

REMAJA CAKAP DIGITAL

PANDUAN MENJADI GENERASI Z YANG LIHAI BERMEDIA DIGITAL



GILANG JIWANA ADIKARA, M.A.
MUHFIZATURRAHMAH, M.ENG.
SETIA WARDANI, M.KOM.



REMAJA CAKAP DIGITAL

Panduan Menjadi Generasi Z yang Lihai Bermedia Digital

Penulis:

Gilang Jiwana Adikara

Muhfizaturrahmah

Setia Wardani

**Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri
Yogyakarta**

Remaja Cakap Digital: Panduan Menjadi Generasi Z yang Lihai Bermedia Digital

Penulis

Gilang Jiwana Adikara

Muhfizaturrahmah

Setia Wardani

Desainer Sampul, Grafik, dan Tata Letak

M. Miqdad Asyraf SA.

Jumlah Halaman

lii+51 halaman

Ukuran Buku

21,6 x 27,9 cm

Penerbit:

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

ISBN: 978-623-9829-50-6

Cetakan Pertama Oktober 2021

Hak Penerbitan © 2021

Dilarang mengutip dan memperbanyak tanpa izin tertulis dari penerbit, sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apa pun, baik cetak, *photoprint*, *microfilm*, dan sebagainya.

Daftar Isi

Daftar Isi	iii
Yuk Menjadi Gen Z yang Cakap Digital!	1
Bagian I: Kita Adalah Generasi Z	3
Bagian II Apa Itu Literasi Digital?.....	8
Bagian III Terampil Bermedia Digital.....	12
MEMAHAMI PERANGKAT DIGITAL.....	12
MENJELAJAHI MESIN PENCARI.....	15
MEMAHAMI MEDIA SOSIAL.....	17
CERMAT TRANSAKSI DIGITAL.....	22
WASPADA SAAT BERMAIN GAME ONLINE.....	26
Bagian IV: Etika dan Budaya Digital.....	29
TELITI MEMILIH INFORMASI.....	33
PORNOGRAFI YANG MENGANCAM	36
Bagian V: Mengamankan Diri dan Lingkungan	42
INTERNET: POTENSI BESAR, RISIKO BESAR	42
Bagian VI: Gen Z adalah Kunci.....	47
Daftar Pustaka.....	48
Tentang Penulis.....	51
.....	51
.....	51

Yuk Menjadi Gen Z yang Cakap Digital!

Selamat datang di era digital! Sadar atau tidak, saat ini kita tidak lagi tinggal di satu dunia. Di era digital, manusia menjadi makhluk dua dunia: dunia nyata dan dunia digital. Keduanya memiliki suasana yang berbeda. Di dunia nyata, kita adalah apa yang secara fisik tampak: wajah kita, tubuh kita, pakaian kita,



perilaku kita. Identitas kita adalah apa yang dikaruniakan dan kita miliki sejak lahir. Di dunia digital, kita bisa membentuk sendiri identitas kita seperti yang kita mau. Maka jangan heran jika ada sosok yang pemalu di dunia nyata, namun galak bukan main di dunia digital.

Kalau kita amati lebih lanjut, belakangan ini semakin banyak orang yang menggunakan media digital untuk beraktivitas. Semua memiliki tujuannya masing-masing. Mulai dari belajar, bekerja, menghibur diri, hingga berkarya bisa dilakukan. Betul, media digital memang punya keunggulan sendiri. Berbeda dengan dunia nyata di mana kita terperangkap dalam ruang fisik, di dunia digital yang nyaris tanpa batas kita bisa beraktivitas dengan leluasa. Tak tahu cara merakit komputer atau memperbaiki ponsel kita? Tinggal ketik saja tutorial merakit komputer atau memperbaiki ponsel di *Google*. Tak punya ruang untuk konser? Bikin saja akun Youtube atau lakukan Live IG. Ingin tenar tapi tak disorot stasiun televisi? Tak perlu khawatir, kita bisa tetap viral dan tenar dengan

bermodalkan konten di media sosial seperti Tiktok atau Instagram. Semua bisa kita lakukan dengan bebas. Namun benarkah kita benar-benar bebas? Adakah konsekuensi dari perilaku kita di media digital?

Kalau kalian suka nonton film Spiderman atau membaca komiknya, kalian pasti sudah tak asing dengan jargon terkenal mereka, *with great power, comes great responsibility* – dengan kekuatan besar, maka akan ada tanggungjawab besar yang harus ditanggung. Prinsip ini juga terjadi di dunia digital. Kebebasan untuk berkekspresi di dunia digital sebenarnya tidak gratis. Ada beragam konsekuensi, dampak, ancaman, dan tanggungjawab yang harus kita jaga agar kita bisa bermedia digital dengan nyaman.

Di dalam modul ini, kita akan mencoba menelusuri berbagai seluk beluk media digital. Kita akan membahas potensi dan peluang yang ada di media digital, strategi memaksimalkan media digital untuk berkreasi. Bab selanjutnya akan mengulas ancaman dan dampak yang harus kita waspadai selama bermedia digital serta bagaimana mengamankan diri kita di ruang digital. Bagian terakhir akan mengulas peran apa saja yang bisa kita lakukan di media digital sehingga kita bisa menjadi agen perubahan untuk kehidupan digital yang aman dan menyenangkan.

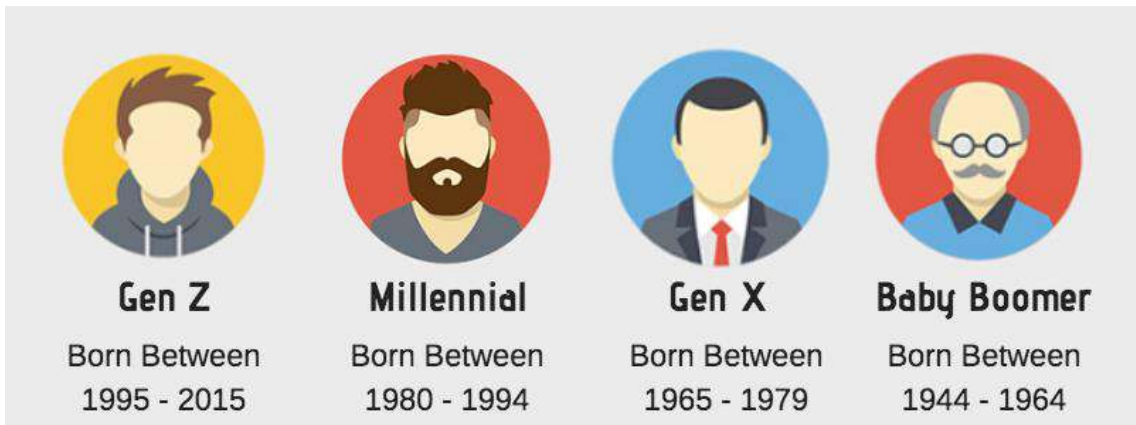
Supaya mudah dibaca, modul ini akan kami lengkapi juga dengan berbagai infografis dan ilustrasi yang diharapkan bisa membantu memahami pemaparan yang ada. Jika ada kesulitan, jangan sungkan untuk menghubungi kami untuk berdiskusi lebih lanjut. Selamat membaca!

Oktober 2021

Tim Penulis

Bagian I: Kita Adalah Generasi Z

Kita mungkin sudah tidak asing dengan istilah “milenial”. Di televisi, di radio, di Internet semua orang menggunakan istilah ini. Sebutan milenial pun dipukul rata untuk menyebut semua generasi muda. Padahal penggunaan istilah tersebut tak sepenuhnya benar. Istilah milenial adalah penyebutan untuk generasi yang lahir antara tahun 1980-1996. Sebutan milenial adalah sebutan lain untuk generasi Y. Jika kalian lahir antara 1997-2010 atau saat ini berusia antara 11-24 tahun, maka kalian adalah generasi Z atau dapat disingkat menjadi Gen Z.



Perbandingan generasi
Sumber: Cyprusshippingnews, 2019

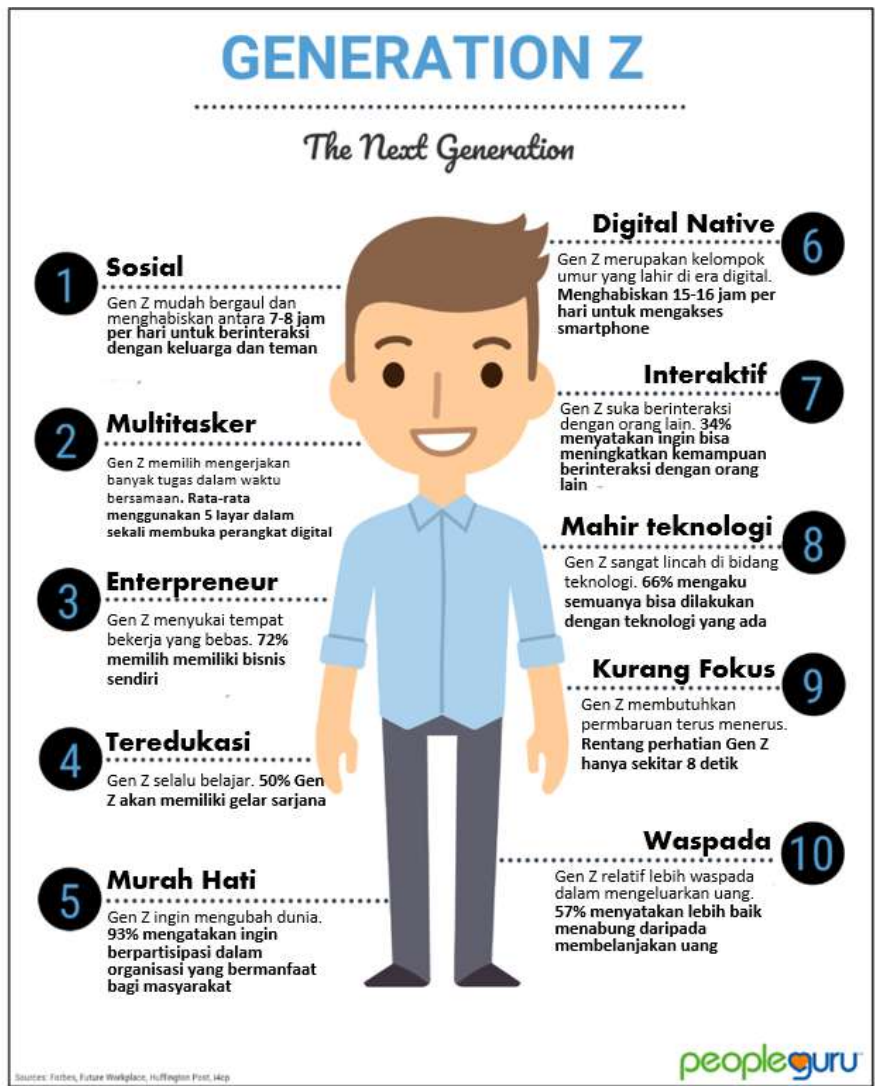
Salah satu hal yang membedakan antara gen Y atau para milenial dengan Gen Z adalah para milenial baru mengenal Internet ketika sudah mulai beranjak remaja. Oleh karena mereka harus berpindah dari teknologi media analog seperti radio dan televisi ke teknologi digital dalam bentuk Internet, maka para milenial ini juga mendapatkan julukan lain: *digital migrant*

Karena lahir ketika Internet sudah ada dan makin mudah diakses Gen Z pun dianggap mengenal Internet sejak lahir, oleh karena itu ada sebutan lain untuk Gen Z, yaitu *digital native*. Istilah ini mengesankan seakan-akan kita sudah mahir berinternet sejak lahir,

padahal sebenarnya tak ada hubungan antara lahir di tengah teknologi Internet dengan kecakapan digital. Buktinya, banyak juga teman-teman sebaya kita yang mungkin masih kesulitan ketika harus menggunakan teknologi digital. Atau mungkin juga masih ada di antara kita yang masih bingung, bagaimana sih sebenarnya aturan dalam berinteraksi di dunia digital? Sebaliknya ada juga generasi yang lebih tua tetapi jauh lebih mahir memanfaatkan Internet, bahkan bisa menjadikan Internet sebagai sumber penghasilan sehari-hari.

Menjadi Garda Terdepan

Sebagai generasi yang lebih muda, Gen Z memiliki karakteristik yang unik. Gen Z adalah generasi yang sangat tidak asing dengan keberadaan internet. Apalagi 2020 lalu kita dipaksa untuk beradaptasi dengan kehidupan berinternet karena pandemi Covid-19. Gen Z merupakan kelompok usia yang sangat suka berinteraksi di Internet dan mampu menggunakan media ini dalam waktu yang lama.



Karakter Generasi Z
Sumber: People Guru, diolah ulang

Kita dipandang mudah bersosialisasi, murah hati, suka dengan kebebasan dan pribadi yang cermat dalam berperilaku. Meskipun demikian karena lahir di mana Internet sudah berkembang dan miliaran konten ada di Internet, Gen Z dipandang sulit fokus karena banyak sekali hal yang ingin kita serap secara sekaligus. Kita juga memiliki *attention span* atau daya fokus yang singkat. Maka jangan heran mengapa sekarang semua media Internet berbasis video mengeluarkan layanan video singkat seperti Tiktok, Instagram Reels, dan Youtube Shorts. Kita suka yang cepat dan tidak bertele-tele. Kondisi ini

sebenarnya bisa jadi bagus karena kita akan jadi lebih mudah menyerap informasi dan membuat kita semakin mahir dalam berbagai bidang yang kita minati dengan cepat.



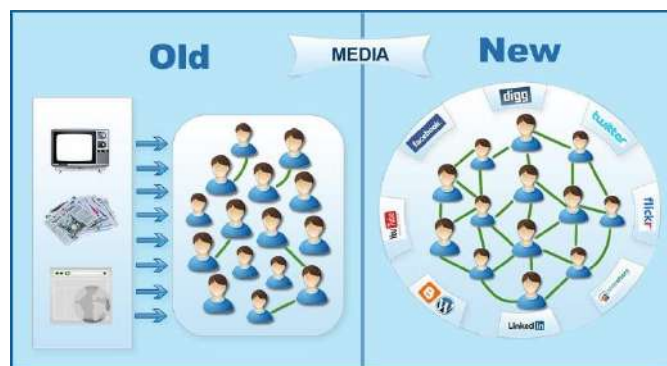
Perbandingan jumlah penduduk berdasarkan umur
Sumber: Katadata.co.id (2020)

Jika merujuk pada data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik, pada 2020 Gen Z merupakan kelompok penduduk terbesar di Indonesia. Jumlahnya 27,94% dari total 270,2 juta populasi negeri ini. Penduduk terbanyak ada pada usia milenial, yaitu sebesar 25,87% dari total populasi.

Data ini menunjukkan bahwa dalam waktu dekat Gen Z yang berada di usia produktif akan menjadi agen pendorong kemajuan Indonesia. Dengan kata lain, masa depan kehidupan digital di Indonesia akan ada di pundak kita sebagai para remaja Generasi Z. Gen Z dan Millenials akan memiliki peran besar untuk memberikan pemahaman pada generasi terdahulu tentang kehidupan berinternet dan akan menjadi teladan bagi generasi yang lebih muda mengenai cara memanfaatkan media digital dan internet dengan baik dan beretika. Sudah siapkah kita?

Bagian II Apa Itu Literasi Digital?

Istilah literasi biasanya merujuk pada keterampilan menulis, membaca, dan memahami maksud bacaan dengan baik. Jika kita bisa mengerti isi buku dalam sekali baca, maka kita dianggap memiliki kemampuan literasi yang baik. Seiring perkembangan zaman, kita tidak lagi hanya menggunakan buku sebagai informasi. Kita juga menggunakan media massa lain, seperti radio dan televisi. Karena cara kita untuk mendapatkan informasi makin beragam, maka istilah “literasi” dipinjam untuk menjelaskan kemampuan memahami berbagai macam konten di media massa. Kemampuan ini disebut dengan “literasi media”.



Media lama, kita hanya sebagai penonton. Di media baru, kita bisa juga sebagai produsen konten dan saling berbagi dengan pengguna lainnya (Itbriefcase.net)

Tentu saja perkembangan teknologi informasi tidak hanya berhenti pada media radio dan televisi. Saat ini kita ada di era digital di mana Internet menjadi penghubung utama dalam mengirimkan konten. Keberadaan Internet membawa perubahan besar. Oleh karena itulah media yang ada sebelum era Internet disebut media lama (old media) dan media yang ada setelah era Internet disebut media baru (new media). Era ini memiliki tantangan yang berbeda. Di media lama seperti televisi, koran, dan radio, kita hanya berperan sebagai pemirsa pasif yang hanya bisa menyimak. Jangan berharap kita bisa langsung berkomentar atau mengkritik konten yang ada di media lama ini. Untuk bisa

masuk dan membuat konten di media lama pun prosesnya luar biasa sulit. Butuh biaya yang sangat besar dan tenaga manusia yang banyak.

Di media baru kita tak lagi menjadi pengguna pasif. Kita bisa menjadi pengguna yang aktif. Kita tak lagi hanya bisa menjadi penonton, tapi juga bisa menjadi *content creator*. Maka jangan heran jika sekarang kita bisa dengan mudah membuat konten dan bisa disaksikan oleh banyak orang. Kita juga bisa dengan bebas memilih mau menyaksikan konten yang sesuai dengan hobi kita kapan saja kita mau.

Kebebasan ini memang menyenangkan, tapi di satu sisi jadi tantangan karena kendalanya menjadi luar biasa banyak. Ketika semua orang bisa memproduksi konten, kita jadi harus semakin jeli dalam memilih konten mana yang paling layak untuk dipercaya. Kita juga harus yakin untuk bisa memproduksi konten yang berkualitas dan tidak menjadi bumerang yang membahayakan diri kita di masa mendatang. Keterampilan untuk bisa bijak dalam bermedia digital ini menjadi dasar lahirnya istilah “literasi digital”.

Orang yang memiliki keterampilan literasi digital yang baik dan cakap digital tidak hanya mampu menggunakan beragam perangkat digital dengan baik, melainkan juga mampu menggunakan fitur-fitur di Internet dengan tepat. Orang yang cakap digital juga mampu menggunakan internet dengan penuh kesadaran, beretika, dan berbudaya, dan yang tidak kalah penting, mampu menciptakan lingkungan bermedia digital yang aman dan nyaman bagi semua pengguna. Dengan begitu, semua kegiatan yang dilakukan di media digital dan Internet, baik untuk belajar, bekerja, mencari hiburan, mencari pengetahuan, hingga bergaul dengan sesama dapat dilakukan dengan optimal.

Lalu, bagaimana cara mengukur sejauh mana kita cakap bermedia digital?

Di Indonesia saat ini ada berbagai indikator keterampilan literasi digital. Masing-masing memiliki pendekatan yang berbeda dalam memahami seberapa terampil seseorang saat beraktivitas di media digital.

Japelidi (2018)	Tular Nalar (2020)	Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) (2020)	Kominfo, Siberkreasi & Deloitte (2020)
10 kompetensi	8 kompetensi	5 kompetensi	4 area kompetensi
<ul style="list-style-type: none"> • Akses • Paham • Seleksi • Distribusi • Produksi • Analisis • Verifikasi • Evaluasi • Partisipasi • Kolaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengakses • Mengelola Informasi • Mendesain Pesan • Memproses Informasi • Berbagi Pesan • Membangun Ketangguhan Diri • Perlindungan Data • Kolaborasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelola Data Informasi • Komunikasi dan Kolaborasi • Kreasi Konten • Keamanan Digital • Partisipasi dan Aksi 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Digital Skills</i> • <i>Digital Culture</i> • <i>Digital Ethics</i> • <i>Digital Safety</i>

Jika merujuk pada tabel di atas, Japelidi, Tular Nalar, dan BSSN sama-sama membagi keterampilan literasi digital berdasarkan kemampuan pengguna dalam memanfaatkan media digital, mulai dari mampu mengaktifkan perangkat sampai mampu bekerjasama untuk memproduksi konten. Sementara Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Siberkreasi mengadopsi konsep Deloitte dengan mengelompokkan berbagai

keterampilan tersebut ke dalam empat kategori: mahir bermedia digital (digital skills), berbudaya dalam bermedia digital (digital culture), bermedia digital dengan beretika (digital ethics), dan aman bermedia digital (digital skills).

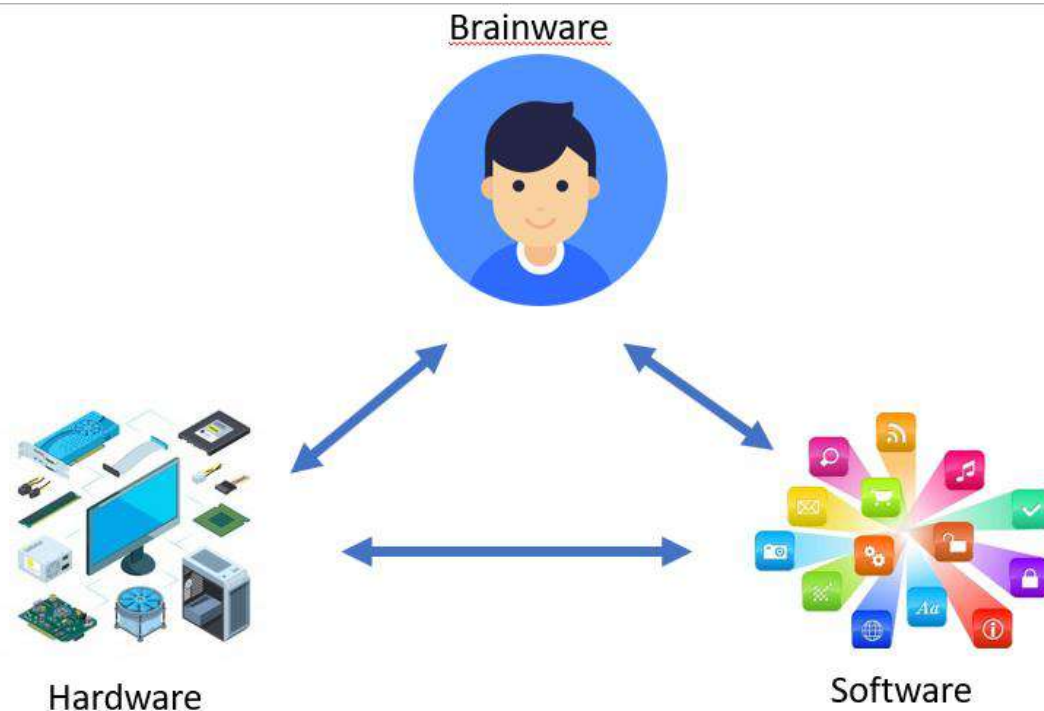
Berdasarkan berbagai kompetensi itu, kita bisa melihat, sejauh mana *sih* kita terampil bermedia digital. Coba pilih salah satu versi kompetensi literasi digital lalu coba kita ingat perilaku kita saat bermedia digital. Apakah kita sudah bisa memenuhi semua kompetensi tersebut? Atau masih ada keterampilan yang belum kita kuasai? Jika masih banyak yang belum kita kuasai, yuk kita bersama-sama belajar!

Bagian III Terampil Bermedia Digital

MEMAHAMI PERANGKAT DIGITAL

Salah satu komponen utama dalam mengakses media digital adalah perangkat digital. Tanpa perangkat digital yang memadai, kita tidak akan bisa mengakses berbagai fasilitas di dunia maya. Jika ingin mendapatkan lebih banyak fitur dan terhubung dengan pengguna lain, maka kita juga memerlukan akses ke jaringan internet.

Rasanya kita pasti sudah cukup paham dengan berbagai perangkat digital. Sebut saja smartphone kita, laptop, tablet, komputer meja, hingga *smartwatch*. Semua perangkat digital adalah perangkat berbasis komputer karena bekerja dengan melakukan komputasi data secara digital. Jika kita bedah, untuk bisa berfungsi dengan baik sebuah perangkat digital setidaknya terdiri dari tiga komponen: pengguna (brainware), perangkat keras (hardware), dan perangkat lunak (software).



Hardware atau perangkat keras adalah komponen penyusun perangkat digital yang dapat kita sentuh secara fisik. Komponen-komponen penyusun ponsel kita adalah

rangkaian perangkat keras. Jika kita membongkar ponsel, maka akan ada layar, baterai, kamera, aneka sensor, microphone, hingga speaker. Jika salah satu saja komponen perangkat keras ini tidak berfungsi dengan baik, maka keseluruhan perangkat keras menjadi tidak berfungsi optimal.

Kombinasi perangkat keras yang berbeda biasanya juga akan menimbulkan efek yang berbeda terhadap kemampuan komputasi perangkat tersebut. Sebagai contoh, perangkat keras yang didesain untuk belajar dan bekerja akan memiliki spesifikasi teknis yang berbeda dengan perangkat keras yang dirancang untuk bermain game berat atau mengerjakan tugas-tugas multimedia seperti mengedit foto atau video.

Pengguna yang sudah mahir biasanya dapat menentukan sendiri ingin seperti apa perangkat keras yang dimilikinya dengan menyesuaikan dengan perilakunya sehari-hari. Jika pengguna itu adalah sosok yang sering bergerak, sering berkomunikasi dengan orang lain dan selalu berpindah lokasi, mungkin dia akan memilih smartphone sebagai perangkat utama. Sementara jika pengguna itu adalah pekerja kreatif yang lebih banyak bekerja di dalam ruangan, maka dia akan memilih komputer meja untuk mendukung aktivitasnya.

Selain mempertimbangkan penggunaan harian, tentu saja urusan keuangan menjadi faktor lain dalam memilih perangkat keras. Semakin mahal suatu perangkat maka akan semakin bagus pula kemampuannya. Namun mahal murahnya perangkat keras kerap kali bukan menjadi halangan untuk berkreasi. Nyatanya banyak juga kreator konten yang sukses dengan memulai kariernya dari peralatan yang sederhana.

Perangkat keras yang baik tentu akan membantu kita untuk bisa menikmati berbagai fasilitas di media digital, namun perangkat keras saja tidak akan bisa bekerja jika tidak ada perangkat lunak yang menyertainya.

Software atau perangkat lunak adalah komponen pelengkap perangkat keras. Jika hardware adalah badannya, maka software adalah “jiwa”nya. Berbagai sistem operasi yang dibenamkan di dalam perangkat kita, seperti Android, iOS, Windows, macOS, dan

sebagainya adalah perangkat lunak dasar. Setelah itu kita juga bisa menginstall berbagai software tambahan. Whatsapp, misalnya untuk berkirim pesan, Facebook, Instagram, dan Twitter untuk bermedia sosial, Youtube dan Tiktok untuk menonton video hingga berbagai aplikasi pendukung pekerjaan dan hiburan seperti *Microsoft Office* dan beragam aplikasi *game*.

Meskipun sama pentingnya dengan *hardware*, sebagian pengguna perangkat digital nyatanya kerap kali menyepelekan komponen *software*. Kita tentu tidak asing dengan istilah *software bajakan*. Istilah ini adalah sebutan untuk perangkat lunak yang didapatkan dan dipasang di perangkat keras tanpa membayar lisensi. Melakukan hal ini sebenarnya menyimpan risiko besar, antara lain tidak adanya dukungan pengguna yang bisa membantu pengguna untuk menyelesaikan masalah jika ada eror, tidak ada pembaruan berkala, sistem perangkat karena *software bajakan* biasanya didapat dari situs yang tidak jelas sistem

keamanannya, hingga risiko terjerat kasus hukum. Karena itu lah, kami menyarankan menggunakan *software resmi*, atau jika tak ada anggaran untuk membeli yang resmi, saat ini banyak pula *software alternatif gratisan*. *Software* yang berstatus *freeware* ini sekarang fiturnya sudah tak lagi kalah dengan *software* berbayar.



Brainware adalah salah satu komponen yang juga tak kalah penting. Perangkat digital yang lengkap tanpa pengguna yang tepat tidak akan bisa dimanfaatkan dengan optimal. Perangkat yang dirancang untuk bekerja secara otomatis sekalipun masih memerlukan campur tangan pengguna untuk bisa bekerja sesuai dengan tujuannya. Oleh karena itu, elemen manusia dalam perangkat digital menjadi salah satu yang paling vital karena manusia adalah kunci dari kelancaran bekerjanya perangkat digital.

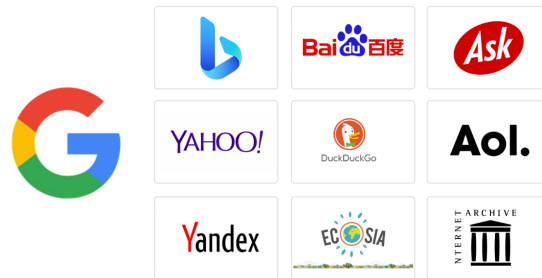
Vitalnya brainware juga menjadikan komponen ini menjadi yang paling sering diserang dalam berbagai upaya peretasan. Faktanya, sebagian besar kasus kebocoran data atau hilangnya akses akun terjadi karena kelalaian pengguna, bukan karena serangan langsung ke hardware ataupun software. Kelalaian yang paling sederhana adalah lupa *logout* atau tanpa sadar memberikan izin pengguna lain untuk mengakses akun pribadinya.

Selain tiga komponen utama itu, ada satu komponen ekstra yang membuat perangkat digital semakin bermanfaat. Komponen tersebut adalah koneksi internet.

MENJELAJAHI MESIN PENCARI

Kita pasti sudah tak asing lagi dengan istilah *googling*. Tiap ada pertanyaan terkadang ada yang menjawab “coba digoogle”. Istilah ini tentu tak lepas dari keberadaan Google sebagai salah satu raksasa mesin pencari atau *search engine*. Di dalam dunia Internet, mesin pencari ini ibarat peta yang akan memudahkan kita dalam mencari beragam informasi. Cukup dengan mengetikkan kata kunci yang ingin kita ketahui, maka mesin pencari akan membantu memberikan saran laman yang sesuai dengan apa yang kita maksud.

Meskipun Google adalah nama mesin pencari yang paling populer dan banyak digunakan, sebenarnya masih ada banyak alternatif mesin pencari lain di Internet, seperti Bing, Yahoo, Yandex, Duckduckgo, dan lainnya. Masing-masing memiliki pendekatan berbeda dalam menampilkan saran laman yang dicari pengguna. Namun semua memiliki dasar fungsi yang sama.



Pada umumnya, mesin pencari memanfaatkan sistem algoritma yang disebut *web crawler* untuk merayapi jaringan-jaringan tautan yang ada di Internet. Semakin banyak tautan menuju ke web tersebut maka peringkat hasil pencarian yang relevan juga akan semakin tinggi. Hal itu dimanfaatkan para pengelola website untuk berlomba mencapai laman pertama hasil pencarian mesin pencari. Itu sebabnya saat ini profesi sebagai pengelola *search engine optimization* yang bertugas memastikan suatu website muncul di halaman pertama hasil pencarian mesin pencari menjadi pekerjaan yang menjanjikan. Walaupun mesin pencari adalah fitur paling awal yang perlu kita ketahui dan sebagian besar pengguna Internet sudah kenal dengan mesin pencari seperti Google. Nyatanya masih banyak juga yang belum memahami betapa bermanfaatnya layanan mesin pencari ini. Mesin pencari tidak hanya bisa digunakan untuk mencari informasi umum saja. Layanan ini bahkan menjadi perangkat standar bagi para profesional dalam mencari informasi yang akurat yang bisa membantu pekerjaan mereka. Bahkan saat ini mesin pencari juga biasa digunakan untuk memecahkan informasi yang bersifat hoaks.

Yang biasanya menjadi pertanyaan tentang layanan ini adalah, jika semua orang bisa memanfaatkan layanan ini dengan gratis, maka dari mana penyedia layanan mesin pencari mendapatkan keuntungan? Bagaimana bisa Google menjadi raksasa teknologi digital hanya dengan bermodalkan mesin pencari?

Jawabannya tak lain adalah melalui iklan. Kalau kalian pernah mendengar istilah “Google Adsense”, maka kalian sudah menemukan sumber penghasilan utama Google. Banyak pemasang iklan dan pengelola website rela membayarkan uang ke penyedia layanan mesin pencari agar layanan barang atau jasa yang ditawarkannya muncul di halaman depan Google. Prinsip ini dipakai juga di penyedia jasa mesin pencari yang lain. Dengan menggunakan strategi ini, pengguna Internet bisa mencari informasi dengan gratis tanpa biaya sedikit pun.

MEMAHAMI MEDIA SOSIAL

Zaman sekarang rasanya tak ada lagi pengguna media digital yang tak punya media sosial. Aplikasi ini adalah ciri khas keberadaan dunia digital sekaligus menjadi tempat bertemu dan berinteraksi bagi para warga internet.

Kalau di dunia nyata, kita menemui ada lapangan olahraga, tempat rekreasi, panggung pertunjukan, area perkantoran, atau area sekolahan, maka area-area semacam itu juga ada di dunia Internet. Kita menyebutnya sebagai **media sosial**. Sebutan itu tak lain karena media ini memang menjadi ruang untuk bersosialisasi.

Seperti banyak area-area khusus di dunia nyata, masing-masing media sosial di dunia virtual juga memiliki fungsi masing-masing. Saat ini kita bisa memetakan tujuh kategori media sosial yang biasa kita pakai, yaitu media sosial untuk berjejaring dengan pengguna lain (networking), saling berbagi gambar (image sharing), menulis dan berbagi cerita (blogging), menulis singkat (microblogging), berbagi video (video sharing), dan kolaborasi (collaboration). Infografis di bawah ini bisa membantu kalian untuk memahami perbedaannya.



Tujuh Kategori Media Sosial Populer
 Sumber: Marketing91 (2019)

Medsos untuk networking adalah media sosial yang ditujukan untuk terhubung dengan pengguna lain, berinteraksi secara aktif, dan bahkan membuka ruang baru untuk menambah kenalan. Facebook, LinkedIn, hingga aplikasi perpesanan seperti WhatsApp, Discord, dan Telegram bisa masuk ke kategori ini.

Medsos untuk image sharing memfokuskan fungsinya pada kemampuan berbagi gambar. Instagram adalah medsos image sharing yang pasti kalian tahu. Bahkan logo Instagram adalah kamera yang menunjukkan identitasnya sebagai situs berbagi foto. Selain itu ada pula Pinterest dan Picasa.

Medsos untuk blogging cocok untuk kalian yang ingin punya ruang khusus untuk menunjukkan karya kalian, biasanya dalam bentuk tulisan. Di sini pengunjung akan hadir

sebagai pembaca karya-karya kalian di blog. Blogging ini sempat tenar di periode 2000-an awal. Kalau kalian tahu komika Raditya Dika, dia adalah salah satu sosok yang besar dari blog pribadinya dan turut mempopulerkan blog ke anak muda di masa itu.

Medsos microblogging merupakan versi singkat dari blog. Jika pada blog kita bisa menulis sepanjang yang kita mau, maka di microblogging jumlah huruf yang bisa kita ketikkan terbatas. Twitter adalah medsos microblogging paling populer saat ini. Sama seperti blog, kalian bebas menuliskan apa saja di sana.

Medsos video sharing. Untuk kategori ini kita pasti sudah sangat familiar. Youtube dan Tiktok adalah dua raksasa di kategori ini. Di medsos video sharing kita bisa menonton video dengan leluasa karena medsos ini dirancang untuk memfasilitasi kegiatan menonton video. Kita juga bisa memanfaatkannya untuk unjuk karya video-video keseruan yang kita lakukan dan bisa ditonton jutaan orang dari berbagai belahan dunia.

Medsos kolaborasi. Jenis media sosial ini lebih sering dianggap sebagai ruang kerja bersama karena biasanya kita memanfaatkannya untuk hal yang lebih serius. Selama sekolah daring kalian pasti pernah menggunakan medsos ini seperti Google Classroom atau Google Drive. Tujuan utama medsos ini memang bukan untuk bercengkrama seperti di Facebook. Media sosial ini bertujuan saling berbagi tugas dan pekerjaan untuk dikolaborasikan menjadi karya yang luar biasa.

Mungkin kalian bertanya, mengapa Instagram masuk ke kategori *image sharing*, kita kan juga bisa menonton video di IG lewat IG Reels atau IGTV? Atau mengapa Facebook masuk ke social networking sementara di sana kita juga bisa berbagi foto dan video?

Untuk menjawab pertanyaan tersebut, kita harus memahami terlebih dahulu apa fungsi utama media sosial ini ketika pertama kali dibuat. Meskipun Facebook sekarang menjadi media sosial yang lengkap, kita bahkan bisa jual beli di sini, namun tujuan awal keberadaannya adalah untuk menemui teman-teman lama atau teman baru di Internet. Sama saja ketika Instagram pertama kali lahir fungsi utamanya adalah membagikan

cerita dalam bentuk gambar. Semua perkembangan saat ini adalah upaya melengkapi layanan mereka namun inti dari alasan keberadaannya tidak pernah berubah.

Waspada Penggunaannya

Mengakses media sosial di perangkat kita memang menyenangkan, tetapi hati-hati, menggunakan media sosial secara berlebihan ternyata berdampak buruk juga bagi diri kita. Beberapa dampak yang sering muncul antara lain kecanduan, terobsesi dengan perhatian seperti jumlah like, follower, atau komentar; menimbulkan konflik karena iri dengan pengguna lain, hingga potensi adanya cyberbullying atau perundungan online.

Sebagian permasalahan itu muncul karena kita lupa bahwa media sosial ini bersifat semu. Apa yang ditampilkan di medsos sudah pasti tidak selamanya sama dengan apa yang terjadi di dunia nyata. Media sosial seringkali dimanfaatkan sebagai sebuah ruang pameran oleh penggunanya.

Kalau kita akan pameran tentu kita akan menampilkan diri kita dalam kondisi yang kita anggap terbaik. Misalnya jika kita akan mengunggah foto di Instagram, kita pasti akan memilih dulu foto mana yang membuat wajah kita paling menarik. Kalau perlu kita tambahkan filter di sana supaya lebih unik. Tak lupa memilih tempat berfoto yang instagenik atau tampak keren di Instagram.

Perilaku ini dilakukan juga oleh jutaan pengguna Instagram lainnya. Mereka akan menampilkan foto saat liburan jika ingin dinilai sebagai seorang *traveller*. Atau menampilkan foto saat belajar kalau ingin dianggap sebagai seorang yang cerdas. Hal ini lumrah sebenarnya, oleh karena itu meme *ekspektasi vs realita* seperti di bawah ini jadi populer. Di Instagram tempat wisata tampak begitu mewah dan megah, tapi ketika dikunjungi nyatanya kenyataan tak sesuai harapan.



Instagram vs realita
Sumber, Hipwee, 2018

Yang menjadi masalah adalah, ternyata banyak pengguna Instagram yang belum paham tentang kenyataan yang tak seindah bayangan ini. Akibatnya mereka menjadi merasa minder, iri, bahkan merasa tertinggal tren karena merasa teman teman yang diikutinya di media sosial tampak lebih sukses. Jika kondisi ini terus berlanjut secara berlebihan, maka perilaku ini juga bisa menyeret pengguna media sosial ke dalam kerusakan mental. Informasi tentang bahaya penggunaan media sosial yang kurang bijak itu bisa teman-teman simak di infografis berikut ini.

Tanda Media Sosial Merusak Mentalmu
Sumber: Pantau, 2019



Bahaya lain yang bisa muncul dari penggunaan media sosial yang berlebihan adalah *oversharing*. Kebiasaan ini membuat orang menjadi lupa bahwa unggahan kita di media sosial secara standar dapat dilihat orang lain. Terkadang karena tidak memiliki tempat curhat, media sosial dijadikan ruang untuk curhat masalah pribadi. Yang jadi masalah adalah ketika apa yang dituliskan seharusnya bersifat pribadi namun tersebar di media sosial. Untuk mengatasinya, teman-teman bisa mengatur setting postingan menjadi private jika ingin menuliskan konten personal yang tidak ingin diketahui orang lain.

Bahaya Oversharing di Medsos
 Sumber: Okezone, 2021



CERMAT TRANSAKSI DIGITAL

Sejak internet bisa dengan mudah kita akses, kebiasaan kita dalam berbelanja juga mengalami perubahan drastis. Dari yang tadinya dilakukan secara fisik, sekarang semua bisa dilakukan secara daring. Infografis di bawah ini menggambarkan seberapa besar saat ini kita tergantung pada aktivitas belanja online.

Metode belanja online sebenarnya sangat beragam. Kalian mungkin pernah mendengar istilah-istilah seperti Cash on Delivery (COD) atau pantau-cocok-bayar (PCB). Istilah-istilah ini lahir ketika Indonesia belum banyak mengenal aplikasi jual beli online. Di masa lalu jual beli online dilakukan dengan menggunakan forum-forum internet seperti Kaskus.co.id. Oleh karena belum ada mekanisme yang bisa menjamin keamanan transaksi online, maka jual beli online masa itu hanya dilakukan untuk menawarkan

barang saja. Sisanya dilakukan secara fisik di mana penjual dan pembeli harus bertatap muka, pembeli melihat barang, dan membayarnya jika barang yang dibeli sesuai dengan harapan.

Ketika aplikasi jual beli online (e-marketplace) semakin lumrah, keamanan bertransaksi daring semakin terjamin. Namun hal itu tak sepenuhnya menghapus celah penipuan.

Faktanya masih ada saja aksi penipuan dengan berbagai modus. Salah satu yang belakangan ini marak adalah dengan mengirimkan barang yang tidak sesuai pesanan.



Tren Belanja Online di Indonesia

Sumber: Indonesiabaik, 2018

Untuk menghindari penipuan ini, salah satu tips yang paling disarankan adalah dengan memastikan berulang kali barang yang ingin dibeli. Setelah itu jangan lupa

memvideokan proses membungkus barang baik saat akan mengirimkan barang ke pembeli maupun saat menerima dan membongkar paket yang datang. Bukti video ini adalah bukti penting yang wajib aja jika kita ingin mengajukan protes akan dugaan penipuan ke penyedia jasa toko online.



Cermat Bertransaksi Digital
Sumber: Detikcom (2021)

Hal lain yang berkaitan juga dengan transaksi online adalah dalam aspek pembayaran. Saat ini, selain dengan uang tunai pembayaran jual beli online umumnya dilakukan dengan transfer. Metode yang paling umum adalah dengan pergi ke ATM dan

mengirimkan uang ke rekening penyedia layanan e-commerce atau mentransfer langsung ke penjual. Meskipun demikian ada pula metode alternatif misalnya dengan menggunakan dompet digital seperti Gopay, Dana, atau OVO. Meskipun berbeda cara pembayaran, prinsip utama dalam pembayaran online sebenarnya sama. Kita mengirimkan uang secara digital kepada penjual.

Agar tidak terjebak penipuan, selalu pastikan bahwa penjual yang kita tuju adalah sosok yang dapat dipercaya. Kalian dapat mengecek riwayat transaksi penjual agar memastikan bahwa produk yang dijualnya benar-benar ada dan berkualitas. Jika sudah yakin, pastikan nomor rekening yang dituju benar agar kalian tak salah transfer dan berujung kehilangan uang yang berharga.



Waspada Penipuan Online Shop
Liputan6.com, 2020

WASPADA SAAT BERMAIN GAME ONLINE

Kalau aktivitas yang satu ini pasti kalian sudah tidak asing lagi. Bermain game, terutama game online memang menyenangkan. Selain menantang keterampilan, kita juga bisa adu kemampuan dengan gamer lainnya. Aktivitas ini akan semakin asyik jika kita main bareng dengan kawan dan sahabat kita.

Aktivitas ini di masa lalu hanya dipandang sebagai kegiatan yang membuang waktu. Namun saat ini bermain game ternyata bisa membuka banyak peluang untuk produktif. Kompetisi-kompetisi game profesional bahkan menawarkan hadiah yang luar biasa besar. Belum lagi muncul profesi baru yang belum pernah terbayangkan sebelumnya, seperti *game streamer*, *game tester* sampai komentator game.

Selain itu bermain game pada kondisi yang tepat ternyata juga mampu meningkatkan kemampuan otak, terlebih jika game yang dimainkan membutuhkan kecermatan dalam menyusun strategi. Tak mengherankan jika pada dunia pendidikan sekalipun game sudah dilirik sebagai salah satu strategi untuk mengembangkan pengetahuan siswa. Meskipun demikian, tidak selamanya bermain game berdampak positif. Jika terlena, bermain game secara berlebihan akan berdampak buruk pada kesehatan.

CARA MAIN GAME DENGAN SEHAT

- 1 Batasi jam bermain
- 2 Ajak teman untuk main bareng (mabar)
- 3 Hindari game yang dapat membangkitkan amarah
- 4 Perhatikan rating dalam game
- 5 Mainkan game yang bisa mengasah otak
- 6 Atur kecerahan layar, supaya matamu tidak sakit
- 7 Istirahatkan tubuh & mata selama 30 menit

Piyawat Harikun (17), remaja Thailand, **ditemukan tewas** di meja komputernya pada Senin, 4 November 2019. Menurut tim medis, korban **terkena stroke** akibat main game sepanjang malam.

Atlet eSport asal Indonesia, **Hansel Ferdinand (24)**, bisa **meraih pendapatan sebesar Rp 1,44 miliar** dengan mengikuti **38 turnamen eSports**. Ia pemain game "Counter Strike: Global Offensive (CS: GO)".

FOTO: Freepik & Flaticon NASKAH & GRAFIS: Regita Setiawan P

Cara Bermain Game dengan Sehat
Tagar.id, 2019

Badan kesehatan dunia saat ini sudah menetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa gamer yang sudah bermain game secara berlebihan sampai tidak bisa mengenalkan hasratnya untuk bermain cenderung mengabaikan hal penting lainnya dalam hidup. Infografis di bawah menjelaskan apa saja ciri-ciri kecanduan game online. Jika kalian merasa cocok dengan lebih dari satu pernyataan di bawah, maka saatnya untuk waspada, mulailah mengerem kebiasaan bermain game online agar masalahnya tak menjadi berat di kemudian hari.

KECANDUAN GAME = PENYAKIT GANGGUAN MENTAL?

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) resmi menetapkan kecanduan video game online ke dalam versi terbaru ICD sebagai **penyakit gangguan mental**.

Ciri-ciri Kecanduan Video Game Online

- 1** Tidak dapat mengendalikan diri sehingga ingin selalu bermain game
- 2** Lebih memprioritaskan **bermain game** ketimbang aktivitas keseharian
- 3** Intensitas **bermain game** semakin **sering** meskipun ada dampak negatif yang dirasakan
- 4** Pola perilaku tersebut sudah berlangsung **selama 12 bulan**
- 5** **Kecanduan game online** menyebabkan **gangguan** pada fungsi pribadi, keluarga, sosial, pendidikan, dan aspek penting lainnya

YUK, KENALI KRITERIA KECANDUAN VIDEO GAME ONLINE PADA KELUARGA DAN ORANG DI SEKITAR KITA!

Sumber : WHO, Kemenkes | Produksi 30-04-2019

Indonesia baik.id | IndonesiaBaik.id | IndonesiaBaikID | @IndonesiaBaikid

Kecanduan Game Online
Indonesiabaik, 2019

Bagian IV: Etika dan Budaya Digital

Pernahkah kalian menemui orang yang begitu heboh, ceria, dan seru di dunia maya tetapi ketika bertemu di dunia nyata ternyata sosoknya jauh berbeda dan sangat pendiam? Atau mungkin ada orang yang di dunia maya begitu galak dan berperilaku kasar tetapi ketika bertemu secara fisik ternyata tak seseram sosoknya saat di Internet?

Kecenderungan perilaku yang berbeda antara dunia nyata dan dunia maya ini tak lepas dari unsur anonim dalam dunia maya. Di dunia maya, kita bisa menjadi siapa saja yang kita mau. Kita bahkan bisa menghapus identitas asli kita dan menjadi sosok yang tidak dikenal siapa pun atau anonim. Tinggal buat akun baru di media sosial dan kita pun bisa berubah sosok sesuai dengan apa yang kita mau. Kebebasan ini membuat sebagian orang terlena dan lupa bahwa di Internet dia sebenarnya sedang berada di tengah-tengah pengguna internet lainnya.

Sebagai media yang baru, keberadaan media digital terkadang membuat penggunanya gagap. Salah satu kegagapan yang muncul adalah tentang bagaimana harus berperilaku di dunia maya. Sebagian merasa kehidupan di dunia maya berbeda karena jauh lebih bebas dibandingkan di dunia nyata. Namun mereka lupa bahwa perilaku kita di dunia maya akan berpengaruh pada kehidupan kita di dunia nyata.

Jadi jangan heran kalau kemudian di Instagram artis kita dengan mudah menemui orang-orang yang dengan santainya melempar komentar yang menyakitkan. Di Indonesia, dengan jumlah pengguna Internet yang besar tetapi kemampuan literasi digital yang rendah, kondisi ini menjadi cukup mengerikan.

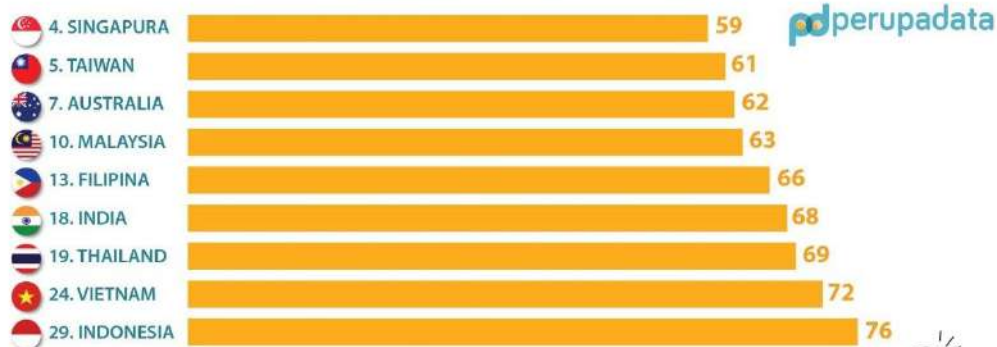
Survei yang dilakukan Microsoft menunjukkan indeks keberadaban digital (*digital civility index*) Indonesia begitu rendah. Pemicunya antara lain konten hoaks, scam, penipuan, ujaran kebencian, dan diskriminasi. Indonesia menempati posisi terendah dari sembilan negara di Asia Pasifik yang disurvei dan urutan empat terendah dari 32 negara yang disurvei. Lucunya, seakan mengamini hasil survei ini, tak lama setelah Microsoft merilis

surveinya netizen Indonesia langsung ramai-ramai melontarkan ujaran kebencian ke Microsoft.

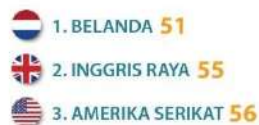
Microsoft bukan satu-satunya korban galaknya netizen Indonesia. Federasi Bulutangkis Dunia (BWF) juga sempat menjadi korban. Bahkan akun Instagram artis Korea Selatan Han So Hee juga sempat diserbu warganet hanya karena kesal dengan tokoh antagonis yang diperankan Han So Hee di sebuah drama Korea

MICROSOFT: NETIZEN INDONESIA PALING TIDAK SOPAN SE-ASIA PASIFIK

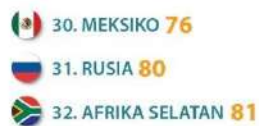
PERINGKAT 9 NEGARA ASIA PASIFIK (ANGKA MAKIN RENDAH, KESOPANAN MAKIN TINGGI)



3 TERATAS



3 TERBAWAH



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI BURUKNYA INDEKS INDONESIA

- HOAX, SCAM, PENIPUAN
- UJARAN KEBENCIAN
- DISKRIMINASI



(Sumber: Microsoft)

Sumber: Twitter @perupadata, Microsoft, 2021

Lalu bagaimana seharusnya? Berperilaku di dunia maya sebenarnya tak beda jauh dengan dunia nyata. Jika di dunia nyata kita berusaha menjaga perasaan orang yang

kita ajak berkomunikasi, maka sebaiknya itu pula yang kita lakukan saat berinteraksi di dunia maya. Bahkan pada beberapa hal interaksi di dunia maya justru harus jauh lebih berhati-hati daripada di dunia nyata.

Di dunia nyata, ketika kita berbincang secara tatap muka, kita tidak hanya berkomunikasi dengan bahasa. Gerak tubuh kita, ekspresi kita, nada suara kita semua mengindikasikan sebuah informasi yang akan dipahami oleh lawan bicara. Contohnya, ketika kita bercanda dengan teman dengan kata yang agak kasar secara langsung, teman kalian mungkin tidak langsung marah karena nada suara kita menunjukkan kata tersebut disampaikan dalam konteks keakraban.

Sementara jika kita menuliskan kata kasar itu dalam percakapan di media sosial, bisa jadi teman kalian salah menerima maksudnya karena tak tahu maksud kita berkata kasar. Kondisi ini semakin rumit jika kita harus berbicara secara daring dengan orang yang lebih tua. Candaan sederhana sekalipun bisa salah ditanggapi dan dianggap melanggar kesopanan.

Oleh karena itu, ada beberapa tips untuk berinteraksi di media digital, salah satunya dengan menggunakan emoji atau emotikon yang tepat. Meskipun demikian kita juga harus mempertimbangkan apakah lawan bicara kita cukup paham dengan emoji yang kita pakai atau tidak agar tak sampai salah diartikan.

Selain itu, yuk simak infografis di bawah ini untuk memahami bagaimana berinteraksi di Internet.

TIPS ETIKA BERINTERNET

Internet Cerdas, Kreatif dan Produktif (INCAKAP)

Gunakan internet secara cerdas, kreatif dan produktif sehingga berdampak positif bagi pribadi dan orang banyak

1

Gunakan Referensi Dari Situs Terpercaya

Dalam mencari informasi suatu topik selalu gunakan referensi dari situs - situs yang resmi dan terpercaya. Cantumkan referensi jika akan disebarluaskan

2

Penggunaan Huruf dan Bahasa

Hindari penggunaan huruf kapital dan tanda baca yang berlebihan serta gunakan bahasa yang sopan saat bertanya maupun berkomentar

3

Hati-hati HOAX

Hindari penyebarannya berita HOAX dengan membaca ulang dan cek keaslian berita tersebut

4

NO SARA

Hindari membuat dan menyebarkan artikel berbau SARA (Suku, Agama, Ras, Antar Golongan) atau mengandung ujaran kebencian

5

Mengumbar data pribadi

Hindari mengumbar data dan identitas pribadi agar tidak disalahgunakan

6

Mengumbar masalah yang Bersifat Pribadi

Hindari mengumbar masalah yang bersifat pribadi dan taati semua aturan yang ada di Forum

7

8

Berhati-hati muncul tautan mencurigakan

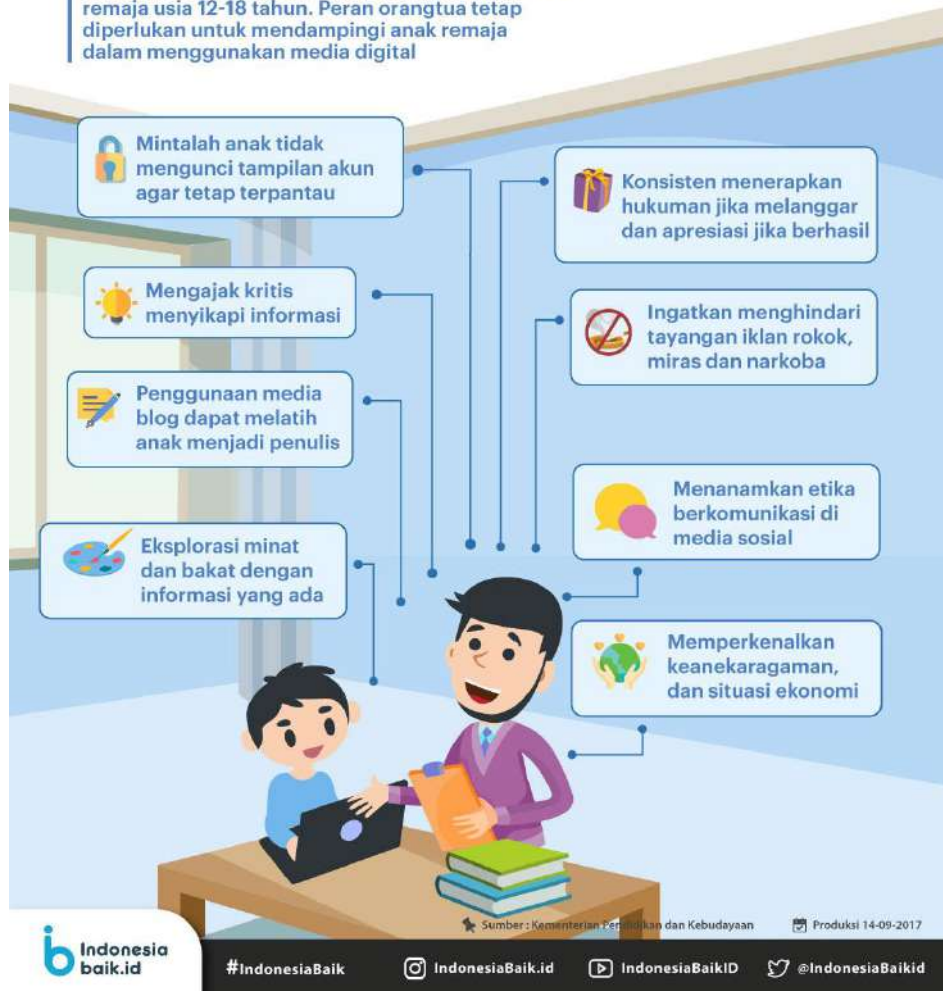
Baca terlebih dahulu dan jangan langsung klik 'OK' jika tiba-tiba muncul tautan yang tidak relevan

Tips Etika Berinternet Bandung Command Center, 2018

Jika kita sudah cukup cakap untuk bermedia digital, kita juga bisa mulai menyebarkan keterampilan untuk beretika ini kepada teman, adik, atau saudara sepupu kita. Berikut infografis yang bisa kalian cermati untuk membantu anak-anak di lingkungan kalian agar ke depan menjadi generasi yang etis saat bermedia digital.

TANAMKAN ETIKA DI ERA DIGITAL

Perangkat dan media digital kini banyak digunakan remaja usia 12-18 tahun. Peran orangtua tetap diperlukan untuk mendampingi anak remaja dalam menggunakan media digital

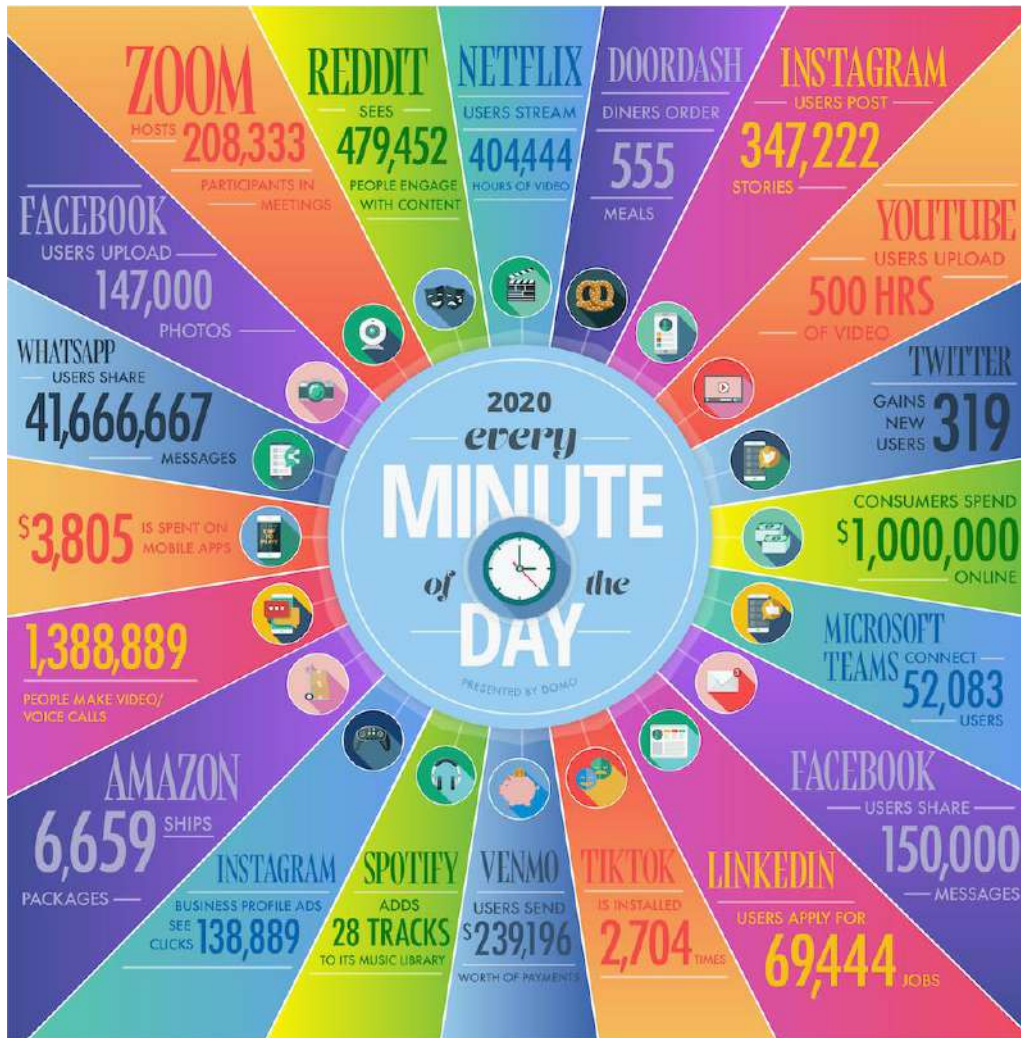


Menanamkan Etika di Internet
IndonesiaBaik, 2018

TELITI MEMILIH INFORMASI

Semakin mudahnya kita mengakses Internet membuat kita semakin mudah pula dalam mengakses informasi. Bahkan tak hanya menerima, kita juga bisa membagikan informasi apa saja melalui Internet. Infografis di bawah ini menunjukkan seberapa besar data tercipta dalam satu menit. Sebagai contoh, dalam semenit ada 41,6 juta pesan baru

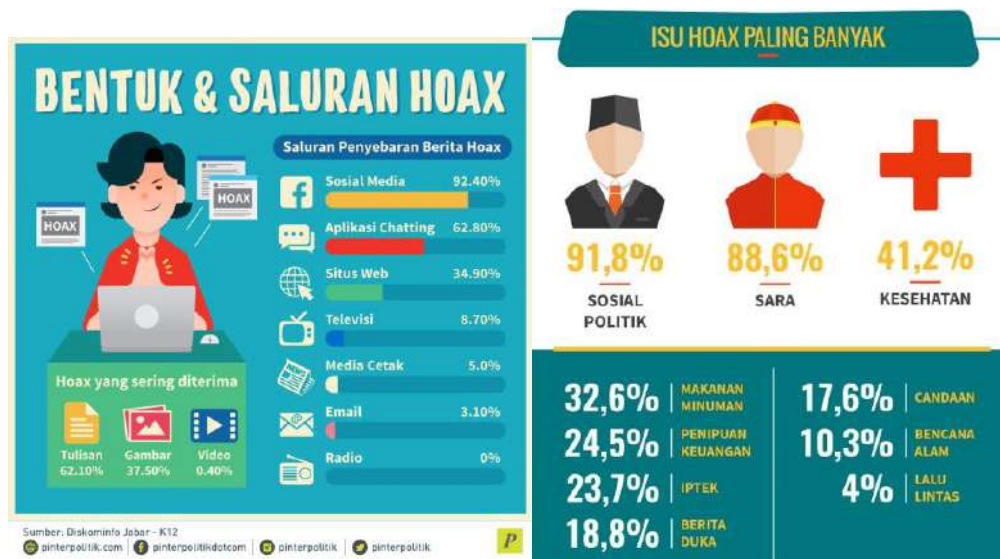
dikirimkan di Whatsapp. Di Youtube dalam semenit ada 500 jam video baru. Di Instagram, dalam semenit ada 347.222 story baru yang diunggah. Kita ada pada kondisi banjir informasi!



Semenit di Internet
DOMO, 2021

Di satu sisi tentu saja informasi yang melimpah membuat kita mudah mengetahui perkembangan dunia. Namun informasi yang banjir ternyata menimbulkan masalah baru. Salah satu masalahnya adalah kesulitan menentukan informasi mana yang baik untuk kita konsumsi karena jika tak teliti, kita bisa menjadi korban hoaks atau berita

palsu. Infografis di bawah ini menunjukkan bagaimana hoaks tersebar di Indonesia. Mayoritas ternyata disebarakan melalui media sosial, seperti Facebook atau Whatsapp. Topik yang paling panas untuk dijadikan hoaks berkaitan dengan sosial politik, SARA, dan kesehatan. Dari data ini saja, kita harusnya sudah mulai waspada dengan berbagai informasi yang kita terima. Jangan mudah percaya dengan apa yang kita baca di Internet karena tidak semua informasi layak dipercaya.



Bentuk dan Saluran Hoaks dan Isu Hoaks Terbanyak
 Sumber: Diskominfo Jabar, 2020; Kumparan 2019

Situasi ini cukup menyedihkan karena mendeteksi hoaks sebenarnya sangat mudah. Kita hanya perlu meluangkan waktu tak sampai semenit untuk melakukan cek fakta. Kunci utamanya adalah jangan mudah emosi. Seringkali hoaks tersebar karena penggunaanya emosi ketika membaca informasi yang masuk. Itu sebabnya topik yang dihoakskan biasanya topik-topik yang menyangkut keyakinan diri, seperti topik kesukaan, agama, ras, hingga sosial dan politik.

Menghindari emosi penting karena dengan begitu kita bisa cukup tenang untuk mengecek terlebih dahulu berbagai petunjuknya. Infografis berikut bisa kalian ikuti untuk melihat apakah suatu pesan bersifat hoaks atau tidak. Selain cara tersebut, kalian

juga bisa memanfaatkan Google atau mesin pencari lainnya untuk mengecek fakta. Caranya sederhana. Tinggal tuliskan saja judul berita yang kalian prediksi sebagai hoaks di Google. Mesin pencari akan menampilkan hasil-hasil yang bisa membantu kalian menentukan apakah informasi tersebut layak dipercaya atau harus diabaikan.



Mendeteksi Hoaks
Kumparan, 2019.

PORNOGRAFI YANG MENGANCAM

Permasalahan konten lain yang harus diwaspadai adalah konten pornografi. Di Internet konten ini bisa dengan mudah ditemui. Bahkan kita bisa juga menemukannya di media sosial populer. Banyak kajian yang menunjukkan bahwa konten ini memiliki bahaya yang besar, apalagi jika dikonsumsi anak-anak. Oleh karena itu banyak pihak yang melarang peredaran konten ini. Indonesia bahkan melakukan pemblokiran khusus agar konten ini tidak bisa diakses dengan mudah. Untuk detail tentang pornografi, yuk simak infografis di bawah ini!

DARI **LINDUNGI ANAK** **BAHAYA PORNOGRAFI ONLINE**

PORNOGRAFI ITU...

Segala konten yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesucilaan



Gambar, foto, tulisan, suara, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh & pertunjukan di muka umum

TAHUKAH KAMU

90% anak terpapar pornografi internet saat berusia 11 tahun



299.602

Internet Protokol Indonesia memuat konten pornografi anak melalui media sosial

1.022

anak menjadi korban pornografi online sepanjang 2011-2014

25.000

aktifitas pornografi anak di internet setiap harinya

KENALI SUMBER KONTEN PORNOGRAFI

67%

dari **2.818** siswa kelas 4 - 6 SD pernah mengakses informasi porno

**survei Yayasan Kita dan Buah Hati*



Pornografi Ditemukan di ...



24%
Komik



22%
Internet



17%
Permainan



12%
Film/TV



6%
Gadget



6%
Majalah



5%
Koran



8%
Lain-lain

Kondisi yang Melatari Anak Tertarik Pornografi

Anak dalam kondisi **BLAST** rentan menjadikan pornografi sebagai pelarian



Boring
BOSAN



Lonely
KESEPIAN



Angry
MARAH



Stress
TERTEKAN



Tired
Lelah

WASPADAI

DAMPAK PORNOGRAFI PADA ANAK



Kerusakan Otak

lobus Frontal,
gyrus Insula,
Nucleus Accumbens
Putamen,
Cingulate, dan
Cerebellum



Penurunan Kinerja

Menjadi sering pelupa, sulit
membuat perencanaan dan
keputusan, mengendalikan
hawa nafsu dan emosi tidak
terkontrol, serta hubungan
sosial memburuk



Menangkap Pesan Salah

Anak beranggapan
kasih sayang antara
pasangan diukur dari
kepuasan seksualitas



Merendahkan Martabat Wanita

Perkembangan otak yang
belum sempurna membuat
anak melihat perempuan
sebagai obyek seksual
semata, sehingga boleh
diperlakukan seperti
tayangan video porno



Penyimpangan Perilaku

Memiliki
kecenderungan
penyimpangan
perilaku seks saat
dewasa seperti
kelainan perilaku
seksual, pelecehan
seksual, dan seks
bebas



Terjerat Bisnis Pornografi

Anak saat BLAST:
"Boring" (Bosan),
"Lonely" (Kesepian),
"Angry" (Marah),
"Stress" (Tertekan),
"Tired" (Lelah) lebih
mudah terjerat
bisnis pornografi
ketika dewasa

ANAK KECANDUAN PORNOGRAFI? Kenali Cirinya, Pelajari Penanganannya



Senang **MENYENDIRI**, enggan lepas dari gadgetnya, enggan bergaul, malas beraktifitas

Mudah **MARAH & TERSINGGUNG** karena cemas rahasianya terbongkar



Sering tampak **GUGUP** bila berkomunikasi

CIRI-CIRI ANAK KECANDUAN PORNOGRAFI

Pikirannya **KACAU** karena selalu tertarik mencari materi pornografi

Peran Orangtua Menangani Pornografi



Mengenal ciri anak kecanduan pornografi



Mengalihkan perhatian anak melalui kegiatan sesuai bakat dan minat



Menghubungi lembaga profesional untuk penanganan lebih lanjut



Mendampingi anak selama proses pemulihan

10 TIPS UNTUK ORANGTUA Cegah Anak Terpapar Pornografi



Kewajiban orangtua memastikan anak tumbuh tanpa pengaruh pornografi



 Indonesia
baik.id

Sumber : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Produksi 19-10-2017

 IndonesiaBaik.id  IndonesiaBaik.id  IndonesiaBaikID  @IndonesiaBaikid

Tips Melindungi Anak dari Pornografi
Indonesiabaik, 2018

Bagian V: Mengamankan Diri dan Lingkungan

INTERNET: POTENSI BESAR, RISIKO BESAR

Sampai di sini, rasanya kita sudah paham bahwa Internet memiliki potensi besar untuk kita manfaatkan. Namun di balik potensi besar, ada pula risiko besar. Selain persoalan seperti kecanduan atau konten negatif, ada satu aspek lagi yang berbahaya, yaitu ancaman kejahatan digital.

Kejahatan digital tidak hanya dalam konteks penipuan. Dalam dunia digital, modus kejahatan sangat luas, dari kriminal seperti penipuan, pencemaran nama baik, pencurian data pribadi, sampai kejahatan seksual yang mengincar para pengguna Internet, terutama anak-anak dan perempuan.

Di Bab III kita sudah membahas bagaimana perangkat digital memiliki tiga komponen utama: brainware, hardware, dan software. Hardware dan software memang bisa menjadi incaran kejahatan, tetapi bagian terlemah dari tiga komponen ini sebenarnya ada pada komponen brainware atau penggunanya sendiri.

Kasus-kasus kebocoran data yang terjadi di berbagai belahan dunia nyatanya lebih sering terjadi bukan karena sang *hacker* mampu membobol keamanan berlapis sistem yang sudah disiapkan, melainkan karena kelalaian manusia yang menyebabkan *hacker* berhasil mencuri akses ke dalam sistem. Kasus kebocoran data di iCloud milik Apple beberapa tahun lalu bukan karena sistem Apple yang lemah, melainkan penggunanya tertipu dan tanpa disadari memberikan username dan password kepada peretas. Begitu pula sekian banyak laporan kehilangan akun media sosial yang muncul. Kejadian ini bukan karena peretas mampu membongkar lapisan pengamanan media sosial, melainkan karena mampu mempedaya korban dengan berbagai cara sehingga pelaku memperoleh izin masuk ke akun korban.

Untuk menghindari hal semacam itu terjadi, hal pertama yang harus kita lakukan adalah dengan mengamankan perangkat digital kita. Mulailah dengan memasang *lockscreen*

dan password pada perangkat kita. Selain itu hindari memasang aplikasi yang tidak jelas asal dan jaminan keamanannya. Aplikasi semacam ini berpotensi sudah disusupi dengan program khusus yang dapat mencuri akses perangkat kita.



Tips Melindungi Data di Smartphone
Inews, 2020

Jika sudah cukup yakin dengan keamanan perangkat, selanjutnya kita harus paham dengan berbagai modus kejahatan yang terjadi belakangan ini. Berdasarkan data, kasus penipuan masih menjadi ancaman terbesar dalam kejahatan siber. Motif penipuan

biasanya adalah uang, sehingga jika sudah berkaitan dengan keuangan atau transaksi digital, kita harus lebih ekstra waspada, jangan sampai menjadi korban kejahatan penipuan berikutnya.



Penipuan Dominasi Kejahatan Siber
Sumber: Okezone, 2017

Pengamanan lain agar kita tak menjadi korban kejahatan adalah untuk selalu melindungi identitas personal kita. Tak perlu terlalu jujur memberikan semua informasi yang bersifat pribadi seperti alamat rumah, nama orang tua, apalagi nomor identitas kependudukan seperti nomor KTP atau nomor SIM. Pastikan dulu siapa yang meminta dan untuk keperluan apa ketika kita harus memberikan identitas detail. Jangan sampai kita asal menyebar identitas karena identitas kita dapat dimanfaatkan untuk hal yang merugikan kita, misalnya untuk mengajukan pinjaman online.



Tren Modus Penipuan
Detikcom, 2020

Keamanan digital juga berkaitan dengan rekam jejak digital kita. Perilaku kita di Internet selalu terekam dan tak akan pernah hilang. Apa yang sudah kita unggah akan tetap tercatat di sistem penyedia layanan walaupun kita sudah menghapusnya. Bahkan data di perangkat kita sekalipun tidak sepenuhnya hilang ketika kita menghapus dengan cara biasa. Oleh karena itu pastikan untuk meninggalkan jejak yang baik saja. Tinggalkanlah jejak-jejak karya positif yang bisa membantu kita di masa mendatang.



Jejak digital yang ditinggalkan
Adikara, dkk, 2021

Yang tidak kalah penting, sebagai Generasi Z kita harus bisa menjadi agen bagi lingkungan kita. Maka mari menghindari hal-hal berikut mulai dari diri kita, lalu perlahan kita sebarkan semangat yang sama ke lingkungan di sekitar kita.



Melindungi anak di media digital
Adikara, dkk, 2021

Bagian VI: Gen Z adalah Kunci

Sampai pada tahap ini, mungkin kita mulai sadar, ternyata lihai menggunakan perangkat digital tidak hanya soal mampu mengakses media sosial atau bermain game. Mengakses adalah sebagian kecil dari seluruh kemampuan literasi digital yang kompleks. Prinsipnya, semakin canggih suatu teknologi, maka semakin banyak pula keterampilan yang diperlukan agar dapat memanfaatkannya dengan optimal. Prinsip itu berlaku pula pada dunia digital.

Di masa mendatang, seiring semakin canggihnya teknologi Internet, maka akan semakin banyak pula tantangan yang harus kita hadapi. Mungkin kita akan segera harus belajar hal baru lagi ketika ada layanan baru di Internet tercipta. Kita juga akan semakin mudah terhubung dengan orang lain sehingga perlu semakin sadar diri ketika tengah berinteraksi.

Di sisi lain, teknologi yang semakin canggih juga membuat penjahat digital memiliki makin banyak cara untuk memperdaya calon korbannya. Kalau sudah begini, mau tak mau kita sebagai pengguna lah yang harus waspada, karena walaupun di Indonesia saat ini sudah ada undang-undang yang melindungi pengguna digital, tetapi jika kita sampai harus berurusan undang-undang tersebut maka kita sudah terkena masalah. Kalau sudah terkena masalah, maka akan banyak waktu, tenaga, dan biaya yang harus dikeluarkan untuk mengurus berbagai keperluannya.

Oleh karena itu, cara paling aman agar kegiatan bermedia digital kita aman adalah dengan menggelar ronda digital. Seperti ronda di kampung pada malam hari, kita juga bisa kok saling bekerjasama dengan warga lain untuk menciptakan lingkungan digital yang aman. Sekarang sudah ada banyak grup warga yang peduli pada lingkungan digital, Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo) misalnya. Selain itu banyak juga komunitas literasi digital lain yang berperan aktif. Kita juga bisa menciptakan komunitas ronda digital di sekitar rumah masing-masing. Tentu saja karena Generasi Z adalah yang paling mahir dan lincah bermedia digital, maka Gen Z pula yang akan menjadi motor utama penggerak ronda digital. Yuk, kita ciptakan dunia digital yang nyaman agar kita bisa menjelajahi potensi dunia ini dengan optimal!

Daftar Pustaka

- Dimock, Michael (17 January 2019). "Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins". Pew Research Center. Retrieved 13 March 2019.
- Gale, William. "The wealth of generations, with special attention to the millennials". Brookings Institution. Brookings Institution. Retrieved 27 June 2020.
- American Psychological Association (2018). "Black Male Millennial: Unemployment and Mental Health" (PDF). American Psychological Association. Retrieved 13 March 2019.
- Badan Pusat Statistik (2021). Survei BPS 2021. Badan Pusat Statistik
- Kumar, Anit (2018). Digital vs Traditional Branding: How Technology Advancement Changed the Landscape. <https://www.itbriefcase.net/digital-vs-traditional-branding-how-technology-advancement-changed-the-landscape>
- APJII (2020). Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 (Q2). APJII
- Astuti, S. I., Kusumastuti, F. (ed) (2021). Modul Etis Bermedia Digiital. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika
- Adikara, G. J., Kurnia, N. (ed) (2021). Modul Aman Bermedia Digital. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika
- Suwarto, D. H., Setiawan, B., Adikara, G. J. (2018). Digital Parenting: Panduan Mengasuh Anak di Era Digital. Samudra Biru.
- Astuti, S. I., Prananingrum, E. N. (eds). (2021). Modul Budaya Bermedia Digital. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika
- Mossberger, K. (2008). Digital Citizenship, The Internet, Society, and Participation. The MIT Press
- Ohler, J. B. (2010). Digital Community Digital Citizen. Corwin
- Ribble, M. & Bailey, G. (2007). Digital Citizenship in Schools. International Society of Technology in Education.
- Microsoft (2021). Digital Civility 2021, Global Report. Microsoft
- Microsoft (2021). Indonesia Digital Civility Year 5. Microsoft
- Monggilo, Z. M. Z. & Kurnia, N. (eds) (2021). Modul Cakap Bermedia Digital. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika

Sumber Gambar:

Tipe Channel Media Sosial. <https://www.marketing91.com/7-types-of-social-media-channels/>

Tips Aman Transaksi Digital. <https://finance.detik.com/infografis/d-5690334/tips-aman-transaksi-digital>

Bahaya Oversharing di Medsos. <https://news.okezone.com/detail/771453/bahaya-oversharing-di-media-sosial>

Tanda Media Sosial Merusak Mentalmu.
<https://www.pantau.com/topic/infografis/infografis-5-tanda-media-sosial-telah-merusak-mental-kamu>

Tren Belanja Online di Indonesia. <https://indonesiabaik.id/infografis/tren-belanja-online-warganet-indonesia>

Kecanduan Game Online. <https://indonesiabaik.id/infografis/kecanduan-game-online-penyakit-gangguan-mental>

Cara Bermain Game dengan Sehat. <https://www.tagar.id/dua-sisi-pecandu-game-online>

Menanamkan Etika di Internet. https://literasidigital.id/wp-content/uploads/2018/01/0809_Peran-keluarga-dalam-Akses-Informasi-Digital-Kepada-Remaja2.jpg

Waspada Pornografi. https://literasidigital.id/wp-content/uploads/2018/01/1610_Lindungi-Anak-Anda-Dari-Bahaya-Pornografi-Online_BO.png

Tips Etika Berinternet.
https://twitter.com/bandung_goid/status/976268207383224320/photo/1

Waspadai Konten Hoaks. https://literasidigital.id/wp-content/uploads/2018/01/2108_Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia.png

Sumber Pornografi. https://literasidigital.id/wp-content/uploads/2018/01/1710_Yuk-Kenali-Sumber-Konten-Pornografi_BO.png

Dampak Pornografi pada Anak. https://literasidigital.id/wp-content/uploads/2018/01/2010_Waspadai-Dampak-Pornografi-Bagi-Anak_BO.png

Tips Melindungi Anak dari Pornografi. https://literasidigital.id/wp-content/uploads/2018/01/1910_10-Tips-Untuk-Orang-Tua-Cegah-Anak-Terpapar-Pornografi_BO.png

Mengenal Anak Kecanduan Pornografi, https://literasidigital.id/wp-content/uploads/2018/01/1810_Anak-Kecanduan-Pornografi_-Kenali-Cirinya-Pelajari-Penanganan_BO.png

Kewargaan Digital. <https://twitter.com/atamerica/status/848449686662914048>

Hati-hati dengan Hak Cipta. <https://www.validnews.id/infografis/Infografis-Hak-Cipta-Musik-Copyright-Youtuber-HL-Bobby-Saputra-Jean-Aya-Megapol-13062020>

Tips Melindungi Data Pribadi di Smartphone
<https://www.inews.id/techno/gadget/infografis-melindungi-data-pribadi-pada-smartphone>

Waspada Modus Phishing. <https://tirto.id/evolusi-penipuan-era-digital-dan-cara-menghadapinya-gd5y>

Penipuan Dominasi Kejahatan Siber.
<https://news.okezone.com/detail/769357/penipuan-dominasi-kejahatan-siber-2017>

Tren Modus Penipuan. <https://inet.detik.com/inetgrafis/d-4888979/mama-minta-pulsa-kode-otp-ini-modus-copet-digital-yang-pernah-tren>

Penipuan Sensus Penduduk. http://indonesiabaik.id/public/uploads/post/4094/4094-1607856502-200221_IEI_Waspada,%20Penipuan%20Sensus%20Penduduk%20Online_DV.jpg
Waspada Penipuan Onhop.
<https://www.liputan6.com/tekno/read/4157301/headline-marak-penipuan-online-shop-di-medsos-hati-hati-modusnya-makin-canggih>

Tentang Penulis



Gilang Jiwana Adikara, dosen di Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta. Aktif sebagai anggota Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) sejak 2017. Terlibat dalam berbagai kegiatan literasi digital baik di tingkat nasional maupun daerah termasuk sebagai *Co-writer* dan *Co-editor* Modul Aman Bermedia Digital yang diinisiasi Kementerian Kominfo serta sebagai tim penyusunan kurikulum literasi digital Tular Nalar yang diinisiasi Mafindo, Maarif Institute, Love Frankie dan Google.org. Pengalaman di bidang pengasuhan dan perlindungan anak antara lain menjadi tim ahli Perbup Penanggulangan dan Pencegahan Pornografi Kabupaten Sleman serta menulis buku *Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital*. Facebook: Gilang Adikara, website: www.gilangadikara.com, dan email: gilang.ja@uny.ac.id.



Muhfizaturrahmah, biasa disapa Ovy, adalah dosen di Program Studi Teknik Elektro, Universitas Negeri Yogyakarta. Menyelesaikan S1 di Teknik Fisika Universitas Gadjah Mada (2010) dan S2 di Teknik Elektro Chulalongkorn University, Thailand (2013). Saat ini aktif sebagai volunteer di IEEE Indonesia Section sebagai Technical and Educational Activities Coordinator dan IEEE Region 10 (Asia Pacific) sebagai Reaching Locals Ambassador. Bidang penelitian yang menjadi minatnya adalah Ketenaga Listrik dengan fokus Pembangkit Energi Terbarukan. Sejak 2015 melaksanakan pengabdian masyarakat yang berorientasi pada pengembangan desa dan pendidikan Science, Technology, Engineering, Mathematics (STEM).



Setia Wardani, biasa disapa Tia, adalah dosen di Program Studi Informatika, Universitas PGRI Yogyakarta. Menyelesaikan S1 di Teknik Informatika IST AKPRIND Yogyakarta (2007) dan S2 di Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta (2011). Bidang penelitian Augmented Reality dan Sistem Pendukung Keputusan. Sejak 2012 melaksanakan pengabdian masyarakat yang berorientasi pada pengembangan desa dan UMKM.



Kalau kalian suka nonton film Spiderman atau membaca komiknya, kalian pasti sudah tak asing dengan jargon terkenalnya, *with great power, comes great responsibility*— dengan kekuatan besar, besar pula tanggung jawab yang harus ditanggung. Prinsip ini juga terjadi di dunia digital. Kebebasan untuk berekspresi di dunia digital sebenarnya tidak gratis.

Ada beragam konsekuensi, dampak, ancaman, dan tanggung jawab yang harus kita jaga agar kita bisa bermedia digital dengan nyaman. Di dalam modul ini, kita akan mencoba menelusuri berbagai seluk beluk media digital. Kita akan membahas potensi, peluang, ancaman, dan dampak bermedia digital serta mengulas apa yang bisa kita lakukan sebagai Generasi Z untuk membuat kehidupan digital menjadi aman dan menyenangkan.

Selamat membaca!

ISBN 978-623-98295-0-6



9 786239 829506