan pembelajaran/refleksi dari hasil yang didapat.

1. Kenali isu etis yang mungkin muncul

- Apakah keputusan yang diambil melibatkan pemilihan antara baik dan buruk?
- Apakah isu ini tidak hanya berkaitan dengan legalitas atau yang mana yang lebih efisien?
- Mungkinkah keputusan yang diambil atau situasi yang ada memberikan dampak negatif kepada orang/kelompok lain?

2. Kumpulkan fakta-fakta terkait

- Fakta apa saja yang relevan dengan kasus yang dihadapi?
- Apakah saya sudah tahu berbagai hal terkait sebelum mengambil keputusan? Adakah fakta-fakta yang belum diketahui?
- Adakah orang/grup tertentu yang merasakan akibat langsung dari keputusan ini?
- Apakah ada hal-hal yang lebih penting yang harus dipertimbangkan? Mengapa?
- Apakah sudah berkonsultasi dengan semua orang yang terlibat?
- Apakah saya sudah mempertimbangkan opsi lain?

3. Lakukan evaluasi untuk berbagai aksi alternatif yang mungkin

Jika memungkinkan gunakan prinsip agama/hukum atau opsi mana yang:

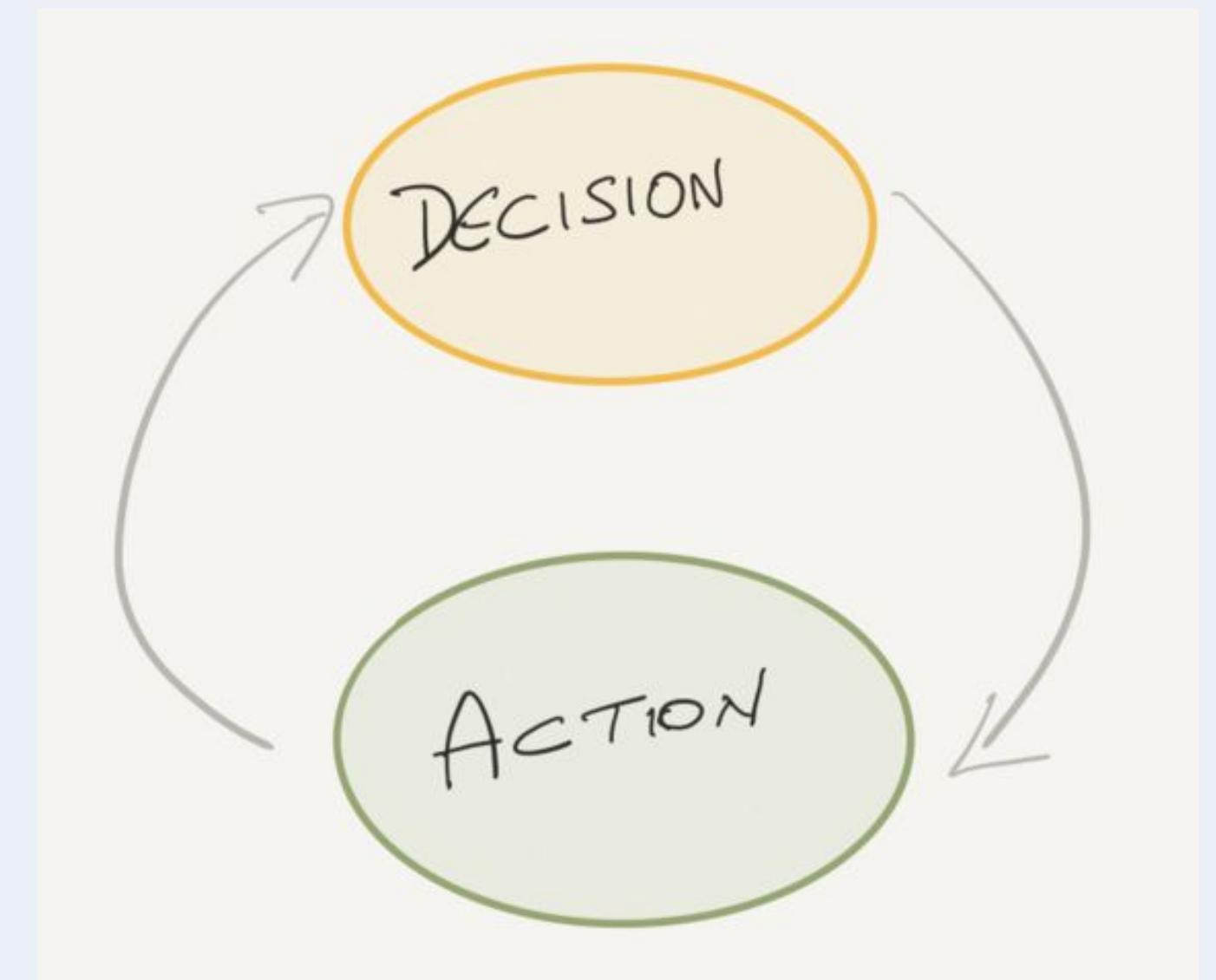
- memberikan faedah terbanyak dan keburukan yang paling sedikit?
(The Utilitarian Approach)
- paling banyak mempertimbangkan hak semua orang yang terlibat?
(The Rights Approach)
- memperlakukan semua orang dengan adil atau proporsional?
(The Justice Approach)
- paling memenuhi kepentingan semua orang?
(The Common Good Approach)
- paling membuat saya menjadi orang (baik) yang saya inginkan?
(The Virtue Approach)

4. Ambil keputusan dan lakukan tes

- Mempertimbangkan berbagai pendekatan di opsi yang mungkin, mana yang terbaik untuk menangani situasi yang ada?
- Jika saya bertanya kepada seseorang yang sangat saya hormati atau kepada publik mengenai opsi yang saya pilih, kira-kira apa pendapat mereka?

5. Lakukan aksi

Bagaimana cara agar keputusan yang saya ambil dapat dilaksanakan dengan sangat hati-hati dengan mempertimbangkan kepentingan semua pihak?



6. Refleksi hasil

- Bagaimana hasil dari implementasi keputusan yang saya ambil?
- Apa yang saya pelajari dari situasi khusus ini?

Argumentasi Etis

- Argumen/diskusi etika dilakukan untuk **menentukan apakah suatu tindakan benar atau salah.**
- Ketika berhadapan dengan argumen, kita mungkin menerima atau menolak argumen tersebut.
 - Memerlukan pemahaman informasi dan simpati terhadap nilai-nilai/sudut pandang orang lain.
 - Kita tidak akan mendapatkan apa-apa jika kita hanya melihat dari sudut pandang kita sendiri tanpa berusaha memahami orang lain.

Fallacies (Kekeliruan)

- Kesalahan atau kekurangan dalam suatu argumen disebut kekeliruan (fallacies) atau argument spekulatif.
- **Dua jenis kesalahan:**
 - Kesalahan formal.
 - Kesalahan informal.

Kesalahan Formal

- Kesalahan formal ditentukan oleh bentuk atau struktur argumen.
- Setiap argumen yang tidak valid dari segi struktur atau logika disebut sebagai kesalahan formal.

Contoh:

- “Jika p maka q, atau q maka p.”
- Dalam logika, ini adalah kesalahan formal karena strukturnya tidak valid. Argumen ini tidak memastikan bahwa p benar hanya karena q benar.

Metode untuk menunjukkan Kesalahan Formal

1. Memberikan contoh balasan (Counter Example):

Menyediakan contoh di mana premis-premis benar tetapi kesimpulannya salah.

Contoh: Untuk kesalahan "Jika p maka q atau q maka p", situasi di mana q benar tetapi p salah bisa menjadi contoh balasan yang menunjukkan ketidakvalidan argumen tersebut.

2. Dengan menunjukkan bahwa suatu premis salah:

Jika premis (P_1) dari argumen tidak berlaku atau tidak benar, maka kesimpulan dari argumen tersebut juga belum tentu benar.

Contoh: Dalam argumen dengan bentuk "Jika p maka q, q, maka p", jika premis "Jika p maka q" salah, maka kesimpulan p tidak dapat dipastikan benar meskipun q benar.

Kesalahan Informal

- Berdasarkan pertimbangan konteks/isi argumen.
- Tipe kesalahan informal:
 - Menyamaratakan Hukum dan Etika
 - Berpikir Berdasarkan Harapan (Wishful Thinking)
 - Menggunakan Kata/Frasa yang Tidak Jelas
 - Serangan Pribadi (Ad Hominem)
 - Kesalahan Orang Jerami (Straw Man Fallacy)
 - Kesalahan Naturalistik
 - Kesalahan Terkait Risiko

Menyamaratakan Hukum dan Etika

Menggunakan alasan seperti
**‘jika tidak melanggar hukum,
maka pasti etis’.**



Berpikir Berdasarkan Harapan (Wishful Thinking)

Menafsirkan **fakta** sesuai dengan **apa yang kita inginkan**, bukan berdasarkan realitas yang ada.



Menggunakan Kata/Frasa yang Tidak Jelas

Menggunakan kata atau frase yang menyebabkan **argumen memiliki lebih dari satu arti** (ambiguitas) atau **tidak memiliki arti yang jelas** (kabur).



Serangan Pribadi (Ad Hominem)

- Berusaha **menyerang pembawa argumen secara negatif**, alih-alih membantah argumennya.
 - Jika kita membuat pembawa argumen terlihat tidak meyakinkan, maka argumennya juga tampak tidak meyakinkan.



Serangan Pribadi (Ad Hominem)

- Diskusi:
 - Ada pandangan bahwa menilai seseorang diperbolehkan jika terkait kemunafikan, di mana tindakan orang tersebut bertentangan dengan apa yang dikatakannya.

Kesalahan Orang Jerami (Straw Man Fallacy)

- Mencoba **menyalahartikan** atau **memutarbalikkan** argumen seseorang.
- Setelah itu, kita **menyimpulkan bahwa** argumen asli juga buruk.

The straw man fallacy

Distorting someone else's argument to make it easier to attack or refute.



I'm in favor of lowering sentences for drug offenses.



So you think our children should be running around doing drugs!

Contoh Straw Man Fallacy (1)

- X mengatakan bahwa kita tidak perlu mendanai program pembelian kapal selam untuk pertahanan negara.
- Y sangat tidak setuju dengan pendapat X dan berkata:
“Saya tidak mengerti mengapa X ingin membuat negara kita dalam situasi tanpa pertahanan”

Contoh Straw Man Fallacy (2)

Bill dan Jill sedang berdebat tentang membersihkan lemari:

- Jill: "Kita harus membersihkan lemari ini karena sudah berantakan."
- Bill: "Kenapa? Bukankah kita sudah membersihkan lemari tahun lalu. Apakah kita harus membersihkannya setiap hari?"
- Jill: "Saya tidak pernah mengatakan harus membersihkannya setiap hari. Kamu hanya ingin menyimpan barang-barangmu selamanya"

Contoh Straw Man Fallacy (3)

Pidato "Checkers" oleh Presiden AS Richard Nixon, 1952:

Pada tahun 1952, Richard Nixon dituduh menyalahgunakan dana kampanye sebesar \$18.000. Dalam pidato televisi yang dikenal sebagai "Pidato Checkers," Nixon mengalihkan perhatian publik dengan menceritakan tentang anjing keluarganya, Checkers yang diberikan oleh seorang pendukung:

"Checkers adalah seekor anjing cocker spaniel kecil yang dikirim dari Texas, berwarna hitam dan putih, berbintik-bintik. Anak perempuan kami Tricia yang berusia enam tahun menyukainya, seperti kebanyakan anak-anak perempuan, mereka menyukai anjing itu, dan saya ingin mengatakan sekarang, terlepas dari apa yang mereka katakan tentang itu, kami akan tetap memeliharanya."

Pidato tersebut berhasil mengundang simpati, mengalihkan fokus dari tuduhan, dan mempertahankan dukungan publik, yang membantunya tetap menjadi calon wakil presiden bersama Eisenhower, hingga mereka memenangkan pemilihan.

Kesalahan Naturalistik

- Menganggap bahwa segala **sesuatu yang tidak alami atau tidak normal dianggap salah.**
- Kita menarik kesimpulan 'tidak seharusnya' dari 'sesuatu yang tidak terjadi saat ini.



Adactylidium mite

Kutu Adactylidium memiliki siklus hidup yang luar biasa. Betina yang sedang hamil menumbuhkan 5-8 anak betina dan 1 anak jantan di dalam tubuhnya. Sang ibu akan mati pada usia empat hari, saat keturunannya memakannya hidup-hidup dari dalam tubuhnya.

Meskipun ini tampak mengerikan dan "tidak alami" bagi manusia, ini adalah mekanisme reproduksi alami bagi spesies ini. Mengatakan bahwa ini salah hanya karena tidak sesuai dengan norma manusia adalah contoh dari kesalahan naturalistik.

Contoh Kesalahan Naturalistik

1. Harimau makan daging, jadi vegetarian pasti salah.

Kesalahan ini muncul karena mengasumsikan bahwa apa yang "alami" (dalam hal ini, harimau makan daging) seharusnya menjadi pedoman moral bagi manusia.

2. Menurut Teori Evolusi, makhluk yang paling kuat akan bertahan.

- Oleh karena itu, kita tidak perlu berusaha memberikan makanan kepada yang miskin. Jika mereka tidak bertahan, itu hanya berarti mereka tidak sekuat kita.
- Hukum alam digunakan untuk membenarkan kebijakan sosial atau moral yang salah.

Kesalahan Terkait Risiko:

Sheer Size Fallacy

- Mbenarkan **tindakan X hanya karena resikonya lebih kecil daripada tindakan Y**, padahal keduanya mungkin tidak saling berhubungan.
- **Contoh:**

Mengemudi mobil lebih berbahaya daripada makan makanan cepat saji, jadi tidak perlu khawatir tentang pola makan yang sering mengkonsumsi makanan cepat saji (tidak sehat).

Kesalahan Terkait Risiko:

Ostrich's Fallacy

- - Mengabaikan atau menolak mengakui adanya risiko dengan berpura-pura bahwa itu tidak ada.
 - Menganggap bahwa jika tidak ada risiko yang terdeteksi dari tindakan X, maka tidak ada risiko yang tidak dapat diterima. Namun, risiko bisa jadi tersembunyi.
 - **Contoh:** Jika saya tidak memeriksa laporan keuangan saya, saya tidak perlu khawatir tentang utang.



Burung unta mengubur kepalanya di pasir, percaya bahwa apa yang tidak terlihat tidak menjadi masalah.

Kesalahan Terkait Risiko:

Delay Fallacy

- Menganggap bahwa menunda pengambilan tindakan akan mengurangi risiko atau masalah, padahal sebenarnya risiko meningkat seiring waktu.
- Menganggap bahwa jika kita menunggu, kita akan mengetahui lebih banyak tentang tindakan X sehingga kita bisa mengurangi resikonya lebih baik.
- Akibatnya, Anda mungkin menunggu tanpa batas, sementara masalah bisa semakin membesar.
- **Contoh:**

Saya akan menunggu beberapa bulan lagi sebelum memeriksakan gigi yang sakit, agar saya bisa mencari tahu lebih banyak tentang perawatan yang terbaik.

Kesalahan Terkait Risiko:

The Technocratic Fallacy

- Mengandalkan teknologi atau keahlian teknis untuk mengatasi semua risiko, tanpa mempertimbangkan keterbatasan atau kompleksitas masalah manusia.
- Ketika keputusan X adalah masalah teknik, para insinyur harus memutuskan apakah X berbahaya atau tidak.
- Namun, dalam membahas ‘bahaya’ dari X, sering kali diperlukan keterampilan politik, sosial, atau etika, yang tidak selalu dimiliki oleh insinyur.
- **Contoh:** Teknologi baru ini akan mengatasi perubahan iklim, jadi kita tidak perlu mengubah kebiasaan kita.

Kesalahan Terkait Risiko:

The Fallacy of Pricing

- Menganggap bahwa risiko dapat sepenuhnya diukur atau dinilai dengan harga atau biaya finansial.
- Mencoba menimbang risiko dengan memberikan harga pada segalanya.

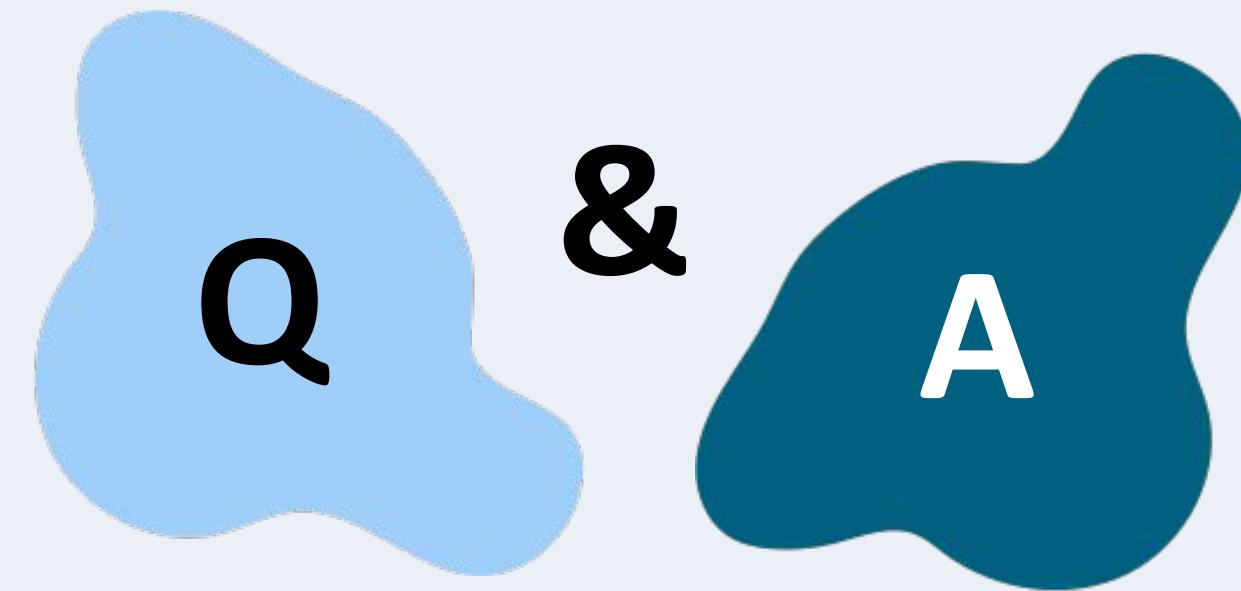
Pertanyaannya adalah, bisakah Anda memberi harga pada segala sesuatu? Apa harga dari sebuah nyawa manusia?

- **Contoh:** Selama saya membeli asuransi yang mahal, saya aman dari segala risiko.

Kesimpulan

1. **Etika** merujuk kepada standard perilaku yang memberikan acuan **bagaimana manusia seharusnya berperilaku** dalam berbagai situasi dan menjalankan berbagai peran.
2. Gunakan framework ketika kita harus memutuskan hal yang berkaitan dengan etika.
3. Hindari fallacy dalam argumentasi etika.

"Please feel free to reach out if you have any questions!"



Etika Profesionalisme

IF2180 Sosio-informatika dan Profesionalisme

Dessi Puji Lestari
Windy Gambetta
Monterico Adrian
Neng Ayu Herawati



**Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Program Studi Teknik Informatika
Institut Teknologi Bandung**

Today Talk

- Definisi Profesi dan Profesional
- Kode Etik
- Keputusan Terkait Etik
- Kode Etik Profesi Bidang

Informatika



Pekerjaan

- **Pekerjaan** (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*)
 - **Pencaharian** yang dijadikan **pokok** penghidupan.
 - Sesuatu yg dilakukan **untuk mendapat nafkah**.
- **Pekerjaan** merupakan kebutuhan yang bersifat praktis **untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan** lainnya, seperti:
 - Kebutuhan ekonomi (sandang, pangan dan papan).
 - Kebutuhan psikis (rohani).



Tujuan Pekerjaan

- **Memenuhi kebutuhan hidup**
 - Kebutuhan pokok manusia: sandang, pangan, dan papan.
- **Mengontrol gaya hidup**
 - Dapat mengatur, merencanakan dan mengontrol kegiatan apa yang akan dilakukan.
- **Mengurangi tingkat pengangguran dan kriminalitas.**
 - Adanya lapangan pekerjaan.

Profesi

- Profesi merupakan **bagian dari pekerjaan**, tetapi tidak semua pekerjaan merupakan profesi.
- Contoh :
 - Pekerjaan staf administrasi **tidak termasuk dalam golongan profesi** karena bekerja sebagai staf administrasi **dapat dari berbagai latar belakang pendidikan**, pengetahuan dan pengalaman.
 - Pekerjaan staf akuntan merupakan **pekerjaan profesi karena** membutuhkan **pendidikan khusus**, yaitu akuntansi.



Definisi Profesi

- Berasal dari bahasa latin “**Proffesio**” yang memiliki dua pengertian: **janji/ikrar dan pekerjaan.**
- Suatu bentuk **pekerjaan** yang mengharuskan pelakunya memiliki:
 - **pengetahuan** tertentu yang diperoleh melalui **pendidikan formal**.
 - **keterampilan** tertentu yang didapat melalui pengalaman kerja dan selalu memperbaharui keterampilannya sesuai perkembangan teknologi.
- Bidang usaha manusia berdasarkan pengetahuan, dimana keahlian dan pengalaman pelakunya diperlukan oleh masyarakat (*Gilley Dan Eggland,1989*).

Contoh Pekerjaan vs Profesi

Pekerjaan

- Nelayan
- Pedagang
- Tukang becak, ojeg
- Petani
- Supir
- Pelayan toko
- Pegawai administrasi
- Office boy
- Asisten rumah tangga
- dan lainnya.

Profesi

- Guru/dosen
- Wartawan
- Notaris/PPAT
- Pengacara
- Chef
- Dokter
- Perancang busana
- Artis
- Polisi
- dan lainnya.

Aspek Profesi

- Mengandalkan **keterampilan** atau **keahlian khusus** yang tidak didapatkan pada pekerjaan-pekerjaan pada umumnya.
- Dilakukan sebagai **sumber utama nafkah hidup** dengan keterlibatan pribadi yang mendalam untuk menekuninya.
- Menuntut pengembangan profesi dengan **memperbaharui keterampilannya** sesuai perkembangan teknologi.

Sifat Pelaku Profesi

- **Menguasai ilmu secara mendalam dalam bidangnya**
 - Sebuah profesi akan **mengandalkan suatu pengetahuan khusus** yang dimiliki agar dapat menjalankan tugas dengan baik.
- **Mampu mengkonversi ilmu menjadi keterampilan**
 - Sebuah profesi dapat melakukan **praktik-praktik atau kegiatan khusus** sesuai tugas dan pekerjaan dengan baik.
 - **Tidak sekedar** tahu banyak tentang **teori** tetapi **harus mampu mengaplikasikannya** dalam kegiatan yang dilakukan.

Sifat Pelaku Profesi

- **Selalu menjunjung etika dan integritas profesi**
 - **Setiap profesi terdapat suatu aturan yang disebut dengan kode etik profesi.**
 - **Kode etik merupakan aturan main dalam menjalankan sebuah profesi** yang harus ditaati oleh semua anggota profesi yang bersangkutan.

Profesional

Seseorang yang menjalankan profesinya secara benar dan melakukannya menurut **etika** dan sikap-sikap profesional.



Contoh Sikap Profesional

- Menguasai **pengetahuan tertentu** secara mendalam.
- Memiliki **kompetensi** dan selalu mengupayakan yang terbaik.
- Mampu berpikir **sistematis**.
- Memiliki sikap **bertanggung jawab**.
- **Dapat dipercaya** oleh publik.
- **Komit** terhadap **kode etik**.
- **Komit** terhadap **pengembangan** profesional secara **berkelanjutan**.

Kode Etik

Bentuk:

- **Prinsip (code of conduct)**: pedoman, acuan.
- **Kebijakan publik**: perilaku yang dapat diterima.
- **Instrumen hukum**



Common Objective dari Kode Etik

- **Disiplin**
 - Dengan disiplin, kelompok/profesi **memastikan profesionalisme dan integritas** dari anggota.
- **Nasihat**
 - Sumber dari tips, nasihat, guidance ketika ada isu moral.
- **Edukasi**
 - Untuk anggota baru dan juga me-refresh anggota lama.

Common Objective dari Kode Etik

- **Inspirasi**
 - Menginspirasi anggota untuk menjadi anggota yang baik.
- **Publisitas**
 - Menjelaskan pada klien tentang kode etik yang dipegang oleh group/profesi.

Keputusan Terkait Etik

Mengembangkan sebuah perangkat lunak mungkin **melibatkan pengambilan keputusan** yang **terkait etika**:

- Kualitas perangkat lunak:
 - Ketepatan, Keandalan, Skalabilitas, Kemudahan pemeliharaan, Kemudahan penggunaan.
- Kaitan dengan pihak lain:
 - Pemberi kerja
 - Rekan kerja
 - Masyarakat

Kode Etik Profesi Bidang Informatika

- **Komunitas Internasional**

- ACM-SE
 - Association for Computing Machinery-Software engineering
- IEEE-SE
 - Institute of Electrical and Electronics Engineers-Software engineering
- AITP
 - The Association of Information Technology Professionals
- IFIP
 - International Federation for Information Processing

ACM Software Engineering

Code of Ethics and Professional Practice

<https://ethics.acm.org/code-of-ethics/software-engineering-code/>

- **Publik:** Insinyur perangkat lunak harus selalu **mempertimbangkan kepentingan masyarakat umum** dalam setiap aspek pekerjaannya. Artinya, mereka bertanggung jawab untuk mengembangkan perangkat lunak yang **aman dan tidak membahayakan publik**.
- **Contohnya**, pengembang harus menghindari pembuatan produk yang dapat merusak privasi atau keselamatan publik, seperti perangkat lunak yang bisa digunakan untuk meretas atau merugikan orang lain.

ACM Software Engineering

Code of Ethics and Professional Practice

- **Client & Employer:** Insinyur perangkat lunak juga **bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan dan harapan klien** atau pemberi kerja mereka. Namun, ini **tidak berarti** mereka harus **mengorbankan prinsip-prinsip etis** yang melindungi publik.
- **Contohnya,** jika klien menginginkan perangkat lunak yang berpotensi merugikan pengguna atau masyarakat, insinyur perangkat lunak harus menolak proyek tersebut atau menemukan solusi lain yang tetap sejalan dengan kepentingan publik.

ACM Software Engineering Code of Ethics and Professional Practice

- **Product:** Insinyur perangkat lunak memiliki **tanggung jawab profesional** untuk memastikan bahwa produk mereka **sesuai dengan standar teknis** dan etika industri yang berlaku.

ACM Software Engineering

Code of Ethics and Professional Practice

- **Judgment:** Pengembang perangkat lunak harus **mempertahankan integritas** dalam **keputusan profesional** mereka, artinya keputusan teknis harus didasarkan pada **pengetahuan, fakta, dan keahlian yang mendalam**, bukan pada tekanan eksternal seperti keinginan klien, keuntungan finansial, atau tekanan manajerial.

ACM Software Engineering

Code of Ethics and Professional Practice

- **Management:** Pemimpin dan manajer di bidang rekayasa perangkat lunak harus menjadi **teladan dalam penerapan etika**. Mereka memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa **proyek dikelola dengan cara yang etis dan sesuai standar**. Selain itu, mereka harus menciptakan lingkungan kerja yang mendukung keputusan etis dan melindungi anggota tim dari tekanan untuk melanggar standar etika.

ACM Software Engineering

Code of Ethics and Professional Practice

- **Profesi:** Insinyur perangkat lunak memiliki tanggung jawab tidak hanya untuk menjaga, tetapi juga untuk **meningkatkan reputasi profesi mereka di mata masyarakat.**
- Hal ini berarti mereka harus berperan aktif dalam menjaga standar tinggi dalam setiap pekerjaan mereka, serta memberikan **kontribusi yang meningkatkan nilai profesionalisme di mata publik.**
- **Publik** harus **dapat mempercayai** profesi tersebut memprioritaskan keamanan dan kesejahteraan masyarakat diatas keuntungan pribadi atau komersial.

ACM Software Engineering

Code of Ethics and Professional Practice

- **Rekan Kerja:** Kolaborasi antar profesional adalah kunci dalam dunia pengembangan perangkat lunak.
- Kode etik ini menekankan pentingnya memperlakukan rekan kerja dengan adil, memberi mereka pengakuan yang pantas atas kontribusi mereka, serta membantu mereka tumbuh dan berkembang dalam lingkungan profesional.
- Menghindari perilaku yang diskriminatif atau tidak adil terhadap rekan kerja, serta mendukung mereka dalam situasi sulit, juga merupakan bagian penting dari tanggung jawab etis ini.

ACM Software Engineering

Code of Ethics and Professional Practice

- **Diri Sendiri:** Pembelajaran seumur hidup adalah komponen inti dari profesi rekayasa perangkat lunak.
- **Teknologi selalu berubah,** dan para praktisi harus terus **memperbarui pengetahuan dan keterampilan** mereka agar tetap relevan.
- Selain itu, insinyur perangkat lunak harus secara aktif mempromosikan nilai-nilai etis dalam pekerjaan mereka dan menjadi panutan bagi orang lain.

ACM-SE: 1. Publik

- 1.01. Menerima **tanggung jawab penuh** atas pekerjaan mereka sendiri.
- 1.02. Menyeimbangkan kepentingan insinyur perangkat lunak, pemberi kerja, klien, dan pengguna dengan **kepentingan umum**.
- 1.03. **Menyetujui perangkat lunak** hanya jika mereka memiliki keyakinan yang kuat bahwa **perangkat lunak tersebut aman, memenuhi spesifikasi, lulus uji yang sesuai, dan tidak mengurangi kualitas hidup, privasi, atau merusak lingkungan**. Dampak akhir dari pekerjaan harus bermanfaat bagi publik.

ACM-SE: 1. Publik

1.04. Mengungkapkan kepada pihak yang tepat atau otoritas mana pun **bahaya nyata atau potensial** bagi pengguna, publik, atau lingkungan yang mereka yakini terkait dengan perangkat lunak atau dokumen terkait.

1.05. Bekerjasama dalam upaya **menangani masalah besar yang menjadi perhatian publik** yang disebabkan oleh perangkat lunak, instalasinya, pemeliharaan, dukungan, atau dokumentasi.

ACM-SE: 1. Publik

1.06. Bersikap adil dan menghindari penipuan dalam semua pernyataan, terutama pernyataan publik, mengenai perangkat lunak atau dokumen, metode, dan alat terkait.

1.07. Mempertimbangkan masalah disabilitas fisik, alokasi sumber daya, kerugian ekonomi, dan faktor lain yang dapat **mengurangi** akses terhadap **manfaat perangkat lunak.**

1.08. Didorong untuk menyumbangkan keterampilan profesional mereka untuk tujuan baik dan berkontribusi pada pendidikan publik tentang disiplin ini.

ACM-SE: 2. Client and Employer

- 2.01. Memberikan **layanan** dalam **bidang keahlian mereka** dengan jujur dan terbuka tentang batasan pengalaman dan pendidikan mereka.**
- 2.02. Tidak secara sengaja menggunakan **perangkat lunak** yang diperoleh atau dipertahankan secara **illegal atau tidak etis**.**
- 2.03. Menggunakan **properti klien** atau pemberi kerja **hanya dengan cara yang diizinkan** dan dengan sepenuhnya serta persetujuan klien atau pemberi kerja.**

ACM-SE: 2. Client and Employer

2.04. Memastikan bahwa dokumen apa pun yang mereka andalkan telah disetujui, jika diperlukan oleh pihak yang berwenang.

2.05. Menjaga kerahasiaan informasi apa pun yang diperoleh dalam pekerjaan profesional mereka, selama kerahasiaan tersebut konsisten dengan kepentingan publik dan hukum.

ACM-SE: 2. Client and Employer

2.06. Mengidentifikasi, mendokumentasikan, mengumpulkan bukti, dan melaporkan kepada klien atau pemberi kerja dengan segera jika menurut mereka suatu **proyek kemungkinan akan gagal, terlalu mahal, melanggar hukum kekayaan intelektual, atau bermasalah.**

2.07. Mengidentifikasi, mendokumentasikan, dan melaporkan **masalah signifikan yang menjadi perhatian sosial** yang mereka sadari dalam perangkat lunak atau dokumen terkait kepada pemberi kerja atau klien.

ACM-SE: 2. Client and Employer

2.08. Tidak menerima pekerjaan luar yang merugikan pekerjaan mereka untuk pemberi kerja utama mereka.

2.09. Tidak mempromosikan kepentingan yang bertentangan dengan pemberi kerja atau klien mereka, kecuali jika kepentingan etis yang lebih tinggi dikompromikan; dalam kasus tersebut, beri tahu pemberi kerja atau otoritas yang tepat mengenai kekhawatiran etis tersebut.

ACM-SE: 3. Product

3.01. Berusaha mencapai kualitas tinggi, biaya yang dapat diterima, jadwal yang wajar, serta produk dapat diterima oleh pemberi kerja, klien, serta dapat dipertimbangkan oleh pengguna dan publik.

3.02. Memastikan tujuan dan sasaran yang tepat dan dapat dicapai untuk setiap proyek yang mereka kerjakan atau ajukan.

ACM-SE: 3. Product

3.03. Mengidentifikasi, mendefinisikan, dan menangani masalah etika, ekonomi, budaya, hukum, dan lingkungan terkait proyek yang mereka kerjakan.

3.04. Memastikan bahwa mereka memenuhi kualifikasi untuk proyek apa pun yang mereka kerjakan atau ajukan, melalui kombinasi pendidikan, pelatihan, dan pengalaman yang sesuai.

3.05. Memastikan metode yang tepat digunakan untuk proyek apa pun yang mereka kerjakan atau ajukan.

ACM-SE: 3. Product

- 3.06. **Bekerja mengikuti standar profesional yang tersedia**, menggunakan standar yang paling tepat untuk tugas yang ada, dan hanya menyimpang dari standar tersebut jika secara etis atau teknis dibenarkan.
- 3.07. **Berusaha** untuk **sepenuhnya memahami** spesifikasi perangkat lunak yang mereka kerjakan.
- 3.08. Memastikan bahwa **spesifikasi** untuk perangkat lunak yang mereka kerjakan **telah didokumentasikan dengan baik**, memenuhi persyaratan pengguna, dan telah memperoleh persetujuan yang sesuai.

ACM-SE: 3. Product

3.09. Memastikan estimasi kuantitatif yang realistik terkait biaya, jadwal, personel, kualitas, dan hasil pada proyek apa pun yang mereka kerjakan atau ajukan, serta memberikan penilaian ketidakpastian dari estimasi tersebut.

3.10. Memastikan pengujian, debugging, dan peninjauan yang memadai untuk perangkat lunak dan dokumen terkait yang mereka kerjakan.

3.11. Memastikan dokumentasi yang memadai, termasuk masalah signifikan yang ditemukan dan solusi yang diadopsi untuk proyek apa pun yang mereka kerjakan.

ACM-SE: 3. Product

3.12. Bekerja untuk mengembangkan perangkat lunak dan dokumen terkait yang **menghormati privasi mereka yang akan terpengaruh oleh perangkat lunak tersebut.**

3.13. Hanya **menggunakan data yang akurat** yang **diperoleh secara etis** dan **sah**, serta menggunakan data tersebut hanya dengan cara yang sesuai dengan izin yang diberikan.

ACM-SE: 3. Product

3.14. Mempertahankan integritas data dengan peka terhadap data yang usang atau rusak.

3.15. Memperlakukan semua bentuk pemeliharaan perangkat lunak dengan profesionalisme yang sama seperti pengembangan baru.

ACM-SE: 4. Judgment

4.01. Menyeimbangkan semua penilaian teknis dengan kebutuhan untuk mendukung dan mempertahankan nilai-nilai manusia.

4.02 Hanya menyetujui dokumen yang disiapkan di bawah pengawasan mereka atau dalam bidang kompetensi mereka dan dengan persetujuan mereka.

4.03. Mempertahankan objektivitas profesional terkait perangkat lunak atau dokumen yang mereka evaluasi.

ACM-SE: 4. Judgment

4.04. Tidak terlibat dalam praktik keuangan yang menipu seperti penyuapan, penagihan ganda, atau praktik keuangan tidak wajar lainnya.

4.05. Mengungkapkan kepada semua pihak terkait **konflik kepentingan** yang tidak dapat dihindari atau dilepaskan.

4.06. Menolak untuk berpartisipasi, sebagai anggota atau penasihat, dalam badan pemerintah atau profesional yang terkait dengan **masalah perangkat lunak, jika mereka, pemberi kerja, atau klien mereka memiliki konflik kepentingan yang tidak diungkapkan.**

ACM-SE: 5. Management

5.01. Memastikan manajemen yang baik untuk proyek apa pun yang mereka kerjakan, termasuk prosedur yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan mengurangi risiko.

5.02. Memastikan bahwa insinyur perangkat lunak diberi tahu tentang **standar** sebelum mereka diminta untuk mematuhiya.

5.03. Memastikan bahwa insinyur perangkat lunak **mengetahui kebijakan dan prosedur pemberi kerja** untuk melindungi kata sandi, file, dan informasi yang bersifat rahasia bagi pemberi kerja atau pihak lain.

ACM-SE: 5. Management

5.04. Menugaskan pekerjaan hanya setelah memperhitungkan kontribusi yang sesuai dari pendidikan dan pengalaman, serta keinginan untuk mengembangkan pendidikan dan pengalaman lebih lanjut.

5.05. Memastikan estimasi kuantitatif yang realistik terkait biaya, jadwal, personel, kualitas, dan hasil pada proyek apa pun yang mereka kerjakan atau ajukan, serta memberikan penilaian ketidakpastian dari estimasi tersebut.

ACM-SE: 5. Management

5.06. Pikit calon insinyur perangkat lunak hanya dengan deskripsi kondisi pekerjaan yang lengkap dan akurat.

5.07. Menawarkan **remunerasi** yang **adil dan layak**.

5.08. **Tidak menghalangi** seseorang secara **tidak adil untuk mengambil posisi** yang **sesuai** dengan kualifikasi mereka.

ACM-SE: 5. Management

5.09. Memastikan ada perjanjian yang adil mengenai kepemilikan perangkat lunak, proses, penelitian, tulisan, atau properti intelektual lainnya yang telah disumbangkan oleh insinyur perangkat lunak.

5.10. Menyediakan proses yang adil dalam menangani tuduhan pelanggaran kebijakan pemberi kerja atau Kode ini.

5.11. Tidak meminta insinyur perangkat lunak untuk melakukan apa pun yang tidak sesuai dengan Kode ini.

5.12. Tidak menghukum siapa pun yang menyuarakan kekhawatiran etis tentang sebuah proyek.

ACM-SE: 6. Profesi

- 6.01. Membantu mengembangkan lingkungan organisasi yang mendukung tindakan yang etis.**
- 6.02. Meningkatkan pengetahuan publik mengenai rekayasa perangkat lunak.**
- 6.03. Memperluas pengetahuan rekayasa perangkat lunak melalui partisipasi yang sesuai dalam organisasi profesional, pertemuan, dan publikasi.**
- 6.04. Mendukung, sebagai anggota profesi, insinyur perangkat lunak lainnya yang berusaha mematuhi Kode ini.**

ACM-SE: 6. Profesi

- 6.05. Tidak mengutamakan kepentingan pribadi dengan mengorbankan profesi, klien, atau pemberi kerja.**
- 6.06. Menaati semua hukum yang mengatur pekerjaan mereka, kecuali dalam keadaan luar biasa, jika kepatuhan tersebut tidak konsisten dengan kepentingan publik.**
- 6.07. Bersikap akurat dalam menyatakan karakteristik perangkat lunak yang mereka kerjakan, menghindari klaim yang tidak hanya salah, tetapi juga klaim yang dapat dianggap spekulatif, kosong, menipu, menyesatkan, atau meragukan.**

ACM-SE: 6. Profesi

6.08. Bertanggung jawab atas **deteksi, perbaikan, dan pelaporan kesalahan** dalam perangkat lunak dan dokumen terkait yang mereka kerjakan.

6.09. **Memastikan** bahwa klien, pemberi kerja, dan atasan **mengetahui komitmen** insinyur perangkat lunak **terhadap Kode etika** ini, serta implikasi dari komitmen tersebut.

6.10. **Menghindari** asosiasi dengan bisnis dan organisasi yang **bertentangan dengan Kode** ini.

ACM-SE: 6. Profesi

- 6.11. Mengakui bahwa pelanggaran terhadap Kode ini tidak sesuai dengan status sebagai insinyur perangkat lunak profesional.**
- 6.12. Menyampaikan kekhawatiran kepada pihak terkait ketika pelanggaran signifikan terhadap Kode ini terdeteksi, kecuali jika hal itu tidak mungkin, kontraproduktif, atau berbahaya.**
- 6.13. Melaporkan pelanggaran signifikan terhadap Kode ini kepada otoritas yang tepat jika jelas bahwa konsultasi dengan pihak yang terlibat dalam pelanggaran tersebut tidak mungkin, kontraproduktif, atau berbahaya.**

ACM-SE: 7. Rekan Kerja

- 7.01. Mendorong rekan kerja untuk mematuhi Kode ini.
- 7.02. Membantu rekan kerja dalam pengembangan profesional mereka.
- 7.03. **Memberikan penghargaan** penuh atas karya orang lain dan tidak mengambil penghargaan yang tidak semestinya.
- 7.04. **Meninjau pekerjaan orang lain** secara objektif, jujur, dan terdokumentasi dengan baik.
- 7.05. **Memberikan perhatian yang adil** terhadap pendapat, kekhawatiran, atau keluhan rekan kerja.

ACM-SE: 7. Rekan Kerja

7.06. Membantu rekan kerja agar sepenuhnya **menyadari standar praktik kerja** saat ini, termasuk kebijakan dan prosedur untuk melindungi kata sandi, file, informasi rahasia, dan tindakan keamanan secara umum.

7.07. Tidak secara tidak adil ikut campur dalam karir rekan kerja; namun, kepedulian terhadap pemberi kerja, klien, atau kepentingan publik dapat mengharuskan insinyur perangkat lunak, dengan itikad baik, mempertanyakan kompetensi rekan kerja.

7.08. Dalam situasi di luar bidang kompetensi mereka sendiri, **meminta pendapat profesional lain** yang memiliki kompetensi di bidang tersebut.

ACM-SE: 8. Diri Sendiri

8.01. Meningkatkan pengetahuan mereka tentang perkembangan dalam analisis, spesifikasi, desain, pengembangan, pemeliharaan, dan pengujian perangkat lunak serta dokumen terkait, serta manajemen proses pengembangannya.

8.02. Meningkatkan kemampuan mereka untuk **menciptakan perangkat lunak berkualitas** yang aman, andal, dan bermanfaat dengan biaya yang wajar dan dalam waktu yang wajar.

8.03. Meningkatkan kemampuan mereka untuk **menghasilkan dokumentasi** yang akurat, informatif, dan ditulis dengan baik.

ACM-SE: 8. Diri Sendiri

8.04. Meningkatkan pemahaman mereka tentang perangkat lunak dan dokumen terkait yang mereka kerjakan, serta lingkungan di mana perangkat lunak tersebut akan digunakan.

8.05. Meningkatkan pengetahuan mereka tentang standar yang relevan dan hukum yang mengatur perangkat lunak dan dokumen terkait yang mereka kerjakan.

8.06 Meningkatkan pengetahuan mereka tentang Kode ini, interpretasinya, dan penerapannya dalam pekerjaan mereka.

ACM-SE: 8. Diri Sendiri

8.07 Tidak memberikan perlakuan yang tidak adil kepada siapa pun karena prasangka yang tidak relevan.

8.08. Tidak mempengaruhi orang lain untuk melakukan tindakan yang melanggar Kode ini.

8.09. Mengakui bahwa pelanggaran pribadi terhadap Kode ini tidak sesuai dengan status sebagai insinyur perangkat lunak profesional.

IEEE Code of Ethics (1)

"Menerima tanggung jawab dalam membuat keputusan yang konsisten dengan keselamatan, kesehatan, dan kesejahteraan publik, serta mengungkapkan dengan segera faktor-faktor yang mungkin membahayakan publik atau lingkungan"

Bertanggung jawab dalam pengambilan keputusan yang:

- **Konsisten** dengan keselamatan, kesehatan, dan kesejahteraan masyarakat.
- **Mengungkap** dengan segera **faktor-faktor** yang dapat **membahayakan** publik atau lingkungan.

IEEE Code of Ethics (2)

“Menghindari konflik kepentingan nyata atau yang terlihat sebisa mungkin, dan mengungkapkannya kepada pihak-pihak yang terkena dampak jika konflik tersebut ada”

- Sebisa mungkin **menghindari** terjadinya **konflik kepentingan** yang nyata maupun konflik akibat persepsi.
- **Menjelaskan** kepada semua orang yang terkait (**terpengaruh**) akibat adanya **konflik kepentingan**.

IEEE Code of Ethics (3)

“Bersikap jujur dan realistik dalam menyatakan klaim atau perkiraan berdasarkan data yang tersedia”

Bersikap jujur dan **realistik** dalam menyampaikan klaim atau estimasi berdasarkan data yang tersedia.

IEEE Code of Ethics (4)

“Menolak suap dalam segala bentuknya”

**Tidak menerima segala bentuk
suap.**



IEEE Code of Ethics (5)

“Meningkatkan pemahaman tentang teknologi, penerapannya yang tepat, dan konsekuensi potensialnya”

Meningkatkan pemahaman terhadap:

- teknologi.
- penerapan teknologi yang sesuai.
- konsekuensi yang mungkin dari teknologi tersebut.

IEEE Code of Ethics (6)

“Memelihara dan meningkatkan kompetensi teknis kami serta melaksanakan tugas-tugas teknologi untuk orang lain hanya jika memenuhi syarat berdasarkan pelatihan atau pengalaman, atau setelah pengungkapan penuh tentang keterbatasan yang relevan”

- Meningkatkan dan memelihara kompetensi teknis.
- **Melaksanakan pekerjaan** yang terkait teknologi hanya jika memiliki **kualifikasi yang sesuai** yang didapat melalui pelatihan atau pengalaman.
- Mengungkapkan keterbatasan yang dimiliki.

IEEE Code of Ethics (7)

”Mencari, menerima, dan memberikan kritik jujur atas pekerjaan teknis, mengakui dan memperbaiki kesalahan, serta memberikan penghargaan yang tepat atas kontribusi orang lain”

- Terbuka dan menerima kritik.
- Memberikan kritik yang jujur.
- Mengakui dan memperbaiki kesalahan.
- Mengakui kontribusi orang lain.

IEEE Code of Ethics (8)

“Memperlakukan semua orang secara adil dan tidak melakukan tindakan diskriminasi berdasarkan ras, agama, gender, disabilitas, usia, asal negara, orientasi seksual, identitas gender, atau ekspresi gender”

Bersikap **adil** dan **tidak terlibat** dalam **aksi diskriminasi** terhadap:

- Ras
- Agama
- Jenis Kelamin
- Keterbatasan fisik/mental
- Usia
- Asal bangsa
- Orientasi seks
- Identitas gender dan ekspresi gender

IEEE Code of Ethics (9)

“Menghindari tindakan yang dapat merugikan orang lain, properti mereka, reputasi, atau pekerjaan mereka melalui tindakan yang salah atau jahat”

Menghindari tindakan salah atau merugikan:

- melukai orang lain.
- kepemilikan orang lain.
- reputasi orang lain.
- pekerjaan orang lain.

IEEE Code of Ethics (10)

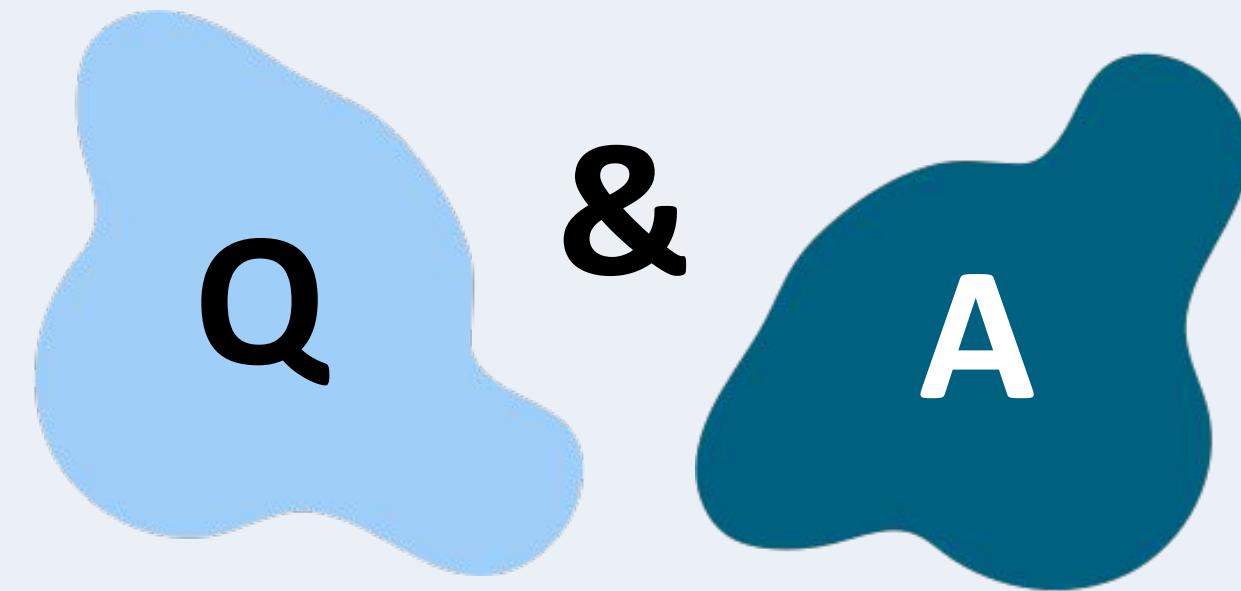
“Membantu rekan-rekan dan kolega dalam pengembangan profesional mereka dan mendukung mereka dalam mematuhi kode etik ini”

- Membantu rekan kerja dalam **pengembangan profesionalitas**.
- Mendukung rekan kerja dalam **melaksanakan kode etik (IEEE)**.

Konflik Prinsip

- Kode tersebut bukanlah algoritma etis sederhana yang menghasilkan keputusan etis.
- Ketegangan etis paling baik diatasi melalui pertimbangan mendalam terhadap prinsip-prinsip fundamental.

"Please feel free to reach out if you have any questions!"



Soft Skill

IF2180 Sosio-informatika dan Profesionalisme

Dessi Puji Lestari
Windy Gambetta
Monterico Adrian
Neng Ayu Herawati



Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Program Studi Teknik Informatika
Institut Teknologi Bandung

Today Talk

- Definisi Soft skill
- Soft skill Penting dalam Dunia

Kerja



Tujuan Perkuliahian

Mahasiswa memahami pentingnya soft skills.

Mahasiswa melatih diri untuk menguasai berbagai soft skills penting

Apa itu soft skill?

- **Soft skills mengacu pada:**

- sekumpulan keterampilan yang luas
- sikap
- perilaku
- kualitas pribadi

- **yang memungkinkan seseorang untuk secara efektif:**

- menavigasi lingkungannya
- bekerja sama dengan orang lain
- berkinerja baik
- mencapai tujuan mereka



Soft Skills

Kemampuan Intrapersonal

Keterampilan yang berhubungan dengan pemahaman diri sendiri, pengelolaan emosi, dan pengendalian internal seseorang.

Kemampuan Interpersonal

Keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif

Contoh Kemampuan Intrapersonal

- Citra diri positif
- Kepercayaan diri
- Disiplin diri
- Ketekunan
- Kemampuan mengatasi gangguan (fokus)
- Manajemen waktu
- Daya tahan
- Daya juang
- Manajemen stres
- Terbuka terhadap perubahan dan ide-ide baru



Contoh Kemampuan Interpersonal

- Empati
- Komunikasi
- Kerja sama tim
- Kepemimpinan
- Pemecahan konflik
- Pengendalian emosi
- Sopan santun
- Kemampuan mengajar
- Bekerja dalam keberagaman



Mengapa Soft Skills Penting?

- Berbeda dengan hard skills, yang cenderung spesifik untuk jenis tugas tertentu, soft skills memiliki penerapan yang luas.
- Soft skills semakin menjadi keterampilan penting dalam dunia kerja.
- Dalam bekerja tidak cukup hanya memiliki keterampilan teknis yang tinggi, tanpa memiliki keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif.
- Softskill berkaitan tentang KEHIDUPAN dan CARA HIDUP!

Mengapa Soft Skills Penting?

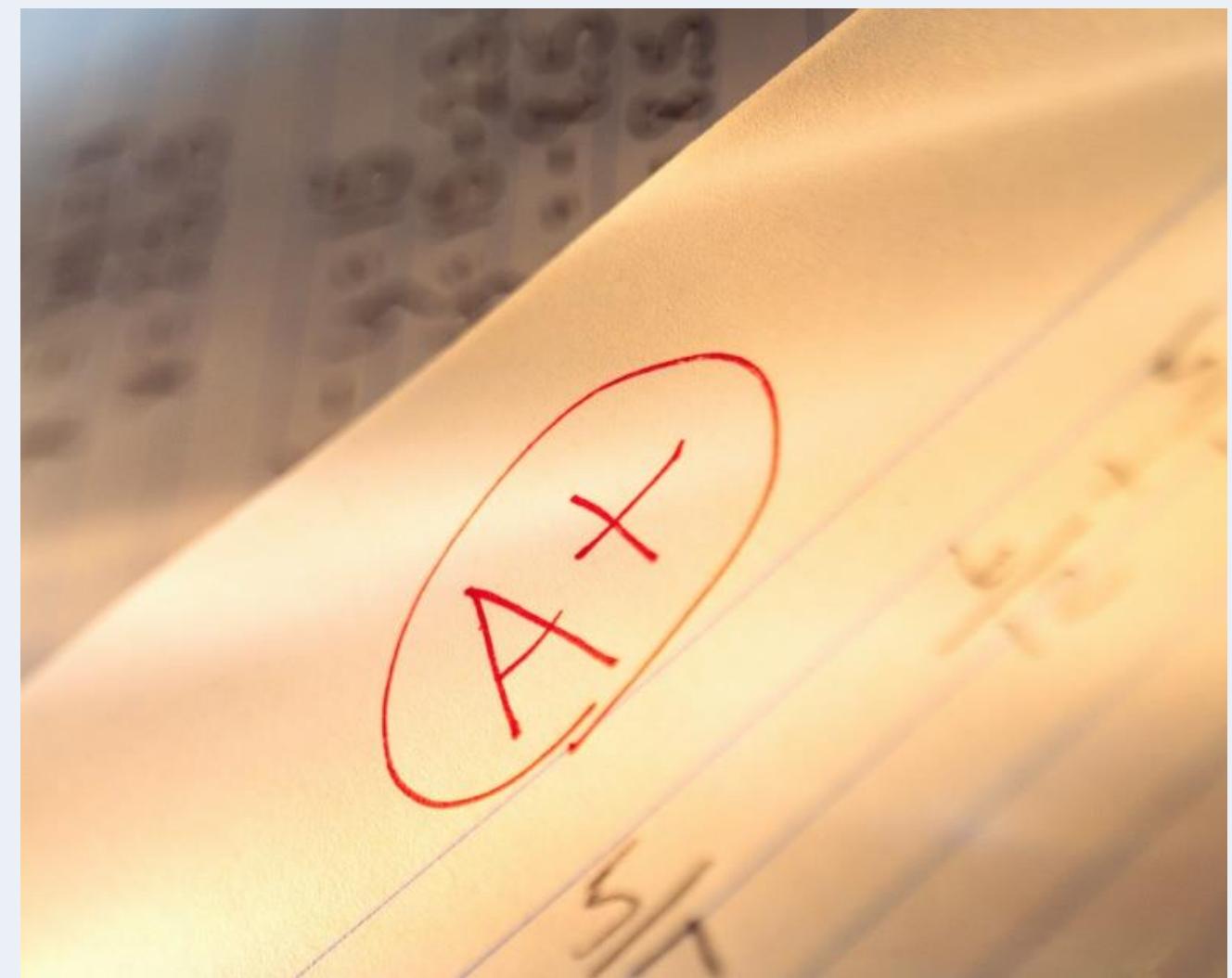
- Hard skill membuat seseorang dipanggil wawancara kerja.
- Soft skill membuat seseorang mendapatkan pekerjaan dan mempertahankan pekerjaan tsb.
- Soft skill menjadi alasan paling umum untuk tidak diterima bekerja, tidak dipromosikan, dan evaluasi kinerja yang buruk.

Softskill sulit untuk diajarkan, karena tidak bisa
sekedar tahu atau paham,
tetapi harus dilakukan dengan berlatih dan
menjadikannya sebuah kebiasaan baik.

Intelligence Quotient (IQ)

Saat ini kita hidup dalam masyarakat yang mengukur kecerdasan (IQ) melalui metrik yang terukur.

Anda menyelesaikan tugas, datang ke kelas, mempelajari konsep, dan Anda mendapatkan nilai “A.”



Emotional Intelligence (EI)

Di tempat kerja, sebagian besar penghargaan akan lebih terkait dengan penggunaan **soft skills** (EI – Kecerdasan Emosional) daripada pengetahuan Anda tentang situasi tertentu. Manajer menghargai "kemauan untuk membantu" atau fakta bahwa Anda "mendengarkan keluhannya."



Soft Skills yang Baik...

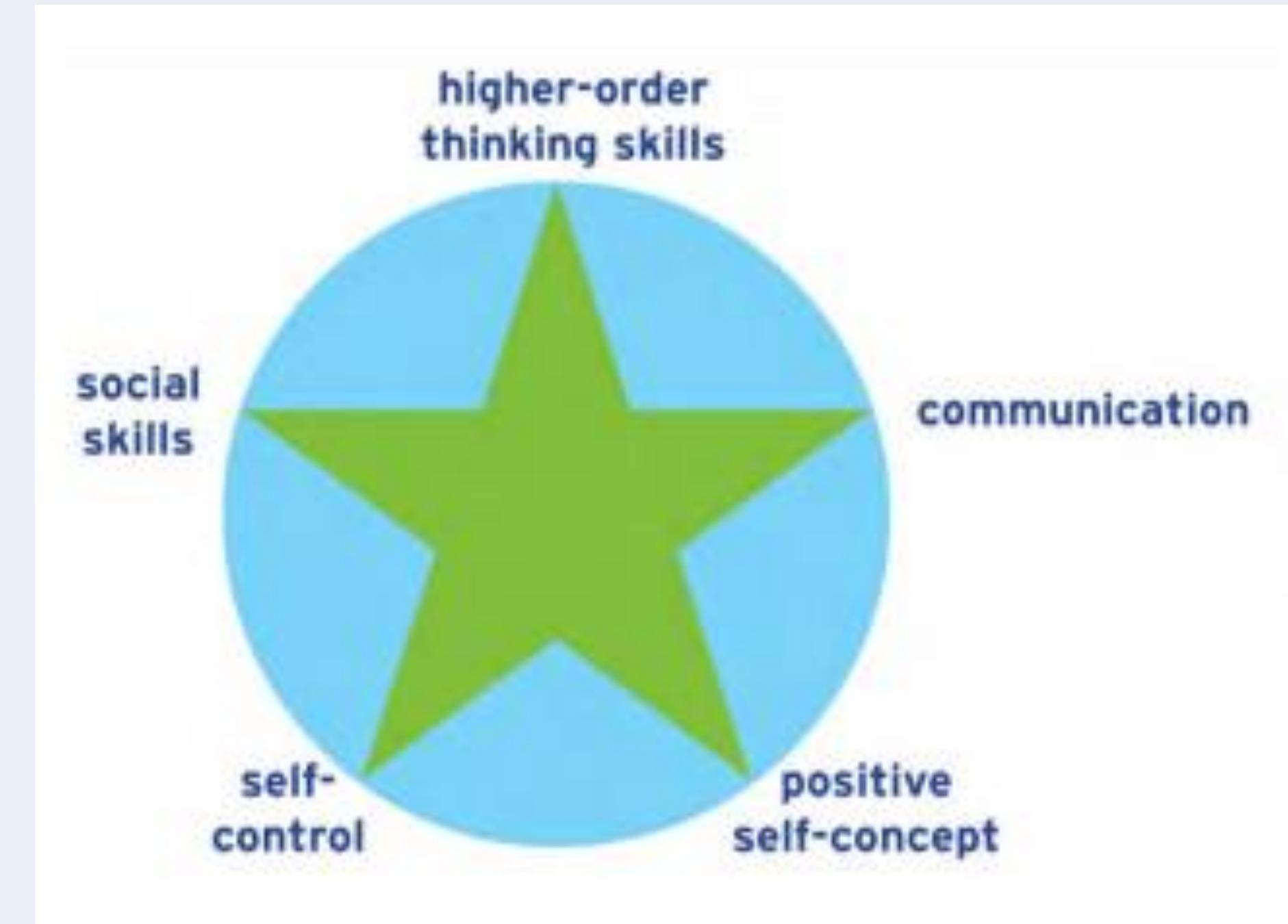
Akan membantu Anda MENONJOL di tengah orang-orang
yang biasa-biasa saja...



Hasil di Tempat Kerja Dikaitkan dengan Soft Skills

Hasil penelitian terhadap lebih dari 380 HR internasional dari berbagai disiplin ilmu, serta diskusi kelompok dan wawancara dengan para pemangku kepentingan, menunjukkan lima keterampilan ini meningkatkan kesuksesan di dunia kerja.

- Penting untuk:
 - Mendapatkan pekerjaan atau dipekerjakan
 - Kinerja di pekerjaan
 - Pertimbangan gaji
 - Kesuksesan dalam berwirausaha



Positive Self-Concept

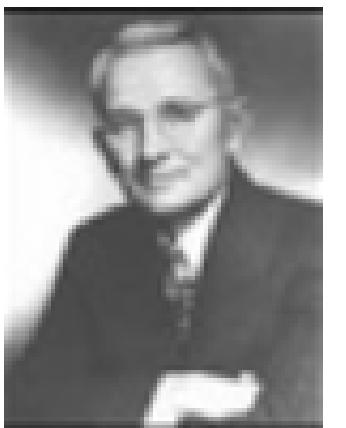
- Konsep diri positif merupakan salah satu keterampilan terpenting.
 - Kesadaran Diri
 - Kepercayaan Diri (Kepercayaan diri untuk melakukan sesuatu dengan baik terkait dengan keahlian)
 - Harga Diri (Merasa positif terhadap diri sendiri, baik secara kepribadian maupun fisik).





“You have power over your mind – not outside events. Realize this, and you will find strength.”

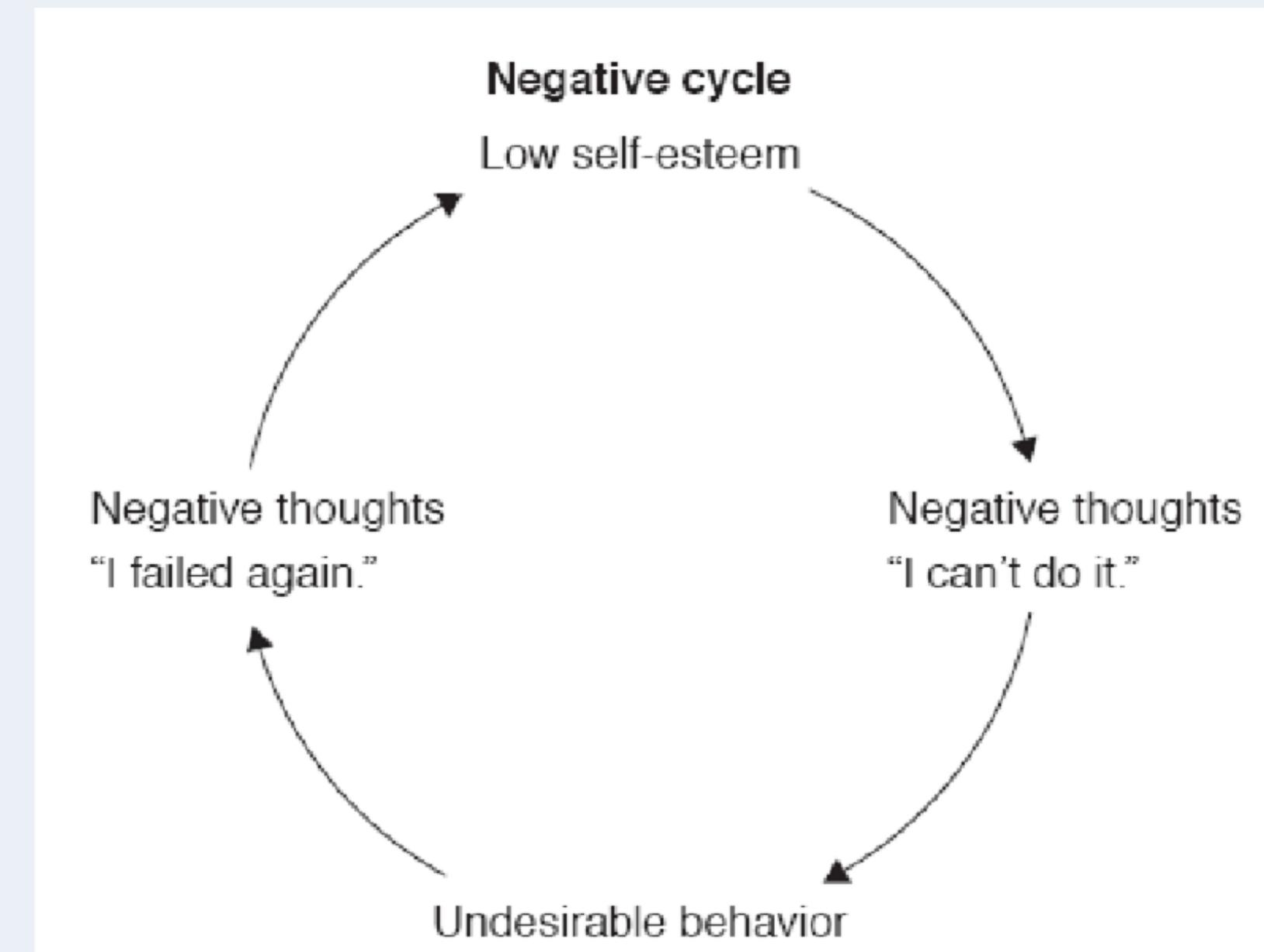
– **Marcus Aurelius, Meditations**



“Everybody in the world is seeking happiness—and there is one sure way to find it. That is by controlling your thoughts. Happiness doesn't depend on outward conditions. It depends on inner conditions.”

– **Dale Carnegie, How to Win Friends and Influence People**

Konsep Diri Negatif



Looking Out, Looking In 12th Edition

FIGURE 2.1 The Relationship between Self-Esteem and Communication Behavior Page 43

Contoh Konsep Diri Negatif

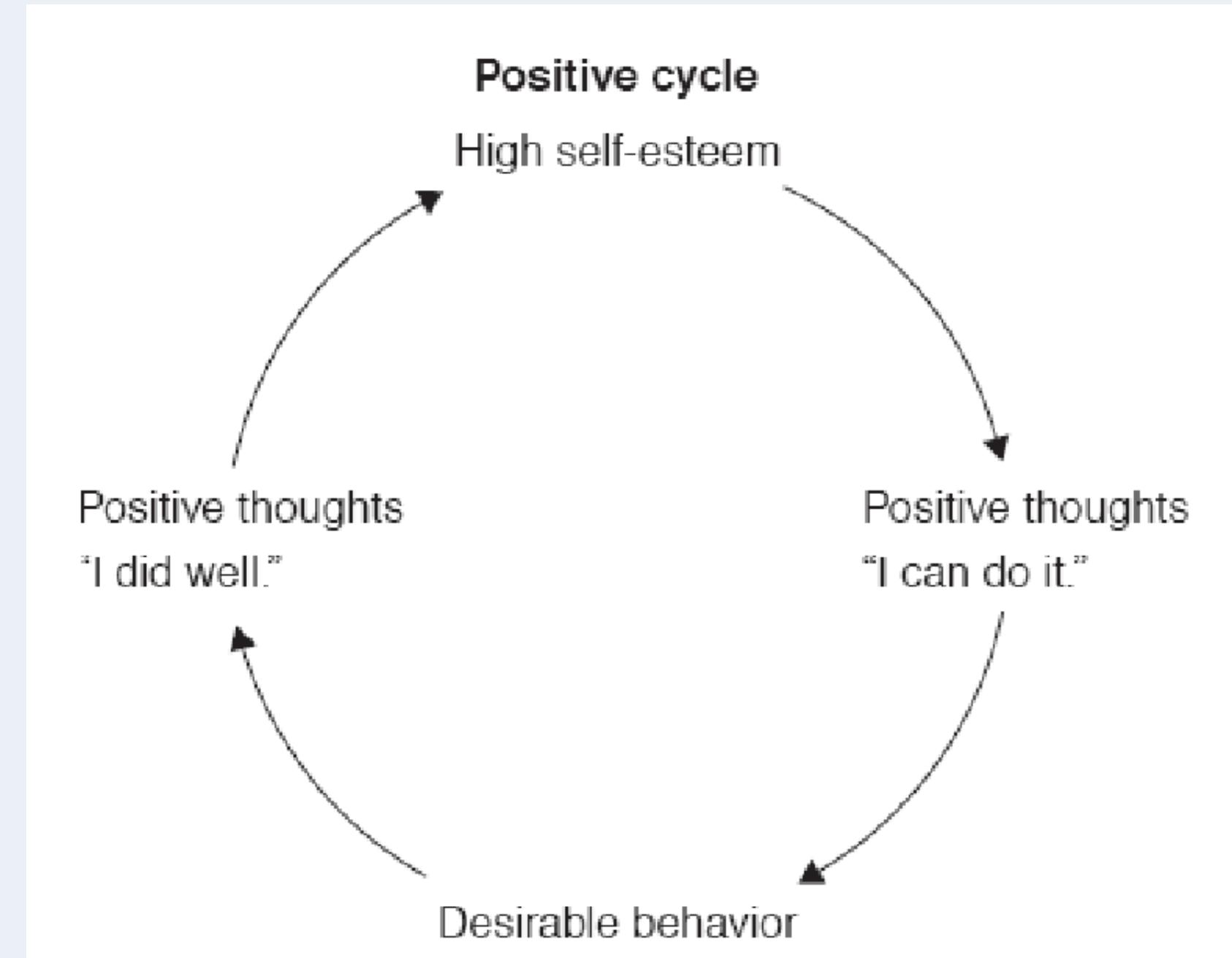
Kamu berpikir bahwa kamu
bukan orang yang disukai

Berpikir akan diabaikan saat
makan siang di kantin

Selalu melihat ke arah piring dan
tidak mengajak bicara siapa pun

Kamu benar-benar diabaikan

Konsep Diri Positif



Looking Out, Looking In 12th Edition

FIGURE 2.1 The Relationship between Self-Esteem and Communication Behavior Page 43

Contoh Konsep Diri Positif

Kamu menganggap diri kamu disukai!

Berpikir akan punya teman baru saat pertemuan pertama himpunan

Melihat ke sekitar, tersenyum, memulai percakapan

Kamu diajak bergabung

The Power of Thought



Apa yang mendefinisikan Anda?

- Lizzie

- Mendeskripsikan dirinya sebagai orang yang kuat
- Empati
- Terbuka terhadap orang lain
- Penerimaan diri
- Pengendalian diri

Self Control

- Pengendalian diri merujuk pada kemampuan seseorang untuk menunda kepuasan, mengendalikan impuls, dan mengatur perilaku.
- Pengendalian diri terkait dengan kemampuan untuk fokus.
 - Misalnya: Tingkat perhatian seorang anak pada usia delapan tahun memprediksi pekerjaan mereka di tingkat atas pada usia 42 di Finlandia.
- Pengendalian diri juga terkait dengan kesuksesan wirausaha.
 - Survei terhadap pengusaha muda menunjukkan bahwa "kesabaran" adalah keterampilan kunci untuk sukses sebagai wirausaha.

Social Skills

- Sekumpulan keterampilan yang diperlukan untuk bergaul dengan baik dengan orang lain, termasuk:
 - Menghormati orang lain dan mengekspresikan penghargaan
 - Menyelesaikan konflik
 - Berperilaku sesuai dengan norma sosial
- Keterampilan sosial memprediksi semua jenis hasil di dunia kerja, yaitu:
 - Pekerjaan
 - Kinerja
 - Penghasilan/gaji
 - Kesuksesan wirausaha

Communication Skills

- Keterampilan komunikasi merupakan hal yang paling sering dicari oleh pemberi kerja.
- Di Eropa, 35 ahli mengidentifikasi komunikasi sebagai keterampilan nomor satu yang diperlukan di dunia kerja dan merekomendasikan dimasukkannya dalam kurikulum akademik.
- Di India, keterampilan non-verbal seperti mengenali isyarat non-verbal dan bahasa tubuh diakui sebagai penting oleh pemberi kerja.

Higher Order Thinking

- Berpikir tingkat tinggi memungkinkan karyawan untuk memecahkan masalah di tempat kerja secara mandiri menggunakan sumber daya yang tersedia, pengetahuan sebelumnya, dan pengalaman.
- Berpikir tingkat tinggi sangat dicari oleh pemberi kerja dan sangat penting untuk keempat hasil di dunia kerja di semua wilayah dunia.
 - Misalnya:
 - Pemecahan masalah diidentifikasi sebagai keterampilan utama dalam survei pemberi kerja di Pakistan, Makedonia, dan Lebanon. Pengambilan keputusan juga dinilai tinggi oleh pemberi kerja di India dan Brasil.

Profil Tenaga Kerja (www.workforce.com)

- Ada 60 soft skills yang dicari pemberi kerja saat merekrut karyawan.
- Apakah Anda memiliki keterampilan ini?



Kesopanan

- Tata krama yang baik
- Perilaku yang bijaksana
- Sopan
- Bersikap baik & berempati
- Catatan ucapan terima kasih!



Fleksibilitas

- Kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru dengan cepat
- Kemampuan untuk berubah atau diubah sesuai dengan situasi atau keadaan



Team Skills

- Apakah Anda tahu cara bekerja secara efektif dalam kelompok?
- Apakah Anda mendengarkan dengan baik?
- Apakah Anda memahami nilai pemikiran yang beragam?



Etos Kerja & Sikap Positif

- Jika Anda memiliki etos kerja yang hebat, tetapi sikap yang negatif, mana yang menurut Anda akan lebih berpengaruh?

Kesediaan untuk menerima instruksi dan tanggung jawab

- Apakah Anda mengenal seseorang yang sulit mengerjakan apa yang diperintahkan?
- Apakah Anda mengenal seseorang yang selalu menyalahkan orang lain?
- Apakah Anda mengenal seseorang yang menganggap dia sudah tahu semua jawaban?



Kemampuan untuk Berhubungan dengan Rekan Kerja dalam Lingkungan yang Dekat

- Obrolan ringan (water cooler talk)
- Kegiatan tim
- Wisata bersama kantor



Penampilan Pribadi yang Baik

Aspek visual seseorang –
terkait kebersihan pribadi
dan kerapihan pakaian



Memahami Dunia di Sekitar

- Mengetahui apa yang sedang terjadi
- Terhubung, tahu apa yang dilakukan orang lain.



Keanggotaan & Sukarelawan

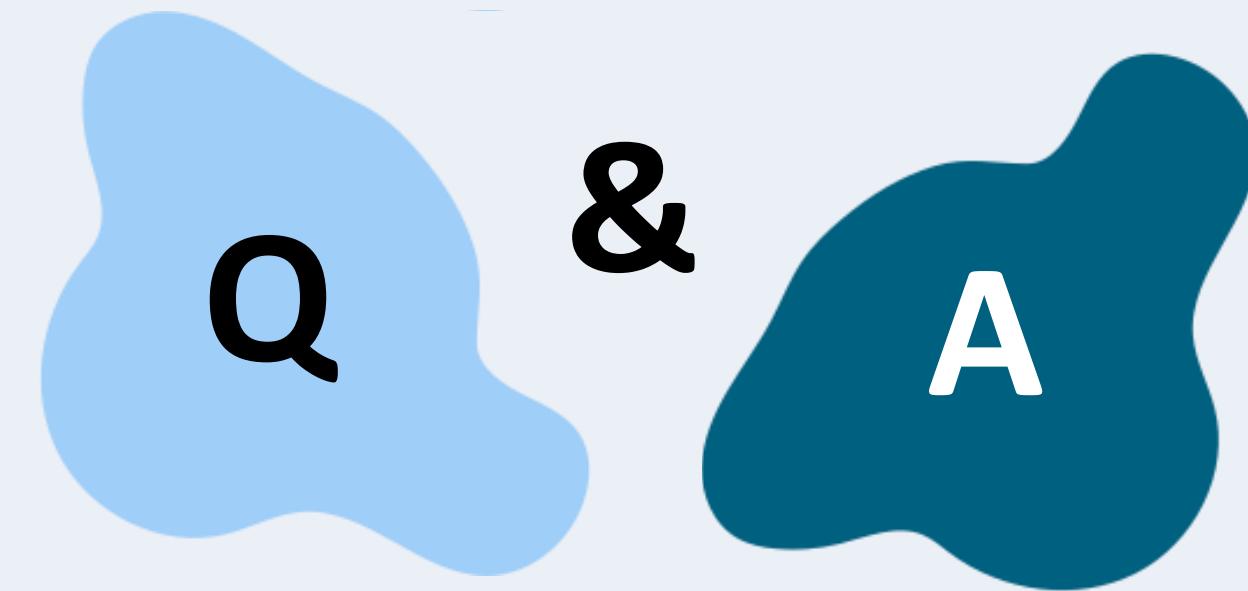
- Organisasi profesional
- Peluang menjadi sukarelawan



Soft skills & Luaran Pembelajaran Mahasiswa Program Informatika

- Kemampuan untuk menganalisis masalah komputasi yang kompleks dan menerapkan prinsip-prinsip komputasi serta disiplin lain yang relevan untuk mengidentifikasi solusi.
- Kemampuan untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi solusi berbasis komputasi untuk memenuhi berbagai kebutuhan komputasi dalam konteks disiplin program.
- **Kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks profesional.**
- **Kemampuan untuk mengenali tanggung jawab profesional dan membuat penilaian yang tepat dalam praktik komputasi berdasarkan prinsip-prinsip hukum dan etika.**
- **Kemampuan untuk berfungsi secara efektif sebagai anggota atau pemimpin tim yang terlibat dalam kegiatan yang sesuai dengan disiplin program.**
- Kemampuan untuk menerapkan teori ilmu komputer dan dasar-dasar pengembangan perangkat lunak untuk menghasilkan solusi berbasis komputasi.

"Please feel free to reach out if you have any questions!"



Komunikasi Lisan Efektif

IF2180 Sosio-informatika dan Profesionalisme

Dessi Puji Lestari
Windy Gambetta
Monterico Adrian
Neng Ayu Herawati



Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Program Studi Teknik Informatika
Institut Teknologi Bandung

Today Talk

- Pengantar Komunikasi
- Gaya Komunikasi
- Prinsip Komunikasi Lisan Efektif
 - Respect
 - Empathy
 - Audible
 - Clarity
 - Humble



Tujuan Perkuliahan

- Mahasiswa memahami pentingnya komunikasi efektif.
- Mahasiswa mengetahui berbagai gaya komunikasi.



- Mahasiswa memahami bagaimana berkomunikasi secara efektif.
- Mahasiswa dapat memilih gaya komunikasi yang paling baik.
- Mahasiswa memahami bagaimana cara melakukan komunikasi asertif.

Asal kata Komunikasi

- dari Latin **commūnicāre**, yang berarti "to share“ atau **untuk berbagi.**
- atau dari kata **communis** yang berarti “**common**” dimana dalam berkomunikasi kita berusaha membangun **commonness** atau **kesamaan dengan orang yang diajak berkomunikasi.**

Definisi Komunikasi

Tindakan **menyampaikan makna yang diinginkan dari satu entitas atau kelompok ke kelompok lain melalui penggunaan tanda yang dipahami bersama.**

Model Komunikasi Efektif

1. Pemberi Pesan



2. Penerima Pesan



1. Menyampaikan Pesan



2. Mendengar dan Merespon



3. Mengklarifikasi



4. Menyampaikan konfirmasi



Tahap Komunikasi

1. Memikirkan apa yang akan disampaikan.
2. Mencari cara terbaik untuk menyampapkannya.
3. Menemukan rangkaian kata yang tepat.
4. Memastikan orang lain memahami apa yang disampaikan.
5. Dan sebaliknya berusaha memahami apa yang disampaikan orang lain.

Jenis Komunikasi

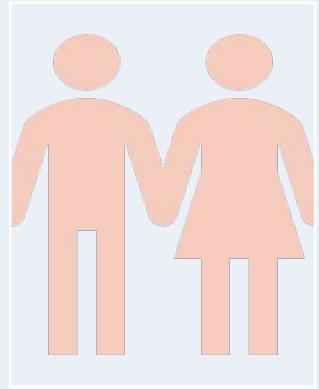
Komunikasi Lisan

- Verbal.
- Non-Verbal: ekspresi wajah, bahasa tubuh seperti gesture, sorot mata, ucapan, dan lain-lain.
- Mendengarkan.

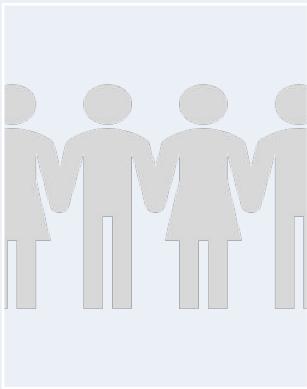
Komunikasi Tulisan

- Tulisan (makalah, karangan, ppt presentasi, dll).
- Gambar.

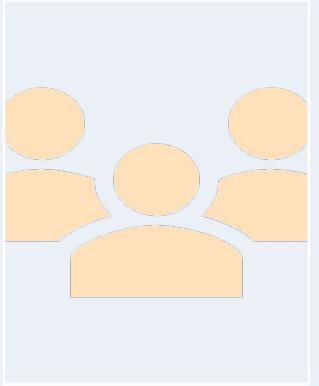
Jenis Komunikasi Lisan (berdasarkan lawan bicara)



Komunikasi personal
(one to- one)



Presentasi



Diskusi Grup
(group discussion)

Gaya Komunikasi: Agresif, Pasif, Asertif

Tipe Gaya Berkommunikasi

1. Agresif
2. Pasif
3. Pasif-Agresif
4. Asertif

I Win - You
Win

I Lose - You
Lose

ASSERTIVE

I care about myself
I care about you

**PASSIVE-
AGGRESSIVE**

I don't care about myself
I don't care about you

AGGRESSIVE

I care about myself
I don't care about
you

PASSIVE

I don't care about
myself
I care about you

I Win - You
Lose

I Lose - You
Win

Komunikasi Agresif



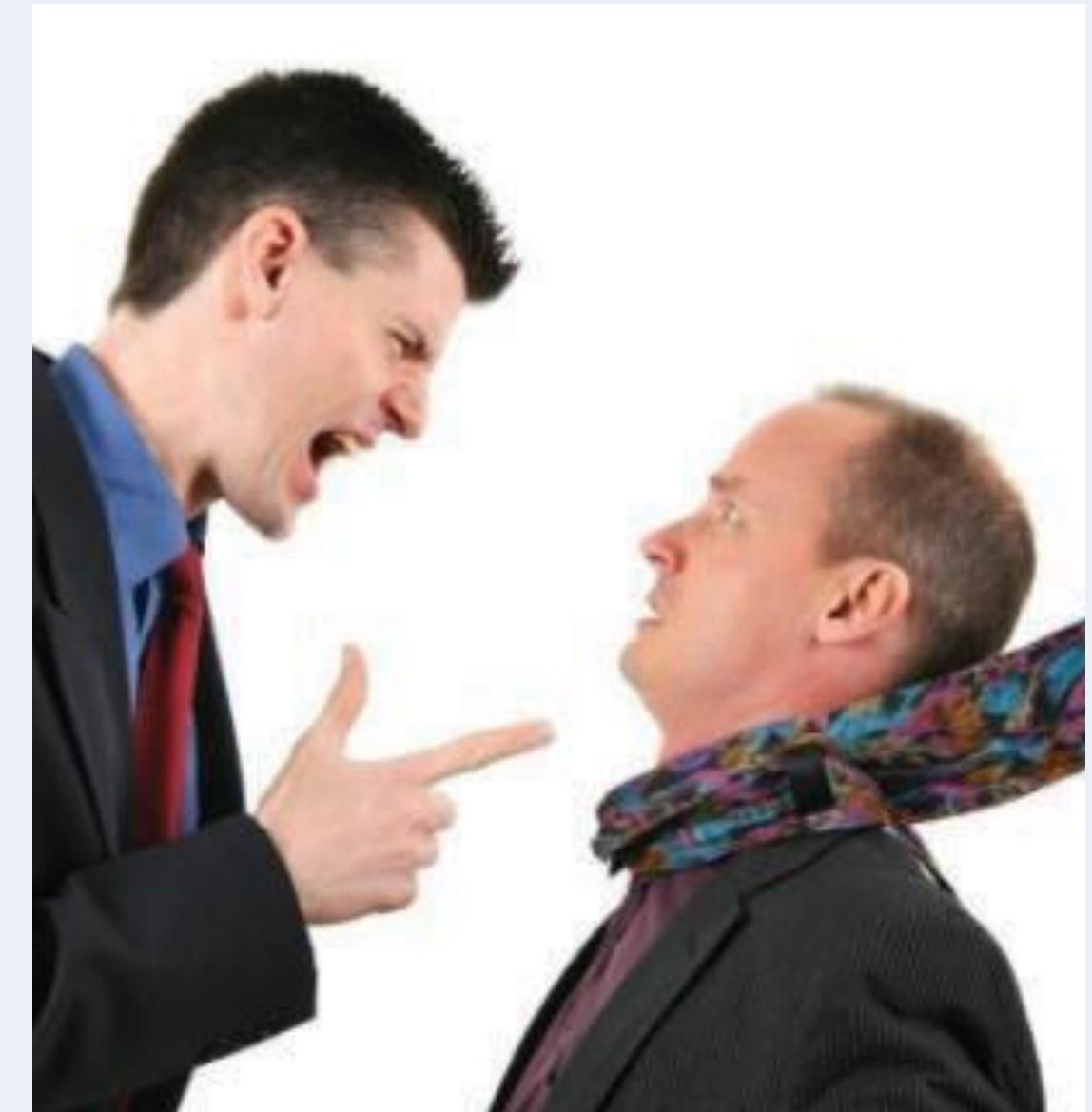
Komunikasi Agresif

- Cara komunikasi dan perilaku di mana seseorang mengungkapkan perasaan, kebutuhan, dan haknya tanpa memperhatikan atau menghormati kebutuhan, hak, dan perasaan orang lain.
- Ingin menang sendiri.



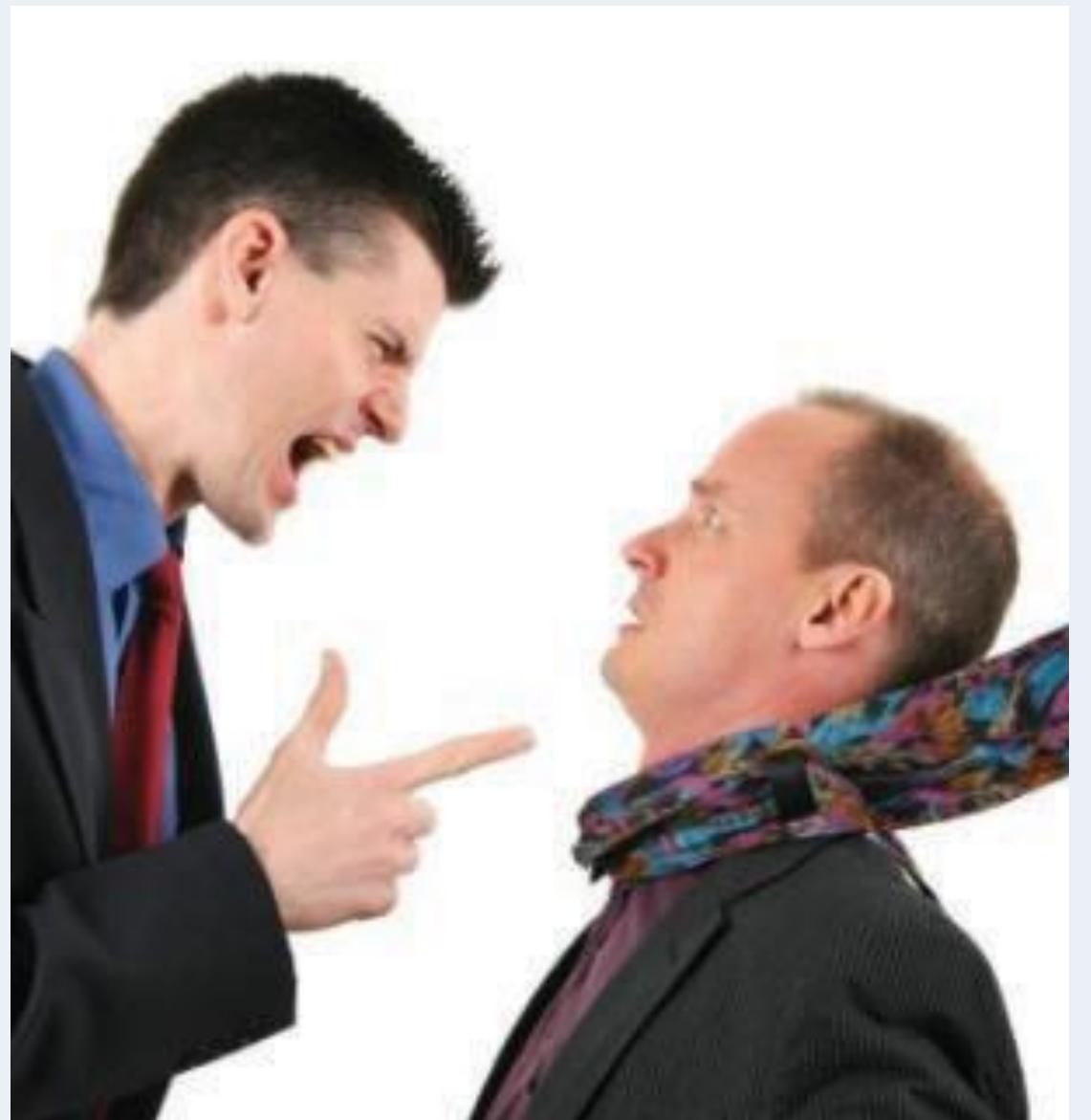
Perilaku Komunikator Agresif

- Mendengarkan dengan buruk, sering menyela, mendominasi.
- Mengontrol atau menuntut.
- Mengkritik, mengintimidasi, atau mengancam orang lain.
- Menunjuk jari.
- Menatap dan melotot dengan intens.
- Cemberut.



Seringkali Dilakukan Oleh

- Berkepribadian dominan.
- Pemilik kekuasaan:
 - Atasan kepada Bawahan.
 - Orangtua kepada Anak.
 - Kakak terhadap adik, dll.



Penyebab Komunikator Agresif

- Merasa diri lebih berkuasa.
- Ingin mendominasi atau menghina orang lain.
- Tidak ingin didominasi atau dipermalukan oleh orang lain.
- Mengekspresikan perasaan marah atau superioritas.
- Takut gagal.
- Kurang percaya diri.
- Sukses di masa lalu dengan agresi.
- Memanipulasi orang lain.
- Tidak mempertimbangkan perasaan orang lain.

Contoh Kalimat Komunikator Agresif

- "Ini semua salahmu."
- "Ini caraku kamu tidak usah ikut campur"
- "Lakukan apa yang saya katakan."
- "Saya tidak peduli apa yang kamu katakan."
- "Kamu tidak pernah melakukan sesuatu dengan benar."
- "Saya tidak setuju dengan Anda jadi saya tidak perlu mendengarkan pendapat Anda."
- "Setiap orang harus setuju dengan saya."
- "Aku benar dan kamu salah."
- "Kamu berhutang padaku."
- "Saya berhak atas ini."
- "Saya akan mendapatkan apa yang saya inginkan tidak peduli apapun."

Masalah Gaya Komunikasi Agresif

- Tidak mendapatkan input dari orang lain.
- Mendapatkan respon agresif balasan dari orang lain.
- Ketidakpercayaan.
- Takut berbagi.
- Merahasiakan sesuatu karena rasa takut.
- Perasaan tidak dihargai.
- Merasa tertekan.
- Kurangnya koneksi.
- Lebih banyak konflik.
- Tujuan tidak tercapai.



Bagaimana Berkommunikasi dengan Komunikator Agresif

- Mendengarkan apa yang dikatakan dan menerima.
- Menunjukkan rasa hormat.
- Menunjukkan pemahaman dan empati.
- Menghindari ekspresi kekuatan apa pun.
- Mendorong orang lain untuk mengambil tanggung jawab atas perilaku mereka sendiri dan mengarahkannya ke cara yang lebih kreatif atau positif.

Bagaimana Berkommunikasi dengan Komunikator Agresif

- Perilaku non-verbal yang dapat membantu meredakan agresi meliputi:
 - Menyadari bahasa tubuh Anda sendiri dan menunjukkan sikap terbuka yang tidak mengancam.
 - Pertahankan kontak mata yang baik tetapi pastikan ini tidak tampak konfrontatif.
 - Usahakan agar gerakan fisik Anda tetap tenang.



A close-up photograph of a person's hands holding a light-colored fedora hat by its brim. The person is wearing a dark-colored shirt with a subtle pattern. The background is dark and out of focus.

Komunikasi Pasif

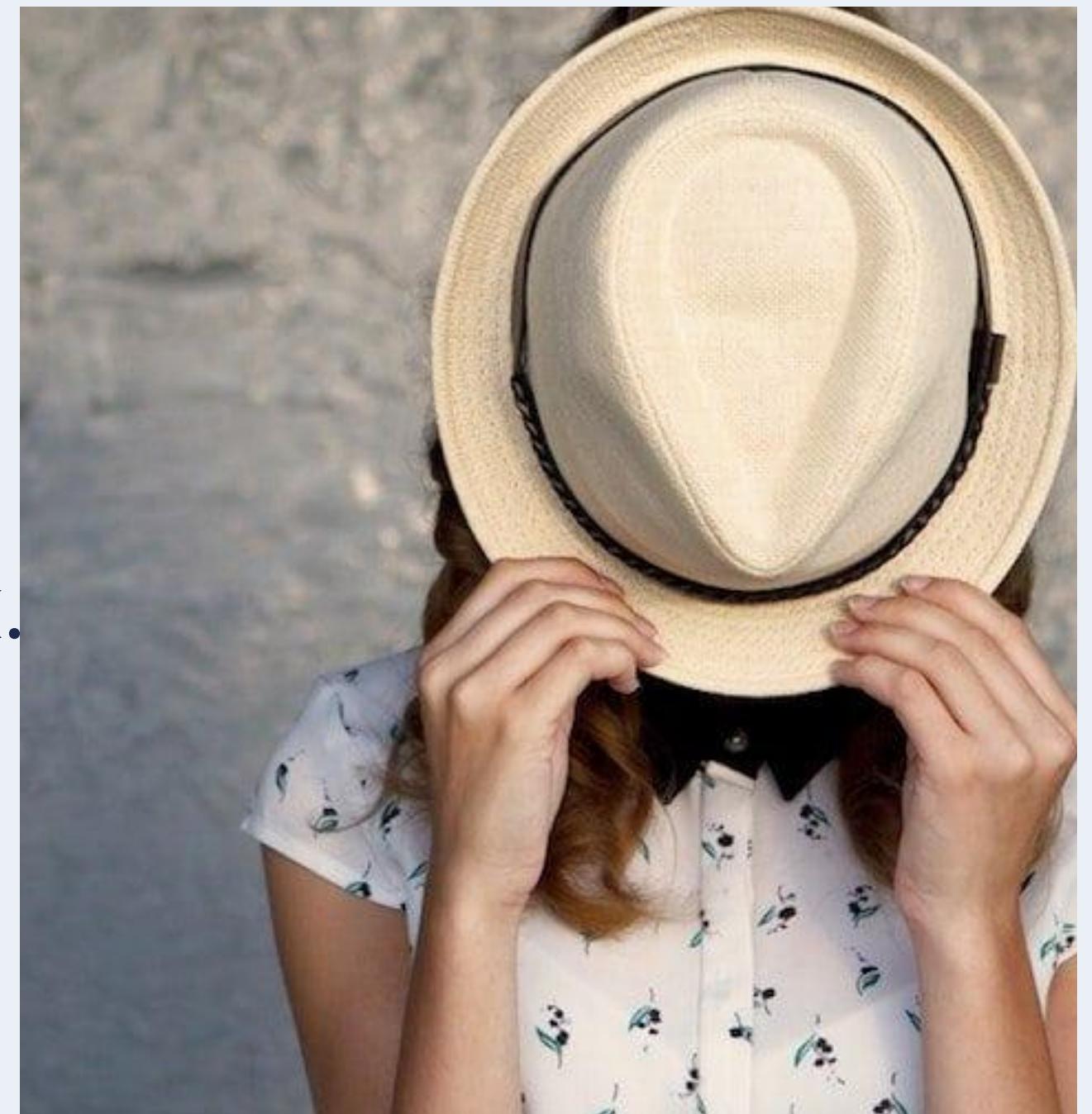
Komunikasi Pasif

- Sulit mengekspresikan diri.
- Cenderung menyerah kepada orang lain.
- Lebih banyak diam.



Perilaku Komunikator Pasif

- Lebih banyak diam.
- Lebih banyak menerima pendapat orang lain.
- Ketidakmampuan untuk mengatakan tidak.
- Mengikuti kebanyakan orang.
- Kesulitan melakukan kontak mata.
- Postur tubuh yang kurang baik.



Contoh Kalimat Komunikator Pasif

- Saya tidak mungkin membela hak saya.
- Saya tidak tahu apa hak saya.
- Saya diinjak-injak oleh semua orang.
- Saya lemah dan tidak bisa menjaga diri saya sendiri.
- Orang lain tidak pernah mempertimbangkan perasaan saya.
- “Gak apa-apa, gak penting kok”.
- “Saya apa aja ok, selama semua orang merasa senang”.

Masalah Gaya Komunikasi Pasif

- Pendapat dan kebutuhan yang terabaikan.
- Menimbulkan perasaan stress, marah dan benci.
- Dapat menyebabkan ledakan komunikasi agresif.
- Sulit mendapatkan pekerjaan dan promosi.
- Terlibat dalam pilihan yang buruk.
- Mengharapkan orang lain menjadi pembaca pikiran.

Bagaimana Berkommunikasi dengan Komunikator Pasif

- Bangun mereka dan buat mereka merasa dihargai.
- Beri tahu mereka bahwa kita menginginkan pendapat mereka dan mengapa.
- Ajukan pertanyaan langsung.
- Lebih sedikit bicara, dengarkan lebih banyak.
- Bantu melalui komunikasi tertulis, semisal e-mail.

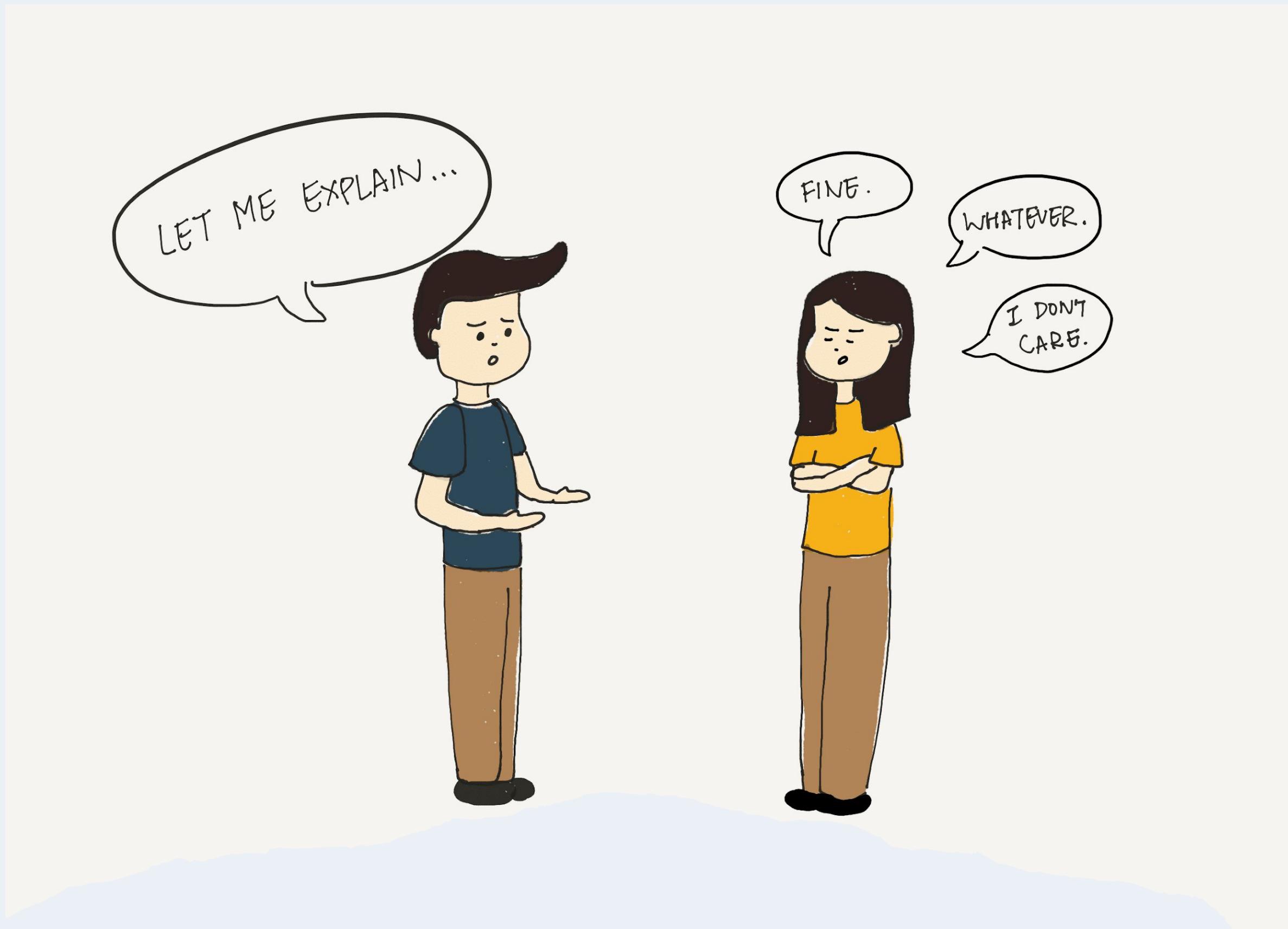
Kapan Komunikasi Pasif dapat Digunakan?

- Saat diperlukan untuk berkompromi.
- Saat berurusan dengan orang yang manipulatif.
- Jika bersikap tegas akan menyakiti orang lain dan tidak menguntungkan Anda, atau mereka.

Penyebab Komunikator Pasif

- Konsep diri negatif.
- Tidak percaya diri.
- Malas terlibat.
- Pengalaman negatif di masa lalu - trauma.

Komunikasi Pasif-Agresif



Komunikasi Pasif Agresif

Komunikasi pasif-agresif tampak pasif di permukaan, tetapi mengungkapkan kebencian/kemarahan tersembunyi yang muncul secara halus dan tidak langsung.



Contoh Perilaku Komunikator Pasif-Agresif

- Sering menyindir.
- Kata-kata tidak sejalan dengan Tindakan.
- Tidak setuju tetapi tidak mengatakannya kemudian melawan di dalam hati.
- Ekspresi wajah tidak cocok dengan kata-kata.
- Kesulitan mengenali emosi.

Contoh Kalimat Komunikator Pasif-Agresif

- "Baik, terserah kamu sajalah".
- Setelah mengatakan sesuatu yang kasar, sarkastik, atau meluka diikuti dengan mengatakan, "Aku hanya bercanda kok".
- “Maaf saya terlambat karena ada hal yang harus saya lakukan dulu” (dilakukan dengan sengaja untuk membuat sebuah acara menjadi rusak atau orang lain menunggu orang tsb).
- “Tuh kan saya bilang juga apa, sebelumnya juga saya sebenarnya ga setuju”.

Masalah Gaya Komunikasi Pasif-Agresif

- Hubungan yang tidak menyenangkan.
 - Tidak ada orang yang senang disindir.
- Komunikasi yang membingungkan.
- Kurangnya rasa percaya.
- Memunculkan: “Musuh dalam selimut”.

Bagaimana Menghadapi Komunikator Pasif-Agresif

- Kecuali kamu melakukan kesalahan, jangan meminta maaf.
- Utamakan kebutuhan yang lebih besar.
- Jangan terpancing.
- Tanyakan masalahnya dan utarakan keberatan.

Komunikasi Asertif



Komunikasi Asertif

- Memberi tahu orang lain bagaimana perasaan Anda dan apa yang Anda inginkan, tanpa melanggar hak mereka.
- Menghormati pendapat dan sikap orang lain.
- Pendengar yang aktif.

Contoh Perilaku Komunikator Asertif

- Kemampuan untuk mengekspresikan keinginan dan kebutuhan dengan percaya diri.
- Mendorong percakapan yang seimbang di mana kedua orang memiliki kesempatan untuk berbicara.
- Kemampuan untuk mengatakan tidak dengan sopan.
- Penggunaan pernyataan "Saya" (Saya merasa terganggu konsentrasinya ketika orang datang terlambat).
- Mempertahankan kontak mata yang baik.

Contoh Kalimat Komunikator Asertif

- "Saya bertanggung jawab atas kebahagiaan saya sendiri."
- "Saya menghormati kebutuhan dan pendapat orang lain."
- “Kita semua memiliki hak untuk mengekspresikan diri dengan hormat dan jujur.”

Bagaimana Menjadi Komunikator Asertif

- Sampaikan faktanya dan tidak menghakimi
 - Ekspresikan perasaan Anda dengan tenang.
- Tidak membesar-besarkan efek dari perilaku negatif lawan bicara.
- Menggunakan bahasa tubuh dan nada bicara yang baik.
- Dengarkan baik-baik apa yang orang lain katakan dan bertanya.
- Carilah solusi menang-menang daripada menang-kalah.

Keterbatasan Asertif

- Ketegasan itu spesifik secara budaya.
 - Dalam beberapa budaya apa yang kita anggap asertif dapat diartikan sebagai kasar dan sompong atau bahkan terlalu penuntut.
 - Misalnya, dalam budaya yang lebih mengutamakan keharmonisan sosial (seperti budaya Asia), bersikap terlalu tegas bisa dipandang sebagai perilaku yang tidak sopan atau egois. Oleh karena itu, asertivitas perlu disesuaikan dengan norma-norma budaya setempat agar tidak menyinggung atau merusak hubungan sosial.

Keterbatasan Asertif

- Perlu pertimbangan dari sisi sopan santun tentang bagaimana cara mengungkapkan keinginan.
 - Misalnya, saat berbicara dengan seseorang yang lebih tua atau otoritas dalam suatu budaya, kita mungkin perlu menggunakan pendekatan yang lebih halus dan sopan agar tidak dianggap tidak menghormati.

Keterbatasan Asertif

- Tidak selalu memungkinkan berkomunikasi secara asertif dengan orang yang sangat agresif atau pasif.
 - Orang yang agresif cenderung tidak mendengarkan atau merespon sehingga asertivitas mungkin tidak mencapai tujuan.
 - Sebaliknya, dengan orang yang sangat pasif, sikap asertif bisa membuat mereka merasa tertekan atau kewalahan. Dalam kedua kasus tersebut, pendekatan komunikasi lain mungkin lebih efektif, seperti negosiasi yang lebih fleksibel atau penggunaan empati untuk meredakan ketegangan.

Kapan Bersikap Asertif?

Untuk diterapkan ketika diperlukan:

- Jika Anda tahu cara bersikap asertif, Anda bebas memilih apakah akan melakukannya atau tidak.
- Jika Anda tidak mampu bersikap asertif, Anda tidak memiliki pilihan; Anda akan diatur oleh orang lain, dan kesejahteraan Anda akan menderita.

Alberti and Emmons (2001)

Kesimpulan

- Tiga gaya komunikasi pertama dapat menyebabkan masalah saat mencoba membangun hubungan.
 - Gagal mendengarkan orang lain (agresif)
 - Menghindari konflik (pasif-agresif)
 - Ketakutan untuk mengekspresikan diri (pasif) menghalangi komunikasi yang efektif.
- Gaya komunikasi asertif menjadi gaya penyeimbang antara kebutuhan sendiri dan kebutuhan orang lain dengan tetap memperhatikan sopan santun dan kultur di setiap tempat.

Prinsip Penting dalam Komunikasi Efektif

5 Hukum Tak Terhindarkan dari Komunikasi (Lisan): REACH

01

Respect

Sikap menghargai setiap individu.

02

Empathy

Menempatkan diri kita pada situasi atau kondisi yang dihadapi oleh orang lain.

03

Audible

Dapat terdengar atau dimengerti dengan baik

04

Clarity

Kejelasan dari pesan sehingga tidak menimbulkan multi interpretasi atau berbagai penafsiran yang berlainan.

05

Humble

Sikap rendah hati.

1. Respect

Praktikkan kesopanan dan kebaikan.

Treat everyone with politeness, even those who are rude to you - not because they are nice, but because you are.

1. Respect

Dengarkan dengan ramah.



1. Respect

Hindari hal-hal negatif.



1. Respect

Jangan terlalu mengkritik.

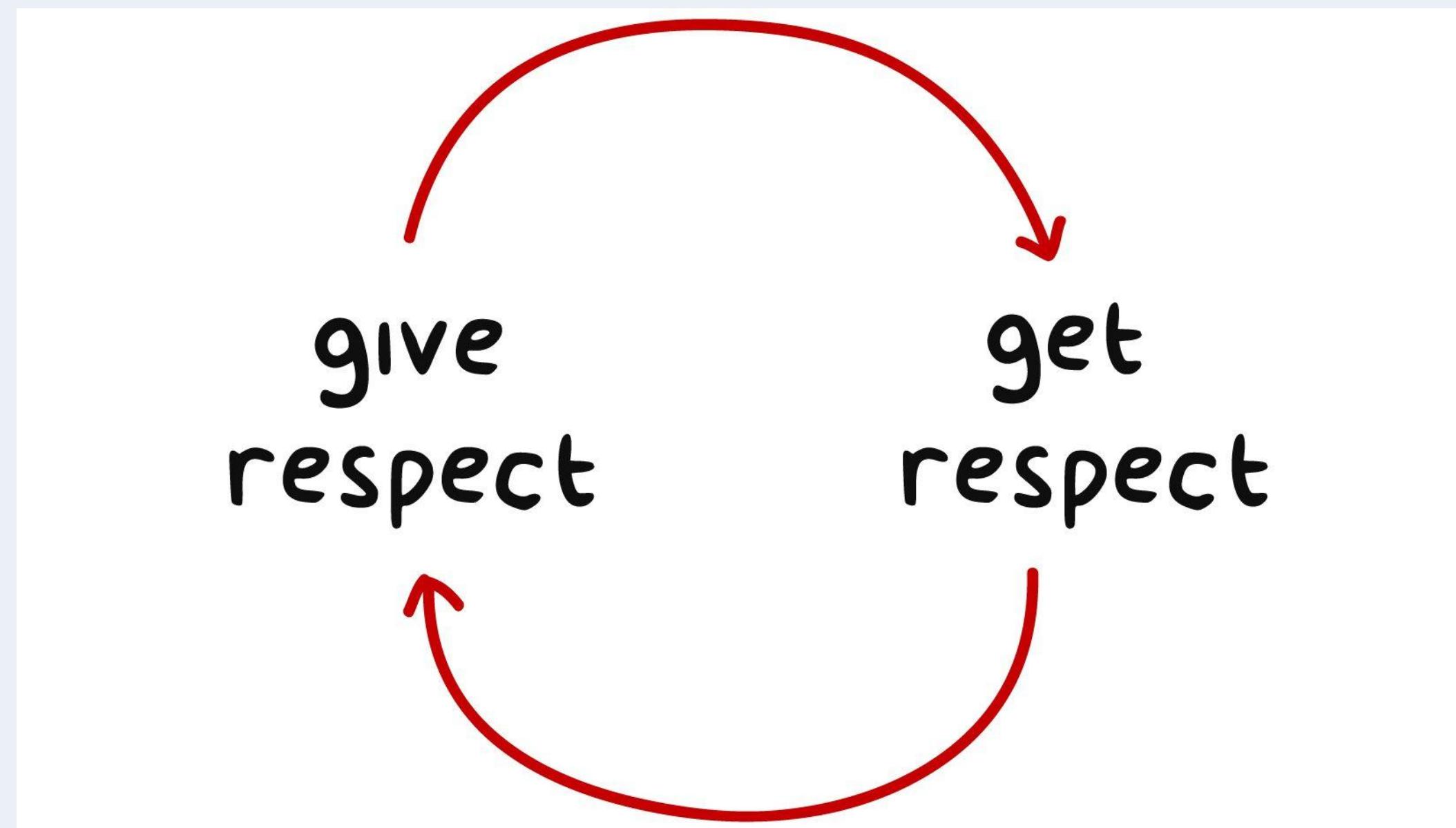
Psychological Fact

People with low self-esteem are 80% more likely to criticize others or put them down in order to make themselves feel better, tougher, and smarter.

But people who are confident with themselves are more likely to take things as they are and enjoy them.

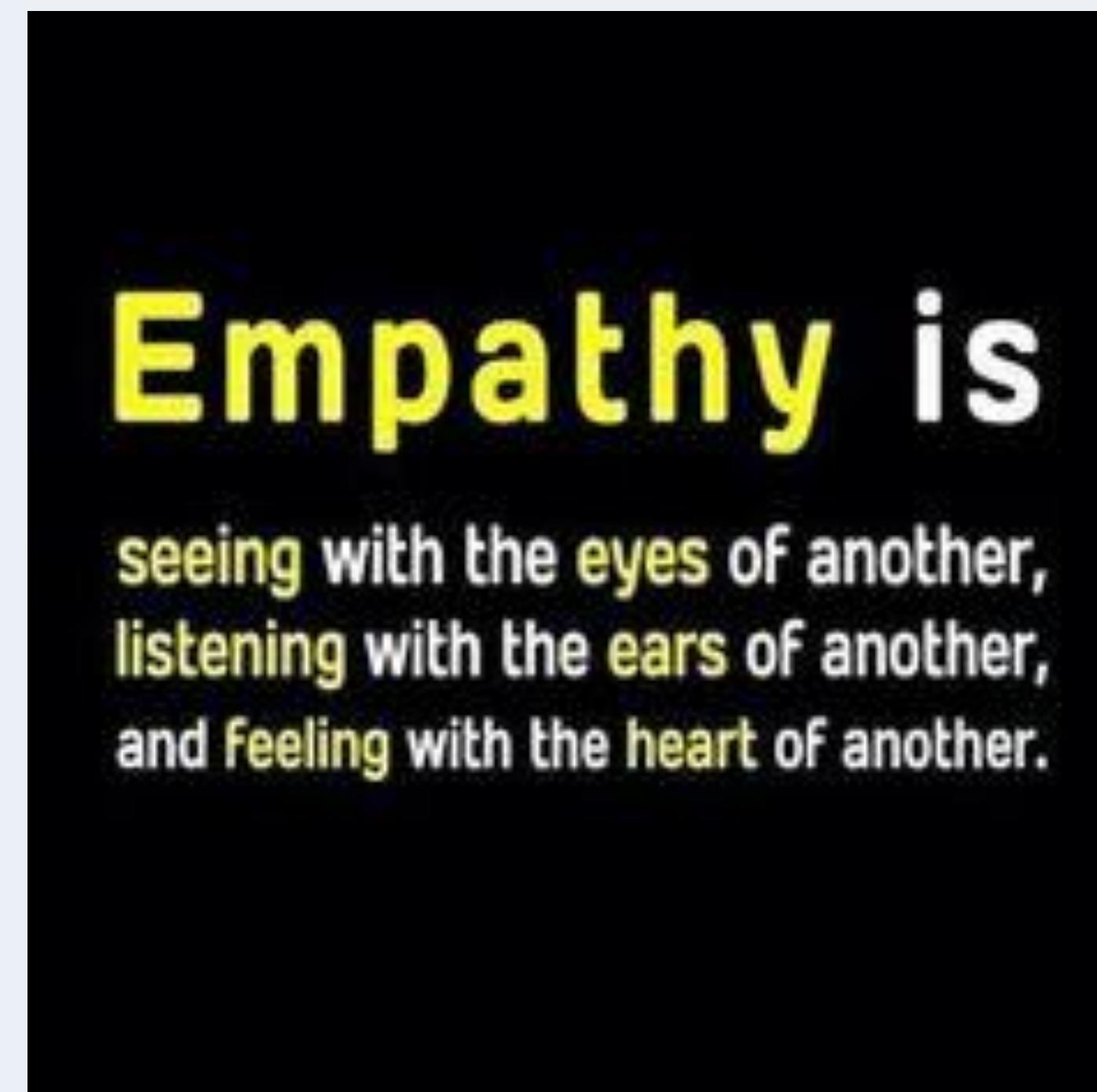
1. Respect

Hargai pendapat orang lain.



2. Empathizing

Menempatkan diri pada posisi lawan bicara



Empati vs Simpati

Empati	Simpati
<p>Empati adalah kemampuan untuk benar-benar memahami dan merasakan apa yang orang lain rasakan, seolah-olah kamu berada dalam posisi mereka. Dalam empati, kamu tidak hanya mengakui perasaan mereka tetapi juga mencoba merasakan atau membayangkan bagaimana rasanya berada dalam situasi tersebut.</p>	<p>Simpati adalah perasaan peduli atau kasihan terhadap orang lain, tetapi tanpa melibatkan diri secara emosional dalam pengalaman atau perasaan mereka. Ketika seseorang merasa simpati, mereka mengakui bahwa orang lain sedang mengalami kesulitan atau perasaan yang sulit, tetapi mereka tidak benar-benar merasakan atau membayangkan perasaan tersebut secara mendalam.</p>
<p>Contoh: Jika temanmu menceritakan kehilangan hewan peliharaannya dan kamu pernah mengalami hal yang sama, kamu mungkin berkata, "Saya tahu betapa sulitnya kehilangan hewan peliharaan. Saya juga merasa sangat sedih ketika kucing saya mati beberapa tahun lalu." Dalam hal ini, kamu merasakan apa yang mereka rasakan dan bisa berbagi dalam kesedihan mereka.</p>	<p>Contoh: Seseorang teman menceritakan bahwa hewan peliharaannya baru saja meninggal. Kamu merasa kasihan dan mengatakan, "Saya turut prihatin atas kehilangan itu." Kamu menunjukkan perhatian, tetapi tidak sepenuhnya membayangkan atau merasakan kesedihan yang sama.</p>
<p>Memahami dan merasakan perasaan orang lain dengan cara yang lebih dalam, sering kali melibatkan membayangkan diri dalam situasi tersebut.</p>	<p>Menyadari perasaan orang lain dan menunjukkan kepedulian, tanpa merasakan perasaan yang sama.</p>

Sangat mudah untuk mengetahui kapan seseorang berempati dengan melihat:



1. Bahasa tubuh dan intonasi yang sesuai.



2. Intonasi dan perasaan yang cocok.



3. Fokus pada apa yang lawan bicara katakan dan maksudnya.

3. Audible

- Gunakan volume yang sesuai.
- Tidak berteriak-teriak.
- Gunakan intonasi yang sesuai.
- Atur kecepatan suara.
- Pastikan kanal komunikasi yang digunakan bebas hambatan.
- Lingkungan yang tidak bising.
- Berbicara dengan percaya diri.

4. Clarity

1. Tidak Ambigu

- Gunakan kata-kata yang lugas dan tidak bermakna ganda.
- Jangan gunakan kalimat yang terlalu panjang karena sulit ditangkap inti pembicaraannya oleh orang lain.
- Contoh:
 - “Semakin banyak orang Indonesia mempunyai akun di media sosial atau jejaring pertemanan”.
 - Banyak itu berapa? Ambigu!
 - Tapi akan lebih jelas jika disebutkan: Berdasarkan hasil studi lembaga konsumen, jumlah pengguna media sosial dan jejaring pertemanan meningkat sebesar 20% per tahun.

4. Clarity

2. Bertanya untuk memastikan

- Jangan ragu untuk bertanya.
- Sebagian orang merasa khawatir akan dianggap bodoh bila bertanya. Padahal sebaliknya, pertanyaan itu mengindikasikan anda memperhatikan.
- Tapi jangan pula sedikit-sedikit bertanya.
- Jangan dulu bertanya bila:
 - sudah diberi petunjuk/manual tapi belum dibaca sampai tuntas
 - bertanya hal yang terlalu detail padahal anda belum mencoba
 - lawan bicara belum selesai menjelaskan.

4. Clarity

3. Catat poin-poin penting

- Buatlah daftar poin-poin penting yang akan didiskusikan atau ditanyakan.
- Mencatat inti jawaban dari poin-poin yang telah dicatat.
- Catat pula informasi penting lain yang tidak termasuk di dalam daftar pertanyaan di atas.
- Jangan terlalu percaya diri kita dapat mengingat semua informasi tanpa mencatat.
 - Menurut hasil riset, manusia umumnya hanya mampu mengingat 30% informasi bila hanya mendengar saja.
 - Selain itu, mencatat memberi kesan positif bahwa anda menghargai lawan bicara.

4. Clarity

4. Peka terhadap Bahasa Tubuh dan Intonasi

- Bahasa tubuh mempengaruhi 55% dari komunikasi, sedangkan intonasi berpengaruh sebesar 38% dari komunikasi.
- Yang mengejutkan, apa yang kita katakan itu ternyata hanya berpengaruh hanya 7% dalam komunikasi.

Contoh Bahasa Tubuh

- Bila pembicaraan dilakukan dalam keadaan berdiri, berarti lawan bicara mengharapkan pembicaraan itu tidak terlalu lama.
- Bila menangkap kesan kalau lawan bicara sedang terburu-buru atau kesal:
 - minta saja waktu yang lain untuk berbicara jika memungkinkan.
 - Tapi jika tidak memungkinkan untuk menunda, langsung tanyakan atau sampaikan inti permasalahan yang mendesak.

Contoh Bahasa Tubuh

Sikap Tubuh	Kesan
Tangan di belakang.	Menyembunyikan sesuatu, khawatir atau menahan perasaan tertentu.
Tangan bersilang di depan.	Defensif, kurang menyukai apa yang sedang dihadapi, angkuh.
Tangan di dagu.	Berpikir, menganalisis atau dapat juga berarti bosan (bergantung pada ekspresi mata).
Tangan di samping tubuh.	Siap menerima informasi, tidak defensif.
Memainkan pulpen atau membuat coretan yang tidak berarti.	Tidak konsentrasi pada pembicaraan, pikiran melayang.
Mengetuk-ngetuk jari, menghela nafas berulang-ulang, berulangkali dan melihat jam.	Tidak sabar, ingin cepat-cepat mengakhiri.

Contoh Bahasa Tubuh

Sikap Tubuh	Kesan
Mengangguk-angguk.	Setuju, mengerti.
Kaki menyelonjor, sepatu setengah dilepas.	Malas, tidak siap mengerjakan sesuatu.
Telapak kaki sepenuhnya menghadap tanah.	Siap melakukan sesuatu.
Mata terus-terusan atau lebih banyak tidak tertuju pada lawan bicara.	Tidak serius, tidak memperhatikan penuh.
Mata lebih banyak terpusat pada mata lawan bicara.	Memperhatikan penuh.

4. Clarity

5. Gunakan alat bantu

- Menurut peribahasa, gambar bermakna lebih dari 1000 kata.
- Gunakan alat bantu baik berupa gambar, grafik, atau hasil ketikan poin-poin yang penting.
- Dengan demikian, kesalahpahaman dapat diminimalkan.
- Selain itu, menggunakan alat bantu untuk komunikasi membuat citra kita lebih baik karena dianggap lebih siap dan menandakan kita berusaha melakukan pekerjaan sebaik mungkin.

4. Clarity

6. Sampaikan rangkuman

- Salah satu hal masalah yang terjadi pada komunikasi adalah kita telah berbicara panjang lebar tapi pertanyaan inti belum terjawab.
- Gunakan rangkuman poin-poin penting pada akhir pembicaraan.
- Dengan demikian, masing-masing pihak bisa mengoreksi bila terjadi kesalahpahaman atau ada informasi tambahan.

5. Humble

- Sikap yang penuh melayani.
- Tidak sompong dan memandang rendah orang lain.
- Mau mendengar dan menerima kritik.
- Berani mengakui kesalahan.
- Rela untuk memaafkan.

5. Humble

- Lemah lembut dan penuh pengendalian diri (hindari ego).
- Bertanya jika tidak tahu.
- Mengutamakan kepentingan yang lebih besar.
- Bagikan kesuksesan Anda.
 - Anda mungkin berhasil, tetapi ada kemungkinan besar orang lain membantu Anda selama ini.
 - Temukan cara-cara kreatif untuk memberikan pujian terhadap orang-orang yang sudah bekerja bersama.

Hambatan Komunikasi

Hambatan Komunikasi

1. Hambatan fisik
2. Desain sistem
3. Hambatan sikap
4. Kemampuan bahasa individu
5. Hambatan fisiologis
6. Hambatan psikologis
7. Penyajian informasi

1. Hambatan fisik

- Disebabkan oleh faktor lingkungan.
- Contoh:
 - Staf yang berada di gedung berbeda atau di lokasi yang berbeda.
 - Peralatan yang jelek atau ketinggalan zaman.
 - Kegagalan untuk memperkenalkan teknologi baru pada waktu yang tepat.

2. Desain sistem

- Masalah yang disebabkan oleh struktur atau sistem.
- Contoh:
 - Struktur organisasi yang tidak jelas.
 - Alur kerja yang dirancang dengan buruk.
 - Kurangnya prosedur operasi standar atau struktur rapat yang tidak memadai.
 - Birokrasi yang rumit.

3. Hambatan sikap

- Hambatan sikap: Hambatan ini berasal dari pikiran dan hati seseorang.
- Dapat disebabkan oleh:
 - Kurangnya konsultasi dengan karyawan.
 - Konflik kepribadian.
 - Kurang motivasi.
 - Ketidakpuasan di tempat kerja.
 - Pelatihan yang tidak memadai.
 - Resistensi terhadap perubahan karena sikap dan gagasan yang mengakar.

4. Kemampuan bahasa individu

- Penggunaan kata-kata yang sulit, bahasa gaul atau tidak pantas dalam komunikasi dapat menyulitkan orang dalam memahami pesan.
- Pesan dengan penjelasan yang buruk atau salah paham yang dapat menyebabkan kebingungan.
- Untuk berbicara dengan jelas, komunikator pertama-tama harus berpikir jernih dan dapat fokus pada tujuan tertentu, kemudian menciptakan pesan yang akan mencapai tujuan tersebut.

5. Hambatan fisiologis

- Hambatan fisiologis: Bisa diakibatkan dari ketidaknyamanan pribadi individu.
- Misal:
 - kesehatan yang buruk.
 - penglihatan yang buruk.
 - kesulitan pendengaran.
 - Berat badan/tinggi badan.

6. Hambatan psikologis

- Hambatan psikologis: Mirip dengan hambatan sikap, hambatan psikologis melibatkan elemen:
 - Kemampuan regulasi emosional, khususnya emosi di sekitar kemarahan, kesedihan dan koneksi.
 - Tidak suka anggota tim.
 - Tidak hormat.
 - Keyakinan diskriminatif.
 - Niat untuk menyakiti atau merusak daripada mendorong dan membantu.
 - Perasaan superioritas terhadap individu atau kelompok.
 - Masalah emosional pribadi yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu.

7. Penyajian informasi

- Komunikator harus mempertimbangkan audiens sebelum memulai komunikasi.
 - menyiapkan alat bantu yang akan membantu pemahaman.
- Agar komunikasi berhasil, audiens yang berbeda memerlukan pendekatan yang berbeda dalam berkomunikasi.

Studi Kasus

- <https://youtu.be/8Ox5LhIJSBE> (7 menit)
- Perhatikan dan catat ada hambatan komunikasi apa saja yang terjadi!

"Please feel free to reach out if you have any questions!"

