

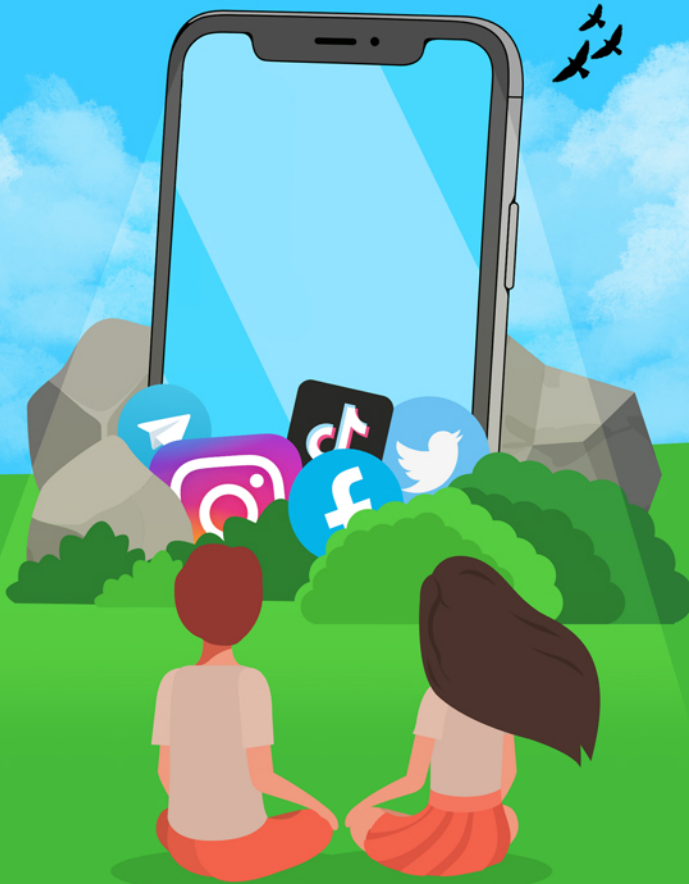


Didukung Oleh:



# LENTERA LITERASI DIGITAL INDONESIA

Panduan Literasi Digital Kaum Muda Indonesia Timur



Penyunting :

Siswantini Amihardja

Novi Kurnia

Zainuddin Muda Z. Monggilo

# **Lentera Literasi Digital Indonesia: Panduan Literasi Digital Kaum Muda Indonesia Timur**

Penyunting:  
Siswantini Amihardja  
Novi Kurnia  
Zainuddin Muda Z. Monggilo

Penerbit :



**2022**

**Lentera Literasi Digital Indonesia:  
Panduan Literasi Digital Kaum Muda Indonesia Timur**

**PENYUNTING**

Siswantini Amihardja  
Novi Kurnia  
Zainuddin Muda Z. Monggilo

**PENULIS**

Siswantini Amihardja, Novi Kurnia, Zainuddin Muda Z. Monggilo, Frida Kusumastuti, Yanti Dwi Astuti, Ni Made Ras Amanda Gelgel, Mario Antonius Birowo, Mohammad Solihin, Ade Irma Sukmawati, Riski Damastuti, Indah Wenerda, Gilang Jiwana Adikara, Yohanes Widodo, Sri Astuty, Eni Maryani, Santi Indra Astuti, Lintang Ratri Rahmiaji

**PROOFREADER**

Annisa Nurul Hanifah  
Salsabilla Amiyard Siwi

**LAYOUTER**

M. Agung Nur Rohman

**DESAIN SAMPUL**

M. Agung Nur Rohman

**PENERBIT**

Tiga Serenada  
Jl. Bukit Berbunga 102, Kota Batu, Malang, Jawa Timur  
Telp: (0341) 594558  
Surel: tigaserenada@gmail.com

E-ISBN: 978-623-95233-8-1  
ISBN: 978-623-95233-9-8

Ukuran: 15,5 x 23 cm; xiv + 240 halaman

Cetakan Pertama: Maret 2022

Diterbitkan oleh Penerbit Tiga Serenada, bekerja sama dengan U.S. Consulate General Surabaya, MyAmerica Surabaya, dan Japelidi.

***Hak cipta dilindungi Undang-Undang, dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis. Isi di luar tanggung jawab percetakan dan penerbitan.***

**FOREWORD**  
**U.S. CONSULATE GENERAL SURABAYA**

*U.S. Consulate General Surabaya is proud to support Japelidi in this initiative reaching out to high schoolers and teachers to improve digital literacy in key regions across Indonesia. As the world's second and third largest democracies, the United States and Indonesia are dedicated to promoting the values that are critical to the free flow of ideas and informed public discourse.*

*As we move into an increasingly technologically based society, we understand the opportunities to create digital democracy in which all users have access to information and can use these capabilities to promote values such as human rights and equality. We also have the responsibility to ensure users have the tools needed to become good consumers of information.*

*This digital literacy program, done through cooperation between MyAmerica Surabaya and Japelidi, will teach the skills to critically evaluate online information including assessing the content, understanding the sources, and looking for gaps in the information and combat the spread of misinformation and hoax. This will lead to a better-informed public with the ability to use technology to equalize access to information and to create a strong civil society. We look forward to the results of this program and our continued partnership in this endeavor.*

*Surabaya, February 23rd 2022  
Public Affairs Officer  
U.S. Consulate General Surabaya  
Angie Mizeur*

## **KATA PENGANTAR**

### **KONSULAT JENDERAL AS SURABAYA**

Konsulat Jenderal AS Surabaya bangga dapat mendukung Japelidi dalam inisiatif untuk menjangkau siswa sekolah menengah dan para guru dalam rangka meningkatkan literasi digital di berbagai wilayah prioritas di seluruh Indonesia.

Sebagai negara demokrasi terbesar kedua dan ketiga di dunia, Amerika Serikat dan Indonesia berkomitmen untuk mempromosikan nilai-nilai yang penting untuk terciptanya aliran ide yang bebas dan diskursus publik yang sehat. Saat kita bertransisi menjadi masyarakat yang makin berbasis teknologi, kami memahami adanya peluang untuk menciptakan demokrasi digital di mana semua pengguna memiliki akses informasi dan dapat menggunakan kemampuan ini untuk mempromosikan nilai-nilai seperti hak asasi manusia dan kesetaraan.

Kami juga memiliki tanggung jawab untuk memastikan setiap individu memiliki hal-hal yang mereka butuhkan untuk menjadi pengguna informasi yang baik. Program literasi digital yang dilakukan melalui kerja sama antara MyAmerica Surabaya dan Japelidi ini akan mengajarkan keterampilan mengevaluasi informasi *online* secara kritis termasuk menilai konten, memahami sumber, dan mencari adanya celah informasi serta memerangi penyebaran informasi yang salah dan hoaks, sehingga dapat mengarah pada masyarakat yang lebih terinformasi dan memiliki kemampuan menggunakan teknologi untuk menyetarakan akses terhadap informasi dan menciptakan masyarakat sipil yang kuat. Kami sangat menantikan hasil dari program ini dan melanjutkan kemitraan dalam upaya ini.

Surabaya, 23 Februari 2022  
Kepala Humas  
Konsulat Jenderal AS Surabaya  
Angie Mizeur

## **KATA PENGANTAR JAPELIDI**

Media digital adalah bagian tak terpisahkan bagi kaum muda di manapun mereka berada termasuk Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur. Media digital memberi peluang untuk pembelajaran maupun pemberdayaan di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, dan berbagai dimensi kehidupan lain. Sebaliknya, media digital juga menawarkan banyak tantangan dimulai dari etika yang terabaikan saat berinteraksi di media sosial, kecakapan menggunakan media digital yang kurang memadai, keamanan media digital yang belum terjaga dengan baik, dan budaya bermedia digital yang kurang elok.

Modul ini disusun tim penulis dari Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) agar bisa dijadikan panduan bagi Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur dalam meningkatkan kompetensi literasi digital mereka yang lebih etis, cakap, aman, dan berbudaya di ruang digital. Sebagai catatan, modul ini disusun berdasarkan masukan Kawan Muda Japelidi di Nusa Tenggara Timur, Bali, Banjarmasin, Makassar, dan Maluku melalui rangkaian FGD yang diselenggarakan pada akhir 2021.

Kehadiran modul ini melengkapi senarai publikasi literasi digital karya Japelidi yang lahir sebagai komunitas pegiat literasi digital sejak tahun 2017. Selain modul ini, pada tahun 2021 Japelidi berkiprah menulis empat modul untuk Indonesia Makin Cakap Digital berkolaborasi dengan Kominfo dan Siberkreasi. Empat modul tersebut adalah: Cakap Bermedia Digital, Etis Bermedia Digital, Budaya Bermedia Digital, dan Aman Bermedia Digital.

Tak hanya itu, sejak tahun 2018 Japelidi bekerja sama dengan berbagai perguruan tinggi di Indonesia dan Siberkreasi sudah menerbitkan puluhan buku panduan literasi digital dengan beragam tema seperti keren bermain game, lawan hoaks politik, bijak bermedia sosial, hati-hati kelola informasi bencana alam, pengasuhan anak digital, hindari perundungan siber, hindari konten mengandung radikalisme, maupun menjadi warga digital yang baik.

Selain modul dan buku panduan literasi digital, Japelidi juga menerbitkan hasil riset mengenai pemetaan literasi digital ke dalam bentuk artikel jurnal dan esai populer pada tahun 2017. Sementara hasil riset mengenai pemetaan kompetensi literasi digital masyarakat Indonesia diterbitkan dalam buku tahun 2020. Tak hanya itu, Japelidi juga menerbitkan buku terkait kampanye lawan hoaks COVID-19 serta buku kumpulan puisi pandemi pada tahun 2020.

Seluruh publikasi tersebut, termasuk modul ini merupakan karya kolaborasi Japelidi dengan berbagai pemangku kepentingan yang tak hanya berusaha menyentuh banyak tema dan banyak khalayak tapi juga berkesinambungan dalam melakukan program literasi digital.

Selamat membaca Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur maupun di berbagai wilayah Indonesia lainnya. Selamat menempa diri agar lebih etis, cakap, aman, dan berbudaya di ruang digital!

Yogyakarta, 23 Februari 2022

Koordinator Nasional Japelidi  
Novi Kurnia

## KATA PENGANTAR KOORDINATOR PROGRAM

Salam Literasi

Kawan Muda Japelidi, modul yang anda pegang kali ini, kami susunkan khusus untuk kawan muda khususnya di Indonesia Timur. Kami susunkan ini berdasarkan kebutuhan Kawan Muda Japelidi terkait dengan dunia digital dan internet. Kawan Muda Japelidi apakah mengetahui bahwa kawan muda adalah masa depan bagaimana dunia digital di Indonesia? Ya, tidak lama lagi bagaimana keadaan ruang digital di Indonesia ditentukan oleh kawan muda. Kini tinggal Kawan Muda Japelidi menentukan ingin membentuk ruang digital yang seperti apa? Yang nyaman dan menyenangkan atau menjadi ruang yang penuh ancaman? Untuk itu kami merancang program untuk memberikan Kawan Muda Japelidi kekuatan dalam membangun ruang digital yang sehat dan nyaman.

Modul ini adalah pendamping dari program *Empowering Eastern Indonesia Youth in Digital World*, Penguatan Pemuda Indonesia Timur di Dunia Digital. Program ini memiliki beberapa tujuan yakni: 1) Meningkatkan keterampilan mengoperasikan perangkat digital secara efektif; 2) Berliterasi media; 3) Berkomunikasi dan berkolaborasi di ruang digital; 4) Melawan konten negatif; dan 5) Mengelola informasi digital secara tepat.

Dengan mengikuti program ini, maka Kawan Muda Japelidi akan menjadi penggerak literasi digital yang memiliki kompetensi yang komprehensif dan Kawan Muda Japelidi diharapkan menggunakan momen ini untuk mengoptimalkan penggunaan perangkat digital dan mampu meminimalkan dampak negatif yang timbul darinya. Jadi modul ini tidak hanya terbatas untuk program ini saja, namun dapat digunakan untuk program-program khusus pemuda di mana pun di Indonesia.



Kami merancang modul dengan bahasa yang sederhana dan kasus yang dekat dengan kaum muda di Indonesia, sehingga modul ini dapat dibagikan kepada kawan-kawan lainnya sebagai upaya untuk berbagi hal baik.

Untuk itu, mari Kawan Muda Japelidi bersama membangun ruang digital yang sehat dan nyaman. Selamat membaca modul, kami tunggu di ruang digital yang sehat dan nyaman.

Denpasar, 23 Februari 2022

Koordinator Program Japelidi untuk Indonesia Timur  
Ni Made Ras Amanda Gelgel

## DAFTAR ISI

<b>FOREWORD U.S. CONSULATE GENERAL SURABAYA</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR KONSULAT JENDERAL AS SURABAYA</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR JAPELIDI</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR KOORDINATOR PROGRAM</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xiv</b>
<b>MEMAHAMI LITERASI DIGITAL, MEMAHAMI MODUL</b>	<b>1</b>
<b>APA YANG DIMAKSUD DENGAN KOMPETENSI</b>	
<b>LITERASI DIGITAL?</b>	<b>2</b>
<b>SEPERTI APA KOMPETENSI DIGITAL KAUM MUDA</b>	
<b>INDONESIA?</b>	<b>4</b>
<b>MENGAPE MODUL INI PENTING?</b>	<b>5</b>
<b>BAGAIMANA CARA MENGGUNAKAN MODUL INI?</b>	<b>8</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>9</b>
<b>KAWAN MUDA ETIS BERMEDIA DIGITAL</b>	<b>10</b>
<b>MENGAPE ETIKA DIGITAL PENTING?</b>	<b>10</b>
<b>PROMOSIKAN EMPATI, BUANG TOXIC</b>	<b>17</b>
<b>PROMOSIKAN RESPEK, LAWAN BULLYING</b>	<b>26</b>
<b>PROMOSIKAN PERDAMAIAN, HINDARI SARA DI</b>	
<b>MEDIA SOSIAL</b>	<b>32</b>
<b>PROMOSIKAN EKSPRESI KESUSILAAAN,</b>	
<b>MENOLAK PORNOGRAFI</b>	<b>42</b>
<b>ETIS BERMEDIA DIGITAL, PASTI BISA!</b>	<b>49</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>51</b>
<b>JADI CAKAP &amp; KEREN DI DUNIA DIGITAL</b>	<b>55</b>
<b>PENGANTAR</b>	<b>55</b>
<b>SELALU CEK INFORMASI, ANTI TIPU-TIPU</b>	<b>57</b>
<b>BELAJAR MEMANFAATKAN TOOLS/APLIKASI</b>	
<b>BAHASA, ANTI CUPU</b>	<b>64</b>
	<b>vii</b>

BIKIN KONTEN, ANTI GAPTEK	74
JANGAN TUNDA LAGI, CAKAP & KEREN BERMEDIA DIGITAL SEKARANG!	96
DAFTAR PUSTAKA	98
<b>JANGAN LENGAH, PASTIKAN TAK ADA CELAH KEJAHATAN DIGITAL!</b>	<b>101</b>
SEMESTA DIGITAL KAUM MUDA DI INDONESIA	101
OBRAL DATA PRIBADI? JANGAN! BANYAK KERUGIANNYA!	114
AWAS, JEBAKAN PENIPUAN <i>ONLINE</i> !	130
TIDAK USAH TAKUT, INI RESEP JITU ANTI KENA PEMBAJAKAN!	154
SIAPA TAKUT? AMAN DAN TANGGUH BERMEDIA DIGITAL PASTI BISA!	168
DAFTAR PUSTAKA	174
<b>CARA KEREN BERBUDAYA DIGITAL</b>	<b>182</b>
APA YANG DISEBUT DENGAN BUDAYA DI DUNIA DIGITAL	182
MENGAPA PERLU BERBUDAYA DI DUNIA DIGITAL?	187
BERMEDIA DIGITAL ITU GAYA	192
MEDIA DIGITAL MENDEKATKAN ATAU MENJAUHKAN HUBUNGAN?	198
MEDIA DIGITAL YANG MENDEKATKAN BERBEDA ITU BIASA, ASYIKIN AJA	205
BERBUDAYA MEDIA DIGITAL, KENAPA TIDAK KITA MULAI SEKARANG?	212
DAFTAR PUSTAKA	213
<b>JADI AGEN LITERASI DIGITAL UNTUK INDONESIA TIMUR, SIAPA TAKUT?</b>	<b>214</b>
<b>TENTANG PENULIS</b>	<b>217</b>
<b>CATATAN AKHIR</b>	<b>228</b>

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 2. 1.</b> Ruang Lingkup Etika Digital	14
<b>Bagan 2. 2.</b> Target Kompetensi Bab Etis	16
<b>Bagan 2. 3.</b> Subbahasan Bab Etis	17
<b>Bagan 2. 4.</b> Penyebab Warganet Menjadi Galak	24
<b>Bagan 2. 5.</b> Empat Prinsip Pengguna Media Sosial	40
<b>Bagan 2. 6.</b> Kasus Pornografi Merajai Konten Negatif Indonesia	45
<b>Bagan 2. 7.</b> Dampak Pornografi	48
<b>Bagan 3. 1.</b> Subjudul dalam Subbahasan	56
<b>Bagan 3. 2.</b> Kompetensi Analisis, Verifikasi, dan Evaluasi	59
<b>Bagan 3. 3.</b> Aktivitas yang Dilakukan Remaja dengan Media Sosial	74
<b>Bagan 3. 4.</b> Dampak Positif dan Negatif Media Sosial	76
<b>Bagan 3. 5.</b> Konten yang Tidak Boleh Diunggah di Media Sosial	77
<b>Bagan 3. 6.</b> Gambar Jenis Media Sosial	79
<b>Bagan 3. 7.</b> Kompetensi Produksi dan Distribusi	81
<b>Bagan 3. 8.</b> Langkah Pengelolaan Media Sosial	81
<b>Bagan 4. 1.</b> Peta Kompetensi Literasi Digital untuk Pemuda Indonesia Timur	110
<b>Bagan 4. 2.</b> Ragam Data Pribadi	115
<b>Bagan 4. 3.</b> Ragam Kerugian Jika Data Pribadi Bocor	118
<b>Bagan 4. 4.</b> Tips Melindungi Data Pribadi untuk Mencegah Kebocoran Data Pribadi	120
<b>Bagan 4. 5.</b> Cara Mengatasi Kebocoran Data Pribadi	125
<b>Bagan 4. 6.</b> Cara Mengatur Setelan WhatsApp untuk Undangan Grup	128
<b>Bagan 4. 7.</b> 10 Kompetensi Japelidi untuk Perlindungan Data Pribadi	130
<b>Bagan 4. 8.</b> Rangkuman Kompetensi Keamanan Digital	169
<b>Bagan 5. 1.</b> Sikap yang Dapat Diambil untuk Menyikapi Konten Negatif di Media Sosial	191

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1.</b>	Golongan Usia yang Mengalami Perilaku Tidak Sopan	11
<b>Gambar 2. 2.</b>	Pemberitaan Bunuh Diri Artis Sulli Akibat “ <i>Toxic Fans</i> ”	18
<b>Gambar 2. 3.</b>	Pemberitaan Kasus <i>Toxic Behaviour</i> Remaja Akibat Main <i>Game Online</i>	19
<b>Gambar 2. 4.</b>	Contoh <i>Meme</i> Perilaku <i>Toxic</i>	19
<b>Gambar 2. 5.</b>	Infografik Ciri dan Jenis Perilaku <i>Toxic</i>	21
<b>Gambar 2. 6.</b>	Mengapa Banyak Orang Galak di Internet?	22
<b>Gambar 2. 7.</b>	Infografik Dampak Perilaku <i>Toxic</i>	25
<b>Gambar 2. 8.</b>	<i>Tips</i> Membuang Perilaku <i>Toxic</i> , Promosikan Empati	26
<b>Gambar 2. 9.</b>	Ilustrasi <i>Bullying</i>	27
<b>Gambar 2. 10.</b>	Perbedaan Perundungan dan Candaan	29
<b>Gambar 2. 11.</b>	Pemberitaan <i>Body Shaming</i> yang Terjadi pada Maria Simorangkir	30
<b>Gambar 2. 12.</b>	Akun Twitter <i>Please Do Your Magic</i>	34
<b>Gambar 2. 13.</b>	Contoh Kasus yang Menghina SARA	35
<b>Gambar 2. 14.</b>	Ujaran Kebencian yang Dipidana	36
<b>Gambar 2. 15.</b>	Temuan Hoaks per Kategori	37
<b>Gambar 2. 16.</b>	Contoh Ujaran Kebencian di Media Sosial	38
<b>Gambar 2. 17.</b>	<i>Digital Civility Index</i> Indonesia	39
<b>Gambar 2. 18.</b>	Kasus Pornografi Artis, Selebgram di Berita Media <i>Online</i>	42
<b>Gambar 2. 19</b>	Ilustrasi PAP	43
<b>Gambar 3. 1.</b>	Pelajar Kena Kasus Hukum Akibat Sebarkan Hoaks.	58
<b>Gambar 3. 2.</b>	Hoaks Menyerang Figur Publik	60
<b>Gambar 3. 3.</b>	Hoaks Audrey yang Sempat Viral	61
<b>Gambar 3. 4.</b>	Situs Web cekfakta.com	63
<b>Gambar 3. 5.</b>	Fasilitas Publik untuk Periksa Fakta	63

<b>Gambar 3. 6.</b>	Kompetensi Akses, Seleksi, dan Paham	64
<b>Gambar 3. 7.</b>	Syarat dan Ketentuan Penggunaan Facebook dalam Bahasa Inggris	65
<b>Gambar 3. 8.</b>	Syarat dan Ketentuan Penggunaan Facebook dalam Bahasa Indonesia	66
<b>Gambar 3. 9.</b>	Aplikasi Google Translate	67
<b>Gambar 3. 10.</b>	Aplikasi Google Translate	67
<b>Gambar 3. 11.</b>	Aplikasi Google Translate Tampilan Pilihan Bahasa	68
<b>Gambar 3. 12.</b>	Tangkapan Layar Laman Kamus Daring Indonesia-Bali	69
<b>Gambar 3. 13.</b>	Tahapan Penggunaan Aplikasi Alih Bahasa	69
<b>Gambar 3. 14.</b>	Tangkapan Layar Kamus Bahasa Daerah Terbitan Kemdikbud	70
<b>Gambar 3. 15.</b>	Tangkapan Layar Laman Kamusdaerah.com	71
<b>Gambar 3. 16.</b>	Kata/Istilah Viral di Media Sosial	72
<b>Gambar 3. 17.</b>	Pencarian Kata/Istilah Viral di Media Sosial	73
<b>Gambar 3. 18.</b>	Tips Mengatasi Kendala Bahasa	73
<b>Gambar 3. 19.</b>	Cara Pencarian Gambar Berlisensi	85
<b>Gambar 3. 20.</b>	Contoh Gambar Berlisensi	86
<b>Gambar 3. 21.</b>	Pengaturan Privasi pada Akun Instagram	87
<b>Gambar 3. 22.</b>	Pengaturan Komentar dan <i>Mentions</i> pada Akun Instagram	88
<b>Gambar 3. 23.</b>	Memblokir Akun Lain di Instagram	89
<b>Gambar 3. 24.</b>	Tiga Proses Penting Pembuatan Konten	94
<b>Gambar 4. 1.</b>	Data Pengguna Internet Indonesia	102
<b>Gambar 4. 2.</b>	Tren Kejahatan Siber Meningkat	106
<b>Gambar 4. 3.</b>	Definisi Kunci Aspek Kompetensi Keamanan Digital untuk Pemuda Indonesia Timur	111
<b>Gambar 4. 4.</b>	<i>Challenge 'Add Yours'</i> pada Instagram Menjadi Wadah Penyebaran Data Pribadi	114
<b>Gambar 4. 5.</b>	Cara Melindungi Data Pribadi di Internet	120

<b>Gambar 4. 6.</b>	Jangan Buang Paket Sembarangan, Lindungi Data Pribadi!	122
<b>Gambar 4. 7.</b>	Tips Cek Data Pribadi dari Kebocoran	124
<b>Gambar 4. 8.</b>	Pengaturan Privasi Grup pada WhatsApp	127
<b>Gambar 4. 9.</b>	Tampilan Layar “Mama Minta Pulsa”, Modus Penipuan <i>Online</i> Generasi Pertama	131
<b>Gambar 4. 10.</b>	Penipuan <i>Nigerian</i> 419	134
<b>Gambar 4. 11.</b>	<i>Non Delivery of Goods/Services Fraud</i>	135
<b>Gambar 4. 12.</b>	<i>Credit/Debit Card Fraud (Carding)</i>	136
<b>Gambar 4. 13.</b>	<i>Business Deceit</i>	136
<b>Gambar 4. 14.</b>	<i>Recruitment Deceit</i>	137
<b>Gambar 4. 15.</b>	<i>Counterfeit Cheque Scam</i>	137
<b>Gambar 4. 16.</b>	<i>Spoofing</i>	138
<b>Gambar 4. 17.</b>	<i>Phising</i>	138
<b>Gambar 4. 18.</b>	<i>Identity Theft</i>	139
<b>Gambar 4. 19.</b>	<i>Auction Fraud</i>	139
<b>Gambar 4. 20.</b>	<i>Online Dating Scams</i>	140
<b>Gambar 4. 21.</b>	<i>Impersonation Scam</i>	141
<b>Gambar 4. 22.</b>	<i>Money Mule</i>	141
<b>Gambar 4. 23.</b>	<i>Social Engineering</i>	142
<b>Gambar 4. 24.</b>	Judul Berita yang Menggambarkan Kerugian Penipuan <i>Online</i>	143
<b>Gambar 4. 25.</b>	Tingkat Penipuan pada <i>E-commerce</i> di Asia Tenggara	144
<b>Gambar 4. 26.</b>	Jumlah Laporan Kasus Kejahatan Siber (Januari-September 2020)	145
<b>Gambar 4. 27.</b>	Jumlah Laporan Penipuan <i>Online</i> per Tahun	146
<b>Gambar 4. 28.</b>	Orang Muda Lebih Banyak Menjadi Korban Penipuan Dibandingkan Orang Tua	146
<b>Gambar 4. 29.</b>	Cek 5 Hal Sebelum Bertransaksi	149
<b>Gambar 4. 30.</b>	Tips Antisipasi Penipuan <i>Online</i>	151
<b>Gambar 4. 31.</b>	Tampilan Cekrekening.id	152
<b>Gambar 4. 32.</b>	Tampilan Patrolisiber.id	152
<b>Gambar 4. 33.</b>	Segitiga Penipuan/Kecurangan	153

<b>Gambar 4. 34.</b> Modus Penipuan <i>Phising</i> Berkedok <i>Tagging</i> ke Konten Pornografi	155
<b>Gambar 4. 35.</b> Hubungan antara Pengguna, Perangkat Keras, dan Perangkat Lunak	156
<b>Gambar 4. 36.</b> Modus <i>Hacking</i> dengan Metode <i>Social Engineering</i>	158
<b>Gambar 4. 37.</b> Salah Satu Modus <i>Hacking</i> dengan Metode <i>Phising</i> yang Berpura-pura sebagai Admin Facebook	160
<b>Gambar 4. 38.</b> Beragam Strategi <i>Phising</i> untuk Mengambil Alih Akun	161
<b>Gambar 4. 39.</b> Ragam <i>Malware</i>	162
<b>Gambar 4. 40.</b> Langkah yang Harus Dilakukan Saat Akun Facebook Diretas	164
<b>Gambar 4. 41.</b> Tips Mengamankan Akun WhatsApp	166
<b>Gambar 4. 42.</b> Tips Mengamankan <i>Password</i>	167
<b>Gambar 5. 1.</b> Contoh Unggahan Aktivitas Seni di Media Sosial	190
<b>Gambar 5. 2.</b> Statistik Pengguna Internet di Indonesia	193
<b>Gambar 5. 3.</b> Waktu Harian Penggunaan Berbagai Media	194
<b>Gambar 5. 4.</b> Contoh <i>Phubbing</i>	200
<b>Gambar 5. 5.</b> Pemanfaatan Media Sosial untuk Kampanye Donasi	201
<b>Gambar 5. 6.</b> Contoh Penghargaan Menteri atas Karya Anak Muda Keren Indonesia di Dunia Internasional	203
<b>Gambar 5. 7.</b> Dua Contoh Unggahan yang Menginspirasi <i>Followers</i>	205
<b>Gambar 5. 8.</b> Penggunaan Bahasa di Internet	206
<b>Gambar 5. 9.</b> Logika Algoritma di Internet	207
<b>Gambar 5. 10.</b> Lima Kasus Ujaran Kebencian di Indonesia 2015-2022	210



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1.</b>	Kompetensi Literasi Digital Japelidi	3
<b>Tabel 2.1.</b>	Perilaku Tidak Etis Bermedia Digital	15
<b>Tabel 2. 2.</b>	Perilaku Etis Bermedia Digital	16
<b>Tabel 3. 1.</b>	Karakteristik Media Sosial Berdasar Kebutuhan Presentasi Diri dan Kehadiran Sosial	80
<b>Tabel 3. 2.</b>	Lisensi Karya <i>Creative Commons</i>	83
<b>Tabel 4. 1.</b>	Evaluasi Kompetensi Literasi Keamanan Digital	171



## **BAB 1**

# **MEMAHAMI LITERASI DIGITAL**

## **MEMAHAMI MODUL**

Siswantini Amihardja, Novi Kurnia,  
Zainuddin Muda Z. Monggilo

Kawan Muda Japelidi, pesatnya perkembangan media digital saat ini tidak lepas dari pesatnya perkembangan teknologi informasi berbasis internet. Sayangnya, kecepatan perkembangan media digital ini tidak sejalan dengan peningkatan keterampilan para penggunanya.

Nah, apa risikonya? Dalam pusaran informasi yang begitu cepat di dunia digital, kita sebagai pengguna media digital harus terampil menggunakan media digital. Tanpa keterampilan yang memadai, kita tidak bisa menggunakan media digital secara optimal. Kita juga tidak bisa menghindarkan diri dari beragam konten negatif serta terjebak dalam beragam kejahatan siber.

Caranya bagaimana? Kita harus mampu mengembangkan kompetensi literasi digital kita agar kita menjadi pengguna yang memahami etika, kecakapan, keamanan, dan budaya dalam menggunakan media digital.

Modul ini akan membantu Kawan Muda Japelidi untuk mempunyai pegangan dalam menggunakan media digital dengan lebih optimal. Sedangkan bab ini, akan mengenalkan literasi dan kompetensi digital, kaum muda dan kompetensi literasi digital, serta cara menggunakan modul ini.

## **APA YANG DIMAKSUD DENGAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL?**

Kawan Muda Japelidi, seorang pengguna media digital dianggap memiliki kompetensi literasi digital yang baik jika ia tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat digital yang dimilikinya, melainkan juga mampu menggunakannya dengan penuh tanggung jawab.

Pertanyaannya, apa sih kompetensi literasi digital itu? Kompetensi literasi digital adalah kemampuan tertentu yang dimiliki oleh pengguna media digital yang bisa diukur berdasarkan indikator tertentu.

Pada tahun 2018, Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) merumuskan 10 kompetensi literasi digital Japelidi sebagai kerangka berpikir untuk beragam program literasi digital yang dimulai dari penulisan seri panduan literasi digital Japelidi. Kesepuluh kompetensi tersebut dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

**Tabel 1.1.**  
10 Kompetensi Literasi Digital Japelidi

No	Kompetensi	Definisi
1	Akses	Kompetensi mengoperasikan media digital secara optimal dengan cara mengenali dan menguasai ragam fitur yang ada .
2	Seleksi	Kompetensi memilih dan memilah informasi dari berbagai sumber agar sesuai dengan kebutuhan.
3	Paham	Kompetensi memahami dengan baik informasi yang diterima baik dari teks yang tersirat maupun tersurat .
4	Analisis	Kompetensi menganalisis informasi dengan membedah pesan yang disampaikan untuk memahami makna pesan.
5	Verifikasi	Kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis dari beragam sumber lain atau melakukan cek dengan teliti dan hati-hati untuk memastikan kebenaran informasi.
6	Evaluasi	Kompetensi mempertimbangkan ragam risiko sebelum mendistribusikan informasi dengan juga mempertimbangkan cara dan <i>platform</i> yang akan digunakan.
7	Distribusi	Kompetensi membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut.
8	Produksi	Kompetensi menyusun dan menghasilkan informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etik dan kaidah hukum yang berlaku.
9	Distribusi	Kompetensi membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut.
10	Produksi	Kompetensi menyusun dan menghasilkan informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etik dan kaidah hukum yang berlaku.

Sumber: Diolah dari Kurnia dan Wijayanto (2020)<sup>1</sup>

Menurut riset Japelidi mengenai pemetaan Kompetensi Literasi Digital Masyarakat Indonesia 2019 yang diukur melalui 10 Kompetensi Japelidi rata-rata indeks literasi digital masyarakat Indonesia adalah 3,61 atau masih dalam taraf sedang<sup>ii</sup>. Artinya masih banyak tantangan yang harus ditaklukkan agar makin cakap digital. Oleh karena itu, berbagai program literasi digital terus digencarkan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital.

## **SEPERTI APA KOMPETENSI DIGITAL KAUM MUDA INDONESIA?**

Kawan Muda Japelidi, Indonesia termasuk sebagai negara dengan pengguna internet tinggi di dunia menurut We Are Social yang dirilis Februari 2022<sup>iii</sup>. Data tersebut menunjukkan bahwa 73,7% penduduk Indonesia merupakan pengguna internet aktif dan 68,9% di antaranya merupakan pengguna media sosial. Menurut data tersebut, kaum muda Indonesia yang tergabung dalam kelompok usia 13-17 tahun dan 18-24 tahun mengambil porsi terbesar (19,8%) pengguna internet di Indonesia.

Nah, bagaimana dengan kompetensi digital kaum muda di Indonesia? Riset Japelidi tahun 2019 menunjukkan bahwa indeks literasi digital kaum muda terbagi dalam beberapa kelompok umur<sup>iv</sup>. Untuk pengguna media digital berusia 13-17 tahun, indeks rata-ratanya adalah 3,54 dengan skor terendah di kompetensi kolaborasi (2,9) dan skor tertinggi di akses (4). Sedangkan pengguna media digital berusia 17-20 tahun, indeks rata-ratanya adalah 3,85 dengan skor terendah di kompetensi kolaborasi (3,2) dan skor tertinggi di akses (4,4). Temuan tersebut menunjukkan bahwa kompetensi pengguna media digital yang bersifat fungsional dan teknis cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kompetensi kritis dan berinteraksi dengan pengguna media digital lain maupun komunitas yang lebih besar.

Selain riset Japelidi, hasil survei Literasi Digital Indonesia 2021 menunjukkan temuan menarik. Riset yang menggunakan empat pilar utama yang dijadikan dasar penilaian literasi digital yakni kecakapan digital (*digital skill*), etika digital (*digital ethics*), keamanan digital (*digital safety*) dan budaya digital (*digital culture*) ini menemukan bahwa pilar tertinggi ada di budaya digital (3,9) sedangkan pilar terendah yaitu keamanan digital (3,11). Hanya di beberapa provinsi yang memiliki skor rendah di etika digital, yakni Gorontalo, Papua, Papua Barat, Riau, Sumatra Barat, dan Sumatra Selatan. Di sisi lain, Papua memiliki skor yang paling tinggi untuk bidang kecakapan digital<sup>v</sup>.

Data-data tersebut menunjukkan walaupun skornya masih cenderung sedang, tetapi para pengguna media digital sudah cukup mampu menerapkan kompetensi digital secara berbudaya, tetapi masih kurang terlindungi saat menggunakan media digital. Keempat pilar literasi digital ini tentu tidak dapat dipisahkan begitu saja, tetapi harus dikuasai bersama-sama sehingga seseorang dapat dikatakan melek digital (*digital literate*).

## **MENGAPA MODUL INI PENTING?**

Kawan Muda Japelidi, generasi yang lahir di era digital, disebut juga sebagai *digital native*. Sejak lahir, generasi ini sudah kenal dengan berbagai perangkat yang menghubungkan mereka dengan dunia luar hampir tanpa batas, tetapi harus disadari bahwa di dunia digital kita bukan hanya akan bertemu dengan hal-hal baik dan menginspirasi, tapi tidak sedikit konten yang membuat kita sedih, membuat kita tidak percaya diri, dan menyakiti kita.

Nah, melalui modul ini kami dari Japelidi ingin menemani Kawan Muda Japelidi untuk lebih memahami etika di media digital, lebih cakap menggunakan media digital, lebih aman, mengenal, dan membangun budaya baik di dunia digital.

Modul ini terdiri dari enam bagian yang disusun berdasarkan prioritas topik yang muncul dari Kawan Muda Japelidi di *Focus Group Discussion* (FGD) yang diselenggarakan pada akhir 2021 di beberapa wilayah di Indonesia: Nusa Tenggara Timur, Bali, Kalimantan Selatan, Sulawesi Selatan, dan Maluku.

**Bab 1 Memahami Literasi Digital, Memahami Modul** tentang pengantar modul ditulis oleh Siswantini Amihardja, Novi Kurnia, dan Zainuddin Muda Z. Monggilo untuk mengantarkan Kawan Muda Japelidi memahami kompetensi literasi digital agar bisa memanfaatkan peluang dan menjawab tantangan bermedia digital. Bagian ini juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai sistematika dan cara penggunaan modul.

**Bab 2 Kawan Muda Etis Bermedia Digital** tentang etika digital disusun oleh Frida Kusumastuti, Yanti Dwi Astuti, Ni Made Ras Amanda Gengel, Mario Antonius Birowo, dan Mohammad Solihin mengajak Kawan Muda Japelidi untuk menelusuri berbagai seluk-beluk etika di dunia digital. Kawan Muda Japelidi akan bertemu dengan istilah *toxic*, *cyber bullying*, ancaman SARA dan menghindarinya, serta mengenai pornografi. Tentunya semua disajikan dengan tujuan untuk membuat Kawan Muda Japelidi lebih beretika selama berada di dunia digital dan menggunakan media digital.

**Bab 3 Jadi Cakap & Keren di Dunia Digital** mengenai cakap digital dipersembahkan oleh Zainuddin Muda Z. Monggilo, Ade Irma Sukmawati, Riski Damastuti, dan Indah Wenerda memberikan paparan untuk Kawan Muda Japelidi agar lebih mengenali berbagai keterampilan menggunakan media digital, memahami berbagai aplikasi, dan tips untuk memperoleh informasi yang aman dan tidak menyalahi ketentuan hukum. Dengan mempelajari bagian ini Kawan Muda Japelidi akan menjadi lebih cakap dan keren ketika berada di dunia digital.

**Bab 4 Jangan Lengah, Pastikan Tak Ada Celah Kejahatan Digital!** mengenai aman digital disampaikan oleh Novi Kurnia, Gilang Jiwana Adikara, Yohanes Widodo, dan Sri Astuty mengajak Kawan Muda Japelidi untuk tangguh menjaga perlindungan data pribadi agar tidak terjebak dalam beragam bentuk kejahatan di dunia digital termasuk penipuan *online* maupun pembajakan akun. Bagian ini tak hanya menjelaskan tentang bagaimana mengenali ragam bentuk kejahatan digital, tapi juga untuk mencegah dan mengatasinya. Dengan mempelajari bagian ini, Kawan Muda Japelidi akan mampu meningkatkan kompetensi aman bermedia digital yang berguna tidak hanya untuk diri sendiri tapi juga pengguna lainnya.

**Bab 5 Cara Keren Berbudaya Digital** mengenai budaya digital dipaparkan oleh Siswanti Amihardja, Eni Maryani, Santi Indra Astuti, dan Lintang Ratri Rahmiaji mengajak Kawan Muda Japelidi untuk lebih memahami perbedaan antara konsep budaya di dunia fisik dan di dunia digital. Bagian ini juga menawarkan berbagai gagasan disertai ilustrasi contoh untuk menumbuhkan budaya positif di media digital. Pada bagian ini, Kawan Muda Japelidi juga akan dikenalkan pada cara-cara membumikan Pancasila dalam aktivitas di media digital.

**Bab 6 Jadi Agen Literasi Digital Untuk Indonesia Timur, Siapa Takut?** atau penutup yang ditulis oleh Novi Kurnia, Siswanti Amihardja, dan Zainuddin Muda Z. Monggilo memberikan penegasan akan pentingnya Kawan Muda Japelidi terutama yang berada di wilayah Indonesia Timur untuk memanfaatkan modul ini guna meningkatkan kompetensi literasi digitalnya. Dengan begitu, Kawan Muda Japelidi bisa menjadi agen literasi digital di wilayah masing-masing agar dunia digital lebih aman dan nyaman untuk semua penggunanya.



## **BAGAIMANA CARA MENGGUNAKAN MODUL INI ?**

Bab-bab dalam modul ini merupakan satu kesatuan, tetapi juga dapat digunakan secara terpisah sesuai kebutuhan. Mengapa begitu? Ya, karena di setiap bab tersaji bagaimana cara menggunakan masing-masing bab. Selain itu, modul ini dilengkapi dengan latihan, diskusi, dan evaluasi yang diharapkan bisa menambah pengetahuan dan keterampilan dalam dimensi etis, cakap, aman, dan budaya digital. Setiap bab juga dilengkapi dengan panduan praktis yang bisa diimplementasikan Kawan Muda Japelidi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu, kita berharap bahwa Kawan Muda Japelidi tidak saja bertambah pengetahuan dan pemahamannya terkait literasi digital, tetapi juga bisa meningkatkan keterampilannya.

Selamat bereksplorasi Kawan Muda Japelidi, jadilah harapan masa depan dalam membangun dunia digital yang lebih aman, nyaman, berbudaya, dan saling menghormati.

## DAFTAR PUSTAKA

- Gelgel, A., Rahmiaji, L. R., & Limia, P. (2021). *Pemetaan kompetensi literasi digital masyarakat Indonesia 2019*. Pustaka Larasan & Japelidi.
- Katadata Insight Center & KOMINFO. (2021). *Status literasi digital Indonesia*. <https://katadata.co.id/StatusLiterasiDigital>.
- Kurnia, N., & Wijayanto, X.A. (2020). Kolaborasi sebagai kunci: Membumikan kompetensi literasi digital Japelidi. Dalam N. Kurnia, L. Nurhajati, & S.I. Astuti (Eds.), *Kolaborasi lawan (Hoaks) COVID-19: Kampanye, riset dan pengalaman Japelidi di tengah pandemi* (hal. 1-34). Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.



## BAB 2

# KAWAN MUDA ETIS BERMEDIA DIGITAL

Frida Kusumastuti, Yanti Dwi Astuti  
Ni Made Ras Amanda Gelgel, Mario Antonius Birowo  
Mohammad Solihin

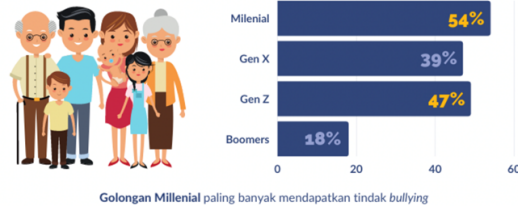
### MENGAPA ETIKA DIGITAL PENTING?

#### *Perilaku tidak etis mengganggu generasi muda*

Persoalan etika, masih menjadi isu yang penting dalam program Indonesia semakin cakap digital. Bahkan menjadi prinsip yang harus ditanamkan pada setiap diri seorang warganet (*netizen*) Indonesia. Tentu saja, kita tidak mau kalau tahun depan masih bertengger sebagai warganet yang paling tidak sopan se-Asia Pasifik, seperti hasil riset Microsoft 2020 tentang *Digital Civility Index (DCI)*<sup>vi</sup>.

Kawan Muda Japelidi pasti sering menemui konten tidak etis bertebaran di media digital. Tahu tidak, kelompok usia milenial seperti usia Kawan Muda Japelidi ini paling banyak mendapat perundungan siber (*cyberbullying*) sebagai salah satu konten tidak etis<sup>vii</sup>. Coba lihat gambar ini:

## GOLONGAN USIA YANG PALING BANYAK mendapatkan perilaku tidak sopan



Golongan Millennial paling banyak mendapatkan tindak *bullying*

Microsoft | Persentase diperoleh berdasarkan total responden Indonesia sebanyak 503 pengguna internet.  
Source: | Digital Civility Index, February 2021. Civility, Safety & Interaction online, Indonesia

kenalmental.

Gambar 2. 1. Golongan Usia yang Mengalami Perilaku Tidak Sopan  
Sumber: [kenalmental.com](http://kenalmental.com)<sup>viii</sup>

Nyeseq banget kan? Makanya Kawan Muda Japelidi perlu memiliki kompetensi literasi digital yang baik supaya tidak menjadi korban perundungan siber. Sering kali juga kita tergoda melakukan hal yang sama. Apabila kita mengalami perundungan, mula-mula hanya kita bicarakan terbatas dengan sesama teman atau keluarga secara *offline*. Tapi, akhirnya kita juga menjadi semakin jengkel, panas, dan membalas *bullying* di media sosial dengan *bullying* pula, sehingga terjadi “perang *bullying*” di media sosial. Akhirnya, suasana di ruang digital menjadi gaduh. Ibaratnya, *bullying* itu seperti “lingkaran setan” dan *bullying* hanyalah salah satu dari perilaku yang tidak etis.

Efek perilaku tidak etis di media digital tidak hanya pada pelakunya, namun juga pada pihak yang menjadi sasaran. Pelanggar atau pelaku biasanya akan mendapatkan sanksi moral hingga sanksi hukum. Sama halnya dalam kehidupan sosial sehari-hari. Sanksi moral merupakan sanksi yang terkait dengan kepercayaan (*trust*) masyarakat pada seseorang yang melanggar moral. Bisa juga berupa sanksi sosial yaitu teguran hingga puculan sosial.

Kawan Muda Japelidi pernah kan membaca suatu kasus selebgram “dimarahi”, “dimusuhi”, bahkan hingga rumahnya digerus warga gara-gara konten media sosialnya mengancam isu Suku Agama Ras dan Antargolongan (SARA)? Pernah juga kan ada kasus konten aktivis media sosial yang membawanya kepada kasus hukum pidana karena saling “perang” ancaman dan bahkan fitnah. Akhirnya berakhir dengan keputusan pengadilan: denda dan penjara.

Nah, bagaimana dengan seseorang atau pihak yang menjadi sasaran konten-konten yang tidak etis? Tidak kalah luar biasa dampaknya. Seseorang yang mendapat *cyberbullying* bisa mengalami gangguan psikologis, sosial, maupun fisik; depresi, mengucilkan diri, halusinasi, hingga bunuh diri. Merasa malu, kecewa, takut, dan jatuh kepercayaan dirinya<sup>ix</sup>. Bayangkan, bagaimana jika terjadi pada sahabat kita? Teman kita? Saudara kita? Atau orang-orang yang terdekat dengan kita? Tentu Kawan Muda Japelidi juga ikut bersedih. Oleh karena itu, mari kita “perangi” perilaku tidak etis di dunia digital.

Kawan Muda Japelidi, keterampilan dan kecakapan menggunakan media digital bisa dipelajari dengan cepat oleh anak muda sebagai *digital native*. Bahkan yang mengagumkan, penelitian Microsoft 2020 menunjukkan bahwa remaja menjadi pendorong positif terhadap kinerja *Digital Civility Index (DCI)*<sup>x</sup>. Makanya, keberadaan Kawan Muda Japelidi ini sangat potensial. Teknologi digital merupakan temuan luar biasa daya pikir manusia. Dia lahir dari kecerdasan manusia. Setiap teknologi, tentunya dibuat untuk kebaikan manusia juga. Termasuk mengangkat derajat kemanusiaan dan martabat kita.



Ilustrasi oleh M. Agung Nur Rohman

### ***Apa itu etis bermedia digital?***

Kawan Muda Japelidi, kata 'etika' menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan tentang hak dan kewajiban moral (akhlak)<sup>xi</sup>. Tidak jauh berbeda dengan pengertian etika secara umum tersebut, etika digital juga menyangkut batasan yang baik dan buruk tentang hak dan kewajiban moral kita saat menggunakan, berinteraksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi dengan menggunakan media digital. Hampir tidak ada bedanya perilaku etis antara *offline* dan *online*.

Siberkreasi & Deloitte merumuskan etika digital (*digital ethics*) adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari. Bahwa menggunakan media digital mestinya diarahkan pada suatu niat, sikap, dan perilaku yang etis demi kebaikan bersama. Demi meningkatkan kualitas kemanusiaan<sup>xii</sup>.

## Ruang Lingkup Etis Bermedia Digital Mengacu kepada Modul Etis Media Digital



Bagan 2. 1. Ruang Lingkup Etika Digital<sup>iii</sup>

Sumber: <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital>

Nah, berdasarkan ruang lingkup tersebut, Kawan Muda Japelidi disebut memiliki prinsip etis bermedia digital jika menggunakan media digital, berinteraksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi di ruang digital dengan sadar penuh sehingga bisa berpikir jernih, bersikap jujur, tidak memanipulasi, tidak menipu, dan menghormati hak karya cipta orang lain. Lalu penuh tanggung jawab terhadap perilaku di ruang digital dan berani menanggung konsekuensi. Terakhir, kebajikan adalah menyangkut perilaku di ruang digital yang bernilai manfaat, kemanusiaan, dan kebaikan bersama.

### ***Apa Saja Isu Etis Bermedia Digital?***

Kawan Muda Japelidi, sebelumnya tim penulis telah melakukan *Focus Group Discussion (FGD)* pada Desember 2021 lalu. FGD itu dilakukan di 10 Kota di 5 Provinsi (Bali, Maluku, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Selatan, dan Sulawesi Selatan). Hasil FGD itu telah dirangkum oleh Japelidi. Isu etika menjadi perhatian khusus bab ini. Berikut empat isu etika yang kami daftar berdasarkan pengakuan dan pengalaman Kawan Muda Japelidi:

**Tabel 2. 1.**  
Perilaku Tidak Etis Bermedia Digital

Perilaku Tidak Etis	Pengertian
Perilaku Toxic	Perbuatan yang dirasakan sebagai racun bagi orang lain.
<i>Cyberbullying</i>	Perilaku agresif dan bertujuan menakuti, membuat marah, atau mempermalukan pihak lain yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut.
Ancaman SARA	Suatu perilaku yang menyinggung sentimen negatif Suku Agama Ras dan Antargolongan.
Pornografi	Penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu berahi.

Sumber: Olahan Penulis

Nyesekek banget jika kita berada dalam pusaran empat isu etika tersebut kan? Berinteraksi dan berpartisipasi di media digital jadi serba mengkhawatirkan. Kita menjadi tidak bebas berekspresi. Nah, di sinilah Kawan Muda Japelidi diharapkan bisa mengambil bagian untuk membersihkan media digital dari perilaku tidak etis tersebut. Kawan Muda Japelidi juga diharapkan bisa tergerak sebagai “pegiat digital” yang justru mempromosikan perilaku etis dalam bermedia digital. Apa saja yang dianggap perilaku etis? Lihat tabel berikut:








**Tabel 2. 2.**  
Perilaku Etis Bermedia Digital

Perilaku Etis	Pengertian
Empati	Kondisi seseorang bisa merasakan pikiran, perasaan, dan keadaan yang sama dengan orang lain.
Respek	Sikap dan perilaku menghormati dan menghargai sesama.
Mewujudkan Perdamaian	Kondisi yang membuat jiwa dan raga tenang, nyaman.
Mengekspresikan Kesuksesan	Luapan perasaan dan pikiran yang baik, mengindahkan kesopanan, tatakrama, dan mengangkat derajat manusia.

### ***Apa tujuan mempelajari bab ini?***

Setelah mempelajari bab ini, Kawan Muda Japelidi diharapkan dapat:

- 
Mengenali dan mampu membedakan perilaku tidak etis dan perilaku etis bermedia digital.
- 
Memahami latar belakang terjadinya perilaku tidak etis bermedia digital.
- 
Memahami akibat perilaku tidak etis bermedia digital.
- 
Memahami perilaku etis bermedia digital.
- 
Mempromosikan perilaku etis bermedia digital.

Bagan 2. 2.Target Kompetensi Bab Etis  
Sumber: Olahan Penulis

Keenam tujuan tersebut sejalan dengan 10 kompetensi literasi digital yang dikembangkan oleh Japelidi seperti ada dalam penjelasan di Bab 1 modul ini.

### ***Apa saja yang akan dipelajari pada bab ini?***

Kawan Muda Japelidi, demi mencapai tujuan, maka bab ini membahas materi-materi berikut:



Bagan 2. 3. Subbahasan Bab Etis  
Sumber: Olahan Penulis

### ***Bagaimana mempelajari bab ini?***

Kawan Muda Japelidi, bab ini akan mengulas materi dengan sistematis pembahasan mulai dari pengenalan kasus-kasus yang pernah terjadi, lalu konsep, memahami latar belakang terjadinya perilaku tersebut, dampak dari perilaku, dan cara kita mengatasi atau melakukan hal yang sebaliknya, yaitu berperilaku etis beserta konsep dan langkah yang tepat. Nah, jadi selain mempelajari secara konseptual dan memahami kasus, kita bisa langsung mempraktikkan ya.

## **PROMOSIKAN EMPATI, BUANG TOXIC**

### ***Pernah dengar toxic behaviour di dunia online?***

Beberapa kasus *toxic behaviour* sering terjadi baik di dunia nyata maupun di dunia *online* loh.

Kawan muda Japelidi masih ingat kan salah satu kasus yang sempat menggemparkan media sosial Oktober 2019 lalu, yaitu kasus penyanyi sekaligus aktris Korea Selatan Choi Jin-Ri yang dikenal sebagai Sulli meninggal karena bunuh diri. Setelah diselidiki, ternyata Sulli melakukan bunuh diri karena depresi berat akibat komentar-komentar buruk dari “Toxic Fans” mengenai dirinya.



Gambar 2. 2. Pemberitaan Bunuh Diri Artis Sulli Akibat “Toxic Fans”  
Sumber: Sudin (2019)<sup>iv</sup>

Menurut pemberitaan tersebut, hujatan-hujatan dari para penggemar *toxic* di setiap unggahannya di media sosial terkuak dari siaran langsung yang dilakukannya melalui akun Instagram beberapa hari sebelum dia tewas bunuh diri.

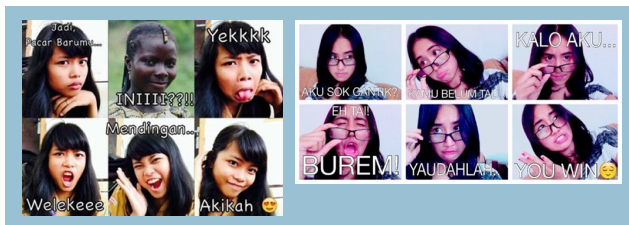
Kasus yang menimpa kalangan selebritis itu juga sangat rentan terjadi pada kalangan orang biasa seperti kita, contohnya yang menimpa seorang remaja di Lampung Selatan yang tewas dihabisi dua kawannya sendiri karena sering bertengkar saat main *game online* pada pertengahan 2020 lalu.



Gambar 2. 3. Pemberitaan Kasus *Toxic Behaviour* Remaja Akibat Main *Game Online*  
 Sumber: Jaya (2020)<sup>xv</sup>

Berdasarkan pemberitaannya, motif pembunuhan itu terjadi lantaran teman-temannya kesal kepada sang korban yang tidak bisa diajak kerja sama saat bermain *game online* dan sering *reseh* karena suka berkata kasar dan memanggil keduanya dengan nama orang tua mereka saat bermain *game online* sehingga membuat kesal kedua pelakunya.

Duh, ternyata serius banget ya akibat dari berperilaku *toxic* di media *online*. Selain itu, perilaku *toxic* juga bisa merendahkan martabat seseorang seperti contoh meme-meme yang sering tersebar di media sosial berikut:



Gambar 2. 4. Contoh Meme Perilaku *Toxic*  
 Sumber: Pangastuti (2015)<sup>xvi</sup>

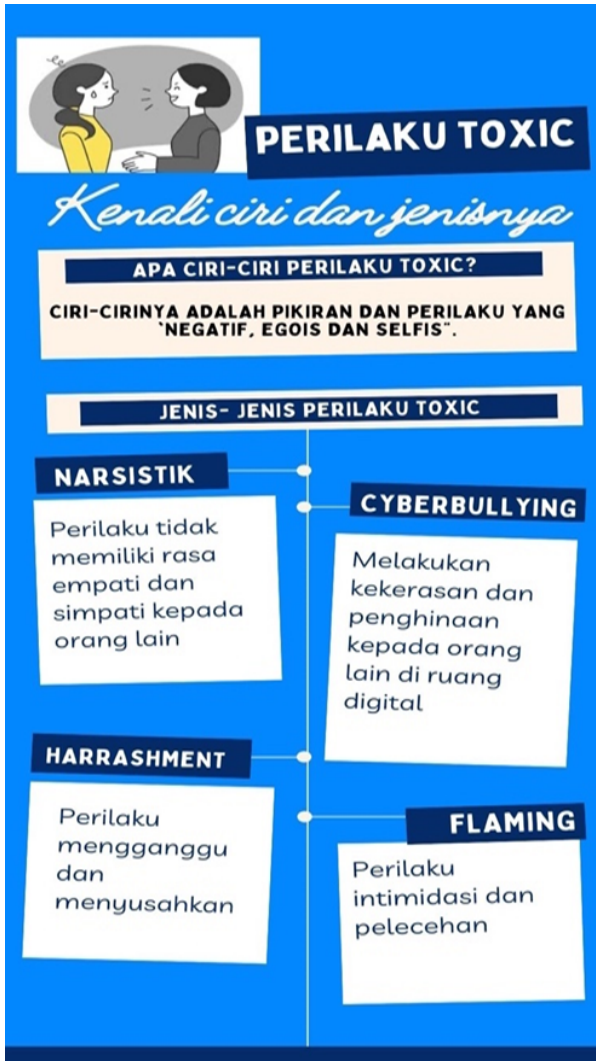
### ***Yuk, kenali ciri-ciri perilaku toxic***

Pastinya Kawan Muda Japelidi pernah dengar istilah *toxic* kan? Perilaku *toxic* ini bisa terjadi baik di dunia digital maupun di dunia nyata tempat kita tinggal. Yups, istilah *toxic* ini merupakan kata sifat dari bahasa Inggris yang berarti racun. Istilah ini sering kali diperbincangkan warganet di dunia digital yang mengacu pada perilaku negatif yang agresif ditampilkan seseorang ketika dalam keadaan *online* sehingga cenderung menyusahkan, merugikan, dan membuat orang lain merasa tidak nyaman. Perilaku *toxic*, menurut Dan Brennan (dalam Mustika, 2022) atau yang disebut *toxicity* bukanlah kelainan mental, tapi lebih disebabkan kepada persoalan mental, yang menyebabkan orang menunjukkan sikap *toxic*<sup>xvii</sup>. Dari pemahaman tersebut, maka ciri-ciri perilaku *toxic* adalah pikiran dan perilaku yang negatif, egois, dan selfish.

### ***Apa sih yang termasuk perilaku toxic?***

Kawan Muda Japelidi pasti sudah paham kalau bangsa Indonesia di dunia nyata dikenal dengan budaya ketimurannya, seperti menjunjung tinggi sopan santun, gotong royong, menghormati yang lebih tua, dan seterusnya. Namun perilaku tersebut belakangan ini tidaklah tercermin apabila berinteraksi di dunia digital. Di dunia nyata merupakan seseorang yang sopan, namun di dunia maya dapat melontarkan komentar-komentar kasar dan berperilaku *toxic*. Pernahkah Kawan Muda Japelidi bertemu dengan orang yang di dunia nyata pendiam dan pemalu, namun dapat menjadi sangat aktif dan nyinyir di dunia digital?

Nah, berikut ini kita akan mencoba untuk mengidentifikasi beberapa jenis perilaku yang termasuk perilaku *toxic* seperti:



Gambar 2. 5. Infografik Ciri dan Jenis Perilaku Toxic  
Sumber: Olahan Penulis

## Mengapa banyak orang galak di internet?

Kawan Muda Japelidi tahu tidak kenapa para pengguna internet ini seakan berubah menjadi begitu galak dan kasar di dunia *online*? Menurut pakar psikologi bernama John Suler yang mempublikasikan tulisannya pada tahun 2004 mengenai *Online Disinhibition Effects (ODE)*. Apa itu ODE? ODE yaitu kondisi di mana perilaku seseorang di dunia maya tidak sama seperti apa yang biasanya mereka lakukan ketika berinteraksi secara langsung. Saat berada di dunia maya mereka merasa lebih bebas dan lebih terbuka untuk dapat mengekspresikan diri sendiri karena tidak adanya identitas pribadi atau anonimitas<sup>xxi</sup>. ODE dapat dibagi menjadi dua arah yang berlawanan, yaitu *benign disinhibition* dan *toxic disinhibition*.

### Mengapa orang "GALAK" di Internet?

Psikolog John Suler (2004) merujuknya pada perilaku online ODE (Online Disinhibition Effects) yang merupakan fenomena yang begitu marak di era digital yaitu kondisi di mana perilaku seseorang di dunia maya tidak sama seperti apa yang biasanya mereka lakukan ketika berinteraksi secara langsung. Saat berada di dunia maya mereka merasa lebih bebas dan lebih terbuka untuk dapat mengekspresikan diri sendiri karena tidak adanya identitas pribadi atau anonimitas (Ching, Wu, & Shih, 2017).



**01 Benign Disinhibition**

- Seseorang mengekspresikan perasaan, harapan, kekhawatiran, atau menunjukkan kebaikan dan kemurahan hati yang biasanya tidak diungkapkan di dunia nyata.

**02 Toxic Disinhibition**

- Seseorang menggunakan bahasa yang kasar, kritik yang pedas, ungkapan kebencian, bahkan ancaman yang sehari-hari tidak diucapkan di dunia nyata. Toxic disinhibition juga bisa berarti menjelajahi dunia yang biasanya dihindari di dunia nyata seperti bullying, pornografi, SARA

Gambar 2. 6. Mengapa Banyak Orang Galak di Internet?

Sumber: Olahan Penulis

Selain dua faktor itu, ternyata ada juga penyebab lainnya yang membuat orang jadi galak di internet. *Yuk*, sama-sama kita pelajari<sup>xxii</sup> :



## **PENYEBAB NETIZEN MENJADI GALAK**

### **Anonimitas**

Kemungkinan seseorang untuk menyembunyikan/ mengubah identitas asli mereka dan memisahkan tindakan mereka secara *online* dengan dunia nyata.

### **Tidak Terlihat**

Digambarkan bahwa individu tidak dapat melihat orang lain sehingga memberikan keberanian untuk melakukan sesuatu secara *online* tanpa ada pertimbangan.

### **Asinkronitas**

Rentang waktu dalam komunikasi *online* yang memungkinkan respons tertunda dan dapat melarikan diri setelah mengunggah pesan pribadi yang emosional.

### **Introjeksi Solipsistic**

Menggambarkan ekspresi atau suara oranglain di dalam imajinasi selama komunikasi *online*.



Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

#### **Imajinasi Dissosiatif**

Memisahkan dunia *online* dan *offline* sehingga etika dan aturan dari dunia nyata tidak diterapkan untuk komunikasi secara *online*.

#### **Kesamaan Status**

Dalam dunia digital semua orang statusnya sama, status seseorang di dunia nyata tidak akan tampil, sehingga lebih berani menyampaikan komentar.

Bagan 2. 4. Penyebab Warganet Menjadi Galak  
Sumber: Suler (2004)<sup>xviii</sup>

### ***Apa akibat dan dampak dari perilaku toxic?***

Kawan Muda Japelidi udah baca kan beberapa contoh kasus yang telah kita bahas tentang akibat dan dampak dari perilaku *toxic*? Ya, benar sekali kalau perilaku ini sangatlah merugikan diri kita dan orang lain serta dapat mengakibatkan kejadian fatal.

*Nah*, perilaku ini harus benar-benar kita jauhi dan kita hindari karena kita sering kali lupa, bahwa apa yang kita tuliskan di dunia digital akan memberikan kesan baik atau buruk bagi orang lain. Meskipun kita sudah menghapus suatu unggahan negatif yang kita tulis, tapi akan terus diingat oleh orang yang merasa tersakiti karena ada rekam jejak digital yang merekam aksi kita. Bahkan pada tahapan yang serius bisa terkena jeratan hukum yang ada seperti UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Adapun dampak lain perilaku *toxic* seperti tidak menghargai orang lain, perasaan cemas berlebih, merasa paling benar sendiri, mudah stres, dan emosional.

## DAMPAK PERILAKU TOXIC



Gambar 2. 7. Infografik Dampak Perilaku Toxic  
Sumber: Olahan Penulis

### ***Lalu kita harus bagaimana? Yuk, promosikan empati!***

Sifat *toxic* yang mampu membawa dampak buruk terhadap orang lain, terutama terhadap psikis tentunya harus Kawan Muda Japelidi hindari karena dapat mengganggu kenyamanan orang lain dan membuat kita dijauhi banyak orang, hingga membuat kita sulit untuk memiliki hubungan sosial yang sehat, baik di dunia nyata maupun di dunia digital. Kita harus berusaha untuk menghindari agar sifat tersebut tidak bersemayam di dalam diri kita.

Nah, bagaimana caranya? Yuk, kita simak tipsnya seperti melatih untuk meningkatkan empati, berpikir kritis sebelum bertindak, intropeksi diri, kontrol diri, dan rutin melakukan *social media detox*.



Gambar 2. 8. Tips Membuang Perilaku *Toxic*, Promosikan Empati  
Sumber: Olahan Penulis

## PROMOSIKAN RESPEK, LAWAN *BULLYING*

### *Sering dengar tentang bullying?*

Bagian ini mengajak Kawan Muda Japelidi untuk memahami prinsip dasar dalam berkomunikasi dengan orang lain di dunia digital. Berkomunikasi dengan orang lain harus berdasar pada respek atau penghargaan kepada orang lain karena semua manusia berharga dan memiliki hak yang sama dengan kita untuk dihargai. Tugas kita bersama adalah menciptakan dunia digital yang lebih baik untuk kita semua.

Kawan Muda Japelidi, pernah mengalami peristiwa seperti ini?



Dara hari itu sangat bahagia dengan hasil ujian sekolahnya. Dia lalu membagikan perasaannya itu melalui akun Instagramnya. Tidak berselang lama, beberapa orang mengomentari unggahannya tersebut.

**Baru gitu aja sombong!**

**Itu hasil ujian dapat dari nyontek ya?**

**Heiii...kamu lulus karena orang kasihan sama kamu!**

Ada komentar-komentar nyinyir lain yang muncul. Bahkan ada komentar yang menyentuh soal fisik dirinya, yang tidak ada hubungan dengan unggahan si Dara

**Sok cantiik kamu. Sana pergi cari kaca. Mau cari perhatian ya?**

Walau banyak komentar yang mendukung dia, namun Dara syok membaca komentar-komentar negatif itu. Dia lalu segera menghapus unggahannya tersebut.

Gambar 2. 9. Ilustrasi *Bullying*  
Sumber: Olahan Penulis

Kawan Muda Japelidi, bagaimana komentarmu terhadap kasus Dara tersebut? Mari kita diskusikan!

## Apa Itu *Bullying*?

*Bullying* atau perundungan merupakan suatu tindakan merendahkan orang atau pihak lain dengan tujuan menyakitinya dan menekannya. Pihak korban menjadi tidak nyaman dan tertekan bahkan bisa berujung pada trauma yang bisa membahayakan dirinya.



Perundungan bisa berbentuk fisik, verbal, dan sosial. Perundungan fisik berupa tindakan-tindakan yang menyakiti tubuh korban, misalnya: memukul, menampar, menjambak, menendang, dan meludahi. Sedangkan perundungan verbal berupa tindakan-tindakan menggunakan kata-kata yang menyerang korban, misalnya: mengejek, menghina, memfitnah, dan mengirim pesan ancaman. Terakhir adalah perundungan sosial, yaitu tindakan-tindakan yang mengajak orang lain untuk mengucilkan atau memusuhi korban sehingga korban tidak memiliki teman.

Apa bedanya antara perundungan dan candaan? Tentu berbeda. Perundungan lebih mengarah pada tujuan menyakiti atau menjatuhkan orang lain. Ada hubungan yang tidak setara antara pelaku dengan korban. Sedangkan bercanda bertujuan untuk membuat suasana gembira bagi semua. Mereka yang terlibat ada dalam relasi yang seimbang. UNICEF<sup>xxiv</sup> memberi contoh yang baik untuk perbedaan antara perundungan dan candaan.

## PERBEDAAN PERUNDUNGAN DAN CANDAAAN



### Perundungan

Salah satu pihak disakiti dengan sengaja, kedua pihak tidak setara, terjadi berulang dalam kurun waktu tertentu



### Candaan

Semua pihak merasa senang, tidak ada yang tersakiti, semua pihak setara

Gambar 2. 10. Perbedaan Perundungan dan Candaan  
Sumber: Olahan Penulis (Ilustrasi: M. Agung Nur Rohman)

Perundungan tidak hanya terjadi di dunia nyata, namun juga di dunia digital yang disebut sebagai perundungan siber (*cyberbullying*). Kali ini kita akan fokus pada perundungan siber, yang antara lain bisa kita lihat di *email*, *online game*, media sosial, dan media *online*. Perundungan siber lebih mengarah pada bentuk verbal, walau dapat juga berupa visual (misal mengganti wajah seseorang).

Ingat kasus Maria Simorangkir pemenang Indonesian Idol 2018? Dia merupakan sosok berprestasi di bidang tarik suara. Menjadi juara ajang Indonesian Idol diperoleh setelah dia berjuang untuk mengalahkan pesaingnya. Walau memiliki prestasi, dia tetap mendapat perundungan di dunia digital.

Dia diserang oleh para pendengki dengan kata-kata kasar, termasuk menyerang aspek fisik (*body shaming*) yang bersangkutan. Bahkan para pendengki tersebut juga menyerang keluarganya.

#### Kabar Maria Simorangkir Setelah Indonesian Idol 2018, Menghilang dan Alami Body Shaming

Kompas.com - 01/09/2020, 09:28 WIB

BAGIKAN:    



Gambar 2. 11. Pemberitaan *Body Shaming* yang Terjadi pada Maria Simorangkir  
Sumber: Tionardus (2018)<sup>xxx</sup>

Kawan Muda Japeli, kita melihat bahwa perundungan bisa terjadi pada siapa saja, walau tidak melakukan kesalahan apa pun dan tidak ada sangkut paut dengan pelaku.

#### ***Mengapa terjadi perundungan?***

Inti dari perundungan seperti itu adalah rendahnya respek kepada orang lain. Para perundung tidak suka jika orang lain sukses, berhasil atau lebih dari apa yang dimiliki si pelaku. Ada unsur penindasan dalam perundungan, karena pelaku merasa memiliki kekuasaan untuk menjatuhkan orang. Pelaku juga merasa dirinya ingin dianggap lebih baik dari si korban, dengan cara orang lain gagal. Akar masalah adalah pada pelaku perundungan, yang memiliki masalah pada dirinya. Masalah tersebut ditimpakan ke orang lain. Misal, karena dia tidak mampu berprestasi, lalu tidak suka kalau ada orang lain yang berprestasi.

### ***Apa yang bisa kita lakukan? Promosikan respek!***

Perundungan siber harus dicegah karena dapat menghambat perkembangan pribadi anak-anak muda. Contoh, ada di antara Kawan Muda Japelidi yang kreatif dalam membuat puisi. Kalau kawan tersebut sering dikomentari negatif oleh teman-temannya ketika mengunggah puisinya di media sosial, maka bisa jadi kawan tersebut lalu trauma untuk mengunggah puisinya. Padahal puisinya indah dan bisa menginspirasi orang lain. Tentu hal ini kita sayangkan. Perundungan bisa mematikan potensi.

Oleh karena itu, Kawan Muda Japelidi, kita bisa berkontribusi dalam pencegahan perundungan siber, agar kita tidak menjadi pelaku maupun sebagai korban. Kita awali dari diri kita, yaitu bertekad untuk menciptakan konten positif. Artinya, hindari untuk mengirim konten yang dapat menyakiti dan memperburuk situasi orang lain. Kita juga harus menghindari untuk mengunggah konten yang memancing orang berkomentar buruk.

Selain dari diri sendiri, kita bisa menjadi orang-orang yang mempromosikan “berperilaku yang baik kepada orang lain di dunia digital.”



Ilustrasi oleh Stella Maris



Pada sisi lain, kita perlu menyadari bahwa siapa pun bisa menjadi korban perundungan. Termasuk kita. Oleh karena itu, kita perlu melindungi diri kita dengan daya tahan digital dengan cara: cintai diri, artinya kita respek atau bersikap positif pada diri sendiri. Ketika ada yang merundung kita, jangan serta-merta lalu menyalahkan diri sendiri. Bisa jadi masalahnya ada di diri pelaku perundungan. Agar perundungan tidak berkembang buruk, kita bisa berkomunikasi dengan orang tua, guru, atau ahli. Kita juga bisa mencegah pelaku untuk masuk ke *wall*, *feed*, atau linimasa media sosial kita.

Kesimpulannya, respek itu penting dalam berkomunikasi dengan orang lain. Respek pada diri sendiri dan orang lain akan mengingatkan kita bahwa tujuan komunikasi (termasuk di media sosial) adalah untuk kebaikan kita bersama.

## **PROMOSIKAN PERDAMAIAN, HINDARI SARA DI MEDSOS**

### ***Apa sih media sosial itu? Perubahan apa yang dibawa?***

Kawan Muda Japelidi pasti paham kan apa itu media sosial? Ia bukan hanya *handphone* ya, bukan hanya YouTube, TikTok, Instagram atau WhatsApp. Media sosial itu ialah cara berhubungan atau bersosialisasi dengan menggunakan media. Nah, media ini *handphone* dengan segala aplikasinya.

Media sosial mungkin baru *trending* di awal 2010-an dan berkembang pesat menjadi pemicu dan ruang baru untuk beragam perubahan. Media sosial dianggap membuka batas ruang maupun waktu. Bahkan, media sosial juga dianggap membuka keran perubahan demokrasi baru.

Mungkin Kawan Muda Japelidi pernah dengar gelombang *Arab Spring*? Atau Gerakan *#MilkteaAlliance* dari Hong Kong? Nah, gerakan-gerakan ini berbasis atau terpicu akibat dari meluasnya penggunaan media sosial di beberapa penjuru dunia.

*Arab Spring* adalah gelombang revolusi di beberapa negara di Timur Tengah pada tahun 2011 yang disebabkan krisis politik, ekonomi, dan pemerintahan di beberapa negara di sana. Gelombang ini kemudian dipicu oleh meluasnya berita dan foto di media sosial tentang seorang pemuda Tunisia yang membakar diri sebagai bentuk ekspresi keputusasaan terhadap rezim yang berkuasa. Aksi ini kemudian tersebar di media sosial yang mendorong gerakan revolusioner di berbagai negara seperti Mesir, Aljazair, Yaman, dan negara lainnya<sup>xxvi</sup>.

*#MilkTeaAlliance* di Hong Kong membawa cerita yang berbeda. *Milk Tea Alliance* sendiri lahir dari geliat aksi demonstrasi panjang di Hong Kong yang menolak kembalinya dominasi Beijing atas Hong Kong. Tak lama kemudian, pecah pula demonstrasi di Bangkok yang juga mendorong demokratisasi di negara tersebut. Kesamaan semangat pro-demokrasi ini yang memicu pembentukan aliansi non-formal yang berbasis pada kampanye di dunia maya ini. Kenapa *Milk Tea* atau teh susu? Hal ini karena kesamaan orang-orang di Asia Timur yang gemar mengonsumsi *Milk Tea* atau Teh Susu<sup>xxvii</sup>.

Atau yang sederhana Kawan Muda Japelidi pasti kerap mendengar tentang “*Twitter, please do your magic!*” Atau artinya “*Twitter, tunjukkan keajaibanmu!*” Biasanya digunakan untuk meminta bantuan, menggalang dana, hingga berjualan. Salah satunya akun @kitabisacom.



Gambar 2. 12. Akun Twitter *Please Do Your Magic*  
Sumber: Pandu (2021)<sup>xviii</sup>

Kawan Muda Japelidi pernah menemukan *twit* seperti ini? Cerita *yuk* keajaiban yang Kawan Muda Japelidi temukan!



Dari cerita keajaiban itu, Kawan Muda Japelidi dapat memahami bahwa apabila menggunakan media sosial dengan literasi dan kompeten, maka dia yang dinilai sebagai teknologi baru dapat menjadi media penuh kebaikan. Walau Kawan Muda Japelidi pasti juga sering mendengar banyak hasutan kebencian di media sosial ya. Nah, ini yang perlu kita pahami dan hindari atau bahkan bergerak melawan hasutan kebencian di media sosial.

## ***Ada ujaran kebencian mengenai SARA di media sosial kita!***

SARA kerap kali menjadi bahan pro kontra di media sosial. Nah, isu ini juga kerap kali Kawan Muda Japelidi temukan di media sosial kita. Kita juga sering dengar ada warganet yang dihujat karena keyakinannya oleh warganet lainnya. Bahkan ada juga warganet yang diperkarakan hingga dipenjara karena dianggap menghina SARA di media sosial. Seram ya, dari yang mungkin niatnya bercanda, ternyata bisa menyeret kita ke ranah hukum.

Kenapa ya bisa terjadi? Ini contohnya:



Gambar 2. 13. Contoh Kasus yang Menghina SARA  
Sumber: Saputra (2021)<sup>xox</sup>

Pada pemberitaan tersebut, seorang ibu dihukum 2 bulan penjara karena mengumpat etnis China di akun instagramnya. Ia terbukti menyebarkan kebencian berdasarkan SARA. Ia terbukti menyebarkannya di media sosial Instagram, Instagram story, hingga di grup WhatsApp di telepon genggam miliknya. Ia dinyatakan terbukti melanggar Pasal 28 ayat 2 UU ITE.

Nah, ujaran yang merendahkan atau melecehkan ini termasuk dalam ujaran kebencian.

Ujaran kebencian dikenal juga dengan *hate speech*, bisa berarti komunikasi yang dilakukan oleh suatu kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan, ataupun hinaan kepada kelompok yang lain. Ujaran kebencian biasanya menyangkut aspek ras, warna kulit, gender, cacat, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dan lain-lain atau yang lebih dikenal dengan SARA. Nah, ini diatur di undang-undang.



Gambar 2. 14. Ujaran Kebencian yang Dipidana  
 Sumber: indonesiabaik.id<sup>xxx</sup>

Dari gambar tersebut, Kawan Muda Japelidi dapat melihat dan memahami mengapa ada warganet yang kemudian bisa dijerat hukum hanya karena membuat status atau komen yang menyindir SARA. Jadi kita sebagai Kawan Muda Japelidi sepatutnya menjaga jempol kita dan membantu orang di sekitar kita untuk memahami pentingnya menghormati orang lain yang berbeda dengan kita.

Bahayanya, isu agama dan SARA ini termasuk isu yang paling banyak menjadi hoaks. Data Kominfo menyatakan hal tersebut:



Gambar 2. 15. Temuan Hoaks per Kategori  
Sumber: Kominfo (2019)<sup>xxxi</sup>

Nah, walau tidak setinggi isu politik, tapi isu hoaks tentang SARA menjadi hal yang perlu kita perhatikan. Kita pernah baca dan dengar ya pertikaian dikarenakan isu SARA di beberapa tempat, tidak hanya di daerah Indonesia, namun juga di dunia.

Ini salah satu contoh lain dari ujaran kebencian di media sosial:<sup>xxxii</sup>



**Kasus:**

Serangan rasisme kepada Keita, Mane dan Alexander-Arnold di medsos milik Keita pasca pertandingan Liverpool vs Madrid April 2021. Dalam IG ketiganya mendapatkan emoji monyet dan pisang. Serangan ini termasuk dalam serangan rasisme.

Gambar 2. 16. Contoh Ujaran Kebencian di Media Sosial  
Sumber: Baskoro (2021)<sup>xxxiii</sup>

**Diskusi: Kenali bersama ujaran kebencian tentang SARA di media sosial**

**Pernah Tahu Kasus SARA di Medsos ?**

**Apa kasusnya?**

**Dimana mendapatkannya?**

**Dari mana mendapatkannya?**

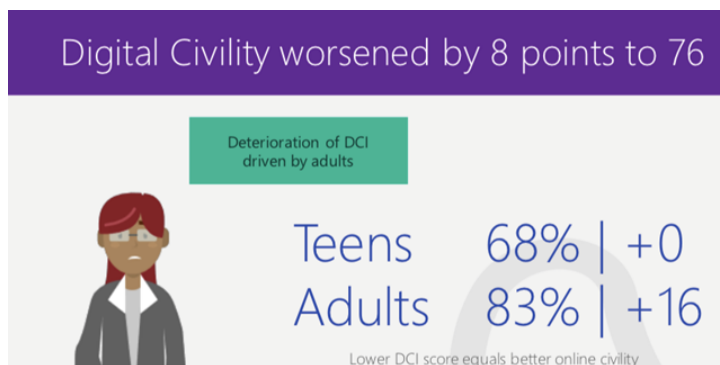
**Bagaimana mendapatkannya?**

**Apa yang kamu lakukan?**

### **Lalu apa nih peran Kawan Muda Japelidi?**

Nah, kita sudah membahas banyak hal, mendiskusikan bahayanya ujaran kebencian, khususnya SARA di media sosial. Lalu Kawan Muda Japelidi harus bagaimana? Tahukah kawan, bahwa indeks keadaban digital (*Digital Civility Index/DCI*) di dunia ini mengandalkan kawan muda. *Digital Civility Index* ini adalah indeksasi seberapa etis kehidupan warganet di dunia ini. Nah, angka dunia dari tahun sebelumnya membaik karena pengaruh anak mudanya.

Bagaimana Indonesia? Sedihnya di Indonesia, anak mudanya tidak memberikan kontribusi yang cukup signifikan untuk membuat dunia maya di Indonesia lebih etis. Ini bisa dilihat dari data Microsoft ya. Kawan muda menjadi penting karena perilaku orang dewasa di media sosial ternyata membuat indeks ini memburuk.



Gambar 2. 17. *Digital Civility Index* Indonesia

Sumber: Microsoft.com (2021)<sup>xxxv</sup>

Microsoft<sup>xxxv</sup> menguraikan empat prinsip yang dapat dilakukan oleh kita sebagai pengguna media sosial:



### **Golden Rules**

- Bertindak empati, kasih sayang, dan kebaikan dalam berinteraksi.
- Memperlakukan orang lain di dunia maya dengan bermartabat dan hormat.

### **Hormati Perbedaan**

- Hargai perbedaan budaya dan hormati sudut pandang yang berbeda.
- Saling berinteraksi dengan hati-hati.
- Memikirkan perasaan orang lain.
- Hindari sebutan nama dan saling serang.

### **Berpikir Sebelum Membalas**

- Berhenti sejenak dan berpikir sebelum menanggapi.
- Tidak mengunggah/mengirim apa pun yang menyakiti orang lain, merusak reputasi atau mengancam keselamatan.

### **Membela Diri Sendiri dan Orang Lain**

- Memberitahu seseorang saat merasa tidak aman.
- Menawarkan dukungan kepada mereka yang menjadi pelecehan/kekejaman *online*.
- Melaporkan aktivitas yang mengancam keselamatan.

Bagan 2. 5. Empat Prinsip Pengguna Media Sosial  
Sumber: Olahan Penulis

Jadi, membuat media sosial menjadi tempat yang aman dan nyaman dari ujaran kebencian itu menjadi tanggung jawab kita semua. Harapan yang besar kepada Kawan Muda Japelidi untuk tidak hanya diam tetapi ikut menyebarkan pesan-pesan perdamaian untuk melawan ramainya ujaran kebencian.

Yuk, diskusi apa yang dapat Kawan Muda Japelidi lakukan untuk mempromosikan isu perdamaian! Apakah memiliki contoh konten perdamaian?

Mari jadi provokator perdamaian dengan:

1. Jangan diam bila melihat/mendengar/membaca ujaran kebencian.
2. Laporkan akun tersebut.
3. Sebarkan bahwa berita tersebut hoaks dan mengancam perdamaian
4. Mari sebarkan konten-konten positif mengenai perdamaian.
5. Bagikan dengan teman akun-akun yang baik dan positif untuk diikuti.
6. Buatlah konten-konten positif dan baik.
7. (Lainnya yuk diisi bersama).

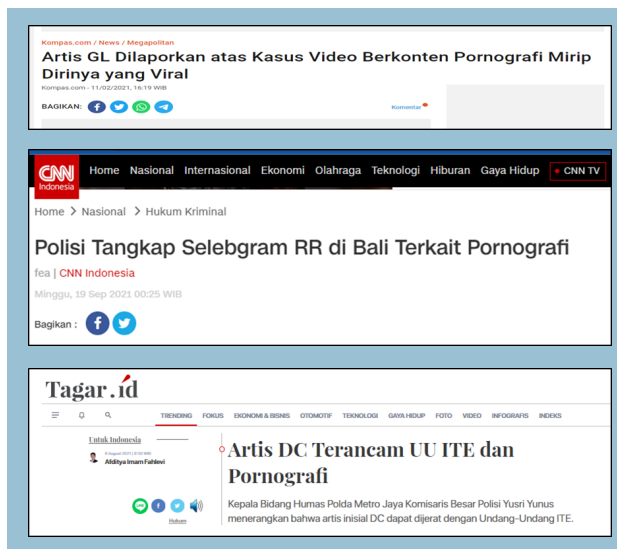
Tidak susah bukan? Yuk, jaga perdamaian di media sosial kita.

Hal sederhana untuk nyamannya bermedia sosial dimulai dari kita.

## PROMOSIKAN EKSPRESI KESUSILAAN, MENOLAK PORNOGRAFI

### *Pernah tahu kasus pornografi di media sosial?*

Ada banyak kasus pornografi yang beredar di media sosial (WhatsApp, Facebook, Twitter, YouTube, Instagram, Telegram, TikTok, dan sebagainya) dan itu sangat mudah bisa diakses kapan saja oleh anak-anak hingga dewasa melalui *handphone* yang terkoneksi dengan internet. Kawan Muda Japelidi ingat kasus video pornografi sejumlah artis tenar, selebgram yang tersebar di media sosial dan menjadi *trending topic* hingga akhirnya berurusan dengan hukum?



Gambar 2. 18. Kasus Pornografi Artis, Selebgram di Berita Media *Online*  
Sumber: *kompas.com* (2021)<sup>xxxvi</sup>, *cnnindonesia.com* (2021)<sup>xxxvii</sup>, *Fahlevi*<sup>xxxviii</sup> (2021)

Kasus pornografi artis GL berawal dari adegan syur yang direkam menggunakan *handphone*.

Semula dengan alasan sebatas untuk dokumentasi pribadi dan tidak untuk disebarluaskan ke media sosial. Video maupun gambar pornografi yang tersimpan dan yang sudah dihapus pada akhirnya rawan tersebar di media sosial begitu *handphone* atau laptopnya hilang atau dicuri.

Pernah dengar kasus mendapatkan permintaan *Post a Picture* (PAP)? PAP itu umumnya didefinisikan sebagai foto pribadi dengan pose seksi hingga terbuka tanpa busana oleh pasangan atau teman yang sudah lama dikenal maupun baru dikenal. Terus, pasangan atau temannya malah mengancam menyebarkan foto itu ke media sosial atau dijual ke penyedia situs porno. Motifnya? Sebagai ajang balas dendam apabila keinginannya tidak terpenuhi atau merasa kesal diputus dan merasa sakit hati.



Gambar 2. 19. Ilustrasi PAP  
Sumber: Line Today (2020)<sup>xxxx</sup>

Istilah PAP ini begitu populer di kalangan para pengguna media sosial khususnya Line, WhatsApp, dan bahkan sejak zaman BBM. Umumnya PAP digunakan untuk permintaan foto pribadi<sup>xl</sup>

Tujuan awal permintaan PAP untuk memudahkan seseorang dalam berkomunikasi di media sosial. Namun, istilah PAP ini semakin lama digunakan untuk kepentingan lain yang menjurus kepada konten pornografi.

Pacar aku memaksa minta PAP telanjang nih, kasih tidak ya?

Aku pernah kirim PAP foto seksi ke mantanku, gimana ya kalau belum dia hapus?

Aku stres kemarin abis berantem sama pacar, terus dia mengancam mau sebar PAP-ku, aku harus gimana?

Ilustrasi oleh M Agung Nur Rohman

Wah, ngeri banget ya Kawan Muda Japelidi jika kita sampai tersandung kasus asusila pornografi tersebut. Itu saja hanya sebagian kecil dari sekian banyak kasus konten pornografi yang terjadi di media sosial maupun bukan. Pada bulan November 2021 ada 1.869 kasus konten pornografi. Secara keseluruhan, kasus pornografi menjadi urutan tertinggi dari hasil temuan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Republik Indonesia dengan jumlah kasus sebanyak 1.101.324, seperti terlihat di bagan berikut ini:

Statistik Keseluruhan	
Pornografi	1.101.324
Perjudian	441.098
Penipuan	15.316
HKI	8.594
Konten negatif yang direkomendasikan instansi sektor	4.176
Normalisasi	1.228
Terorisme / Radikalisme	519

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

Pelanggaran keamanan informasi	325
SARA	188
Perdagangan produk dengan aturan khusus	127
Konten yang melanggar nilai sosial dan budaya	26
Konten yang meresahkan masyarakat	23
Berita bohong / hoaks	21
Fitnah	17
Kekerasan / kekerasan pada anak	11
Separatisme / organisasi berbahaya	4
Konten yang memfasilitasi diaksesnya konten negatif	0
Kekerasan / kekerasan pada anak	0

Bagan 2. 6. Kasus Pornografi Merajai Konten Negatif Indonesia  
Sumber: Diolah dari Kominfo (2021)<sup>4</sup>

Merebaknya konten pornografi ini memang sudah sangat memprihatinkan Kawan Muda Japelidi. Terlebih dengan semakin banyak dan bebasnya persebaran gambar-gambar maupun video berbau pornografi lewat media sosial yang ada di dalam gawai (*gadget*) yang kita miliki. Banyak yang tidak tahu akibat atau dampak yang luar biasa ditimbulkan dari pornografi ini. Nah, pada bagian ini Kawan Muda Japelidi akan menjadi tahu dan sangat penting untuk memahaminya agar dapat lebih hati-hati dan waspada lagi.

### ***Apa sih yang termasuk pornografi?***

Bicara tentang pornografi kita harus tahu dulu asal kata pornografi itu sendiri. Pornografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *pornographos* terdiri dari dua kata:

**Porno**

(=*a prostitute*)  
berarti prostitusi,  
pelacuran

**Graphein**

(=*to write, drawing*)  
berarti menulis atau  
menggambar

Ilustrasi oleh M Agung Nur Rohman

Jadi secara harfiah diartikan sebagai tulisan atau gambar tentang pelacur, (terkadang juga disingkat menjadi “*porn*” atau “*porno*”) adalah penggambaran tubuh manusia atau perilaku seksual manusia secara eksplisit (terbuka) dengan tujuan untuk memenuhi hasrat seksual.

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian pornografi adalah penggambaran tingkah laku secara erotis dengan lukisan atau tulisan untuk membangkitkan nafsu berahi. Bisa juga berarti bahan bacaan yang dengan sengaja dan semata-mata dirancang untuk membangkitkan nafsu berahi<sup>xliii</sup>.

Masih bingung mana saja yang termasuk kategori pornografi? Nah, yang ini lebih jelas lagi apa saja kategori yang termasuk pornografi. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 Tentang Pornografi Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan kategori yang termasuk dalam pornografi adalah:

“Gambar, sketsa, ilustrasi, foto, tulisan, suara, bunyi, gambar bergerak, animasi, kartun, percakapan, gerak tubuh, atau bentuk pesan lainnya melalui berbagai bentuk media komunikasi dan/atau pertunjukan di muka umum, yang memuat kecabulan atau eksploitasi seksual yang melanggar norma kesusilaan dalam masyarakat”<sup>xliiv</sup>.

### ***Mengapa terjadi penyebaran pornografi?***

Setidaknya ada tiga sebab terjadi penyebaran pornografi. Pertama, rendahnya nilai respek atau penghargaan terhadap harkat-martabat manusia dan hak asasi manusia<sup>xliv</sup>.

Terdapat dua penghargaan di sini yaitu penghargaan pada diri sendiri dan penghargaan pada orang lain. Contoh penghargaan pada diri sendiri dengan tidak merekam diri kita dalam situasi tidak pantas atau pornografi karena hal ini akan berisiko tinggi bagi harkat-martabat kita karena rekaman tersebut bisa saja tersebar di media sosial dan sulit kita kendalikan. Sedangkan, contoh penghargaan pada orang lain dengan tidak membiarkan konten-konten negatif atau pornografi di media sosial yang dapat merusak kita sehingga wajib kita perangi.

*Kedua*, nilai ekonomi (mencari uang), kesenangan atau kenikmatan, dan keisengan dari aktivitas penyebaran konten pornografi bagi oknum tertentu. Popularitas dan godaan uang pada akhirnya membuat seseorang menghalalkan segala cara untuk mendapatkan uang “demi konten” lalu melakukan hal-hal yang membahayakan dan merugikan dirinya sendiri atau orang lain.

*Ketiga*, konten kita memancing komentar pornografi di media sosial yang mengundang banyak respons orang lain untuk *like*, *comment*, dan *share* sehingga terjadi penyebaran konten pornografi dengan begitu cepatnya. Akhirnya bisa berujung menjadi sumber masalah.

### ***Apa akibat/dampak dari pornografi?***

Banyak dan mengerikan! Ingat kasus pelajar kelas tiga SMA di Bandung yang begitu teganya melakukan pemerkosaan dan pembunuhan terhadap korban AR, bocah perempuan 10 tahun yang jasadnya ditemukan dalam karung di belakang musala. Pelaku mengaku gelap mata akibat ketagihan menonton konten video porno dan di dalam ponselnya ditemukan banyak tersimpan koleksi berbagai konten pornografi<sup>xlvi</sup>.

Begitu pula dengan pengakuan seorang gadis remaja berusia 19 tahun yang sudah kecanduan pornografi sejak kelas lima SD dan viral di negeri Jiran, Malaysia.



Akibatnya, dia merasa sulit untuk keluar bahkan semakin terjerumus hingga akhirnya bertemu dengan pelaku kejahatan seksual dan menjadi korban pemerkosaan banyak pria dan positif hamil. Karena tidak ingin orang tuanya tahu, dia merusak janinnya dan mengalami pendarahan besar hingga membuat janin di perutnya tidak bisa lagi berkembang<sup>xlvii</sup>.

Itulah beberapa gambaran ancaman nyata dampak pornografi yang membuat hidup seseorang mengalami kehancuran secara bertahap bahkan dalam waktu singkat ketika mulai menikmati pornografi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dampak pornografi yang ditimbulkan di antaranya berupa:



Tindakan kejahatan atau kriminal yang bertentangan dengan norma hukum, sosial, dan agama di masyarakat.



Penyimpangan perilaku seksual antara lain lesbianisme, homoseksual, sodomi, sadisme, dan pedofilia.



Kerusakan otak yang dialami lebih parah dari narkoba. Sehingga tidak bisa membedakan mana perilaku manusia dengan binatang.

Bagan 2. 7. Dampak Pornografi  
Sumber: Olahan Penulis

### ***Lalu, kita harus bagaimana?***

Pornografi haruslah dilawan! Tidak ada kata terlambat. Kawan Muda Japelidi bisa berkontribusi melawan pornografi dengan berusaha merubah kebiasaan kita terlebih dahulu yaitu untuk selalu ingat dan sadar risiko yang ditimbulkan pornografi itu bisa merusak otak dan masa depan. Artinya memotivasi kita untuk berusaha menghindari menonton, mengunduh, menyimpan, dan menyebarkan konten pornografi.

Kemudian, sebagai bentuk kepedulian kepada orang lain, Kawan Muda Japelidi juga bisa menciptakan konten yang mempromosikan ekspresi kesusilaan. Misalnya dengan berbagi konten positif yang bersumber dari hati nurani yang mengandung kesopanan, adat istiadat yang baik, dan keadaban yang berlaku di masyarakat.

Nah, apa nih konten kesusilaan yang bisa Kawan Muda Japelidi ekspresikan di media sosial untuk menolak konten pornografi? Mari kita daftarkan apa saja yang termasuk konten-konten baik yang mengandung nilai-nilai kesusilaan.

### **ETIS BERMEDIA DIGITAL, PASTI BISA!**

Nah, Kawan Muda Japelidi, kita telah membahas konten yang tidak etis dan yang etis. Konten yang tidak etis hanya akan membuat hidup negatif. Sementara konten etis membuat dunia media digital sangat dirasakan banyak manfaatnya. Baik bagi diri sendiri secara mental, maupun diri sebagai makhluk sosial. Terasa kan bahwa **media digital itu luar biasa jika berada pada tangan yang tepat**, yaitu tangan warganet yang bertanggung jawab, empati, respek, beradab, dan menebar kedamaian. Dengan lebih sering membuat atau mengunggah konten positif, secara tidak langsung kita menghindari peluang untuk mengalami *bullying* dan *harassment*, sehingga bermedia digital itu memang sesuatu yang *happy*, menyehatkan mental, dan menumbuhkan keberanian berekspresi.

Kawan Muda Japelidi, senang sekali kita telah belajar bersama. Terimakasih banyak Kawan Muda Japelidi dari Indonesia Timur yang penuh semangat dan berkomitmen menjadi pegiat literasi digital. Harapan kita bersama “udara digital” Indonesia akan bersih dari ujaran kebencian, perilaku *toxic*, *bullying*, ancaman SARA, dan pornografi. Kita rayakan kemajuan teknologi, media digital untuk meningkatkan martabat manusia.

Oh ya, perlu juga Kawan Muda Japelidi tanamkan atau niatkan dalam diri sendiri ya bahwa selain etika digital, kita juga perlu terus menerus meningkatkan kecakapan digital dengan memanfaatkan perangkat digital secara efektif sesuai kebutuhan. Jangan lupa pula selalu waspada dengan keamanan digital. Baik yang menyangkut identitas diri dan juga perlindungan diri kita dalam menggunakan media digital. Terakhir dari semua yang tidak kalah penting adalah memahami budaya digital. Teknologi membawa perubahan sosial dan budaya. Ketika kita mengakses media digital sebagai pilihan, maka bukan hanya teknologinya yang kita adopsi dengan kritis melainkan juga budayanya. Di sinilah modul ini hadir bersama dalam empat pilar utama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andini, M. R. (2020, July 1). *Bully itu beda dengan bercanda lho*. Unala. <https://www.unala.net/2020/07/01/bully-itu-beda-dengan-bercanda-lho/>
- Baladena. (2021, March 21). *Awat! PAP foto telanjang bisa dibui*. Baladena. <https://baladena.id/awat-pap-foto-telanjang-bisa-dibui/>
- Barron, L. (2020, October 28). *'We share the ideals of democracy.' how the milk tea alliance is brewing solidarity among activists in Asia and beyond*. TIME. <https://time.com/5904114/milk-tea-alliance/>
- Baskoro, B. (2021, April 8). Liverpool geram, 3 pemainnya jadi korban rasisme di medsos. Detik.com. <https://sport.detik.com/sepakbola/uefa/d5524240/liverPool-geram-3-pemainnya-jadi-korban-rasisme-di-medsos>
- Birowo, M.A. (2021). Waspada konten negatif. Dalam Kusumastuti, F. & Astuti, S. I. (Eds.). (2021). *Modul etis bermedia digital* (hal 40-6). KOMINFO, Japeli & Siberkreasi
- CNN Indonesia. (2021, September 19). *Polisi tangkap selebgram RR di Bali terkait pornografi*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210919001831-12-696263/polisi-tangkap-selebgram-rr-di-bali-terkait-pornografi>
- Debora, S. T. (2021, February 11). Artis GL dilaporkan atas kasus video berkonten pornografi mirip dirinya yang viral. Kompas. <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/02/11/16193241/artis-gl-dilaporkan-atas-kasus-video-berkonten-pornografi-mirip-dirinya>
- Fahlevi, A. I. (2021, August 6). *Artis DC terancam UU ITE dan pornografi*. Tagar. <https://www.tagar.id/artis-dc-terancam-uu-ite-dan-pornografi>
- Haidar, G. & Apsari, N. C. (2020). *Pornografi pada kalangan remaja. Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).

- Jaya, P. T. (2020, May 28). *Sering bertengkar saat main game online, dua remaja bunuh temannya*. Kompas.com. <https://regional.kompas.com/read/2020/05/28/14285021/sering-bertengkar-saat-main-game-online-dua-remaja-bunuh-temannya?page=all>.
- KBBI Daring. (n.d). Pornografi. Di KBBI Kemdikbud. Retrieved February 20, 2022 from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pornografi>
- KOMINFO. (2019, December 2). *Selama November 2019, Kementerian Kominfo identifikasi 260 hoaks, total hoaks sejak Agustus 2018 menjadi 3.901*. KOMINFO. [https://kominfo.go.id/content/detail/23054/siaran-pers-no-217hmkominfo122019-tentang-selama-november-2019-kementerian-kominfo-identifikasi-260-hoaks-total-hoaks-sejak-agustus-2018-menjadi-39010/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/23054/siaran-pers-no-217hmkominfo122019-tentang-selama-november-2019-kementerian-kominfo-identifikasi-260-hoaks-total-hoaks-sejak-agustus-2018-menjadi-39010/siaran_pers)
- Kusumastuti, F. & Astuti, S. I. (Eds.). (2021). *Modul etis bermedia digital*. KOMINFO, Japeli & Siberkreasi
- Microsoft. (2021, February 2). *Studi terbaru dari Microsoft menunjukkan peningkatan digital civility (keadaban digital) di seluruh kawasan Asia-Pacific selama masa pandemi*. Indonesia News Center. <https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/studi-terbaru-dari-microsoft-menunjukkan-peningkatan-digital-civility-keadaban-digital-di-seluruh-kawasan-asia-pacific-selama-masa-pandemi/>
- Microsoft. (n.d.) *Digital civility challenge* <https://www.microsoft.com/us/digital-skills/digital-civility>
- Mustika, P. (2022, January 5). *Memahami toxic secara arti dan ciri-cirinya*. Katadata.co. <https://katadata.co.id/intan/berita/61d5c2e5a7580/memahami-toxic-secara-arti-dan-ciri-cirinya>
- Pandu, H. (2021, February 21). *Pengertian 'do your magic' di media sosial yang wajib lo paham*. Grid.id. <https://hai.grid.id/read/072550721/pengertian-do-your-magic-di-media-sosial-yang-wajib-lo-paham>
- Pangastuti, H. (2015, October 26). *8 Meme yang sebenarnya bisa merendahkan martabatmu, berhati-hatilah!* Hipwee. <https://www.hipwee.com/list/8-meme-yang-sebenarnya-bisa-merendahkan-martabatmu-berhati-hatilah/>

- Prabowo, G. (2020, December 5). *Politik arab spring di Timur Tengahn(2011)*. cKompas.ch <https://www.kompas.com/sk-ola/read/2020/12/05/165128669/politiksujarahijau-arab-spring-di-timur-tengah-2011>
- Prasasti, R. (n.d.). *Ujaran kebencian berefek pidana*. Indonesia sujarahijauBaik. <https://indonesiabaik.id/infografis/ujara-n-sujarahijaukebencian-berefek-pidana>
- Profesi UNM. (2021, November 29). *Cyberbullying: Racun social media di Indonesia*. Profesi UNM. <https://profesi-unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>
- Saputra, A. (2021, June 25). *Umpat etnis China di Instagram, emak-emak di Pangkalpinang dibui 2 bulan*. Detik.com. [https://news.detik.com/berita/d-5619887/umpat-etnis-china-di-instagram-emak-emak-di-pangkalpinang-dibui-2bulan?\\_ga=2.164539705.706043384.1643122824-251963363.1643122824](https://news.detik.com/berita/d-5619887/umpat-etnis-china-di-instagram-emak-emak-di-pangkalpinang-dibui-2bulan?_ga=2.164539705.706043384.1643122824-251963363.1643122824)
- Sudin, S. (2019, October 15). *Pemberitaan bunuh diri artis Sulli akibat "toxic fans"*. *Tribunnews*. <https://palu.tribunnews.com/2019/10/15/viral-video-terakhir-sulli-sebelum-bunuh-diri-jangan-jahat-kepadaku-aku-bukan-orang-jahat>
- Suler, J. (2015) *The Online Disinhibition Effect, Cyber Psychology & Behavior* <https://doi.org/10.1089/109493104129129>
- S. Einarsen, H. Hoel, D. Zapf, C. Cooper, (2020). *Bullying and harassment in the workplace: Developments in theory, research, and practice*, CRC press
- Tionardus, M. (2020, September 1). *Kabar Maria Simorangkir setelah Indonesian Idol 2018, menghilang dan alami body shaming*. Kompas. <https://www.kompas.com/hype/read/2020/09/01/092858466/kabar-maria-simorangkir-setelah-indonesian-idol-2018-menghilang-dan-alami?page=all>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2008 tentang Pornografi. [https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU\\_2008\\_44.pdf](https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_2008_44.pdf)

- UNICEF. (n.d.) *Cyberbullying: Apa itu dan bagaimana menghentikannya*. UNICEF  
<https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- Warsudi, A. & Sarasa, A. B. (2021, November 25). *Ketagihan video porno picu pelaku DND perkosa dan bunuh bocah AR di Pacet Bandung*. INews.  
<https://jabar.inews.id/berita/ketagihan-video-porno-picu-pelaku-ndn-perkosa-dan-bunuh-bocah-ar-di-pacet-bandung>
- Wiratama, B. (2019, October 15). *Viral video terakhir sulli sebelum bunuh diri: 'Jangan jahat kepadaku aku bukan orang jahat'*. Tribunnews.  
<https://palu.tribunnews.com/2019/10/15/viral-video-terakhir-sulli-sebelum-bunuh-diri-jangan-jahat-kepadaku-aku-bukan-orang-jahat>
- Wulandari, S. N. (2020, July 2). *Viral penyesalan gadis kecanduan pornografi sejak SD hingga ditiduri lebih dari 10 pria*. Tribun News.  
<https://www.tribunnews.com/internasional/2020/07/02/viral-penyresalan-gadis-kecanduan-pornografi-sejak-sd-hingga-ditiduri-lebih-dari-10-pria>



## **BAB 3**

# **JADI CAKAP & KEREN DI DUNIA DIGITAL**

Zainuddin Muda Z. Monggilo, Ade Irma Sukmawati,  
Riski Damastuti, Indah Wenerda

### **PENGANTAR**

#### ***Mengapa menjadi cakap dan keren di dunia digital harus diwujudkan?***

Berdasarkan laporan survei Status Literasi Digital Indonesia tahun 2021 oleh Kominfo dan Katadata Insight Center, kecakapan digital masyarakat Indonesia masih sedang-sedang saja dengan angka 3,44/5,00<sup>xlviii</sup>. Kecakapan digital ini berkaitan dengan kemampuan kita dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak teknologi informasi dan komunikasi serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Lebih spesifik lagi, kecakapan digital menyangkut dengan kemampuan menganalisis informasi dan data serta berpikir kritis. Akan tetapi, tantangan untuk mencapainya tidaklah ringan. Banyaknya hoaks, ujaran kebencian, dan konten-konten negatif semakin mengkhawatirkan. Olehnya itu, dibutuhkan keterlibatan semua pihak, termasuk Kawan Muda Japelidi untuk bisa meningkatkan kecakapan digital kita agar lebih cakap dan keren lagi dari waktu ke waktu.



### ***Mengapa penting mempelajari bab ini?***

Bab ini mengajak Kawan Muda Japelidi untuk bersama-sama mempelajari mengenai kecakapan digital yang dibutuhkan di era digital saat ini. Kecakapan digital ini penting karena kita tidak saja harus cakap dan keren menggunakan teknologi digital, tetapi juga diharapkan untuk menciptakan karya/konten digital yang berguna dan bermanfaat untuk orang lain.

### ***Apa yang akan dipelajari dalam bab ini?***

Untuk menjadi cakap dan keren, Kawan Muda Japelidi diharapkan untuk mempelajari tiga subbahasan yang dimulai dengan menganalisis, memverifikasi, dan mengevaluasi gangguan informasi/konten di *platform* digital, mengakses, menyeleksi, dan memahami aplikasi/program yang membantu mengurangi hambatan bahasa, serta memproduksi dan mendistribusikan konten digital yang baik. Ketiganya diformulasikan dalam judul-judul berikut:

- 1 Cek Informasi, Anti Tipu-tipu**
- 2 Belajar Memanfaatkan Aplikasi/ Tools Bahasa, Anti Cupu**
- 3 Bikin Konten, Anti Gaptek**

Bagan 3. 1. Subjudul dalam Subbahasan  
Sumber: Olahan Penulis

Ketiga subbahasan ini didapatkan dari hasil FGD bersama dengan perwakilan Kawan Muda Japelidi di lima wilayah pelatihan literasi digital akan dilangsungkan yaitu Kalimantan Selatan, Sulawesi Selatan, Bali, Maluku, dan Nusa Tenggara Timur. Dengan begitu, Kawan Muda Japelidi di lima wilayah tersebut dapat benar-benar merasakan manfaat dan menularkannya pula kepada sekitarnya.

### ***Bagaimana mempelajari bab ini?***

Seperti bab lainnya dalam modul ini, Kawan Muda Japelidi dapat mengasah kecakapan dengan melengkapinya dengan pembahasan pada bab lainnya yaitu etis, aman, dan budaya dalam menggunakan media digital. Kita juga diharapkan bisa menggunakan sumber-sumber referensi lainnya yang relevan untuk meluaskan cakrawala pemahaman. Tak lupa, ikuti pula dengan praktik sederhana yang bisa dilakukan, salah satunya dimulai dari mengevaluasi penggunaan media sosial Kawan Muda Japelidi sejauh ini. Sederhananya, mulailah terlebih dulu dari diri sendiri, lalu ajak orang lainnya untuk berpartisipasi dan berkolaborasi dalam meningkatkan literasi digital kita bersama.

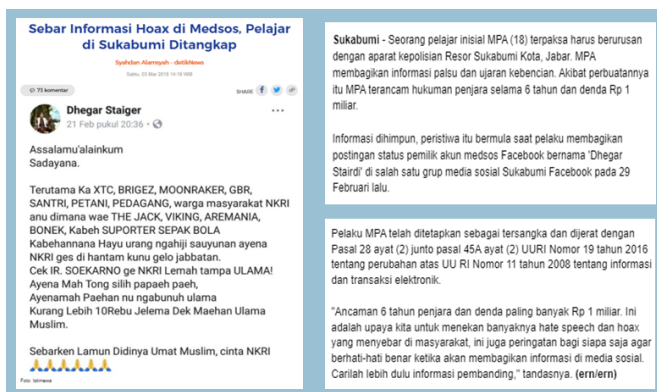
## **SELALU CEK INFORMASI, ANTI TIPU-TIPU**

### ***Apa yang dimaksud dengan gangguan informasi di platform digital?***

Pengecekan informasi di *platform* digital seperti media sosial dan aplikasi percakapan semakin penting dilakukan karena adanya ancaman informasi bohong atau hoaks dan konten negatif yang mengintai. Informasi bohong dan konten negatif ini jumlahnya bahkan semakin banyak apalagi di masa pandemi COVID-19. Dikutip dari Kominfo, hoaks hingga minggu pertama Februari 2022 masih didominasi oleh isu COVID-19.

Hoaks terbanyak ditemukan di Facebook dengan jumlah 4.793 sebaran, diikuti hoaks di Twitter sebanyak 573 sebaran hoaks, 55 konten di YouTube, 52 konten di Instagram, dan 25 konten di TikTok<sup>xlix</sup>.

Ditambah lagi, dampak negatif atau kerugian yang ditimbulkannya juga bukan main-main. Misalnya saja ada remaja di Sukabumi, Jawa Barat yang ditangkap polisi karena menyebarkan konten berisi hoaks dan ujaran kebencian.



Gambar 3. 1. Pelajar Kena Kasus Hukum Akibat Sebar Hoaks  
Sumber: Alamsyah (2018)

Tentu saja Kawan Muda Japelidi tidak ingin merasakan hal yang sama seperti kasus tersebut. Olehnya itu, Kawan Muda Japelidi diajak untuk selalu memeriksa informasi atau konten yang diperoleh sebelum memercayai dan menyebarkannya.

### ***Mengapa mengecek kebenaran informasi/konten digital itu penting?***

Gangguan informasi di era digital yang kita kenal terdiri atas tiga macam yaitu misinformasi, disinformasi, dan malinformasi<sup>lii</sup>. **Misinformasi** diartikan sebagai informasi yang tidak benar, tetapi penyebarannya meyakini bahwa informasi tersebut benar. **Disinformasi** adalah informasi yang tidak benar dan penyebarannya secara sengaja menyebarkannya untuk tujuan yang tidak baik seperti menipu dan membahayakan orang lain. Sedangkan **malinformasi** yaitu informasi yang memiliki unsur kebenaran, tetapi dikemas dengan tujuan untuk merugikan pihak tertentu.

### ***Apa yang dimaksud dengan menganalisis, memverifikasi, dan mengevaluasi dalam kompetensi literasi digital?***

Kompetensi literasi digital adalah kecakapan yang dibutuhkan dalam menggunakan media digital untuk kebaikan bersama<sup>liii</sup>.



Bagan 3. 2. Kompetensi Analisis, Verifikasi, dan Evaluasi<sup>liv</sup>

Sumber: Monggilo dkk. (2020)

Kompetensi menganalisis berkaitan dengan kemampuan Kawan Muda Japeli di dalam memahami bahwa informasi/konten digital yang didapatkan adalah rekayasa subjektif. Kompetensi memverifikasi adalah kecakapan kita dalam memeriksa informasi/konten digital. Sedangkan kompetensi mengevaluasi diartikan sebagai kemampuan untuk mempertanyakan, mengkritik, dan menguji kredibilitas informasi/konten digital dan seberapa jauh dampak yang ditimbulkan darinya.

### ***Apa saja contoh gangguan informasi/konten digital?***

Gangguan informasi dan konten negatif yang paling umum kita temui di antaranya adalah hoaks dan ujaran kebencian di berbagai media sosial. Hoaks dan ujaran kebencian bisa bermacam-macam mulai dari hoaks yang berkaitan dengan kesehatan, kecantikan, politik, ekonomi, dan sosial budaya (SARA). Bahkan, konten negatif seperti hoaks bisa menargetkan seseorang, termasuk publik figur seperti berikut:



Gambar 3. 2. Hoaks Menyerang Figur Publik  
Sumber: Malik (2021)<sup>4</sup>

Contoh hoaks lainnya yang sempat viral dan menyeret banyak pihak yaitu hoaks terkait perkelahian antara seorang siswi bernama Audrey dan teman sekolahnya di Kota Pontianak, Kalimantan Timur.



Gambar 3. 3. Hoaks Audrey yang Sempat Viral  
Sumber: Flora (2019)

Isu yang beredar adalah Audrey merupakan korban dikeroyok oleh 12 pelaku dan mengalami kesakitan hingga area sensitifnya rusak. Hal ini telah dibantah melalui usut kepolisian yang melibatkan sejumlah pihak termasuk pihak sekolah dan komisi perlindungan anak<sup>lv,lvii,lviii</sup>.

**YOU GOT THIS!**

### **Yuk Berlatih!**

Sebutkan satu contoh hoaks yang Kawan Muda Japeldi pernah temukan di media sosial! Apa yang dirasakan ketika menemukan hoaks tersebut? Tulis dan ceritakan pengalaman tersebut kepada teman lainnya!

## ***Bagaimana melawan gangguan informasi/konten digital di platform digital?***

Kawan Muda Japeli memiliki peran yang signifikan untuk ikut menangkal dan membasmi gangguan informasi/konten digital. Langkah-langkah yang dapat dilakukan antara lain:

1. Lakukan analisis informasi/konten digital yang ditemukan. Poin-poin yang bisa dianalisis antara lain:

- Siapa yang menyusun informasi/konten digital?
- Apa motivasinya? Biasanya mereka memiliki motivasi yang tidak baik seperti ingin mengejar keuntungan ekonomi semata, ingin memecah belah, ingin menimbulkan kekhawatiran dan tujuan-tujuan buruk lainnya.
- Bagaimana informasi/konten digital itu diproduksi?
- Siapa yang menerima informasi/konten digital dan bagaimana mereka akan memahaminya?

2. Lakukan verifikasi informasi/konten digital. Verifikasi ini bisa dilakukan dengan membandingkan antara informasi yang diterima dan informasi yang telah tersedia di media pemberitaan yang terpercaya<sup>ix</sup>. Kita juga bisa memverifikasi dengan melakukan pemeriksaan pada situs web pemeriksaan fakta yang tersedia misalnya cekfakta.com. Situs web ini berisikan informasi hasil pemeriksaan fakta yang dilakukan oleh komunitas Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (MAFINDO) dan sejumlah media *online* yang tergabung dalam Aliansi Jurnalis Independen (AJI) dan Asosiasi Media Siber Indonesia (AMSI)<sup>ix</sup>.



Gambar 3. 4. Situs Web cekfakta.com  
 Sumber: <https://cekfakta.com/>

Selain itu, kita bisa memverifikasi informasi/konten digital dengan mengakses fasilitas informasi publik yang sudah tersedia seperti yang tertera di infografik berikut:



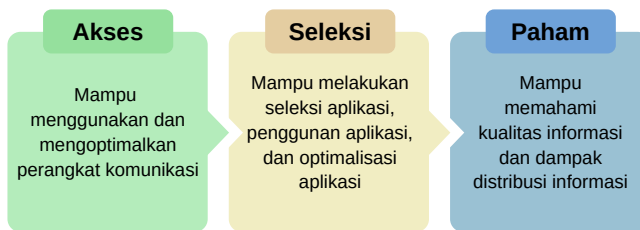
Gambar 3. 5. Fasilitas Publik untuk Periksa Fakta  
 Sumber: covid19.go.id



3. Lakukan evaluasi informasi/konten digital dengan menanyakan pada diri sendiri: apakah informasi/konten tersebut bisa lebih banyak menimbulkan kerugian bagi diri sendiri dan orang lain? Jika iya, maka jangan menyebarkannya, berhenti di Kawan Muda Japelidi saja.

## **BELAJAR MEMANFAATKAN *TOOLS/APLIKASI* BAHASA, ANTI CUPU**

Kemampuan menggunakan bahkan mengoptimalkan aplikasi tentu dipengaruhi oleh kecakapan dalam menggunakan aplikasi. Kecakapan dalam menggunakan bahkan mengoptimalkan aplikasi merupakan kecakapan dasar pada penggunaan media digital pada level akses, seleksi, dan paham.



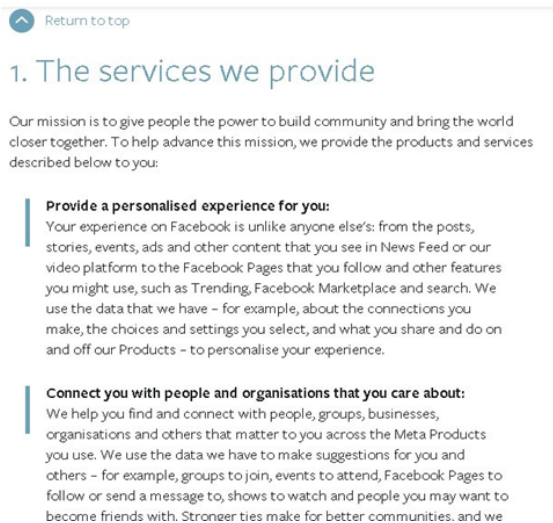
Gambar 3. 6. Kompetensi Akses, Seleksi, dan Paham  
Sumber: Monggilo & Kurnia (2021)

Kecakapan pada level akses, seleksi, dan paham merupakan kecakapan yang sifatnya personal atau masing-masing individu memiliki perbedaan dalam memahami dan megaplikasikannya. Hal tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor, misalnya ketersediaan jaringan, kualitas gawai, perbedaan kebutuhan dan informasi pengguna. Kecakapan dasar ini juga dapat membantu dalam mencegah terjadinya permasalahan penggunaan baik gawai maupun aplikasi pada pengguna.

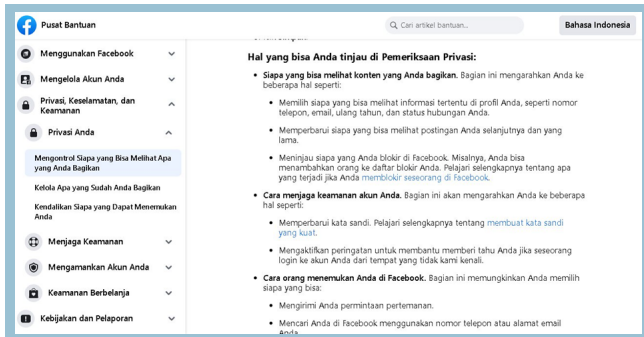
Kecakapan pada akses, seleksi, dan paham dapat ditingkatkan dengan cara melatih kemampuan dan mencari informasi yang berkualitas baik sehingga aktivitas dan interaksi daring kita dapat berjalan dengan optimal.

### ***Apakah Kawan Muda Japelidi mudah memahami informasi syarat dan ketentuan dalam penggunaan aplikasi media sosial?***

Salah satu masalah yang kerap terjadi dalam menggunakan aplikasi adalah kurang mampu memahami syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi. Seringnya, syarat dan ketentuan penggunaan aplikasi ditampilkan dengan bahasa Inggris yang kurang dipahami. Optimalisasi aplikasi diawali dari cara kita memahami syarat dan ketentuan dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 3. 7. Syarat dan Ketentuan Penggunaan Facebook dalam Bahasa Inggris  
Sumber: Facebook (<https://www.facebook.com/help>)



Gambar 3. 8. Syarat dan Ketentuan Penggunaan Facebook dalam Bahasa Indonesia  
 Sumber: Facebook (<https://www.facebook.com/help>)

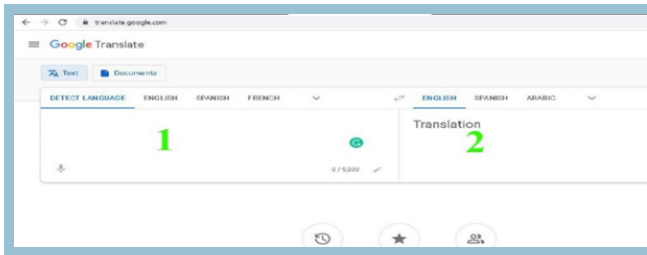
Kendala-kendala lain yang muncul terkait bahasa tidak hanya pada memahami syarat dan ketentuan saja. Kita juga biasanya mengalami kebingungan dalam memahami bahasa yang kerap digunakan oleh pengguna aplikasi lain. Bahasa ini yang kita kenal dengan bahasa atau istilah yang sedang viral. Bahasa/istilah viral ini cenderung memiliki ciri khas penggunaan pada media sosial tertentu.

Mari kita pelajari beberapa tips untuk memahami bahasa yang ada dalam media sosial agar kita jadi Kawan Muda Japelidi yang cakap dan keren.

### ***Gunakan aplikasi penerjemah atau alih bahasa***

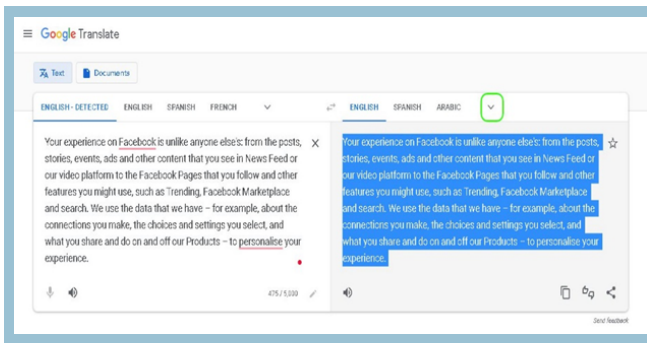
Informasi yang disampaikan dalam aplikasi penerjemah umumnya disajikan dalam bahasa Inggris. Penggunaan pilihan katanya juga tidak umum digunakan dalam percakapan sehari-hari. Maka tak heran kalau informasi yang tersedia semakin sulit dipahami. Olehnya itu, Kawan Muda Japelidi bisa memanfaatkan aplikasi alih bahasa atau dikenal sebagai *translator apps*.

Salah satu yang banyak digunakan adalah aplikasi Google Translate<sup>ixi</sup>. Berikut langkah-langkah penggunaannya:



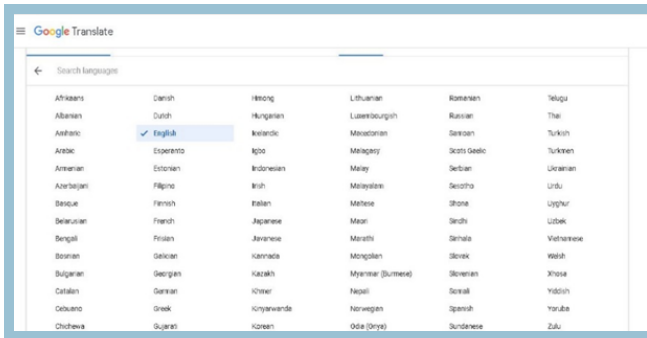
Gambar 3. 9. Aplikasi Google Translate  
Sumber: Google Translate (<https://translate.google.com/>)

1. Buka laman Google Translate.
2. Kita melihat tampilan Google Translate. Tampilan dalam Google Translate memiliki dua bagian, bagian 1 adalah inputan bahasa yang ingin kita alih bahasa, sedang di bagian 2 adalah hasil alih bahasa.



Gambar 3. 10. Aplikasi Google Translate  
Sumber: Google Translate (<https://translate.google.com/>)

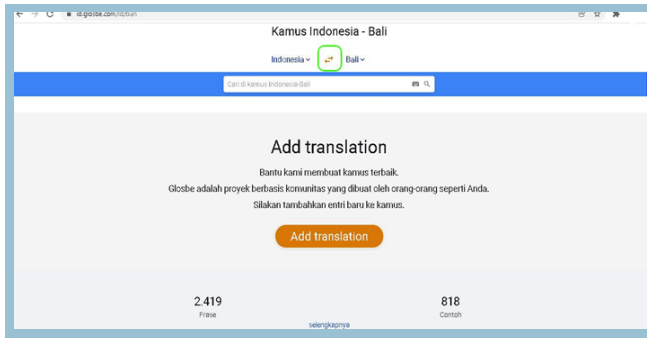
1. Masukkan kalimat berbahasa Inggris di kolom sebelah kiri dengan cara salin kalimat tersebut.
2. Sesuaikan setelan bahasa yang ingin dialihbahasakan dengan klik tanda panah yang diberi lingkaran hijau pada gambar.
3. Kalimat akan dialihbahasakan sesuai setelan bahasa yang kita inginkan.



Gambar 3. 11. Aplikasi Google Translate Tampilan Pilihan Bahasa  
 Sumber: Google Translate (<https://translate.google.com/>)

***Apa yang harus dilakukan jika kita masih sulit memahami bahasa hasil tampilan Google Translate?***

Kawan Muda Japelidi tidak usah khawatir, tampilan Google Translate dengan alih bahasa menjadi bahasa Indonesia dapat juga disesuaikan menjadi bahasa lokal (bahasa daerah) kalian masing-masing sehingga menjadi lebih mudah lagi untuk dipahami. Berikut beberapa cara untuk melakukan alih bahasa Indonesia menjadi bahasa lokal atau bahasa daerah. Terdapat salah satu contoh penggunaan aplikasi alih bahasa Indonesia menjadi bahasa daerah Bali<sup>1xii</sup>.



Gambar 3. 12. Tangkapan Layar Laman Kamus Daring Indonesia-Bali  
 Sumber: Kamus Indonesia-Bali (<https://id.glosbe.com/ban/id>)

Kawan Muda Japelidi bisa simak langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi alih bahasa Indonesia menjadi bahasa Bali berikut ini:

- 1 Silahkan akses <https://id.glosbe.com/ban/id>
- 2 Sesuaikan setelan alih bahasa dengan melakukan klik pada tanda panah dalam kotak warna hijau pada Gambar 3. 12
- 3 Isi kata yang ingin dialihbahasakan dan kalian akan mendapat hasil dari alih bahasa tersebut

Gambar 3. 13. Tahapan Penggunaan Aplikasi Alih Bahasa  
 Sumber: Olahan Penulis

Meskipun telah menggunakan aplikasi alih bahasa, Kawan Muda Japelidi harus memahami bahwa aplikasi memiliki keterbatasan dalam menampilkan hasil alih bahasa. Keterbatasan tersebut dipengaruhi oleh banyak faktor di antaranya kualitas aplikasi, sumber data yang belum diperbarui, dan keterbatasan ejaan kata. Olehnya itu, dalam keterbatasannya, Kawan Muda Japelidi tetap disarankan untuk proaktif menanyakannya pada yang lebih memahami bahasa tersebut.

***Bagaimana jika tidak menemukan aplikasi alih bahasa Indonesia ke bahasa daerah yang diinginkan?***

Kawan Muda Japelidi dapat mencari referensi kamus bahasa daerah di Indonesia melalui laman Kemendikbud yang disediakan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



Gambar 3. 14. Tangkapan Layar Kamus Bahasa Daerah Terbitan Kemdikbud  
Sumber: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud RI  
([https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/jenis\\_produk/Kamus%20Bahasa%20Daerah](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/jenis_produk/Kamus%20Bahasa%20Daerah))

Tersedia sekitar 41 referensi kamus bahasa daerah yang dapat Kawan Muda Japelidi cari di toko buku terdekat.

Jika Kawan Muda Japelidi ingin mencari alih bahasa secara daring melalui laman alih bahasa, kalian dapat mengakses laman tersebut dengan alamat laman <https://www.kamusdaerah.com/>. Berikut adalah tampilan laman kamus bahasa daerah yang dapat Kawan Muda Japelidi akses. Dalam laman ini telah tersedia 25 bahasa daerah termasuk bahasa Bali, bahasa Banjar, bahasa Bugis, dan bahasa Makassar yang dapat dialihbahasakan menjadi bahasa Indonesia<sup>lxiii</sup>.



Gambar 3. 15. Tangkapan Layar Laman Kamusdaerah.com  
Sumber: Kamus Bahasa Daerah Lengkap Terjemahan Indonesia  
(<https://www.kamusdaerah.com/>)

### ***Banyak sekali kata-kata baru yang digunakan dalam unggahan konten media sosial bagaimana memahaminya?***


Kawan Muda Japelidi, banyak sekali kata baru yang sedang viral digunakan oleh pengguna media sosial. Tren penggunaan kata tersebut memiliki ciri khas penggunaan dalam media sosial yang berbeda, tidak hanya itu, tren tersebut juga berubah cepat di setiap tahunnya. Hal ini mengakibatkan banyak sekali terdapat kata-kata unik yang digunakan saat mengakses media sosial. Beberapa kata yang sedang tren beserta artinya terangkum untuk Kawan Muda Japelidi berikut ini:





Gambar 3. 16. Kata/Istilah Viral di Media Sosial  
 Sumber: Olahan Penulis

Kawan Muda Japeli juga dapat mencari informasi mengenai kata yang sedang viral misalnya melalui salah satu mesin pencari yaitu Google. Berikut adalah cara melakukan pencarian kata viral menggunakan mesin pencarian Google<sup>bxiv</sup>.



Gunakan simbol dalam melakukan pencarian:

1. Gunakan tanda kutip ("kata viral")
2. Gunakan tanda titik dua untuk mencari di situs tertentu  
 (: kata viral detik.com)
3. Gunakan tanda bintang mencari kata dalam kalimat yang tidak lengkap (\*)
4. Gunakan dua titik dan angka untuk mencari di perkiraan tahun  
 (: kata viral 2020)

Lanjutan dari gambar di halaman sebelumnya..

5. Gunakan pencarian yang jelas dengan mengetikkan tipe file  
... yang diinginkan :

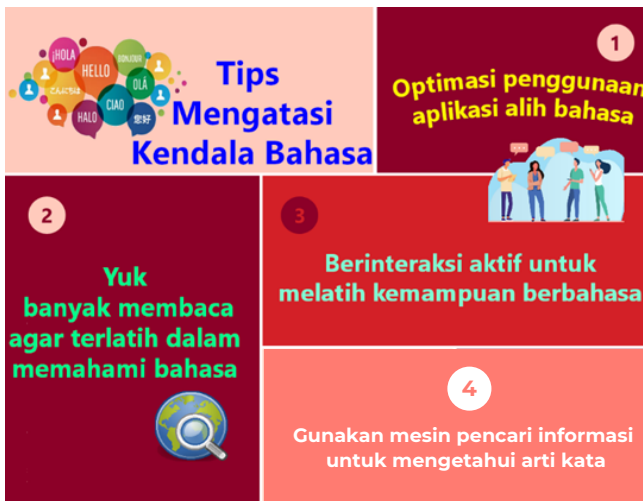
- a. kata viral.berita
- b. kata viral.youtube
- c. dst

Gambar 3. 17. Pencarian Kata/Istilah Viral di Media Sosial  
Sumber: Olahan Penulis

**YOU GOT THIS!**

### ***Yuk Berlatih!***

Nah, setelah mengetahui cara tersebut, dapatkan Kawan Muda Japelidi menemukan kata/istilah viral lainnya di media sosial? Coba ingat-ingat lagi dan temukan apa artinya?



Gambar 3. 18. Tips Mengatasi Kendala Bahasa  
Sumber: Olahan Penulis

Kawan Muda Japelidi yang gaul dan anti cupu tidak sama artinya dengan lupa identitas sebagai bangsa Indonesia yang berbahasa Indonesia. Kita bisa tetap jadi gaul dengan selalu mengutamakan bahasa Indonesia, melestarikan bahasa daerah, dan menguasai bahasa asing. Yuk mulai meningkatkan kecakapan bahasa agar kita mudah berinteraksi dan berkomunikasi baik secara langsung maupun dalam dunia digital.

## **BIKIN KONTEN, ANTI GAPTEK**

### ***Media sosial digunakan untuk apa?***

Media sosial dapat digunakan untuk berbagai macam hal. Tentunya Kawan Muda Japelidi harus menggunakan media sosial dengan bijak. Yuk lihat beberapa aktivitas yang dapat dilakukan dengan media sosial<sup>lxv</sup>:

Mencari informasi yang bersifat umum, seperti hiburan, hobi, dll

Mencari informasi terkait tugas dan pelajaran sekolah

Menjalin hubungan dengan keluarga dan teman yang berjarak jauh maupun dekat

Memberi informasi terkait kejadian di sekitar kita

Mengasah keterampilan melalui video-video tutorial

Memperoleh hiburan, seperti menonton film atau video musik

Melakukan jual beli *online*

Mencari informasi terkait sekolah ke jenjang yang lebih tinggi

Bagan 3. 3. Aktivitas yang Dilakukan Remaja dengan Media Sosial  
Sumber: Triastuti, Prabowo, & Nurul (2017)

Kawan Muda Japelidi yang gaul dan anti cupu tidak sama artinya dengan lupa identitas sebagai bangsa Indonesia yang berbahasa Indonesia. Kita bisa tetap jadi gaul dengan selalu mengutamakan bahasa Indonesia, melestarikan bahasa daerah, dan menguasai bahasa asing. Yuk mulai meningkatkan kecakapan bahasa agar kita mudah berinteraksi dan berkomunikasi baik secara langsung maupun dalam dunia digital.



### ***Yuk Berlatih!***

Dari berbagai aktivitas yang sudah disebutkan tersebut, Kawan Muda Japelidi menggunakan media sosial untuk apa saja? Coba pilih 3 aktivitas yang paling sering Kawan Muda Japelidi lakukan di media sosial!

### ***Apa saja dampak menggunakan media sosial?***

Kawan Muda Japelidi tentu tidak asing dengan berinteraksi melalui media sosial. Ternyata media sosial dapat memberikan dampak baik maupun buruk bagi kita. Yuk kita lihat apa saja dampak positif dan negatif media sosial untuk kita<sup>lxvi</sup> :

<b>Dampak Negatif</b>	<b>Dampak Positif</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Susah bersosialisasi dengan orang sekitar di dunia nyata</li><li>• Lebih mementingkan diri sendiri</li><li>• Mengurangi waktu kerja dan waktu belajar</li><li>• Berkurangnya privasi</li><li>• Kejahatan dunia maya</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjalani komunikasi dengan keluarga dan kerabat yang jauh dan sudah lama tidak bertemu</li><li>• Memperoleh informasi terkini</li><li>• Memperluas jaringan pertemanan</li></ul>

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

Dampak Negatif	Dampak Positif
<ul style="list-style-type: none"><li>• Pornografi</li><li>• Melupakan bahasa formal karena sering menggunakan bahasa nonformal di media sosial</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melatih rasa persahabatan, perhatian, dan empati</li><li>• Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan</li><li>• Media promosi dalam bisnis</li></ul>

Bagan 3. 4. Dampak Positif dan Negatif Media Sosial  
Sumber: Olahan Penulis

**YOU GOT THIS!**

### ***Yuk Berlatih!***

Coba amati, Kawan Muda Japelidi lebih sering mengalami dampak positif atau negatif dalam bermedia sosial? Coba tulis dan ceritakan pengalamannya tersebut ke teman lainnya.

### ***Konten seperti apa yang tidak boleh diunggah di media sosial?***

Setiap media sosial memiliki kebijakan masing-masing mengenai konten yang tidak boleh diunggah. Jadi jangan heran jika saat Kawan Muda Japelidi mengunggah sebuah konten, tiba-tiba muncul notifikasi pelanggaran unggahan. Selain peraturan dari media sosial, Pemerintah Indonesia juga memiliki aturan mengenai konten digital. Peraturan mengenai konten yang tidak boleh diunggah tertuang dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan lebih lanjut tertuang dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2016 yang memuat Revisi UU ITE. Beberapa konten yang tidak boleh diunggah antara lain<sup>lxvii</sup>:



## KONTEN YANG TIDAK BOLEH DIUNGGAH

### 1. Informasi/Dokumen yang melanggar Peraturan Perundang - Undangan

- Pornografi/Pornografi Anak
- Perjudian
- Pemerasan
- Penipuan
- Kekerasan/Kekerasan Anak
- Fitnah/Pencemaran Nama Baik
- Pelanggaran Kekayaan Intelektual
- Produk dengan Aturan Khusus
- Provokasi SARA
- Berita Bohong
- Terorisme/Radikalisme
- Informasi/Dokumen Elektronik Melanggar Undang-Undang

### 2. Informasi/Dokumen Elektronik Yang Melanggar Norma Sosial Yang Berlaku Di Masyarakat

- Informasi/dokumen elektronik yang meresahkan masyarakat
- Informasi/dokumen elektronik yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kepantasan untuk ditampilkan dimuka umum

### 3. Informasi elektronik/dokumen elektronik tertentu yang membuat dapat diaksesnya konten negatif yang terblokir

Bagan 3. 5. Konten yang Tidak Boleh Diunggah di Media Sosial  
Sumber: Olahan penulis dari laman KOMINFO ([kominfo.go.id](http://kominfo.go.id))

Nah, coba diingat lagi, apakah Kawan Muda Japeli pernah membuat salah satu konten yang disebutkan? Tentu saja kita semua berharap terhindar dari jeratan konten-konten tersebut ya.

## **Media sosial apa yang cocok untuk kita?**

Setiap media sosial memiliki karakteristik dan kelompok pengguna masing-masing. Sebelum memilih media sosial yang cocok untuk kita, yuk kita pahami dahulu jenis media sosial. Terdapat enam jenis media sosial, yaitu<sup>lxviii</sup>:

### ***Collaborative Project***

- Menyajikan informasi yang biasa dijumpai, dan biasanya berbentuk ensiklopedia *online*
- Pengguna dapat menambah, menghapus, dan mengubah konten
- Konten berupa teks
- Contoh: Wikipedia

### ***Blogs***

- Informasi yang ada dalam blog dikelola oleh satu orang saja, namun memungkinkan untuk berinteraksi dengan orang lain melalui komentar
- Konten berupa teks, gambar, maupun video

### ***Content Communities***

- Tujuannya adalah berbagi konten antarpengguna
- Pengguna tidak diharuskan untuk membuat halaman profil pribadi
- Contoh: YouTube, TikTok

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

### ***Virtual Game Worlds***

- Replikasi dunia virtual yang disajikan dalam bentuk *game*
- Pengguna muncul dalam bentuk avatar dan dapat berinteraksi satu sama lain
- Contoh: World of Warcraft

### ***Social Networking***

- Memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan pengguna lain dengan membuat profil informasi pribadi
- Dapat mencakup segala jenis informasi, termasuk foto, video, audio, maupun teks
- Terdapat fitur pesan instan pribadi sesama pengguna
- Contoh: Facebook

### ***Virtual Social World***






- Replikasi dunia virtual, memungkinkan pengguna untuk memilih perilaku mereka dengan lebih bebas menjalani kehidupan virtual yang mirip dengan kehidupan nyata mereka
- Pengguna muncul dalam bentuk avatar dan dapat berinteraksi satu sama lain
- Contoh: The Sims

Bagan 3. 6. Gambar Jenis Media Sosial  
Sumber: Kaplan & Haenlein (2010)

Dari klasifikasi jenis media sosial tersebut, kita bisa memilih yang tepat bagi kita. Untuk menentukan media sosial yang tepat bagi kita, maka kita dapat menentukan melalui presentasi diri (*self presentation*) dan kehadiran sosial (*social presence*).



Presentasi diri berkaitan dengan keinginan untuk menciptakan citra diri dan membentuk kesan di mata pengguna lain, sedangkan kehadiran sosial berkaitan dengan keinginan pengguna media sosial untuk memperoleh keakraban dan kedekatan dengan pengguna lain.

		Kehadiran Sosial		
		Rendah	Sedang	Tinggi
Presentasi Diri	Tinggi	<b>Blogs</b>	<b>Social Networking Sites</b> 	<b>Virtual Social World</b> 
	Rendah	<b>Collaborative Project</b> 	<b>Content Communities</b> 	<b>Virtual Games World</b> 

Tabel 3.1. Karakteristik Media Sosial Berdasar Kebutuhan Presentasi Diri dan Kehadiran Sosial  
 Sumber: Kaplan & Haenlein (2010)

Tabel tersebut membantu kita untuk mengetahui media sosial yang paling cocok untuk kita. Kawan Muda Japelidi bisa mulai dengan memahami tujuan dan minat Kawan Muda Japelidi dalam menggunakan media sosial. Misal, Kawan Muda Japelidi ingin menunjukkan diri dan memiliki tujuan untuk membentuk citra diri serta membutuhkan keakraban dan interaksi yang sedang, maka dapat menggunakan media sosial yang termasuk pada kategori *Social Networking Sites*, seperti Facebook, WhatsApp, dan Telegram. Dengan menggunakan media sosial yang sesuai dengan lingkup pertemanan dan tujuan penggunaan, maka media sosial tidak hanya sebagai wadah untuk mengunggah foto maupun video, tetapi dapat menjadi sarana bersosialisasi dan berinteraksi bagi Kawan Muda Japelidi.

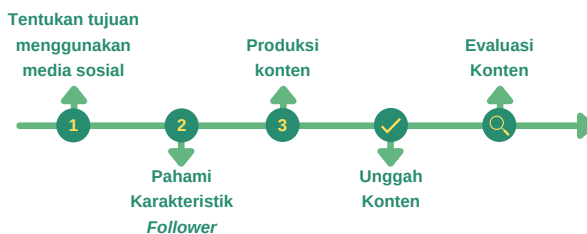
### ***Ingin bikin konten yang bagus, tapi bingung mulai dari mana?***

Membuat konten yang bagus memerlukan perencanaan yang matang. Dalam membuat konten, tentunya tidak hanya berkaitan dengan apa yang akan dibuat (produksi), namun juga bagaimana dan di mana konten tersebut diunggah (distribusi). Aktivitas dalam proses produksi dan distribusi dapat dilihat pada bagan berikut:

Produksi	Distribusi
<ul style="list-style-type: none"><li>• Membuat pesan tertulis di media digital</li><li>• Membuat pesan foto/gambar di media digital</li><li>• Membuat video di media digital</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyebarkan informasi sesuai target pesannya</li><li>• Menyesuaikan pesan dengan aplikasi medianya</li><li>• Menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan</li></ul>

Bagan 3. 7. Kompetensi Produksi dan Distribusi  
Sumber: Monggilo & Kurnia (2021)

Dalam merencanakan konten yang baik, tentunya Kawan Muda Japelidi harus memperhatikan mengenai produksi dan distribusi konten. Terdapat beberapa tahap dalam mengelola media sosial berkaitan dengan produksi dan distribusi konten, yaitu:



Bagan 3. 8. Langkah Pengelolaan Media Sosial  
Sumber: Olahan Penulis

*Tahap pertama* yang dapat Kawan Muda Japelidi lakukan adalah menentukan tujuan dalam menggunakan media sosial, apakah media sosial kita digunakan sebagai media untuk berbagi cerita dengan teman–teman terdekat, sebagai media untuk aktualisasi diri, atau sebagai sarana edukasi atas topik tertentu. Setelah itu, *tahap kedua* adalah memahami karakteristik *followers*, siapa saja yang ada di akun media sosial kita. Dengan memahami karakteristik *followers*, Kawan Muda Japelidi dapat membuat konten maupun membalas komentar dengan tepat. *Tahap ketiga* adalah produksi konten. Pada tahap ini, kita mulai dengan menentukan ide konten, format konten (foto atau video), *caption* yang akan digunakan, serta waktu mengunggah konten. Jika Kawan Muda Japelidi berminat untuk menjadi kreator konten, maka pada tahap ini dapat dimulai dengan membuat kalender konten yang berisi rencana unggahan selama periode waktu tertentu. *Tahap keempat* adalah mengunggah konten. Pada tahap ini, kita mengunggah konten di media sosial kita dan membuat *caption* yang menjelaskan tentang konten yang kita buat. Tahap terakhir adalah mengevaluasi tanggapan dari *followers*, berapa jumlah *like* dan komentar *followers* pada unggahan kita. Evaluasi membuat kita paham mengenai konten yang diminati *followers*, sehingga menjadi acuan dalam membuat konten selanjutnya.

### ***Bagaimana cara menentukan ide konten yang menarik?***

Menentukan ide konten sering kali menjadi permasalahan awal dalam membuat konten. Banyak pemilik akun media sosial yang hanya mengunggah 2-3 kali selama satu tahun karena bingung dengan ide konten yang akan dibuat. Untuk memudahkan Kawan Muda Japelidi menentukan ide konten, yuk simak beberapa cara berikut:

1. Jangan lupa libatkan *followers* dalam menentukan ide konten, buat pertanyaan terbuka tentang konten apa yang menarik untuk dibuat

2. Rajin membaca berita–berita terkini supaya mudah menentukan konten terkini yang menarik
3. Ide konten dapat diperoleh dari trending topic pencarian Google dan YouTube





***Bolehkah mengunggah gambar/foto/konten lain dari hasil pencarian di Google?***

Boleh, tetapi tetap harus menjaga etika ya. Setiap gambar memiliki pemilik dan hak cipta atas gambar atau foto dan konten lain yang dimuat dalam sebuah situs web sudah melekat secara langsung. Pemerintah Indonesia memiliki peraturan terkait Hak Cipta yang diatur dalam Undang–Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Supaya tidak dianggap mencuri sebuah karya, maka kita harus mencantumkan sumber konten tersebut secara benar<sup>lxix</sup>. Tetapi, ada juga sebuah aturan untuk penggunaan sebuah karya di dunia digital yang dibuat oleh *Creative Commons*. Yuk kenali beberapa jenis lisensi dari *Creative Commons*, sehingga kita dapat menggunakan karya tersebut dengan tepat.


**Tabel 3. 2.**  
Lisensi Karya *Creative Commons*

No	Lisensi	Tanda	Arti
1	CC BY		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh digunakan untuk kepentingan komersial</li> <li>• Boleh menyebarkan, mencampur, menurunkan, serta mengadaptasi karya</li> <li>• Wajib mencantumkan pencipta aslinya</li> </ul>
2	CC BY – SA		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Boleh digunakan untuk kepentingan komersial</li> <li>• Boleh menyebarkan, mencampur, menurunkan, serta mengadaptasi karya</li> </ul>

Lanjutan dari tabel di halaman sebelumnya..

			<ul style="list-style-type: none"> <li>Wajib mencantumkan pencipta aslinya</li> <li>Ketika mengubah karya dengan lisensi ini, maka karya ini harus diberi lisensi yang sama (<i>Share Alike</i>)</li> </ul>
3	CC BY – NY		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak boleh digunakan untuk kepentingan komersial</li> <li>Boleh menyebarkan, mencampur, menurunkan, serta mengadaptasi karya</li> <li>Wajib mencantumkan pencipta aslinya</li> </ul>
4	CC BY – NC – SA		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak boleh digunakan untuk kepentingan komersial</li> <li>Boleh menyebarkan, mencampur, menurunkan, serta mengadaptasi karya</li> <li>Wajib mencantumkan pencipta aslinya</li> <li>Ketika mengubah karya dengan lisensi ini, maka karya ini harus diberi lisensi yang sama (<i>Share Alike</i>)</li> </ul>
5	CC BY – ND		<ul style="list-style-type: none"> <li>Boleh digunakan untuk kepentingan komersial</li> <li>Boleh menyebarkan melalui berbagai media</li> <li>Tidak boleh mencampur, menurunkan, serta mengadaptasi karya</li> <li>Wajib mencantumkan pencipta aslinya</li> </ul>
6	CC BY – NC – ND		<ul style="list-style-type: none"> <li>Tidak boleh digunakan untuk kepentingan komersial</li> <li>Boleh menyebarkan melalui berbagai media</li> <li>Tidak boleh mencampur, menurunkan, serta mengadaptasi karya</li> <li>Wajib mencantumkan pencipta aslinya</li> </ul>

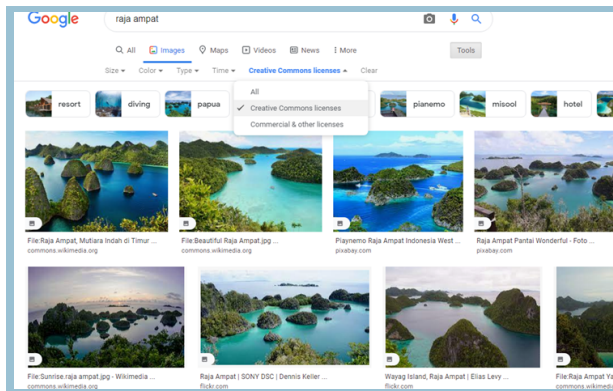
Lanjutan dari tabel di halaman sebelumnya..

7	CC0		<ul style="list-style-type: none"><li>• Karya menjadi milik publik dan bebas digunakan oleh siapa saja dan untuk kepentingan apa pun</li><li>• Tidak wajib mencantumkan pencinta aslinya</li></ul>
---	-----	---	--

Sumber: Olahan Penulis dari [creativecommons.or.id](http://creativecommons.or.id)

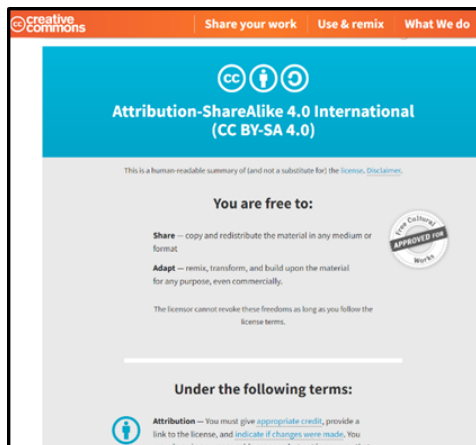
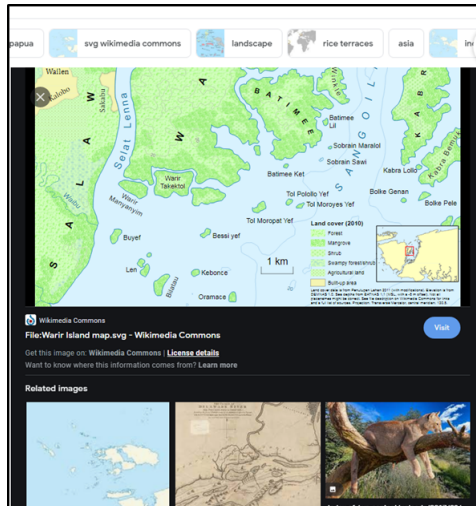
### **Bagaimana mencari sebuah karya yang berlisensi?**

Mencari tahu lisensi sebuah karya merupakan salah satu hal yang sangat penting. Cara paling mudah untuk mengetahui karya-karya yang berlisensi adalah dengan mengoptimalkan penggunaan Google.



Gambar 3. 19. Cara Pencarian Gambar Berlisensi  
Sumber: Olahan Penulis

Pencarian gambar berlisensi dapat dilakukan dengan mengatur pencarian dan pilih “*creative common licenses*”. Dari hasil pencarian tersebut, akan ditampilkan gambar–gambar yang memiliki lisensi *creative commons*. Hasil lisensinya bisa dilihat pada keterangan gambar yang akan digunakan.

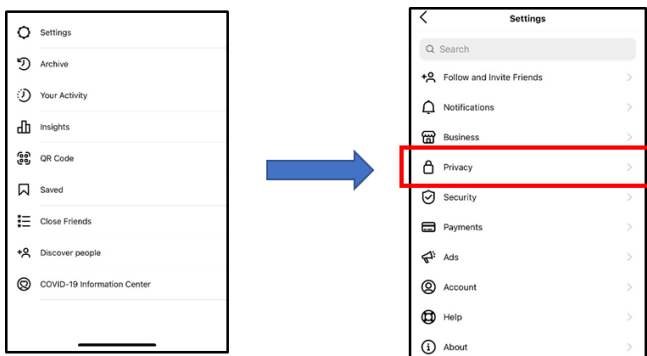


Gambar 3. 20. Contoh Gambar Berlisensi  
Sumber: Olahan Penulis

Pada *license detail* akan diarahkan pada informasi mengenai jenis lisensi dari gambar tersebut, apa yang bisa kita lakukan dengan gambar tersebut, sehingga Kawan Muda Japeldi dapat menggunakan gambar tersebut sesuai ketentuan.

***Apa yang harus dilakukan saat menemukan ada orang lain yang berkomentar jahat di media sosial kita?***

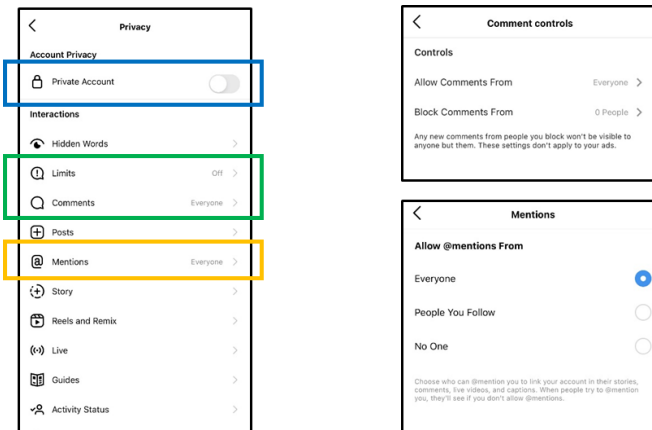
Media sosial memungkinkan sesama pengguna untuk bebas menuliskan komentar dan berinteraksi dengan pengguna lain. Tentunya Kawan Muda Japelidi pernah menemukan komentar-komentar yang tidak baik atau membuat perasaan tidak nyaman. Untuk menghindari hal tersebut, Kawan Muda Japelidi dapat mulai dengan mengatur privasi akun. Coba bayangkan jika akun media sosial adalah rumah kedua kita, yang berisi tentang segala informasi berkaitan dengan keseharian kita. Tentunya kita harus menjaga rumah tersebut, tidak semua orang boleh masuk ke rumah kita. Penting bagi kita untuk menentukan siapa yang boleh masuk ke dalam media sosial kita. Dengan pengaturan privasi, maka hanya orang-orang tertentu yang dapat berinteraksi dengan kita. Namun, jika Kawan Muda Japelidi sudah menemukan komentar tidak baik pada akun media sosial, langkah awal yang paling mudah adalah kita dapat melaporkan akun tersebut melalui fitur *restrict*, *block*, *report* atau *auto hide comments* yang terdapat pada media sosial.



Gambar 3. 21. Pengaturan Privasi pada Akun Instagram  
Sumber: Olahan Penulis

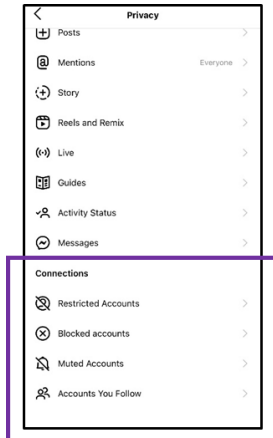


Untuk melakukan pengaturan privasi pada Instagram, Kawan Muda Japelidi dapat mulai untuk membuka fitur pengaturan (*setting*). Perhatikan kotak merah pada Gambar 3. 21, Kawan Muda Japelidi dapat mulai melakukan pengaturan siapa saja yang bisa melihat akun, siapa saja yang boleh *tag* atau *mention* akun, atau bahkan memblokir akun yang mengganggu melalui fitur *privacy*.



Gambar 3. 22. Pengaturan Komentar dan *Mentions* pada Akun Instagram  
 Sumber: Olahan Penulis

Untuk mulai menjaga rumah kedua kita di dunia digital, tentunya perlu untuk menjaga privasi kita dengan memilih apakah akun kita terbuka atau tertutup untuk publik. Jika unggahan pada media sosial merupakan hal-hal yang bersifat sangat pribadi, ada baiknya menutup akses publik untuk melihat akun kita. Cara menutup akses publik kepada akun kita dapat dilakukan dengan mengaktifkan *privacy* pada kotak berwarna biru. Sedangkan untuk membatasi komentar dan *mentions* dapat dilakukan dengan melakukan pengaturan pada kotak hijau dan kuning.



Gambar 3. 23. Memblokir Akun Lain di Instagram  
Sumber: Olahan Penulis

Jika Kawan Muda Japeli mulai menemukan beberapa akun yang jahat dan mengganggu, maka terdapat beberapa pilihan yang dapat dilakukan untuk melindungi akun kita, yaitu:

#### 1. *Restricted Account*

Fitur ini memungkinkan kita untuk membatasi aktivitas dan kehadiran akun lain di akun kita, tanpa memberitahu bahwa kita memasukkan akun tersebut ke dalam daftar *restricted account*.

#### 2. *Blocked Account*

Fitur ini memungkinkan kita untuk menghalangi aktivitas dan kehadiran akun lain di akun kita. Dengan memblokir sebuah akun, maka akun tersebut tidak dapat melihat akun kita, bahkan *like* dan komentar yang mereka buat pada foto maupun video kita akan terhapus.

#### 3. *Muted Account*

Fitur ini memungkinkan kita tidak dapat melihat unggahan, baik di *feeds* maupun *story* tanpa meng-*unfollow* akun tersebut.

Nah, ingat-ingat yuk, apakah ada akun lain yang dirasa sangat mengganggu di media sosial, jika ada, kira-kira apa yang akan Kawan Muda Japelidi lakukan?

### ***Bagaimana membuat konten seperti content creator favoritmu?***

Kawan Muda Japelidi pasti pernah dong menonton konten dari seorang Deddy Corbuzier? Atau Atta Halilintar? Atau Ria Ricis, Agus Salim, dan Eno Bening? Atau pernah menonton konten dari *content creator* seperti dokter muda dari Ambon, Ikramsyah Maulana? Atau Putu Gede Juniantara timnas Indonesia yang juga merangkap menjadi selebgram asal Bali? Atau Agung Hapsah Youtuber dari Makassar, Charles Andika dari Kupang, dan Rizka Amalya dari Kota Baru Kalimantan Selatan? Nah, di antara semua *content creator* tersebut, mana *content creator* favorit Kawan Muda Japelidi?

Pasti Kawan Muda Japelidi pernah membayangkan, kira-kira bagaimana ya *content creator* tersebut dapat membuat konten-konten mereka sedemikian rupa? Nah, seandainya Kawan Muda Japelidi ingin mengikuti jejak sebagai *content creator* tersebut, kira-kira membutuhkan **peralatan apa saja yang harus dipersiapkan agar dapat membuat konten yang nantinya diunggah di media sosial?** Berikut uraiannya untuk Kawan Muda Japelidi yang berminat menjadi *content creator*.

Berbicara mengenai peralatan untuk membuat konten apalagi bagi Kawan Muda Japelidi yang pemula, peralatan yang sangat dibutuhkan untuk pertama kali adalah kamera<sup>lx</sup>. Kawan Muda Japelidi dapat menggunakan kamera untuk merekam gambar berupa video atau foto. Sebagai pemula, Kawan Muda Japelidi dapat memanfaatkan kamera yang ada pada telepon pintar (*smartphone*) untuk keduanya—apakah Kawan Muda Japelidi akan merekam dalam bentuk foto atau video.

Pada proses perekamannya, Kawan Muda Japelidi tentunya harus memahami terlebih dahulu fitur-fitur yang ada di menu kamera, seperti **fitur video** yang berguna untuk merekam sesuatu yang diinginkan. Fitur video berfungsi untuk perekaman yang biasanya dikenali dengan tombol berwarna merah. Sementara untuk memotret/membuat foto, Kawan Muda Japelidi cukup memiliki **fitur foto/photo**. Biasanya Kawan Muda Japelidi dapat mengenali tombol yang berwarna putih untuk memulai memotret. Untuk kedua fitur ini, Kawan Muda Japelidi dapat memanfaatkan fitur *zoom in* dan *zoom out* (memperbesar dan memperkecil objek) dengan cara mengusap layar kamera pada telepon pintar (*smartphone*) yang Kawan Muda Japelidi miliki jika seandainya diperlukan dalam proses pembuatan konten. Dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada pada kamera telepon pintar (*smartphone*) yang Kawan Muda Japelidi miliki, Kawan Muda Japelidi dapat memulai dalam proses pembuatan konten yang nantinya diinginkan.

Kemudian, dalam proses pembuatan konten sering kali sebagai pemula Kawan Muda Japelidi belum mempunyai rekan kerja untuk merealisasikan ide atau konsep yang ada. Dengan demikian, Kawan Muda Japelidi harus memperhitungkan penggunaan **alat bantu untuk menyangga kamera** agar dapat merekam momen tertentu dalam proses pembuatan konten. Dalam hal ini alat bantu penyangga dapat memberdayakan penggunaan rak-rak atau penyangga lainnya agar badan kamera dari telepon pintar (*smartphone*) Kawan Muda Japelidi dapat berdiri tegak sedemikian rupa dan membantu Kawan Muda Japelidi untuk merekam foto (jika menggunakan mode pengatur waktu) atau video dengan durasi rekam yang lebih lama. Dengan demikian tangan Kawan Muda Japelidi tidak akan kaku jika harus memegang kamera untuk waktu yang lebih lama. Atau bagi Kawan Muda Japelidi yang memiliki simpanan uang jajan yang diberikan oleh orang tua—dapat membeli tripod sebagai penyangga telepon pintar Kawan Muda Japelidi saat pembuatan konten.

Dalam pemilihan tripod, Kawan Muda Japelidi harus mempertimbangkan kegunaannya. Apakah tripod tersebut hanya digunakan untuk telepon pintar saja atau kemudian hari dapat digunakan untuk kamera khusus tertentu? Atau hanya dapat digunakan untuk ketinggian tertentu saja atau dapat menyesuaikan ketinggian yang akan Kawan Muda Japelidi gunakan?

Kebutuhan berikutnya yang perlu Kawan Muda Japelidi pertimbangkan dalam pembuatan konten adalah **software editing** yang akan digunakan setelah tahap produksi konten selesai dilakukan. Berbicara mengenai *software editing* ada beberapa hal yang perlu Kawan Muda Japelidi pertimbangkan, yaitu:

Apakah akan digunakan untuk *mobile* atau *pc*?

Apakah akan digunakan untuk edit foto atau video?

Kemampuan perangkat telepon pintar (*smartphone*) dalam mengakomodasi *software editing* yang akan digunakan (yang berkaitan dengan spesifikasi telepon pintar Kawan Muda Japelidi miliki).

Kemampuan level pengguna *software editing* (*basic, advanced, expert*).


Dari pertimbangan poin-poin tersebut, dapat mempermudah Kawan Muda Japelidi memutuskan memilih *software editing* yang akan digunakan dalam proses pembuatan konten.

Dan persiapan terakhir yang pasti Kawan Muda Japelidi butuhkan sebagai *content creator* adalah **koneksi internet** agar konten yang sudah dibuat dapat didistribusikan dengan baik di media sosial Kawan Muda Japelidi.

Berbicara mengenai koneksi internet di Indonesia, Menkominfo Johnny G. Plate menyebutkan akan melakukan akselerasi transformasi digital di Indonesia. Salah satu upayanya adalah dengan meningkatkan infrastruktur digital yang merata di seluruh penjuru nusantara<sup>lxii</sup>. Dengan harapan, seluruh Kawan Muda Japelidi di mana pun berada yang ingin menjadi *content creator* seperti *content creator* favoritnya dapat mengaktualisasikan dirinya tanpa terkendala akses.


### ***Ingin menjadi content creator tapi kurang percaya diri?***

Berikut ada beberapa tips untuk Kawan Muda Japelidi ketahui agar lebih percaya diri berbicara di depan kamera:



**Seringlah berlatih<sup>lxixii</sup>**

Berbicara di depan cermin untuk mengetahui nada suara, wajah, serta kecepatan berbicara. Tahapan ini dapat membantu mengetahui kemampuan berbicara Kawan Muda Japelidi sebelum melakukan perekaman konten (untuk konten video).



**Membuat contekan<sup>lxixiii</sup>**

Dari apa yang akan dibahas dalam konten. Contekan biasanya dibuat untuk konten berupa video sebelum konten diproduksi/dieksekusi perekamannya.

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

Dalam produksi program televisi atau film, proses ini berada dalam tahapan praproduksi (sebelum perekaman dilakukan). Contekan dapat Kawan Muda Japelidi letakan persis dekat dengan kamera saat proses perekaman, agar Kawan Muda Japelidi dapat dengan mudah membaca dan mengingat alur dari pembahasan yang akan disampaikan. Dengan mengikuti tahapan ini, Kawan Muda Japelidi dapat mengurangi perekaman yang berulang-ulang (*retake*, bahkan perekaman ulang setelah pascaproduksi atau proses editing dilakukan).

### ***Tahap apa saja yang harus Kawan Muda Japelidi lalui dalam membuat konten?***

Dalam pembuatan konten, Kawan Muda Japelidi harus mengetahui bahwa terdapat proses kompleks yang harus dilakukan, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Proses kompleks ini persis yang dilakukan oleh tim pembuatan program televisi atau film.



Gambar 3. 24. Tiga Proses Penting Pembuatan Konten  
Sumber: Olahan Penulis

Pada tahapan **praproduksi** Kawan Muda Japelidi harus menyiapkan beberapa hal berikut:

1. Materi yang akan dibahas dalam konten (naskah/contekan seperti yang telah dibahas).
2. Kemudian menyiapkan kebutuhan peralatan yang akan digunakan dalam proses perekaman: seperti penggunaan kamera, memperhitungkan peletakan kamera (*camera blocking*), penataan cahaya (apakah menggunakan *available lighting* atau *artificial lighting*), dan kebutuhan artistik lainnya seperti dekorasi tempat perekaman agar terlihat lebih estetik, serta penggunaan *make up* dan *wardrobe*.

Sementara pada tahapan **produksi** (perekaman video), Kawan Muda Japelidi harus mengandalkan kemampuan penguasaan materi yang telah disiapkan pada tahapan praproduksi. Dengan penguasaan materi yang baik, tahapan produksi akan berjalan dengan lancar tanpa ada drama perekaman berulang-ulang (*retake*).

Terakhir pada tahapan **pascaproduksi**, Kawan Muda Japelidi akan merangkai dan menghapus bagian-bagian dari video yang sudah direkam pada tahapan produksi. Pada bagian ini Kawan Muda Japelidi akan menggunakan *software editing* (khusus untuk editing video) tertentu dan kembali menyesuaikan alur dari naskah yang sudah dibuat pada tahapan praproduksi. Dengan mengikuti dan mempelajari tahapan-tahapan yang disebutkan, Kawan Muda Japelidi pasti bisa menjadi *content creator* yang keren seperti *content creator* favoritnya. Mulai saja dulu!



## **JANGAN TUNDA LAGI, CAKAP & KEREN BERMEDIA DIGITAL SEKARANG!**

### ***Apa kesimpulan dan kontribusi yang Kawan Muda Japelidi bisa lakukan?***

Menjadi cakap dan keren di dunia digital bukan sekadar impian, tetapi bisa Kawan Muda Japelidi wujudkan apabila konsisten belajar dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilan diri. Berbagai cara bisa dilakukan, salah satunya dimulai dari melawan gangguan informasi di era digital. Hoaks, ujaran kebencian, dan konten-konten negatif lainnya yang tersebar luas di media sosial adalah momok yang sama-sama harus diperangi. Dengan melakukan analisis, verifikasi, dan evaluasi konten, kita diharapkan bisa menciptakan dunia digital yang lebih nyaman untuk semua.

Pembahasan dalam subbab kecakapan dalam pemahaman bahasa sebagai upaya optimalisasi penggunaan aplikasi media sosial memiliki pokok pembahasan yang secara khusus dimaksudkan untuk meningkatkan kecakapan dalam memahami penggunaan bahasa sebagai bagian dari kecakapan dalam mengakses, menyeleksi, dan memahami. Kecakapan ini merupakan kecakapan individual yang tentu saja berbeda antarindividu dan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain ketersediaan jaringan, kualitas gawai, perbedaan kebutuhan, dan informasi pengguna. Kecakapan dalam memahami bahasa juga penting untuk menjelaskan penggunaan aplikasi media sosial yang kerap sulit dipahami karena adanya perbedaan bahasa perangkat. Itulah mengapa penggunaan aplikasi alih bahasa dianjurkan. Walau begitu, penggunaan aplikasi alih bahasa juga bisa menyebabkan perbedaan pemahaman pada hasil kata yang dialihbahasakan. Olehnya itu, Kawan Muda Japelidi bisa menggunakan aplikasi alih bahasa Indonesia menjadi bahasa daerah yang sudah tersedia.

Pembahasan dalam subbab terakhir memberikan kita pemahaman terkait rasa ingin tahu Kawan Muda Japelidi dalam mengembangkan kecakapan, salah satunya dalam membuat dan mendistribusikan konten digital. Kawan Muda Japelidi diharapkan bisa menggunakan media sosial dengan lebih interaktif dan bijak, mengklasifikasikan konten-konten yang baik untuk diunggah, mengembangkan ide serta melakukan produksi dan distribusi konten dengan baik.

Akhirnya, Kawan Muda Japelidi memegang peranan yang besar untuk bersama-sama meningkatkan kecakapannya sehingga literasi digital Indonesia akan semakin cemerlang ke depannya. Kita bisa!

## DAFTAR PUSTAKA

- Andreas, K. M. & Haenlein, M. (2010). *Users of the world unite! The challenges and opportunities of social media*. *Business Horizons*, 53(1), 59-68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Alamsyah, S. (2018, March 3). *Sebar informasi hoax di medsos, pelajar di Sukabumi ditangkap*. Detikcom. <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-3896238/sebar-informasi-hoax-di-medsos-pelajar-di-sukabumi-ditangkap>
- Arifin, N. Z. (2020, August 7). *Ingin membuat vlog? 6 Peralatan ini wajib banget kamu punya!* Kompas.com. <https://www.kompas.tv/article/100044/ingin-membuat-vlog-6-peralatan-ini-wajib-banget-kamu-punya?page=all>
- Flora, M. (2019, April 12). *3 Tersangka penganiayaan Audrey yang kini jadi korban hoaks*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/news/read/3939625/3-tersangka-penganiayaan-audrey-yang-kini-jadi-korban-hoaks>
- Hanifah, A. N. (2022). *Fact-checking and check-worthiness determination on Tempo.co during Covid-19 pandemic*. *Jurnal ASPIKOM*, 7(1), 32-43. <http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v7i1.1063>
- KOMINFO. (2017, August 16). *Ragam konten yang bisa diadukan melalui aduankonten.id*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. <https://kominfo.go.id/content/detail/10331/ragam-konten-yang-bisa-diadukan-melalui-aduankontenid/0/videografis>
- Kurnia, N. & Wijayanto, X. A. (2020). *Kolaborasi sebagai kunci: membumikan kompetensi literasi digital Japelidi*. Dalam N. Kurnia, L. Nurhajati, S.I. Astuti, Kolaborasi lawan (hoaks) COVID-19: Kampanye, riset dan pengalaman Japelidi di tengah pandemi (hal 1-34). Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.
- Kulsum, N. M. (2017). *Modul Public Speaking*. Universitas Nasional.

- Malik, A. A. (2021, July 2). *Ramai hoaks Covid pakai nama Najwa Shihab, Najwa minta anak muda berani mendebat kaum tua di grup WA*. Tribunnews. <https://wow.tribunnews.com/2021/07/02/ramai-hoaks-covid-pakai-nama-najwa-shihab-najwa-minta-anak-muda-berani-mendebat-kaum-tua-di-grup-wa>
- Monggilo, Z. M. Z. (2019). Konteks indonesia modul 5. Praktik pemeriksaan fakta. Dalam K. Ambardi, N. Kurnia, Rahayu, Z. M. Z. Monggilo (Eds.), *Jurnalisme, "berita palsu", dan disinformasi: Konteks Indonesia* (hal. 24-31). UNESCO Office.
- Monggilo, Z. M. Z. (2021, July 5). *Cek fakta dulu, percaya dan berbagi kemudian*. Jawa Tengah Online. <https://jawatengah.online/05/07/2021/cek-fakta-dulu-percaya-dan-berbagi-kemudian>.
- Monggilo, Z. M. Z. (2022). Modul 3: Jurnalisme dan literasi media & informasi di era digital. Dalam I. Ningtyas (Ed.), *Modul literasi digital untuk perguruan tinggi* (hal. 57-96). Aliansi Jurnalis Independen. <https://aji.or.id/read/buku/94/modul-literasi-digital-untuk-perguruan-tinggi.html>
- Monggilo, Z. M. Z., & Kurnia, N. (Eds.) (2021). *Cakap bermedia digital*. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo, Japelidi & Siberkreasi.
- Monggilo, Z. M. Z, Fandia, M., Tania, S., Parahita, G. D., Setianto, W. A., Sulhan, M., Rajiyem, R., & Kurnia, N. (2020). *Yuk, sahabat perempuan bermedia sosial dengan bijak*. Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.
- Nabilla, J. P. (2020). *Rahasia menguasai ilmu public speaking dengan teknik NLP*. Institut Teknologi Bandung.
- Wardani, A.S. (2021, September 27). *Berbagai cara Menkominfo hadirkan koneksi internet merata di seluruh Indonesia*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/teknoread/4669055/berbagai-cara-menkominfo-hadirkan-koneksi-internet-merata-di-seluruh-indonesia>

- Tangkudung, J.P.M. & Harilama, S.H. (2019). Manfaat media sosial bagi kelompok remaja di Desa Toure Kecamatan Tompaso Kabupaten Minahasa Propinsi Sulawesi Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 1(3), 1-7. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/25949>
- Triastuti, E., Prabowo, D. A. I., & Nurul, A. (2017). *Kajian dampak penggunaan media sosial bagi anak dan remaja*. Pusat Kajian Komunikasi FISIP UI.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/28018/UU%20Nomor%2028%20Tahun%202014.pdf>



## **BAB 4**

# **JANGAN LENGAH, PASTIKAN TAK ADA CELAH KEJAHATAN DIGITAL!**

Novi Kurnia, Gilang Jiwana Adikara,  
Yohanes Widodo, Sri Astuty

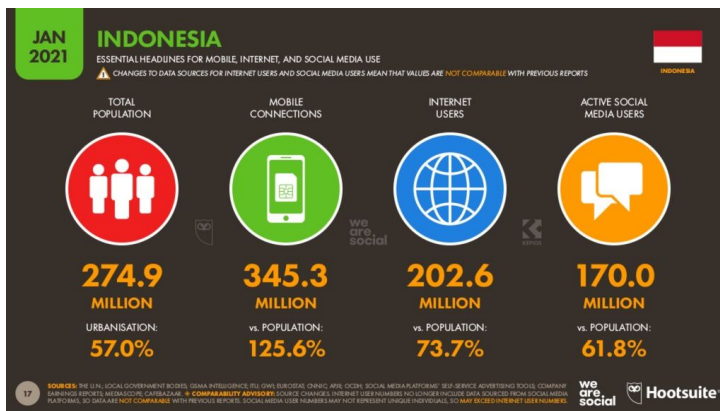
### **SEMESTA DIGITAL KAUM MUDA DI INDONESIA**

***Apakah kaum muda adalah pengguna internet terbanyak di Indonesia?***

Betul, kaum muda adalah pengguna internet terbanyak di Indonesia. Tahu dari mana? Kawan Muda Japelidi bisa melihat Data Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2019<sup>lxxiv</sup>. Data ini menunjukkan bahwa sebanyak 84,57% penduduk Indonesia merupakan pengguna internet dengan rentang usia 13-49 tahun. Pengguna internet berusia di bawah 19 tahun sebesar 25,45%, usia 19-24 tahun sebesar 18,72%, dan usia lebih dari 50 tahun sebesar 7,51%.

Data lain apakah ada? Lihat saja hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2020<sup>lxxv</sup> juga memperkuat data BPS yakni 57,2% pengguna internet yang berpartisipasi dalam survei adalah usia muda dengan rentang 15-39 tahun. Rentang usia terbanyak adalah 20-24 tahun (14,1%), 25-29 tahun (13,1%), dan 30-34 tahun (10,6%). Data ini menunjukkan bahwa internet sangat familiar dalam kehidupan sehari-hari kaum muda.

Nah, masalahnya pengguna internet di Indonesia semakin terus meningkat dan tentu saja dominasi pengguna internet juga berasal dari kaum muda. Kok bisa ya? Coba Kawan Muda Japelidi lihat seksama data HootSuite dan We Are Social 2021<sup>lxxvi</sup>.



Gambar 4. 1. Data Pengguna Internet Indonesia  
 Sumber: HootSuite dan We Are Social, 2021<sup>lxxvii</sup>

Jelas kan kalau data tersebut menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 73,7%. Dari pengguna internet tersebut sebanyak 170 juta adalah pengguna media sosial aktif. Platform digital 4 terbesar adalah pengguna YouTube mencapai 93,8%, pengguna aplikasi jejaring pesan WhatsApp 87,7%, pengguna Instagram 86,6%, dan 85,5 % mengakses Facebook.

Selebihnya *platform* digital lainnya meliputi Twitter, Line, LinkedIn, TikTok, Telegram. Tingkat rerata akses internet orang Indonesia per hari mencapai 8 jam 52 menit. Lama juga ya?

Nah, banyak orang bilang bahwa kaum muda tak bisa lepas dari internet? Benarkah demikian? Data yang ada memang menunjukkan bahwa posisi kawula muda dalam penggunaan teknologi informasi memang tidak lepas dari internet. Namun demikian, berdasarkan Kementerian Ketenagakerjaan<sup>lxxviii</sup> aktivitas kaum muda di internet memiliki kecenderungan 90,61% dominasi aktivitas internetnya hanya untuk bermedia sosial dengan menghabiskan waktu sekitar 3 jam 41 menit<sup>lxxix</sup>. Hanya 78,8% internet digunakan untuk mencari informasi dan selebihnya 52,28% internet digunakan untuk mencari hiburan baik menonton film, mendengarkan musik, dan bermain *game*.

Ingat! Kawan Muda Japelidi perlu paham bahwa koneksi kita dengan warga digital lain dari berbagai belahan penjuru dunia dengan menggunakan mediasi *platform* digital tentu memiliki nilai positif dan negatif. Kaum muda dituntut untuk menjadi lebih bijak dalam menggunakan internet, jika kurang berhati-hati, maka tidak mustahil ragam aplikasi *platform* digital yang kita miliki bisa menjadi bumerang bagi diri kita sendiri di kemudian hari.



### ***Banyak ancaman kejahatan digital, bagaimana ya menghindarinya?***

Waspada, itu kata kuncinya! Kawan Muda Japelidi harus waspada ya agar bisa terhindar dari berbagai ancaman digital. Mengapa? Ingat, kebutuhan akan informasi serta kecepatan akses dengan penggunaan koneksi internet menjadi kebutuhan primer di era sekarang dan sebagai konsekuensinya, kerahasiaan dan keamanan digital berupa informasi penting baik pada masing-masing individu maupun organisasi menjadi pertarungan dan menjadi peluang sekaligus menjadi ancaman kejahatan digital yang dapat saja terjadi yang digunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mencari keuntungan finansial bahkan sampai dengan sengaja melakukan perusakan sistem digital.

Masalahnya apa? Persoalan keamanan digital sendiri sering kurang mendapatkan fokus perhatian yang baik dari individu pengguna dan organisasi. Permasalahan keamanan digital baru akan mendapatkan perhatian yang baik apabila sudah terjadi ancaman yang menimbulkan kerugian pribadi maupun organisasi. Jika dirasa menimbulkan kerugian, barulah kita mulai sadar untuk segera mengambil langkah pencegahan dan melakukan perbaikan atas sistem keamanan digital yang kita miliki.

### ***Berapa banyak sih kejahatan digital di Indonesia?***

Menurut Data Direktorat Tindak Pidana Siber (Ditipidsiber) Bareskrim Kepolisian Republik Indonesia pada sepanjang Januari-September 2020<sup>lxxx</sup> bahwa terdapat 2.259 kejahatan siber yang dilaporkan. Adapun tindakan kejahatan siber yang paling banyak dilaporkan adalah penyebaran konten provokatif sebanyak 46,39% dan penipuan *online* sebanyak 28,7%<sup>lxxxi</sup>.

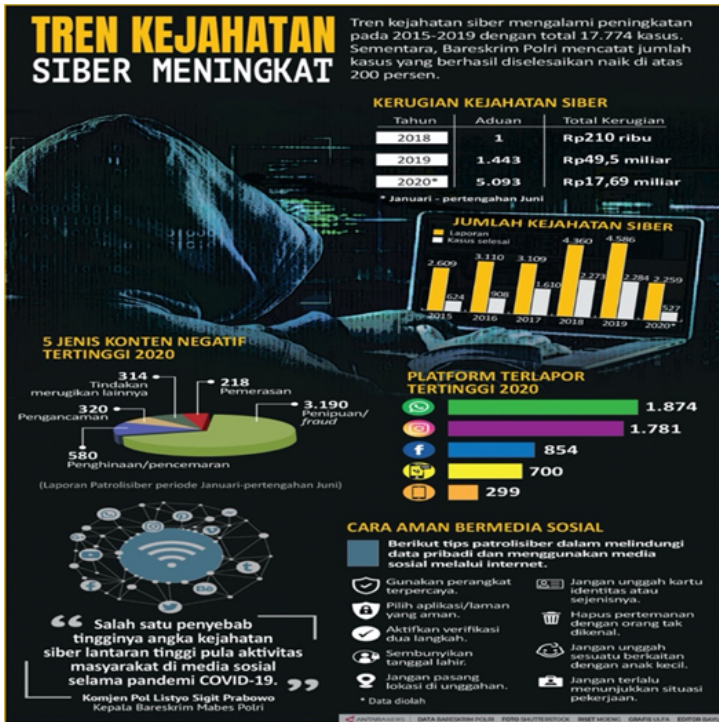
Sejak tahun 2016 sampai dengan 2020<sup>lxxxii</sup> kasus penipuan *online* mencapai 7.047 kasus atau rerata kasus per tahun sebanyak 1.409. Contoh modus penipuan *online* di antaranya berkedok pembaruan data dari oknum yang mengaku dari bank, undian berhadiah, lowongan pekerjaan, bahkan modus lainnya seperti pengambilalihan akun pada kartu kredit atau kartu debit dengan mengambil data pribadi yang kita miliki.

Selain itu, masyarakat juga melaporkan kejahatan siber lainnya seperti pornografi, akses ilegal, manipulasi data, pencurian data/identitas, dan sebagainya. Melalui situs [patrolisiber.id](http://patrolisiber.id), hingga saat ini terdapat total 7.535 aduan masyarakat terkait kejahatan siber. Ribuan kasus ini diprediksi telah menimbulkan kerugian sebesar Rp 27,19 miliar<sup>lxxxiii</sup>.

Sementara itu, data peretasan akun yang berawal dari pencurian data pribadi di Indonesia juga semakin meningkat, di mana dalam lima tahun terakhir laporan pencurian data pribadi dari 20 laporan pada tahun 2016 meningkat menjadi 183 laporan pada tahun 2020

<sup>lxxxiv</sup>

Poster digital berikut juga menunjukkan bahwa kejahatan siber makin lama makin meningkat terutama di saat pandemi.



Gambar 4. 2. Tren Kejahatan Siber Meningkat  
 Sumber: Antaranews.com (2020)<sup>lxv</sup>

Nah, mengapa di masa pandemi kejahatan digital semakin meningkat? Karena banyak dari anggota masyarakat yang bekerja atau belajar dari rumah juga mengurangi kegiatan lainnya di luar rumah sehingga waktu kita berselancar di dunia digital semakin panjang.

### ***Sudahkah kita cakap menjaga aman digital agar terhindar kejahatan digital?***

Kawan Muda Japelidi mungkin pernah dengar istilah *digital safety* atau aman bermedia digital. Kominfo dan Katadata Insight Center 2021<sup>lxxxvi</sup> menganggap aman bermedia digital ini merupakan salah satu pilar kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia. Aman bermedia digital adalah pilar yang melihat kemampuan pengguna media digital untuk jaga aman dan tangguh di dunia digital.

Sayangnya, indeks literasi aman bermedia digital yang secara umum diperoleh dari indikator terkait tingkat kesadaran masyarakat akan perlindungan data pribadi masih tergolong rendah. Ini ditunjukkan dengan perilaku masyarakat yang masih mencantumkan nomor *handphone* pribadi dan tanggal lahir pada *platform* digitalnya. Selain itu, ada sekitar 35% responden yang menambahkan info lokasi terkini, unduh aplikasi tanpa tahu siapa pembuatnya, serta mengunggah foto KTP. Dari data terkait perlindungan data pribadi tersebut, disimpulkan ada 53,6% masyarakat yang memiliki tingkat perlindungan data pribadi rendah. Nilai indeks keamanan digital adalah 3,10 dan menduduki posisi di bawah rata-rata indeks literasi digital nasional yaitu 3,49<sup>lxxxvii</sup>

### ***Apa sih makna keamanan digital?***

Nah, apa kemudian makna keamanan digital ya? Kawan Muda Japelidi, teknologi informasi komunikasi secara umum sangat banyak membantu kita dalam mempermudah berbagai hal di antaranya kita mudah mendapat informasi, kita dapat berinteraksi dengan banyak orang dari berbagai daerah dan negara, dan kita juga dapat bertransaksi jual beli secara digital.

Namun demikian, yang harus kita sadari dan waspadai adalah di balik kemudahan teknologi tentu juga ada persoalan ancaman kejahatan digital. Kaum muda juga memiliki kerentanan terpapar kejahatan digital di antaranya penyebaran konten negatif, provokatif, dan radikal (hoaks dan ujaran kebencian)<sup>lxxxviii</sup>, perjudian, pinjaman *online* ilegal, pornografi, manipulasi data, intersepsi ilegal, perubahan tampilan situs, serangan siber, penipuan *online*, peretasan akun, maupun pencurian data pribadi<sup>lxxxix</sup>.

Kawan Muda Japelidi, ingat ya makin lama persoalan keamanan digital terus meningkat, semakin rumit, dan juga semakin kompleks. Angka kasus kejahatan digital secara kuantitas terus meningkat sementara modus dan metode yang digunakan terus berkembang. Hal ini terjadi karena lemahnya kontrol diri terhadap keamanan digital, sehingga menjadi pintu masuk berbagai kejahatan digital. Secara umum, aman digital pada bab ini dapat dimaknai sebagai kemampuan baik kognitif, afektif, dan *behavior* kita untuk mewaspadai berbagai kejahatan digital yang muncul pada aplikasi *platform* digital yang kita gunakan. Kognitif menyangkut pengetahuan kita bagaimana cara aman digital. Afektif berkaitan dengan sikap kita untuk aman digital, dan *behavior* berkaitan dengan perilaku kita dalam kehidupan sehari-hari untuk aman digital.

Bagaimana kemudian Kawan Muda Japelidi bisa aman dan nyaman dalam berselancar digital? Yuk kita kembangkan kompetensi keamanan digital! Caranya, kita pastikan kita tidak hanya bisa mengamankan data yang kita miliki saja melainkan juga melindungi data pribadi yang bersifat rahasia.

Sedikit saja lengah, akan menjadi celah bagi para pelaku kejahatan digital. Secara umum, yang harus kita pahami bersama adalah semua penyedia layanan internet maupun *platform* digital hanya bisa menyediakan fasilitas untuk membantu mengamankan data, tetapi kontrol utama tetap ada pada masing-masing pengguna. Kelengahan dari kita sebagai pengguna lebih mudah untuk menjadi pintu masuk untuk tindak kejahatan digital lainnya.

Yuk antisipasi kejahatan digital! Sebab, kejahatan digital tidak hanya mengganggu aktivitas kita pada *platform* digital yang kita miliki, tetapi kerugian juga dapat bersifat materiel, rekam jejak digital yang negatif bahkan berdampak pada kesehatan mental kita, karenanya kompetensi literasi digital dalam hal ini kompetensi aman digital mutlak dibutuhkan.

### ***Bagaimana dengan kompetensi keamanan digital untuk Kaum Muda di Indonesia Timur?***

Ada tidak ya datanya? Data Kominfo dan Katadata Insight Center 2021<sup>xc</sup> menyebut bahwa indeks literasi digital masyarakat Indonesia khususnya pada Provinsi Nusa Tenggara Timur (3,60), Provinsi Kalimantan Selatan (3,49), Provinsi Sulawesi Selatan (3,47), Provinsi Maluku (3,46), dan Provinsi Bali berada pada posisi (3,43). Tiga provinsi masih berada di bawah rata-rata nasional (3,49), di mana kemampuan *digital safety* menjadi penyumbang rendahnya indeks literasi digital secara umum.

Kawan Muda Japelidi, keamanan digital bisa dilihat dari 5 indikator seperti yang dirumuskan Kominfo, Siberkreasi, dan Deloitte 2021<sup>xc,xcii</sup>. Apa saja? Ingat ya 5 indikator tersebut adalah (1) pengamanan perangkat digital; (2) pengamanan identitas digital; (3) mewaspadaai penipuan *online*; (4) memahami rekam jejak digital; dan (5) memahami keamanan digital bagi anak atau kelompok rentan lainnya.

Bagaimana pendapat Kawan Muda Japeli di Indonesia Timur tentang keamanan digital? Dalam acara *Focus Group Discussion (FGD)* pada Pemuda Indonesia Timur yang diselenggarakan Japeli tahun 2021 di 5 Provinsi wilayah Indonesia Timur (Provinsi Bali, Maluku, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Selatan, dan Sulawesi Selatan) terdapat beberapa isu tentang keamanan digital. Persoalan tentang peretasan akun, pelanggaran data privasi, dan penipuan *online* adalah tantangan kaum muda di Indonesia Timur sekaligus menjadi poin-poin penting dalam bab ini.



Bagan 4. 1. Peta Kompetensi Literasi Digital untuk Pemuda Indonesia Timur  
Sumber: Diolah dari Hasil FGD Japeli (2021)

Pembahasan bab ini menggunakan 10 kompetensi literasi digital Japeli<sup>xciii</sup>, baik kompetensi yang bersifat fungsional maupun kritis<sup>xciv</sup> untuk waspada pelanggaran data privasi, waspada penipuan *online*, dan waspada pembajakan akun.

#### **Aman Data Pribadi & Data Privasi**

Mengakses, Menyeleksi, Memahami, Mendistribusikan, Memproduksi konten, Menganalisis, Mengevaluasi, Berpartisipasi & Bekerjasama dalam menjaga data pribadi dan data privasi secara teliti dan bijak

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

### **Aman dari Penipuan *Online***

Mengakses, Menyeleksi, Memahami, Mendistribusikan, Memproduksi konten, Menganalisis, Mengevaluasi, Berpartisipasi & Berkolaborasi secara bijak agar terhindar dari modus penipuan

### **Aman dari Peretasan Akun**

Mengakses, Menyeleksi, Memahami, Menganalisis, memverifikasi, dan mengevaluasi hal-hal yang dapat menyebabkan terjadinya pembajakan akun

Gambar 4. 3. Definisi Kunci Aspek Kompetensi Keamanan Digital untuk Pemuda Indonesia Timur

Sumber: Modifikasi dan Kolaborasi Hasil Olah FGD dan Kompetensi Literasi Digital Japeldi 2021

Bab ini sendiri bertujuan untuk memberikan panduan dan penguatan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan behavioral literasi keamanan digital bagi pemuda Indonesia Timur dengan kompetensi fungsional dan kritis pada tiga persoalan keamanan digital tersebut. Bab ini juga mengajak pemuda Indonesia Timur untuk dapat memastikan dapat menjaga keamanan digital bagi dirinya, keluarga, dan masyarakat secara cermat dan bijak.

### ***Sistematika bab dan target panduan***

Bab ini dibagi atas lima subbab yang terdiri dari Subbab 1 Pendahuluan, Subbab 2 Pelanggaran Data Pribadi dan Data Privasi, Subbab 3 Peretasan Akun, Subbab 4 Penipuan *Online*, dan Subbab 5 Penutup.



<p><b>Subbab 1</b></p>	<p><b>Pendahuluan</b></p> <p>Berisikan latar belakang fenomena dunia digital saat ini, khususnya di Indonesia, yang ditinjau dari konsep literasi digital dan aman digital. Di sini kita juga dikenalkan tiga area kompetensi literasi aman digital utama yang dirujuk. Tiga area kompetensi tersebut kelimanya masing-masing diuraikan dengan terperinci dari subbab 2 hingga subbab 4. Terdapat pula penjelasan sistematika, dan target panduan.</p>
<p><b>Subbab 2</b></p>	<p><b>Pelanggaran Data Pribadi dan Data Privasi</b></p> <p>Memberikan kita sejumlah informasi penting yang berkaitan dengan pengaturan dan pengelolaan data pribadi dan data privasi. Kita juga diajak untuk mengetahui berbagai bentuk, kasus, dan kerugian pelanggaran data pribadi dan data privasi. Tidak hanya itu, kita juga dapat mengetahui tips melindungi data pribadi secara mudah dan menarik, sehingga data pribadi dan data privasi kita menjadi aman.</p>
<p><b>Subbab 3</b></p>	<p><b>Penipuan Online</b></p> <p>Memberikan sepada kita sejumlah informasi penting tentang definisi penipuan <i>online</i> dan berbagai contoh kasus penipuan <i>online</i>. Kita juga diperkenalkan dengan ragam bentuk penipuan <i>online</i> dan modus penipuan <i>online</i>. Selain itu diuraikan juga bahwa siapa saja yang lengah bisa menjadi korban penipuan <i>online</i>. Penipuan <i>online</i> sendiri berdampak kerugian materiel, karena itu perlu langkah antisipasi yang baik dari kita agar terhindar dari maraknya penipuan <i>online</i>. Selain itu kita juga diajak untuk mengenali aturan hukum khususnya UU ITE yang berkaitan dengan penipuan <i>online</i> dan cara aman dari penipuan <i>online</i>.</p>

Lanjutan dari tabel di halaman sebelumnya..

<b>Subbab 4</b>	<b>Pembajakan Akun</b>  Memberikan kepada kita sejumlah informasi penting tentang definisi dan metode yang dilakukan oleh pelaku kejahatan digital untuk meretas akun. Kita juga diajak mengetahui cara memulihkan akun yang diretas. Hal penting lainnya yang dibahas juga adalah cara mencegah peretasan akun dan tips-tips untuk menghindari peretasan.
<b>Subbab 5</b>	<b>Penutup</b>  Merangkum poin-poin penting yang dikemukakan pada sub-sub bab sebelumnya.

Masing-masing subbab dirancang untuk bisa digunakan secara utuh guna mendapatkan penjelasan yang komprehensif terkait tiga indikator utama kompetensi keamanan digital bagi Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur agar bisa keamanan digital. Tapi, jangan khawatir, apabila Kawan Muda Japelidi mau mempelajari satu topik atau subbab tertentu terlebih dahulu, modul ini juga bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan.

Jangan lupa ya, bab ini ditulis dengan bahasa yang lugas dan sederhana serta dilengkapi dengan contoh-contoh nyata dan tips praktis yang mudah dilakukan. Walaupun secara khusus ditargetkan untuk Kawan Muda Japelidi di Wilayah Indonesia Timur, modul ini juga diharapkan bisa bermanfaat bagi siapa saja yang ingin meningkatkan kemampuan literasi keamanan digital dan peduli pada pentingnya keamanan digital.

Oh ya, pada bagian akhir bab ini dilengkapi dengan evaluasi yang bisa digunakan untuk mengukur tiga kompetensi keamanan digital untuk Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur maupun pengguna media digital di Indonesia pada umumnya.

## **OBRAL DATA PRIBADI? JANGAN! BANYAK KERUGIANNYA!**

### ***Pernah dengar kasus penyebaran data pribadi di media sosial?***

Masih ingat kan Kawan Muda Japelidi kalau beberapa waktu lalu aneka *challenge* (tantangan) bertebaran di beragam media sosial? Ada yang menanyakan nama gadis ibu kandung, ada yang menanyakan tempat tanggal lahir, ada yang mengajak *selfie* dengan KTP, bahkan ada yang meminta alamat rumah sebagaimana tampak dalam Gambar 4.4. Apakah Kawan Muda Japelidi juga pernah ikut-ikutan *challenge* ini?



Gambar 4. 4. *Challenge 'Add Yours'* pada Instagram Menjadi Wadah Penyebaran Data Pribadi  
Sumber: Laveda & Murdaningsih (2021)<sup>xcv</sup>

Selain beberapa bentuk *challenge* seperti di Gambar 4.4., mungkin kawan muda Japelidi masih ingat, ada juga *challenge* untuk menunjukkan nomor rekening bank berikut saldo terakhirnya maupun berbagi tanda tangan.

Tampaknya aneka *challenge* ini mengajak orang untuk memanen data pribadi.

### ***Apa sih yang dimaksud dengan data pribadi?***

Kawan Muda Japelidi, data pribadi pada dasarnya adalah data personal yang unik dan bisa berupa identitas, kode, simbol, huruf atau penanda lainnya. Karena sifatnya privat ini, data pribadi diperlakukan sebagai informasi perseorangan yang bersifat privat harus disimpan, dikelola dan dilindungi kerahasiaannya<sup>x<sub>cvi</sub></sup>.

Jadi harus diingat ya, data pribadi adalah harta kita yang paling berharga di dunia yang serba digital ini. Harus dong dilindungi dengan sekuat tenaga supaya tidak bocor dan dimanfaatkan orang untuk berbagai kejahatan digital.

### ***Apa saja contoh data pribadi?***

Kawan Muda Japelidi, Bagan 4. 2. menunjukkan beberapa contoh data pribadi yang sebaiknya dilindungi dengan hati-hati supaya tidak dimanfaatkan oleh pihak lain untuk merugikan kawan-kawan ya!

nama	alamat rumah	alamat <i>email</i>	tempat dan tanggal lahir	nama ibu kandung
nomor KTP/NIK	nomor telepon	nomor <i>passport</i>	nomor induk pegawai	nomor rekening bank
nomor kartu ATM	nomor kartu kredit	penghasilan	data kesehatan	sidik jari
retina mata	data biometrik	preferensi politik	tanda tangan	lainnya

Bagan 4. 2. Ragam Data Pribadi  
Sumber: Olahan Penulis

Banyak juga kan contoh data pribadi yang mungkin kita biasa bagikan tanpa ada kecurigaan sama sekali. Nah sekarang, Kawan Muda Japelidi harus hati-hati menjaga data pribadi ya. Caranya? Jangan obral data pribadi kita! Kita harus 'pelit' memberikan data pribadi kita pada pihak yang tahu cara mengelola dan melindunginya.

### ***Mengapa data pribadi perlu dilindungi ?***

Kawan Muda Japelidi, data pribadi selain unik dan privat serta banyak jenisnya perlu dilindungi karena beberapa alasan.

#### ***Pertama***

Setiap orang memiliki **hak asasi manusia** untuk dapat melindungi dirinya secara pribadi termasuk data pribadi yang dimilikinya. Jaminan hukumnya ada di Pasal 28 G UUD 1945 yang berbunyi: *“Setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat, dan harta benda yang di bawah kekuasaannya, serta berhak atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang merupakan hak asasi.”*

Pentingnya data pribadi untuk dilindungi ini juga diatur dalam Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) No 20 Tahun 2016 tentang Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik. Pasal 2 peraturan ini menyebutkan: *“Perlindungan Data Pribadi dalam Sistem Elektronik mencakup perlindungan terhadap perolehan, pengumpulan, pengolahan, penganalisisan, penyimpanan, penampilan, pengumuman, pengiriman, penyebarluasan, dan pemusnahan Data Pribadi.”*

Berdasarkan peraturan tersebut, jelas-jelas ditunjukkan bahwa setiap orang memiliki hak atas data pribadinya untuk mengatur, mengedit, mengelola, maupun menghapus data pribadi yang dimilikinya sekaligus menentukan kapan, bagaimana, serta untuk keperluan apa data pribadi tersebut diberikan kepada pihak lain.

#### ***Kedua***

perlindungan data pribadi penting untuk segala bentuk aktivitas transaksi jual beli secara daring yang semakin meningkatkan penggunaan data pribadi terutama dari pihak konsumen. Dalam hal ini adalah hak setiap konsumen untuk mendapatkan perlindungan data pribadi.

#### ***Ketiga***

perlindungan data pribadi penting untuk hubungan internasional terutama terkait dengan arus informasi dan perdagangan antarnegara.

#### ***Keempat***

data pribadi adalah harta yang paling berharga di era digital ini karena bisa diperjualbelikan tanpa sepengetahuan pemiliknya serta menimbulkan banyak kerugian jika data tersebut bocor. Berdasarkan empat alasan ini, perlindungan data pribadi adalah kemampuan untuk keamanan digital yang perlu selalu ditingkatkan agar kita mampu menghindari beragam kerugian<sup>xcvii</sup>.

#### ***Apa saja kerugian yang muncul jika data pribadi kita bocor?***

Rugikah kita kalau data pribadi bocor? Kawan Muda Japelidi, ada banyak kerugian yang bisa muncul jika kita sebagai pemilik data pribadi tidak menjaganya dengan baik sehingga data pribadi kita dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab. Beragam contoh kerugian tersebut bisa dilihat di Bagan 4.3.

pembobolan rekening di bank	pembobolan dompet digital	penyalahgunaan pinjaman <i>online</i> (pinjol) ilegal	<i>profiling</i> untuk kepentingan politik
<i>profiling</i> untuk kepentingan ekonomi	<i>profiling</i> untuk kepentingan ekonomi	penyebarluasan data pribadi ke publik ( <i>doxing</i> )	penipuan <i>online</i>
pemerasan seksual	perundungan siber	pencemaran nama baik	lainnya

Bagan 4. 3. Ragam Kerugian Jika Data Pribadi Bocor  
 Sumber: Kurnia (2021)<sup>xviii</sup>

Banyak yang rugi kalau data pribadi bocor. Contohnya pada tahun 2021, terdapat tiga kasus besar terkait hal ini<sup>xcix</sup>. *Pertama*, pada Mei 2021, data sejumlah peserta Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) dijual di RaidForums seharga 0,15 Bitcoin. *Kedua*, kebocoran data Cermati dan Lazada akhir tahun 2020 di mana data penggunaanya diperjualbelikan di RaidForums. *Ketiga*, dugaan penjualan data dua juta nasabah BRI Life dengan harga \$7.000 atau sekitar Rp 101,6 juta pada Juli 2021. *Keempat*, *database* Tokopedia berupa 91 juta akun dijual seharga US\$ 5.000 di *dark web*. *Kelima*, dugaan bobolnya data 2,3 juta warga Indonesia dari Komisi Pemilihan Umum (KPU) pada bulan Mei 2020.

Nah, tahu kan kalau kebocoran data pribadi bisa dikarenakan kelalaian pengelola datanya maupun dikarenakan kurang maksimalnya sistem keamanan data yang digunakan.

***Bagaimana cara mencegah kebocoran data pribadi?***

Kawan Muda Japeli, meskipun kebocoran data pribadi bisa berasal dari kelalaian kita sebagai pengguna maupun kelalaian pengelola data pribadi kita, ada baiknya kita mempunyai kemampuan keamanan digital.

Apa yang harus kita lakukan untuk mencegah kebocoran data pribadi? Yuk simak Bagan 4.4. ini.

### NO NO NO !

- Malas menggunakan 2 langkah verifikasi
- Malas melindungi sandi (*password*)
- Malas melindungi OTP (*One Time Password*)
- Malas menyetel aturan privasi baik di akun *platform* digital maupun di perangkatnya
- Malas melindungi *email* utama yang digunakan untuk mendaftar berbagai aplikasi digital
- Malas membaca *terms and conditions* secara detail ketika mendapatkan di beragam aplikasi digital
- Malas memastikan keamanan Wi-Fi gratis
- Mudah berbagi data pribadi tanpa memikirkan risiko kebocoran data pribadi

### Yes Yes Yes !

- Selalu aktifkan 2 langkah verifikasi
- Gunakan sandi yang berbeda untuk aplikasi atau akun yang berbeda, gunakan sandi yang kuat jangan yang mudah ditebak, perbaharui sandi secara berkala, dan rahasiakan sandi dengan tidak membagikan sandi ke orang lain
- Selalu lindungi OTP (*One Time Password*)
- Selalu lakukan penyerelan aturan privasi baik di akun *platform* digital maupun di perangkatnya
- Lindungi *email* utama yang digunakan yang digunakan untuk mendaftar berbagai aplikasi digital dengan menjaga sandinya sekaligus secara berkala membarahui sandinya. Jika perlu bedakan *email* untuk keperluan transaksi *online* maupun perbankan dengan *email* untuk media sosial maupun aplikasi hiburan lainnya



Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

- Baca *terms and conditions* dengan detail terutama tentang bagaimana data pribadi kita dikelola dan dilindungi oleh aplikasi digital yang kita gunakan
- Pastikan keamanan Wi-Fi gratis dan jika perlu hindari melakukan transaksi perbankan atau transaksi lainnya jika menggunakan Wi-Fi gratis yang tidak terjamin keamanannya
- Pastikan hanya memberikan data pribadi pada pihak yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan data pribadi kita

Bagan 4. 4. Tips Melindungi Data Pribadi untuk Mencegah Kebocoran Data Pribadi  
Sumber: Olahan Penulis

Kawan Muda Japelidi, selain tips tersebut, berikut adalah contoh kampanye pencegahan kebocoran data pribadi yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi seperti terlihat dalam Gambar 4.5.



Gambar 4. 5. Cara Melindungi Data Pribadi di Internet  
Sumber: Ditsmp Kemdikbud (2021)<sup>6</sup>

Betul, banyak kampanye perlindungan data pribadi yang bisa Kawan Muda Japelidi cari di internet. Pembuat pesannya banyak, ada organisasi pemerintah, perguruan tinggi, komunitas literasi digital dan berbagai pemangku kepentingan lainnya. Kawan Muda Japelidi, kalau mau membuatnya juga bisa ya?

Kawan Muda Japelidi mungkin juga membeli barang secara *online*. Ada juga kampanye yang dilakukan oleh Indonesia.go.id yang mengajak kawan muda Japelidi untuk jangan membuang bungkus paket sembarangan. Mengapa? Kawan Muda Japelidi yang sering beli barang secara *online* pasti akan menemukan data diri pribadi kita baik nama, alamat rumah, maupun nomor telepon tertulis dalam bungkus paket untuk memudahkan pengiriman barang.

Bagaimana caranya untuk berhati-hati membuang bungkus paket? Simak berbagai tipsnya dalam Gambar 4.6.



Gambar 4. 6. Jangan Buang Paket Sembarangan, Lindungi Data Pribadi!  
 Sumber: Indonesia.go.id (2021)<sup>d</sup>

Dari beberapa contoh tersebut, silakan Kawan Muda Japeli untuk turut berpartisipasi membagikan tips maupun materi kampanye mencegah kebocoran data diri ya bagi teman maupun keluarga yang membutuhkan. Jadilah agen literasi digital yang tangguh agar keamanan digital bisa tercipta.

***Bagaimana cara mengetahui data pribadi kita bocor atau tidak?***

Mungkin kita sering kali tidak sadar apakah data pribadi kita sudah aman terlindungi atau tidak. Nah, pertanyaannya kemudian bagaimana cara mengetahui apakah data pribadi kita bocor atau tidak?

Kawan Muda Japelidi, bisa menggunakan materi kampanye yang terdapat dalam Gambar 4.7. untuk memastikan keamanan data pribadi dengan menggunakan beberapa aplikasi yang bisa dimanfaatkan secara gratis.

# CARA CEK DATA PRIBADI BOCOR ATAU TIDAK DI INTERNET

Perkembangan teknologi membuat siapa pun harus lebih waspada terkait keamanan data pribadi. Data pribadi dari *e-mail*, kata sandi, hingga nomor telepon wajib dilindungi, agar tak disalahgunakan oleh pihak tak bertanggung jawab.

Lalu, bagaimana cara untuk mengetahui data pengguna telah bocor di internet? berikut cara yang dapat dipakai.

## 1. Periksa data

Aplikasi ini dibuat oleh Ethical Hacker Indonesia, yang dapat melacak kebocoran data di internet.

Anda dapat memasukkan *e-mail* dengan benar, kemudian mengklik "Periksa Sekarang".

Situs ini akan menampilkan hasil atas kebocoran data yang terjadi secara rinci. Masyarakat dapat mengaksesnya melalui laman [periksadata.com](https://periksadata.com)

## 2. Have I Been Pwned?

Have I Been Pwned menawarkan fasilitas untuk melacak pelanggaran yang menggunakan *e-mail* atau nomor telepon.

Anda hanya perlu memasukkan alamat *e-mail* atau nomor telepon dengan format Internasional ke situs tersebut.

Link Have Been Pwned dapat diakses di laman <https://haveibeenpwned.com/>.

## 3. Avast

Avast.com merupakan situs keamanan internet lintas platform untuk Microsoft Windows, macOS, Android, dan iOS.

Situs ini menawarkan pelacakan untuk alamat email.

Situs ini dapat diakses melalui laman berikut: [avast.com/hackcheck/](https://avast.com/hackcheck/).

## 4. DeHashed

Situs ini tidak hanya memeriksa kebocoran *e-mail*, melainkan memungkinkan untuk mengetahui identitas dalam daftar yang diretas.

Situs ini dapat diakses melalui laman <https://dehashed.com>.

## 5. Firefox Monitor

Situs ini dapat melihat kebocoran data online melalui alamat *e-mail*.

Situs ini dapat diakses melalui laman: <https://monitor.firefox.com>.

Sumber: KOMPAS.com

Infografik: Akbar Bhayu Tamtomo

**KOMPAS.com**  
JERIN MELIHAT DUNIA

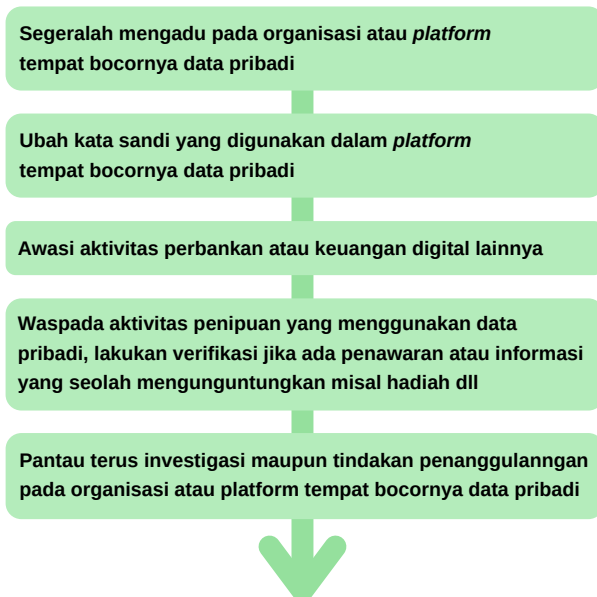
Gambar 4. 7. Tips Cek Data Pribadi dari Kebocoran  
Sumber: Tamtomo (2021)<sup>21</sup>

Kawan Muda Japelidi, silakan manfaatkan berbagai fasilitas tersebut dengan harusnya memasukkan alamat *email* kita maupun nomor telepon kita untuk memastikan ada atau tidak kebocoran data pribadi kita. Jangan lupa untuk membagikan informasi ini untuk kawan-kawan lainnya atau keluarga ya.

### ***Bagaimana cara mengatasi kebocoran data pribadi?***

Nah, bagaimana kalau data pribadi kita sudah terlanjur bocor? Apa yang harus kita lakukan untuk mengatasinya?

Memang tak mudah ya Kawan Muda Japelidi jika data kita sudah terlanjur bocor, tapi jangan panik karena ada beberapa langkah yang bisa dilakukan jika data pribadi kita bocor sebagaimana terlihat dalam Bagan 4.5.:



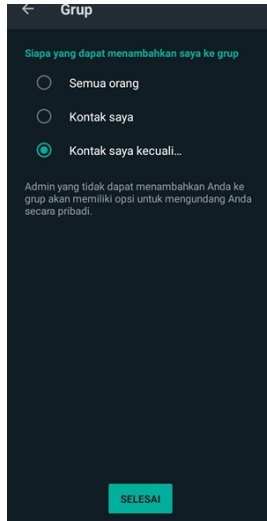
Bagan 4. 5. Cara Mengatasi Kebocoran Data Pribadi  
Sumber: Atios.id (2021)<sup>clii</sup>

*What next?* Selain langkah-langkah itu, jika diperlukan, Kawan Muda Japelidi juga bisa melakukan beberapa langkah tambahan<sup>civ</sup>. *Pertama*, menggunakan mekanisme komplain internal yang disediakan oleh organisasi atau *platform* bocornya data pribadi. *Kedua*, mengadakan kasus kebocoran data pribadi pada otoritas perlindungan data pribadi yang dipegang oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo). *Ketiga*, menggunakan mekanisme penyelesaian sengketa lainnya melalui berbagai organisasi yang relevan: Ombudsman, Komnas HAM, maupun Badan Penyelesaian Sengketa Konsumen (BPSK). *Keempat*, melaporkan ke polisi atau badan hukum lainnya jika ditemukan unsur pidana berdasarkan hasil investigasi. *Kelima*, mengajukan gugatan perdata jika ditemukan unsur perdata yang disertai bukti resmi investigasi. Kelima langkah ini bisa dilakukan jika kita tidak mampu mengatasi kebocoran data pribadi dan ada implikasi yang merugikan untuk kita.

***Selain beragam isu terkait dengan data pribadi, ada juga kasus pelanggaran privasi di dunia digital, ingin tahu?***

Nah, pengalaman Kawan Muda Japelidi yang mengikuti FGD di Maluku dan FGD di Nusa Tenggara Timur yang dilakukan oleh Japelidi bulan November 2021 menunjukkan contoh pelanggaran privasi. Mereka merasa resah karena sering kali diundang secara tiba-tiba ke grup WhatsApp tanpa ada persetujuan terlebih dahulu.

Keresahan mereka masuk akal karena kenyamanan dan privasi mereka tentu saja terganggu sebab belum tentu mereka bersedia menjadi anggota grup percakapan tersebut. Hal ini mungkin terjadi karena tidak semua pengguna WhatsApp tahu dan atau mengaplikasikan cara mengatur WhatsApp agar tidak bisa diundang tanpa persetujuan (lihat Gambar 4.8.)



Gambar 4. 8. Pengaturan Privasi Grup pada WhatsApp  
Sumber: Oktarini & Rachmanta (2021)<sup>cv</sup>

Berikut langkah-langkah yang bisa dilakukan agar Kawan Muda Japelidi agar tidak diundang sembarangan ke grup WhatsApp seperti tampak dalam Bagan 4.7.

**1** Buka Menu *Setting*/Setelan (klik tombol tiga di kanan atas) kemudian pilih > *setting*

**2** Pilih *Account* (Akun)

**3** Masuk ke *Privacy* (privasi) > *Group* (Grup)



Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

4 Anda dapat memilih satu dari tiga opsi yaitu *Everyone* (Semua Orang), *My Contacts* (Kontak Saya), dan *My Contacts Except* (Kontak Saya Kecuali)

5 Pilih opsi ketiga *My Contacts Except* > klik tombol hapus centang di pojok kanan atas > klik OK (tombol OK berwarna hijau di pojok kiri bawah). Langkah ini memungkinkan seseorang harus melakukan obrolan pribadi atau PM untuk mengirimkan link undangan grup agar disetujui oleh Anda

Bagan 4. 6. Cara Mengatur Setelan WhatsApp untuk Undangan Grup  
Sumber: Diolah dari Oktarini & Rachmanta (2021)<sup>cv</sup>

Kawan Muda Japelidi, ingat ya, jika yang dipilih opsi *everyone* maka semua orang termasuk yang di luar kontak kita bisa menambahkan nomor kita dalam grup WhatsApp tanpa meminta persetujuan kita. Namun jika yang dipilih adalah opsi *My Contact* berarti hanya yang ada dalam buku telepon kita yang bisa menambahkan kita dalam grup WhatsApp. Pilihan lain adalah *My Contact Except* yang memberikan opsi untuk memilih yang tidak bisa menambahkan kita dalam grup WhatsApp.

Pengaturan akun WhatsApp tersebut membantu Kawan Muda Japelidi untuk bisa menjaga privasi terutama dalam hal menjadi anggota grup WhatsApp.

***Apa sih sebenarnya yang dimaksud dengan privasi di dunia digital? Apa sih hubungan antara privasi dan data pribadi di dunia digital?***

Kawan Muda Japelidi, privasi pada dasarnya adalah suatu kondisi di mana terdapat hak seseorang untuk dilindungi dan tidak diganggu kehidupan maupun data pribadinya<sup>cvi</sup>. Dengan begitu, bisa kita lihat bahwa pelanggaran privasi terjadi jika di dunia digital jika ada pengguna media digital lainnya mengganggu kehidupan kita dalam berinteraksi dengan orang lain di dunia maya maupun menggunakan data pribadi kita secara sembarangan.

***Bagaimana cara kita meningkatkan kemampuan melindungi data pribadi dan menjaga privasi di dunia digital?***

Jangan khawatir Kawan Muda Japelidi, pastikan pengetahuan yang disampaikan di modul ini terutama terkait dengan perlindungan data pribadi dibaca dengan baik. Jika masih ada yang belum jelas bisa lacak pustaka yang disertakan kemudian bacalah dengan seksama.

Praktikkan 10 kompetensi Japelidi untuk meningkatkan kapasitas keamanan digital sebagaimana terlihat dalam bagan berikut.

**Akses** fitur dan setting aman digital gawai dan aplikasi digital yang digunakan

Selalu lakukan **seleksi** informasi agar tidak terjebak dalam penyalahgunaan data

**Pahami** informasi dengan baik termasuk yang berhubungan dengan data pribadi

**Analisis informasi** yang muncul terutama terkait data pribadi diri atau orang lain

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

Lakukan **verifikasi** atas informasi data pribadi yang muncul

Selalu **evaluasi** informasi data pribadi yang diterima

**Produksi** informasi yang relevan untuk publik, hati-hati bagikan data pribadi

**Distribusikan** informasi yang tidak melanggar privasi dan data pribadi

**Berpartisipasilah** untuk mencegah pelanggaran data pribadi

**Berkolaborasilah** untuk literasi digital terkait perlindungan data pribadi

Bagan 4. 7. 10 Kompetensi Japelidi untuk Perlindungan Data Pribadi  
Sumber: Kurnia & Wijayanto (2020)<sup>cvi</sup>

Kawan Muda Japelidi, saatnya untuk berpartisipasi dan berkolaborasi untuk melakukan perlindungan data pribadi agar privasi kita terjamin dan dunia digital kita aman.

**AWAS, JEBAKAN PENIPUAN ONLINE!**

***Pernah tidak dengar kasus penipuan online?***

Pernah dong! Yang paling terkenal, dulu ada SMS “Mama Minta Pulsa”. Jadi, ada seseorang mengirimkan SMS ke *handphone* kita dan kita diminta memberikan atau mengirimkan pulsa ke nomor tertentu. Padahal itu palsu, alias bukan mama.



Gambar 4. 9. Tampilan Layar "Mama Minta Pulsa", Modus Penipuan Online Generasi Pertama. Sumber: Seo (2010)<sup>cx</sup>

Jadi, teknisnya, pelaku mengirim SMS secara *random*. Ada beberapa format yang dipakai, misalnya mama kehabisan pulsa, tawaran bonus mobil, jualan tiket pesawat murah, dan penipuan serupa lain lewat SMS.

Kawan Muda Japelidi, dalam penipuan biasanya korban diminta menghubungi nomor telepon tertentu. Lalu, korban dipandu ke ATM untuk mengambil uang yang dijanjikan. Tetapi, ujung-ujungnya malah mentransfer uang ke rekening tersangka.

Contoh kasus penipuan *online* lainnya cukup banyak, mulai dari ribuan hingga jutaan.

### ***Seperti apa modus penipuan online?***

Kawan Muda Japelidi, kita bisa belajar dari beberapa kasus. *Pertama*, dulu ada yang namanya GrabToko, menawarkan produk elektronik dengan harga murah<sup>cx</sup>. iPhone 11 misalnya, dijual hanya Rp5 juta dari harga awal sekitar Rp14 juta. Lalu iPhone XS Max yang biasa dijual Rp11 juta, hanya dibanderol Rp6 juta di GrabToko.

Lalu, ada situs web Mi-co.id (abal-abal) yang mirip dengan milik Xiaomi, Mi.co.id. Produsen *smartphone* asal Tiongkok ini menegaskan bahwa *platform* resmi hanya Mi.co.id, dan menegaskan bahwa situs yang beredar seperti Mi-co.id, event.mi-co.id, dan shop.mi-co.id palsu.

*Kedua*, ada investasi bodong seperti Alimama dan JD Union. Alimama dan JD Union mengiming-imingi anggota komisi atas setiap transaksi belanja *online*. Alimama 'palsu' ini memanfaatkan nama Alibaba untuk menipu calon korban. Anggota Alimama diminta mentransfer uang ke rekening tertentu untuk mengisi saldo Alimama. Pemimpin mengirimkan tautan produk yang akan dibeli oleh *member*, dengan alasan untuk menaikkan peringkat toko *online*. Alimama memasukkan logo *e-commerce* resmi seperti Tokopedia, Shopee, Lazada ataupun Blibli. Sistemnya tidak terhubung sama sekali dengan *platform* resmi. Pelaku menjanjikan bonus berlipat atas transaksi<sup>CXI</sup>.

*Ketiga*, oknum mencuri akun mitra pengemudi Gojek atau Grab. Saat menerima pesanan, pelaku pura-pura aplikasi eror dan meminta pengguna memberi tahu kode OTP yang dikirim lewat SMS ke ponsel. Jika pengguna memberi tahu kode tersebut, maka pelaku dapat mengambil alih akun pengguna Gojek maupun Grab. Setelah itu, mereka dapat menguras saldo pada akun atau masuk ke rekening bank yang tertaut. Ada juga oknum yang berpura-pura menjadi pengemudi ojek *online* dan mengaku aplikasi eror. Pelaku meminta calon korban mengirimkan langsung uang untuk membeli makanan ke rekening.

Keempat, memanfaatkan fitur pengalihan panggilan (*call forward*). Modus seperti ini dialami oleh Maia Estianty. Pelaku diduga memanfaatkan fitur ini untuk mengakses perangkat Maia, sehingga menerima semua SMS yang masuk ke ponsel selebritas itu, termasuk kode OTP.

Kartu SIM (*sim card*) wartawan senior Ilham Bintang dibobol. Dana yang ada di rekeningnya habis. Pelaku berpura-pura menjadi Ilham dan meminta untuk mengganti kartu SIM dengan nomor 0816806xxx. Permintaan itu dipenuhi oleh pegawai Indosat. Nomor ponselnya tidak bisa digunakan lagi.

Lalu ada akun belanja *online* di media sosial. Pelaku membuat akun, misalnya, di Instagram (*FAKE*), lalu mengunggah foto-foto produk. Pelaku juga menyertakan video atau foto testimoni palsu di akun. Biasanya akun penipu menonaktifkan fitur komentar dan tidak memiliki penilaian (*review*) dari konsumen.

### ***Penipuan online itu apa sih?***

Penipuan *online*—istilah lain adalah *online fraud*, *Internet fraud*, *Internet Scams*, dan lain-lain—adalah penggunaan layanan internet atau *software* dengan akses internet untuk menipu atau mengambil keuntungan dari korban, misalnya dengan mencuri informasi atau identitas personal<sup>cxii</sup>.

Nah, Kawan Muda Japelidi harus waspada sebab penipuan online ini melibatkan penyembunyian informasi atau memberikan informasi yang tidak benar dengan tujuan menipu korban untuk mendapatkan keuntungan: uang, properti, warisan, dan lain-lain<sup>cxiii</sup>.

Intinya, penipuan *online* ini korban secara sukarela dan sadar memberikan informasi, uang atau harta benda kepada pelaku. Pelaku menggunakan layanan internet/*online* dan perangkat lunak untuk memperdayai korban atau melakukan transaksi penipuan.

Mediumnya bisa fasilitas *chat*, media sosial, *email*, *website*, dll.

Pelaku menggunakan pendekatan yang disebut manipulasi psikologis (*magis*). Intinya, manusia menjadi lemah dan mudah ditipu ketika dibuat terlalu bahagia atau panik.

Hal tersebut menjadi celah untuk memanipulasi psikologis korbannya. Oleh sebab itu, korban akan dibuat terlalu bahagia dengan mendapat hadiah atau panik ketika mendapat telepon dari oknum polisi atau petugas rumah sakit.

***Apa saja sih bentuk-bentuk penipuan online?***

Kawan Muda Japelidi, setidaknya ada 14 bentuk atau jenis penipuan *online*. Banyak juga ya, yuk, kita lihat satu persatu.

*Pertama, Nigerian 419 Scam atau Advance Fee Fraud.* Ini bisa dibilang bentuk penipuan Internet tertua. “*Nigerian 419 Scam*” adalah bagian dari KUHP Nigeria. Biasanya korban dikirim pesan yang menyentuh via *email* atau media sosial. Pelaku meminta calon korban membantu mengambil uang dari bank. Calon korban diminta membayar biaya administrasi dan biaya lainnya yang diklaim digunakan untuk memproses pencairan. Sebagai imbalan, mereka menjanjikan sejumlah besar uang. Seorang mantan *scammer* mengatakan, jika target membalas *email*, 70% yakin bahwa dia akan mendapatkan uang dari target itu<sup>cxiv</sup>.



Gambar 4. 10. Penipuan Nigerian 419  
Sumber: Scamwatch.ng (n.d)<sup>cxv</sup>

Contoh *Nigerian 419 Scam* seperti ini ya Kawan Muda Japelidi.

*Greetings,*

*In my search for a business partner I got your contact in google search. My name is Morris William, My client Mr Tom Alexander is willing to invest \$100 Million to \$300 million but my client said he need a trusted partner who he can have a meeting at the point of releasing his funds.*

*I told my client that you have a good profile with your company which I go details about you on my search on google lookup. Can we trust you. Can we make a plan for a long term business relationship?*

*Regards, Morris William*

*Kedua, Non Delivery of Goods/Services Fraud.* Jenis penipuan ini mengacu pada penipuan yang meminta calon korban diminta untuk membayar barang dan atau jasa melalui laman *website*, namun setelah itu tidak ada yang dikirimkan kepada pembeli.



Gambar 4. 11. *Non Delivery of Goods/Services Fraud*  
Sumber: Aptantech (2020)<sup>[xiv]</sup>



*Ketiga, Credit/Debit Card Fraud (Carding).* Ini melibatkan penggunaan kartu kredit/debit untuk mendapatkan uang atau memperoleh properti tanpa hak. Penipu mendapatkan nomor kartu kredit korban dari media yang tidak aman dan menggunakannya untuk melakukan transaksi ilegal.



Gambar 4. 12. *Credit/Debit Card Fraud (Carding).*  
Sumber: Prokal.co (2016)<sup>cxvii</sup>

*Keempat, Business Deceit.* Dalam kasus ini, penipu menyamar sebagai pebisnis asli dan berusaha mengumpulkan informasi pribadi, seperti kata sandi, nomor PIN, dan tanggal lahir dari internet untuk menggunakan data pembelian barang yang kemungkinan besar akan ditransfer atau dikirim ke luar negeri.



Gambar 4. 13. *Business Deceit*  
Sumber: iStockphoto.com

*Kelima, Recruitment Deceit.* Portal pekerjaan atau rekrutmen publik atau swasta umum dapat digunakan untuk mengiklankan lowongan pekerjaan palsu dengan informasi dari pelamar dan memanfaatkan informasi tersebut untuk membeli barang atau digunakan untuk hal ilegal lainnya.



Gambar 4. 14. *Recruitment Deceit*  
Sumber: Dada (2018)<sup>cxviii</sup>

*Keenam, Counterfeit Cheque Scam.* Jenis penipuan melibatkan penggunaan cek palsu untuk membayar barang yang dibeli secara *online*, sehingga nilai nominal cek yang ditampilkan jauh lebih tinggi dari jumlah yang harus dibayarkan. Setelahnya, penjual akan diinstruksikan untuk mengembalikan jumlah kelebihan ke rekening penipu.



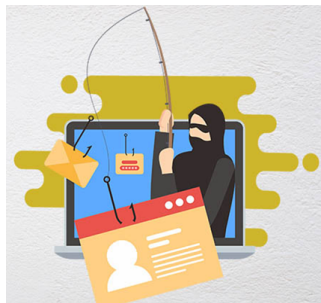
Gambar 4. 15. *Counterfeit Cheque Scam*  
Sumber: Carrns (2020)<sup>cxix</sup>

*Ketujuh, Spoofing.* Jenis penipuan di mana penipu menyamar sebagai orang lain dengan menggunakan identitas orang lain untuk bertransaksi bisnis dan mendapatkan informasi penting seperti nomor rekening bank, nomor kartu kredit, dan kata sandi terkait.



Gambar 4. 16. *Spoofing*  
Sumber: Safira (2020)<sup>xxx</sup>

*Kedelapan, Phising.* Penipu menghubungi korban melalui email, telepon, atau pesan teks dengan mengaku dari lembaga resmi. Oknum pelaku akan menanyakan beberapa data seperti identitas pribadi, detail perbankan, kartu kredit, dan kata sandi. Informasi tersebut digunakan untuk mengakses akun yang mengakibatkan pencurian identitas hingga kerugian finansial.



Gambar 4. 17. *Phising*  
Sumber: Safira, (2020)<sup>xxx</sup>

*Kesembilan, Identity Theft.* Korban sengaja atau tidak sengaja memberikan informasi pribadi kepada pihak lain, informasi pribadi kepada pihak lain, baik secara langsung maupun tidak. Misal: informasi pribadi berupa nama lengkap dan identitas (nomor KTP, SIM, dll) pada *telemarketer*, atau mengisi formulir pengajuan kredit melalui tenaga *marketing* bank secara *online*.



Gambar 4. 18. *Identity Theft*  
Sumber: Fay (2020)<sup>cxviii</sup>

*Kesepuluh, Auction Fraud.* Dalam penipuan berkedok lelang ini, calon korban didorong untuk berpartisipasi dalam lelang *online* dan ketika uang telah dibayarkan untuk barang-barang tertentu, penipu akan mengirimkan barang dengan standar yang lebih rendah atau palsu.



Gambar 4. 19. *Auction Fraud*  
Sumber: CNNIndonesia (2019)<sup>cxviii</sup>

*Kesebelas, Online Dating Scams.* Penipuan asmara biasanya terjadi di jejaring kencan sosial, seperti Facebook. Penjahat dunia maya menggunakan metode penipuan ini menggunakan layanan kencan *online* atau media sosial. Mereka menggunakan foto profil yang menarik. Mereka mendekati target dengan menguji reaksi calon korban.



Gambar 4. 20. *Online Dating Scams*  
Sumber: Peterson (2019)<sup>xxiv</sup>

*Kedua belas, Impersonation Scam (Hijacked Profile Scam).* Jenis penipuan berupa pencurian identitas di jejaring sosial mengacu pada akun yang menggunakan nama, gambar, atau elemen pengenalan lainnya dari seseorang, perusahaan, atau organisasi untuk tujuan penipuan. Dalam hal ini, penipu tersebut berpura-pura menjadi orang lain di platform di media sosial.

Facebook adalah media sosial paling populer sekaligus menjadi tempat bagi *scammer online* untuk menemukan korban. Salah satunya dengan meretas akun Facebook, sehingga pelaku bisa mendapatkan akses ke teman dekat dan keluarga korban. Setelahnya, mereka menipu korban untuk memperoleh keuntungan, misalnya dengan meminta untuk transfer sejumlah uang atau membelikan pulsa.



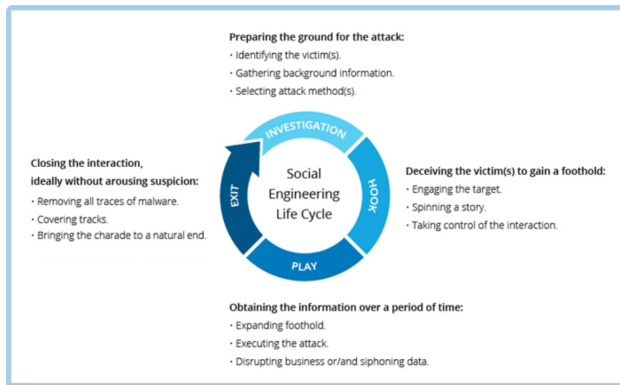
Gambar 4. 21. Impersonation Scam  
 Sumber: Setiawan (2021)<sup>xxxv</sup>

*Ketiga belas, Money Mule (Smurfer).* Money mulling adalah suatu bentuk pencucian uang di mana penjahat mempekerjakan orang lain untuk memindahkan dana haram (ilegal). Oknum penipu akan meminta korban untuk menerima sejumlah uang hasil kejahatan ke rekeningnya untuk ditransfer ke rekening orang lain. Bahkan, oknum pelaku juga mempersilakan korbannya untuk menyimpan sebagian uang. Meski menarik, pencucian uang ini merupakan bentuk kejahatan.



Gambar 4. 22. Money Mule  
 Sumber: Harinhabima (2021)<sup>xxxvi</sup>

*Keempat belas, Social Engineering.* Pelaku mendekati calon korban dengan memulai obrolan tentang hal-hal umum yang membuat korban secara tak sadar memberikan informasi penting. Penipu memanfaatkan kelengahan pengguna dan emosional korban dengan menanyakan kode *One Time Password (OTP)* atau *Personal Identification Number (PIN)* dengan iming-iming, misalnya hadiah.



Gambar 4. 23. *Social Engineering*  
 Sumber: Bocetta (2018)<sup>CXXVII</sup>

### ***Apa kerugian penipuan online?***

Kawan Muda Japelidi, penipuan *online* sudah banyak memakan korban dan kerugiannya besar! CNNIndonesia.com memberitakan, kasus penipuan *online* dari *ecommerce* dan jualan *online* di media sosial dilaporkan hingga September 2021 sebanyak 115.756 kasus. Kasus yang dilaporkan tersebut terjadi penurunan jika dibandingkan tahun 2020 yang mencapai 160 ribu lebih kasus<sup>CXXVIII</sup>



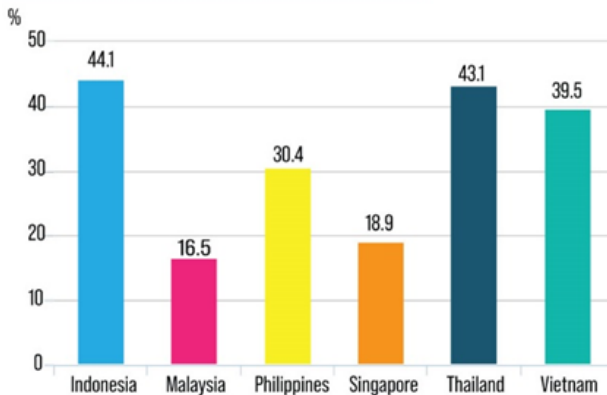
Gambar 4. 24. Judul Berita yang Menggambarkan Kerugian Penipuan *Online*  
Sumber: Tangkapan Layar BeritaSatu.co (2019)<sup>CXXIX</sup>, CNBC (2021)<sup>CXXX</sup>,  
dan Kompas.com (2021)<sup>CXXXI</sup>

Penipuan *online* merugikan individu, badan usaha, dan lembaga pemerintah, hingga triliunan dolar Amerika Serikat setiap tahun. Banyak korban menanggung depresi dan dampak kesehatan buruk lainnya. Merefleksi dari hal tersebut, tampak jelas bahwa penipuan *online* menimbulkan dampak negatif pada banyak orang dari berbagai usia, latar belakang, dan domisili.

Korban penipuan *online* yang terbesar adalah pengusaha atau pebisnis ritel. Laporan *AppsFlyer* menemukan bahwa perusahaan *e-commerce* paling terpengaruh oleh penipuan iklan. Tercatat, Asia Tenggara kehilangan US\$260 juta akibat penipuan *online*. Dalam hal ini, Thailand, Vietnam, dan Indonesia menjadi target karena basis penggunanya yang besar dan kesadaran warganya terhadap penipuan masih rendah<sup>CXXXII</sup>



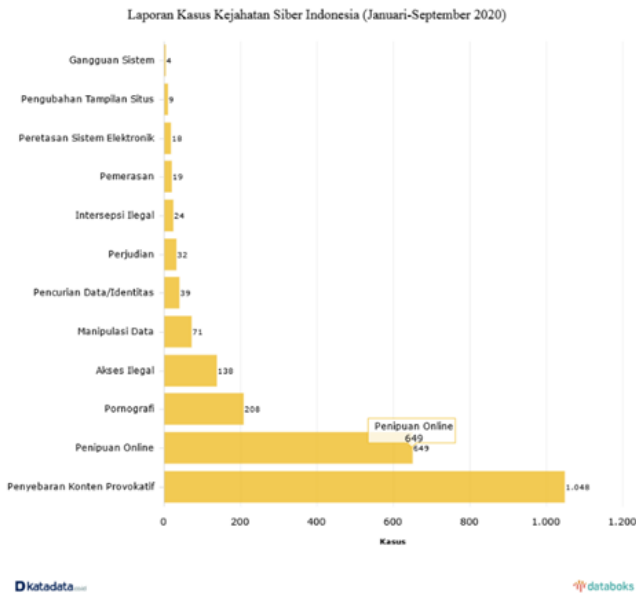
## E-COMMERCE FRAUD RATE IN SOUTHEAST ASIA



Gambar 4. 25. Tingkat Penipuan pada *E-commerce* di Asia Tenggara  
Sumber: Hasnan (2019)<sup>cxviii</sup>

*AppsFlyer* mengidentifikasi beberapa alasan mengapa Asia Tenggara sangat rentan terhadap penipuan *online*. Pertama, adanya kekurangan talent atau ahli dalam bidang pengembangan aplikasi. Kedua, tingkat penipuan relatif tinggi di jaringan pemasaran lokal. Ketiga, penjual kini makin mengandalkan iklan digital. Pada saat yang sama, muncul beberapa saluran pembayaran elektronik membuat Asia Tenggara menjadi target yang menggiurkan.

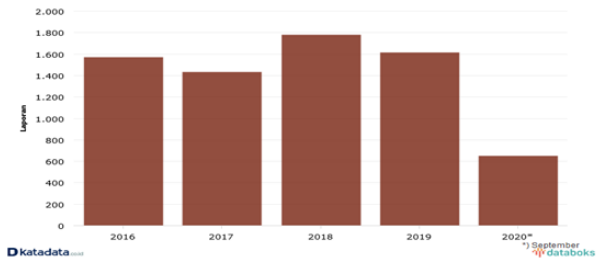
Menurut Digital Consumer Insights (2018)<sup>cxviiii</sup> ada interaksi antara kenyamanan dan penipuan. Dengan kata lain, semakin kita nyaman dan dimudahkan, semakin besar peluang penipuan. Pertumbuhan platform jual beli yang makin memanjakan pelanggan, membuka peluang penipuan online. Bernardi Susastyo, *Chief Commercial Officer (CCO) Advance.ai* mengatakan, satu dari tiga orang di Asia Tenggara pernah jadi korban penipuan *online*.



Gambar 4. 26. Jumlah Laporan Kasus Kejahatan Siber (Januari-September 2020)  
 Sumber: Ridhoi (2020)<sup>xxxx</sup>

Jenis penipuan yang paling umum dalam *e-commerce* yaitu pencurian identitas, *phishing* (berpura-pura sebagai seseorang yang dapat dipercaya untuk memperoleh informasi pribadi seperti nama pengguna dan kata sandi), pengambilalihan akun (mengakses akun seseorang secara ilegal), penipuan melalui ponsel.

Data dari Kepolisian menunjukkan, penipuan *online* merupakan salah satu tindak kejahatan yang banyak dilaporkan. Sejak Januari hingga September 2020, penipuan *online* berada di posisi kedua teratas. Sekitar 28,7% kejahatan siber berasal dari kategori tersebut. Sejak 2016 hingga 2020 (September), total 7.047 kasus penipuan *online* dilaporkan. Apabila dirata-rata, maka terdapat 1.409 kasus penipuan *online* tiap tahunnya.



Gambar 4. 27. Jumlah Laporan Penipuan *Online* per Tahun.  
 Sumber: Ridhoi (2020)<sup>cxxxvi</sup>

### Siapa saja yang berisiko menjadi korban penipuan online?

Kawan Muda Japelidi, semua orang rentan jadi korban penipuan online. Namun, harap dicatat bahwa **orang muda lebih rentan menjadi target atau korban penipuan online.**

Survei yang dilakukan oleh Better Business Bureau terhadap lebih dari 2.000 orang dewasa menemukan bahwa mereka yang berusia antara 18-24 tahun tiga kali lebih besar kemungkinan untuk tidak mengenali penipuan daripada manula. Mereka yang berusia 25-34 tahun paling banyak melaporkan kehilangan uang karena penipuan  
 cxxxvii



Gambar 4. 28. Orang Muda Lebih Banyak Menjadi Korban Penipuan Dibandingkan Orang Tua  
 Sumber: Rijnetu (2021)<sup>cxxxviii</sup>

***Kok bisa? Bukankah orang muda atau generasi milenial itu berpendidikan dan menganggap diri mereka sebagai konsumen yang cerdas?***

Alasannya, orang muda sering mengalami apa yang disebut “bias optimisme” (*illusion of invulnerability*) yang membuat mereka merasa kebal dan menyebabkan mereka tidak mengambil tindakan pencegahan keamanan. Orang muda cenderung untuk mengabaikan peringatan dan saran lain yang dapat mencegah mereka menjadi target penipuan. Jadi, Kawan Muda Japelidi harus sadar bahwa orang muda mengambil risiko lebih tinggi daripada orang tua dan itu dapat membuat mereka menjadi sasaran empuk para penipu.

***Bagaimana aturan hukum terkait penipuan online?***

Kawan Muda Japelidi, UU ITE dan perubahannya tidak secara khusus mengatur mengenai tindak pidana penipuan, namun terkait dengan timbulnya kerugian konsumen dalam transaksi elektronik terdapat ketentuan Pasal 28 ayat (1) UU ITE jo. Pasal 45 A ayat (1) UU 19/2016.

Pasal 28 ayat (1) UU ITE: Setiap Orang dengan sengaja, dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik

Adapun sanksi pidana jika melanggar Pasal 28 ayat (1) UU ITE diatur dalam Pasal 45A ayat (1) UU 19/2016, yaitu:

*“Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).”*

***Apa yang harus dilakukan supaya tidak menjadi korban penipuan online?***

**Pahami dan sadari bahwa Kawan Muda Japelidi rentan menjadi korban penipuan.** Tidak peduli seberapa cerdas kita berpikir, jangan berasumsi bahwa kita dapat menemukan penipuan. Penipu menghabiskan banyak waktu untuk memikirkan cara-cara kreatif untuk menipu konsumen yang paling canggih sekalipun. Lebih lanjut, strategi yang mereka lakukan untuk menipu berubah terus-menerus.

**Pelajari tentang penipuan.** Mencari tahu tentang penipuan terbaru dan teknik yang digunakan penipu adalah cara terbaik untuk melindungi diri kita.

**Riset dulu.** Cek kebenaran sumber: informasi ini dari sumber resmi atau tidak. Apakah itu seseorang yang menjual produk atau layanan, meminta sumbangan amal, menawarkan pekerjaan, atau apa pun, selidiki terlebih dahulu. Jika itu perusahaan, riset dahulu, perusahaan itu benar-benar ada dan meyakinkan atau tidak. Baca keluhan atau ulasan apa pun.

***Ada lagi yang harus dilakukan?***

Kawan Muda Japelidi sebaiknya perhatikan beberapa hal berikut.

**Bersikap tenang.** Jangan terlalu bahagia dan jangan terlalu panik. Manusia menjadi lemah dan mudah ditipu ketika dibuat terlalu bahagia atau panik.

**Bersikap kritis dan skeptis.** Jangan mudah percaya dengan janji. Misalnya mendapatkan uang dengan cepat dan mudah. Ketiga, *cek, re-check, cross check*. Verifikasi menjadi kunci!

**Jangan buka *email*, *link*, atau pesan dari seseorang yang tidak dikenal.** Waspada dengan *link* atau perintah *download*. Biasanya ini pintu masuk untuk mengakses akun korban penipuan.

**Jaga informasi pribadi**, terutama email dan nomor *handphone*. Jangan dicantumkan di media sosial.

**Hati-hati dengan panggilan telepon.** Kemungkinan besar itu datang dari penipu! Hampir 50% dari semua panggilan ponsel kemungkinan dari penipu. Ingat, hampir 50% dari semua panggilan ponsel kemungkinan dari penipu<sup>cxxxix</sup>



**BAGAIMANA SUPAYA TIDAK TERTIPU SAAT BELANJA ONLINE?**  
Cek lima hal ini sebelum bertransaksi!

**CEK**

1. **Kebenaran legalitas perusahaan** seperti kantor, manajemen dan pengurus, hingga terdaftar atau tidak.
2. **Ulasan dari konsumen yang sudah membeli.** Apakah banyak transaksi?
3. **Harga.** Kalau jauh dari harga normal, pasti tidak beres.
4. **Metode transfer dana.** E-commerce yang menggunakan sistem payment gateway biasanya lebih tepercaya, karena bekerja sama dengan pihak ketiga sebagai layanan pembayaran.
5. **Simpan bukti transaksi untuk antisipasi.** Misalnya, bukti transfer di ATM, maupun screenshot percakapan dengan penjual di ponsel.

The infographic features a red background. At the top, the title 'BAGAIMANA SUPAYA TIDAK TERTIPU SAAT BELANJA ONLINE?' is written in yellow and white. Below it, the subtitle 'Cek lima hal ini sebelum bertransaksi!' is in white. The word 'CEK' is prominently displayed in large, bold, black letters. To the right of 'CEK' is a numbered list of five points in white text. On the left side, there is an illustration of a man in a blue shirt and yellow shorts holding a brown shopping bag, standing next to a smartphone displaying a yellow screen. There are also some shopping bags and boxes at his feet.

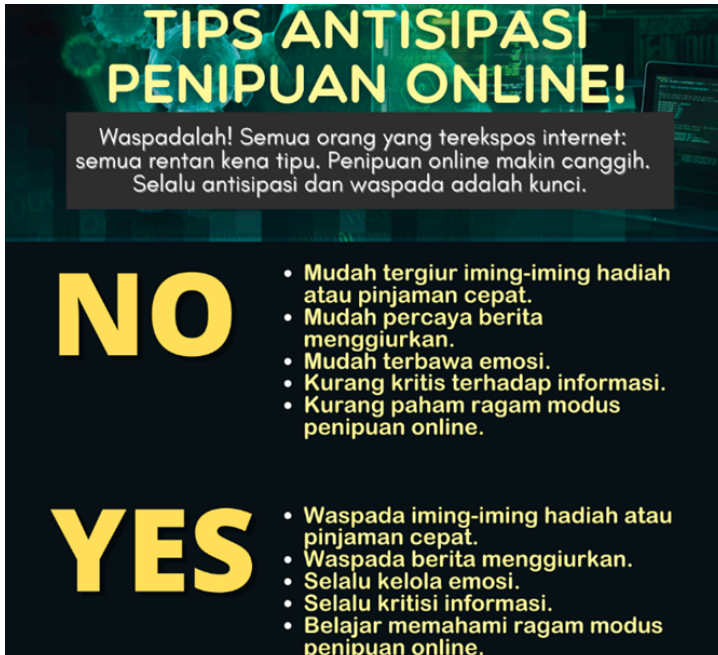
Gambar 4. 29. Cek 5 Hal Sebelum Bertransaksi  
Sumber: Olahan Penulis (Ilustrasi oleh: Yohanes Widodo)

### ***Bagaimana cara melindungi diri dari pencurian identitas?***

Kawan Muda Japelidi, jangan mudah memberikan informasi pada orang lain, lakukan bila hanya diperlukan.

Bawalah identitas sewajarnya (KTP/SIM) bila sedang bepergian. Jangan bawa Kartu Keluarga (KK), akta kelahiran, atau paspor bila tidak dibutuhkan. Hal ini dilakukan untuk mengurangi potensi hilang atau disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Sebelum membuang lembar apa pun dari bank: tagihan kartu kredit, tagihan telepon, struk ATM, dll, ingatlah untuk merobek atau menghancurkannya. Bila menggunakan mesin ATM atau EDC, gunakan tangan sebagai pelindung saat memasukkan nomor PIN.

Buatlah fotokopi seluruh rekening kartu kredit serta tagihan-tagihannya dan letakkan di tempat yang aman. Jangan tuliskan *password*/nomor PIN pada secarik kertas dan menyimpannya di dompet, maupun menuliskannya di ponsel. Cukup ingat-ingat kata sandi atau nomor rahasia untuk mencegah penyalahgunaannya bila dompet atau ponsel hilang. Jangan berikan nomor kartu kredit atau informasi mengenai diri kepada siapa pun melalui telepon/internet kecuali jika memang informasi diberikan kepada hubungan bisnis yang dapat dipercaya atau Kawan Muda Japelidi sendiri yang menghubungi terlebih dahulu.



Gambar 4. 30. Tips Antisipasi Penipuan *Online*  
Sumber: Olahan Penulis (Ilustrasi oleh: Yohanes Widodo)

***Kalau saya jadi korban penipuan online, apa yang harus saya lakukan?***

Jika Kawan Muda Japelidi mencurigai penipuan atau menjadi korban, segera laporkan. Jangan menunda, jangan pesimis, dan berasumsi bahwa laporan tersebut tidak menyelesaikan masalah. Dengan melaporkan dan menyebarkan kasus yang dialami, kita dapat membantu orang lain belajar tentang penipu dan menghindarinya. Kawan Muda Japelidi bisa melaporkan tindak penipuan ke [Cekrekening.id](http://Cekrekening.id) atau ke [Patrolisiber.id](http://Patrolisiber.id)





Gambar 4. 31. Tampilan Cekrekening.id<sup>exdi</sup>  
 Sumber: Cek Rekening by Kemkominfo



Gambar 4. 32. Tampilan Patrolisiber.id<sup>exdi</sup>  
 Sumber: Patrolisiber.id

**Jadi, kesimpulannya apa ya?**

Kawan Muda Japelidi, menurut teori segi tiga penipuan atau kecurangan yang dikemukakan oleh Donald R. Cressey<sup>cxli</sup>, penipuan atau kecurangan disebabkan oleh tiga hal. *Pertama*, adanya pressure atau motivasi. Bisa motivasi ekonomi, alasan emosional (balas dendam, kekuasaan, gengsi), gaya hidup, dan lain-lain. *Kedua*, adanya peluang, yakni kondisi atau situasi yang memungkinkan seseorang melakukan kejahatan (lemahnya pengawasan). *Ketiga*, adanya rasionalisasi, misalnya lemahnya tingkat integritas dan pembenaran atas tindakan tidak jujur (*fraud*) yang mengalahkan perasaan bersalah.



Gambar 4. 33. Segitiga Penipuan/Kecurangan  
Sumber: Manurung & Hadian (2013)

Karena itu, sebagai pengguna Internet dan media digital kita harus ingat pesan Bang Napi yang cukup terkenal: “Kejahatan terjadi bukan hanya karena ada niat dari pelaku, tapi juga karena ada kesempatan.” Kadang salah kita sendiri yang teledor hingga kita menjadi korban penipuan. Karena itu: Waspadalah! Waspadalah!

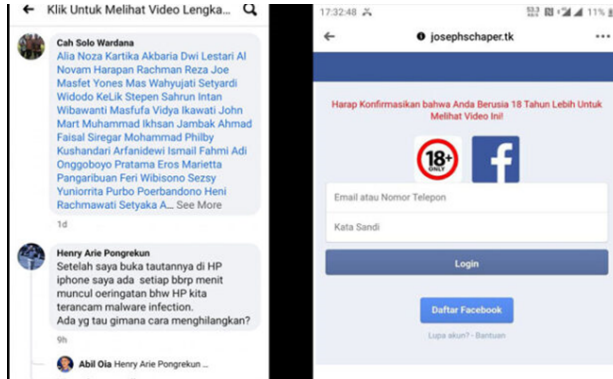
## **TIDAK USAH TAKUT, INI RESEP JITU ANTI KENA PEMBAJAKAN!**

### ***Pernah dengar tidak kasus pembajakan (hacking) di media sosial?***

Pernah tidak Kawan Muda Japelidi mendengar keluh kesah teman atau kerabat yang mengaku mendadak kehilangan akses ke akun media sosial?

Soal kehilangan akses akun media sosial seperti Facebook atau Instagram pernah dialami salah satu Kawan Muda Japelidi pada bulan April 2021 lalu. Akun Facebooknya mendadak menyebarkan tautan-tautan dengan gambar adegan porno dengan menandai (men-tag) akun di *friendlist* miliknya. Karena panik, kawan kita itu langsung membuat unggahan untuk mengklarifikasi bahwa akunnya kena *hack* melalui *story* di akun media sosial lainnya.

Setelah ditelisik, rupanya Kawan Muda Japelidi tersebut pernah mengklik sebuah tautan yang menandai akunnya. Tanpa disadari dia memberikan akses akunnya kepada *hacker* yang kemudian mengakses dan mengutak-atik akun pribadinya. Beruntung Kawan Muda Japelidi ini masih bisa login dan segera mengganti *username*, *password*, dan *emailnya* agar akunnya kembali aman. Rupanya kasus serupa terjadi juga pada banyak pengguna pada waktu itu. Modusnya dengan memancing pengguna agar lengah ketika penasaran dengan tautan yang dikirimkan dan melakukan “*login*” dari situs palsu. Dari situ, pengguna yang lengah akan kehilangan akses ke akun pribadinya.

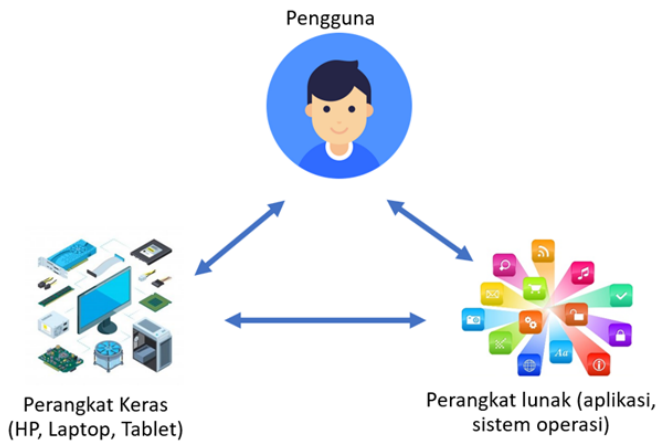


Gambar 4. 34. Modus Penipuan *Phising* Berkedok *Tagging* ke Konten Pornografi.  
 Sumber: Zainuddin (2021)<sup>cxliii</sup>

Kawan kita ini beruntung, akunnya masih bisa diselamatkan. Namun banyak pengguna media sosial lain yang tak seberuntung dia. Banyak juga yang harus kehilangan akun dan berbagai memori di Facebook karena akunnya terkena peretasan.

***Kok bisa sih kena retas?***

Secanggih apa pun sistem keamanan, akan selalu ada celah yang bisa dimanfaatkan *hacker*. Perlu Kawan Muda Japelidi ketahui, *hacker* sangat jarang dengan sengaja menyerang sistem keamanan secara langsung karena strategi ini terlalu rumit dan kerap kali berakhir dengan kegagalan. Daripada menyerang sistem secara langsung, para *hacker* termasuk yang sudah profesional akan mencoba menyerang pengguna komputernya<sup>cxliiv</sup>



Gambar 4. 35. Hubungan antara Pengguna, Perangkat Keras, dan Perangkat Lunak  
 Sumber: Adikara (2021)<sup>cxlv</sup>

Ya, betul sekali. Manusia adalah celah keamanan terbesar dalam suatu sistem pengamanan komputer karena suatu perangkat komputer tidak akan bisa bekerja tanpa ada faktor manusia, baik yang merancang maupun mengoperasikannya.

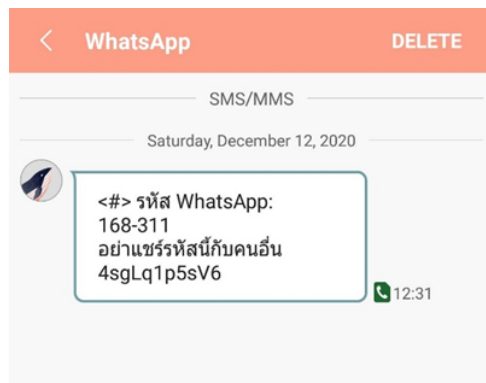
Jadi, jangan bayangkan *hacker* dengan canggih membongkar sistem keamanan Facebook untuk bisa meng-*hack* akun seseorang. Mengapa? Karena hampir mustahil menembus Facebook secara langsung karena di balik Facebook juga banyak ahli keamanan komputer kelas dunia yang dipekerjakan dengan bayaran tinggi. Alih-alih, yang bisa dilakukan para *hacker* untuk mengambil alih akun Facebook adalah melakukan *social engineering*, lalu melakukan *phishing* atau memancing pengguna memasang *malware* di perangkat digital mereka<sup>cxlvi</sup>

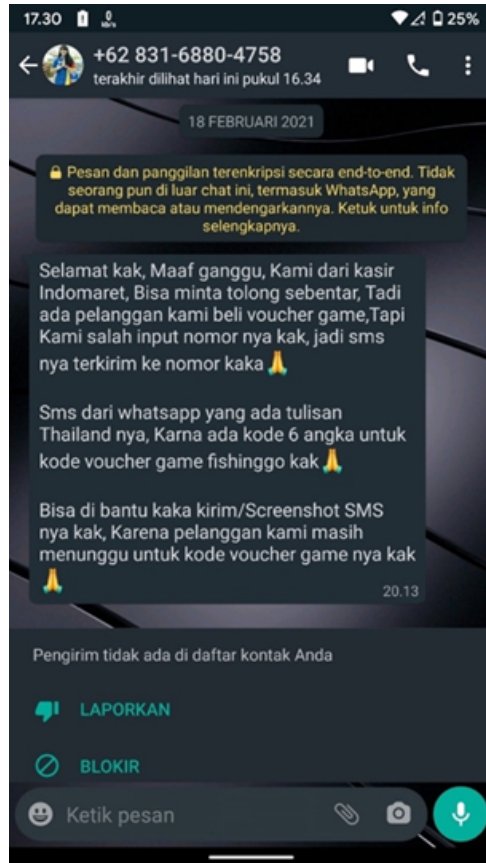
## ***Social Engineering? Phising? Malware? Apa itu?***

*Social engineering* adalah metode peretasan yang dilakukan dengan memanfaatkan kelengahan pengguna melalui interaksi langsung. Pelaku berusaha memanfaatkan emosi kita sehingga kita lalai dan tanpa sadar memberikan kunci akun kepadanya. Interaksi ini biasanya dilakukan WhatsApp atau pesan pribadi<sup>c:xlvi</sup>.

Salah satu strategi *social engineering* yang belakangan populer adalah berpura-pura sebagai kasir minimarket yang salah mengirim kode *voucher game online*. Biasanya korban akan mendapatkan SMS berbahasa Thailand dengan sederetan kode. Tidak lama kemudian korban akan mendapatkan pesan WhatsApp dari pelaku yang mengaku sebagai kasir dan memohon supaya mengirimkan kode yang terkirim melalui SMS tadi dengan dalih salah memasukkan nomor saat akan mengisi *voucher game online*.

Korban biasanya akan merasa kasihan lalu memberikan kode tersebut tanpa menyadari bahwa kode yang diberikan adalah *one time password* yang digunakan untuk mengakses akun WhatsApp dari perangkat baru. Jika korban mengirimkan kode tersebut, maka pelaku sudah berhasil meretas akun WhatsApp korban.





Gambar 4. 36. Modus *Hacking* dengan Metode *Social Engineering*  
Sumber: Lestari (2020)<sup>cxliii</sup>

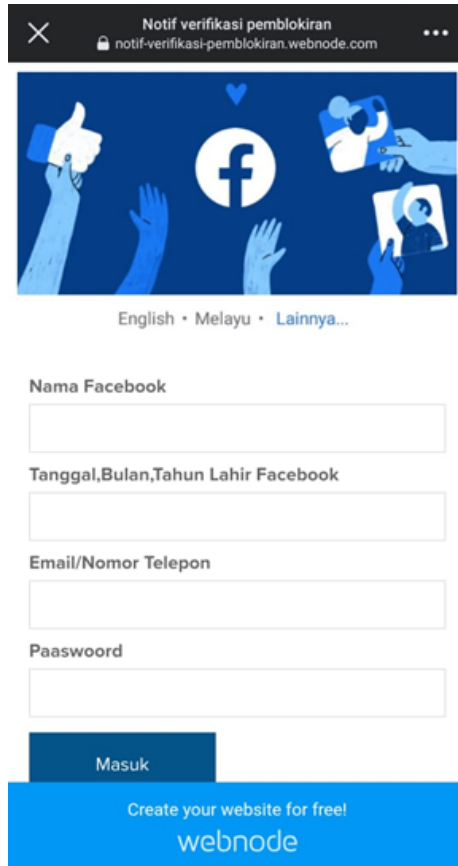
Alternatif lain untuk *hacking* adalah dengan menggunakan strategi *phishing*. *Phishing* adalah metode peretasan dengan memancing korban untuk melakukan tindakan yang dapat membocorkan informasi akun mereka. Ada beberapa metode yang biasa ditemui saat ini, kemungkinan, Kawan Muda Japelidi sudah pernah menemui salah satu modusnya.

Metode *phishing* lain yang paling umum ditemui adalah dengan membuat *website* yang meniru *website* aslinya. Perhatikan contoh yang tersedia. Pada contoh tersebut, pelaku berpura-pura sebagai pengelola Facebook dengan menggunakan akun bernama “Peringatan Facebook”. Pelaku menyasar korban secara acak dengan meninggalkan pesan seperti di gambar. Intinya, pelaku menakut-nakuti korban bahwa Facebook akan memblokir akun jika korban mengabaikan arahan yang diberikan.

Jika tautan itu diklik, maka korban akan masuk ke laman baru seperti yang ada di gambar pada gambar di halaman 160. Secara sekilas, tampilannya mirip dengan tampilan laman masuk Facebook. Namun jika dicermati maka Kawan Muda Japelidi akan sadar bahwa halaman itu palsu karena tidak menggunakan alamat *facebook.com* melainkan *webnode.com*. Jika kita lalai, maka pelaku akan mendapatkan semua informasi yang diperlukan untuk mengambil alih akun kita.







Gambar 4. 37. Salah Satu Modus *Hacking* dengan Metode *Phising* yang Berpura-pura sebagai Admin Facebook  
Sumber: Dokumentasi Tim Japelidi (2021)

Selain dengan metode itu, ada pula banyak strategi *phising* lain. Kawan Muda Japelidi dapat mencermati infografik berikut untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas.

# KENALI JENIS PHISHING

**Phishing (pemalsuan)** ialah metode yang digunakan seseorang untuk mengelabui orang lain.

- 1 Phishing melalui e-mail**  
Biasanya berupa **e-mail verifikasi**


- 2 Phishing melalui situs**  
Biasanya peretas diam-diam **mengganti URL**.  
Saat mengunduh file atau mengisi data pribadi, **perhatikan situsnya**.


- 3 Phishing melalui keyLoggers**  
Peretas melacak melalui **aktivitas pengguna**.  
Biasanya dilakukan melalui **komputer publik**


- 4 Phishing melalui rekening online**  
Berupa **data bank** atau **nomor rekening**, **data ATM** (nomor kartu dan nomor PIN), serta **data kartu kredit** mulai dari nomor kartu, PIN, jenis kartu, dan lain-lain yang ada di rekening online nasabah.  
Bisa dicegah dengan **mengganti PIN** secara berkala




[kanalkalimantan.com](http://kanalkalimantan.com)

[kanalkalimantan](#)

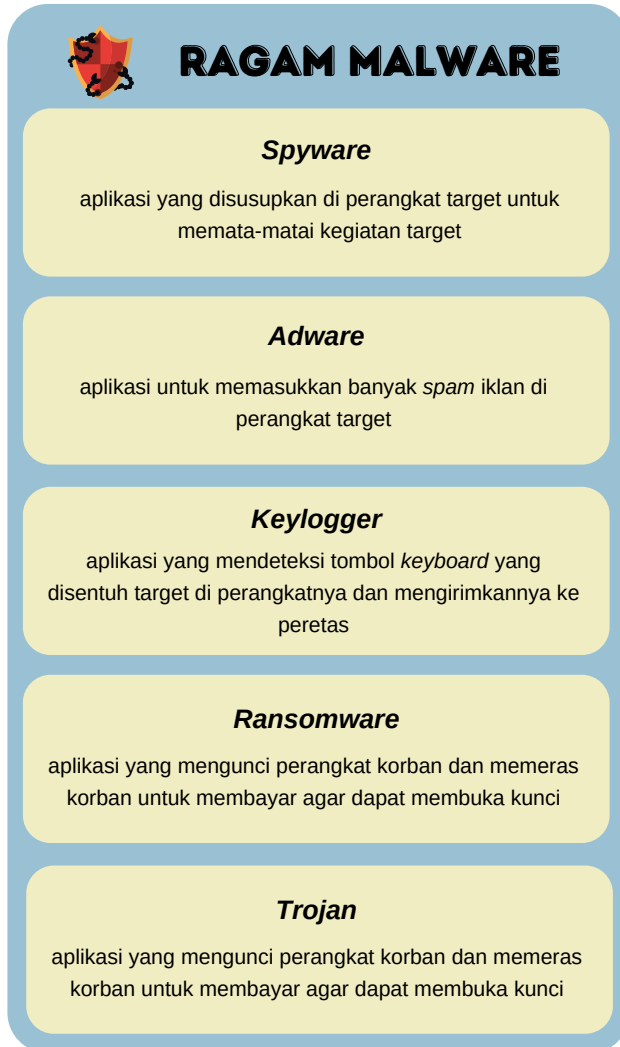
[kanal kalimantan](#)

[kanal kalimantan](#)

Gambar 4. 38. Beragam Strategi *Phishing* untuk Mengambil Alih Akun.  
Sumber: Arfianty (2021)<sup>cdix</sup>

Nah, versi *hacking* yang paling mutakhir dan memerlukan keahlian tinggi adalah dengan membuat *malware* dan memancing target untuk tanpa sadar *install malware* tersebut di perangkatnya<sup>cl</sup>. Supaya mulus, pelaku akan menyamarkan aplikasi ini sebagai aplikasi lain, misalnya menawarkannya sebagai aplikasi bajakan atau aplikasi khusus untuk mendapatkan *diamond* atau untuk *top-up game online* secara gratis.

Ketika pengguna memasang malware yang disamarkan sebagai aplikasi ini, maka *hacker* pun bisa dengan leluasa melakukan apa saja dengan komputer yang sudah terinfeksi *malware*.



Gambar 4. 39. Ragam *Malware*  
Sumber: Diolah dari Arcticwolf.com (2021)<sup>di</sup>

### ***Apa sih ruginya diretas?***

Tentu saja, ketika akun kita diretas maka kita akan kehilangan akses atas akun tersebut. Pelaku biasanya akan langsung mengganti sandi sehingga kita tak bisa lagi masuk. Kalau sudah begitu, pelaku bisa melakukan banyak hal. Misalnya dengan meminta pulsa kepada orang dekat yang berteman dengan akun di media sosial tersebut atau menjual akun jika akun yang diretas memiliki jumlah *followers* yang banyak. Beberapa *hacker* juga melakukan aksi dengan tujuan memeras pemilik akun agar mau memberikan sejumlah uang untuk bisa mendapatkan akunnya kembali.

Dengan begitu kerugian bagi korban tidak hanya soal materi dan uang, melainkan juga nama baik karena pelaku bisa jadi melakukan banyak kejahatan dengan akun yang baru saja diretasnya. Seram ya!

### ***Bagaimana memulihkan akun media sosial setelah dibajak?***

Beberapa pengelola *platform* media sosial menyediakan layanan khusus untuk mengembalikan akun yang diretas. Beberapa yang lain menyediakan layanan mandiri untuk menangani akun yang hilang. WhatsApp yang diambil alih orang lain bisa kita ambil kembali dengan mencoba *login* kembali ke ponsel kita dan memasukkan kode *One Time Password* yang dikirimkan melalui SMS ke nomor *handphone* yang terdaftar. Jika pelaku sudah mengaktifkan *two-step verification*, maka kita harus menunggu tujuh hari agar bisa mencoba masuk kembali.

# LANGKAH YANG HARUS DILAKUKAN SAAT AKUN FACEBOOK DIRETAS

SEJUMLAH PENGGUNA FACEBOOK BELAKANGAN MENGAKU MENJADI KORBAN PERETASAN AKUN. FACEBOOK BERBAGI CARA UNTUK MELINDUNGI AKUN DARI TANGAN PERETAS.

- ## 1 LAPORKAN

CEK [HTTP://WWW.FACEBOOK.COM/HACKED](http://www.facebook.com/hacked)

LAPORKAN JIKA ANDA TIBA-TIBA TIDAK BISA MENGAKSES AKUN.

FACEBOOK BERSAMA MEMBANTU PEMILIK MENYIMPAN KEMBALI AKUNNYA.
- ## 2 AKTIFKAN FITUR "PILIH TEMAN"

SAAT FITUR INI AKTIF, TEMAN YANG MASUK DALAM DAFTAR AKAN DIHUBUNGI SAAT ANDA TIDAK BISA MENGAKSES AKUN.

ANDA BISA MEMASUKKAN TIGA ORANG DIBESERTA PADA MENU PENGATURAN.

SAAT LOGIN, CARI AKUN DENGAN MEMASUKKAN ALAMAT SUREL ATAU NOMOR PONSEL.

SAAT AKUN DIMASUKKAN, MASUKKAN NAMA SALAH SATU KONTAK UTAMA MENYERIKAKAN PERBERITAHUAN.

"LUPA AKUN" \*\*\*\*

TEMAN ANDA AKAN MENERIMA TAUTAN BERSI KODE PEMULIHAN AKUN.

## 3 PILIH OPSI
- ## 4 UBAH AKSES KEAMANAN

SAAT AKUN SUDAH KEMBALI NORMAL, AKTIFKAN OTEKTRIKASI DUA FAKTOR DI MENU PENGATURAN > LOGIN DAN KEAMANAN

PASTIKAN AKSES KE APLIKASI YANG MENCURIGKAN DAN MEMILIKI AKSES KE AKUN FACEBOOK TELAH DIHAPUS. CEK PENGATURAN > APLIKASI DAN SITUS WEB UNTUK MELIHAT LAYANAN APA SAJA YANG MASIH TERHUBUNG DENGAN AKUN ANDA.
- ## 5 AKTIFKAN NOTIFIKASI PENGAKSES AKUN

SAAT FITUR INI AKTIF, TEMAN YANG MASUK DALAM DAFTAR AKAN DIHUBUNGI SAAT ANDA TIDAK BISA MENGAKSES AKUN.

SAAT LOGIN, CARI AKUN DENGAN MEMASUKKAN ALAMAT SUREL ATAU NOMOR PONSEL.

SAAT AKUN DIMASUKKAN, MASUKKAN NAMA SALAH SATU KONTAK UTAMA MENYERIKAKAN PERBERITAHUAN.

TEMAN ANDA AKAN MENERIMA TAUTAN BERSI KODE PEMULIHAN AKUN.

## PENGATURAN LOGIN DAN KEAMANAN

JIKA ADA ORANG DARI ALAMAT IP BERBEDA MENCOBA LOGIN, FACEBOOK BERSAMA MEMBANTU PEMILIK MENYIMPAN KEMBALI AKUNNYA.

DENGAN MENAMPILKAN FOTO TEMAN-TEMAN DAN ANDA HARUS MENYERIKAKAN DENGAN MEMASUKKAN NAMA, NOMOR, ORANG DI FOTO TERSEBUT.

Infografis: Timothy Loen | Naskah: Ervina Angraini | Sumber: Facebook

Gambar 4. 40. Langkah yang Harus Dilakukan Saat Akun Facebook Diretas  
 Sumber: CNNIndonesia.com (2021)<sup>ciii</sup>

Di Facebook, ada pusat bantuan yang bisa diakses untuk menyelamatkan akun yang terkena hack. Kawan Muda Japelidi bisa mengaksesnya di sini <https://id-id.facebook.com/hacked>

### ***Kalau akun tidak bisa pulih, apa yang bisa kita lakukan?***

Selama akun masih ada, sebenarnya kita masih bisa melakukan upaya penyelamatan. Namun jika *hacker* menghapus akun kita secara permanen, maka kita akan kehilangan data juga secara permanen. Tak banyak yang bisa dilakukan jika akun benar-benar sudah hilang. Namun untuk penanggulangan, kita bisa mengabarkan ke teman dan keluarga bahwa akun kita sudah tidak aktif lagi di media sosial tersebut sehingga mereka tahu kondisi kita.

### ***Siapa saja yang berisiko menjadi korban peretasan?***

Semua orang berpotensi menjadi korban peretasan. Biasanya semakin terkenal sosoknya atau akun yang merupakan akun resmi suatu organisasi menjadi yang lebih rawan diretas. Namun hal itu tidak menjadi patokan. Selama kita punya akun media sosial, kita akan selalu punya peluang menjadi target *hacking*.

### ***Bagaimana mencegah peretasan?***

Nah kalau sudah tahu cara-cara *hacker* bekerja, maka menghindari peretasan sebenarnya sederhana: jangan mudah percaya dengan hal-hal yang Kawan Muda Japelidi baca di Internet. Pastikan juga Kawan Muda Japelidi hanya memasang aplikasi dari situs resmi, seperti di Playstore, Appstore, atau laman resmi lainnya. Hal lain yang juga harus diingat, selalu jaga semua data pribadi seperti *username* dan *password* serta jangan lupa *logout* jika menggunakan media sosial dengan perangkat umum, saat mengakses dari warnet misalnya.

## How to protect against WhatsApp scams.

Find out more:  
[faq.whatsapp.com](https://faq.whatsapp.com)



 WhatsApp

The image is a 2x2 grid of tips for securing a WhatsApp account. Each tip is in a colored box with an illustration and text.

- 1. Never share your activation code with anyone else.** Illustration: A speech bubble containing six asterisks.
- 2. Activate 2-step authentication on your WhatsApp account.** Illustration: A padlock with a question mark above it.
- 3. Don't install apps or share personal information at a caller's request.** Illustration: A hand holding a phone with a green 'App' icon and a downward arrow.
- 4. Be cautious about calls from businesses with an informal tone.** Illustration: Two speech bubbles, one with a person's profile picture.

Gambar 4. 41. Tips Mengamankan Akun WhatsApp  
Sumber: WhatsApp (n.d)<sup>cliii</sup>

### **Ada tidak tips lainnya untuk kasus peretasan?**

Tentu ada, berikut tips tambahannya:



Gambar 4. 42. Tips Mengamankan *Password*  
Sumber: Olahan Penulis

### **Apa hukuman untuk pelaku hacking?**

Kalau merujuk pada UU ITE, peretasan media sosial bisa dianggap tindak pidana karena melanggar Pasal 30 UU No.11 Tahun 2008 tentang ITE. Pelaku yang melanggar aturan ini diancam dengan pidana paling berat 8 tahun dan denda paling besar Rp800 juta<sup>cliv</sup>. Jadi kalau Kawan Muda Japelidi termasuk yang sudah melek teknologi, jangan sekali-sekali melakukan *hacking* ya!



## SIAPA TAKUT? AMAN DAN TANGGUH BERMEDIA DIGITAL PASTI BISA!

Kawan Muda Japelidi, uraian panjang lebar menjelaskan dalam bentuk tanya jawab mengenai tiga kompetensi keamanan digital agar jangan lengah agar tidak lengah dari beragam ancaman kejahatan digital. Nah, rangkuman bab ini seperti apa ya?

### 1

Memiliki kompetensi waspada pelanggaran data pribadi dan data privasi dengan kemampuan literasi digital yang baik secara fungsional dan kritis, maka kita dapat melindungi data pribadi dan data privasi yang kita miliki agar terhindar dari kejahatan digital yang setiap saat mengincar kelengahan kita. Berbagai kasus pelanggaran data pribadi dan data privasi umumnya bersumber dari lalainya kita baik secara pengetahuan, sikap maupun perilaku, di mana data pribadi dan data privasi merupakan aset yang memiliki nilai sangat berharga. Dalam UUD 1945, data pribadi dan data privasi merupakan hak setiap warga negara yang secara bersama-sama harus kita lindungi. Kecakapan untuk melindungi data privat yang kita miliki, perlu selalu kita tingkatkan agar kita mampu terhindar dari beragam kerugian, sebab apabila data pribadi dan data privasi bocor dapat saja dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab demi meraup keuntungan pribadi.

### 2

Memiliki kompetensi waspada peretasan akun dengan kemampuan literasi digital yang baik secara fungsional dan kritis, maka kita dapat melindungi akun kita dari peretasan oleh pelaku kejahatan digital. Ada banyak kasus peretasan akun yang terjadi pada *platform* digital kita mulai dari berubahnya status kita pada akun yang kita miliki, akun kita menyebarkan konten-konten negatif, dan sebagainya. Hal yang harus kita sadari bahwa secanggih apa pun sistem keamanan *platform* digital yang kita miliki, selalu ada celah keamanan yang bisa dimanfaatkan pelaku kejahatan.

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

Peretasan akun dapat dimulai dari kecerobohan kita, ketika tanpa disadari kita mengklik *link* atau *website* palsu, kemudian kita memberikan kata sandi/*password* dan OTP kita kepada pelaku kejahatan, sehingga dengan mudah akun kita diretas. Kerugian terbesar dari peretasan akun ini adalah bisa saja akun kita tidak dapat dipulihkan dan meninggalkan rekam jejak digital yang negatif padahal kita tidak melakukan hal tersebut. Kerugian finansial juga bisa terjadi karena pengalihan akun kepada pelaku kejahatan untuk mengeruk dana pribadi kita bahkan orang lain. Pemulihan akun sendiri membutuhkan waktu bahkan bisa saja tidak bisa kembali.

### 3

Memiliki kompetensi waspada penipuan *online* dengan kemampuan literasi digital yang baik secara fungsional dan kritis, maka kita dapat terhindar dari penipuan *online*. Modus dan metode penipuan *online* terus berkembang, kuncinya ada pada kemampuan kita untuk mengenali lebih lanjut modus dan metode tersebut. Umumnya rekayasa sosial menjadi pintu masuk penipuan *online*, di mana kita dikuras emosi, sehingga bersedia memberikan apa saja yang diminta oleh pelaku kejahatan digital. Penipuan *online* lainnya bisa berupa *scam*, *spam*, *phishing*, *money mule* yang masuk dalam *platform* digital yang kita miliki. Jika kompetensi literasi digital kita lemah, maka dengan mudah para pelaku kejahatan digital ini memperdaya kita baik masuk melalui *email*, *chat*, telepon, dan sebagainya. Penipuan *online* mengincar kelengahan dan kelalaian kita, maka kerugian finansial bahkan juga kerugian mental dapat menimpa kita.

Bagan 4. 8. Rangkuman Kompetensi Keamanan Digital  
Sumber: Olahan Penulis

Pada bab ini praktik kecakapan digital untuk aman digital ini dengan menggunakan 10 kompetensi literasi digital Japeli. *Pertama*, pastikan akses perangkat digital dan *platform* yang digunakan aman, dengan sandi yang kuat, selalu baru dan dijaga kerahasiaannya. *Kedua*, bersikap selektif saat menerima atau mencari informasi. Tidak semua informasi yang beredar di dunia digital atau kita terima layak dipercaya kebenarannya. *Ketiga* dengan memahami berbagai peluang dan ancaman di media digital. Hal ini termasuk juga memahami bagaimana strategi melindungi diri dan orang-orang di sekitar kita. *Keempat* dengan mengasah keterampilan analisis terhadap berbagai situasi. Keterampilan analisis yang baik akan membuat kita jauh lebih aman ketika bermedia digital karena kita akan terbiasa membedakan mana informasi yang berkualitas dan mana saja yang lebih baik diabaikan. Kompetensi *kelima* adalah kemampuan untuk memverifikasi. Keterampilan ini sangat erat kaitannya dalam pengamanan diri karena verifikasi akan menghilangkan keraguan atas suatu informasi. *Keenam*, mengevaluasi informasi-informasi yang kita dapatkan dan membuat kesimpulan tindak lanjut atas informasi tersebut. Kompetensi *ketujuh* merupakan kompetensi untuk mendistribusikan informasi yang sudah kita pastikan tidak akan membahayakan diri sendiri atau orang lain. Kompetensi *kedelapan* merupakan keterampilan untuk memproduksi konten yang tidak membahayakan diri sendiri dan tidak membahayakan orang lain. Kompetensi berikutnya adalah berpartisipasi. Kompetensi *kesembilan* adalah partisipasi dalam konteks keamanan digital bisa kita lakukan dalam membuat sebuah lingkungan digital yang aman. Kompetensi literasi digital *kesepuluh* adalah kolaborasi secara aktif menciptakan keamanan dan kenyamanan digital<sup>xxii</sup>.

Peningkatan dan penguatan keamanan digital tentu akan terus dihadapi dengan berbagai tantangan. Tantangan keamanan digital sendiri akan terus berubah-ubah baik pola, modus, maupun metodenya.

Namun semua itu akan bisa dihadapi dengan langkah-langkah antisipatif dari kontrol diri Kawan Muda Japelidi semua.

Tim penulis menyadari pada bab ini tentu masih belum sempurna. Sangat disadari betul bahwa para pemuda di beberapa wilayah Indonesia Timur menghadapi beragam persoalan keamanan digital yang kompleks, tidak hanya sekadar dari tiga indikator besar berkaitan dengan pelanggaran data pribadi dan privasi, persoalan penipuan *online*, dan peretasan akun, akan tetapi juga dihadapkan pula adanya persoalan konten-konten negatif, mengandung provokasi, hoaks, dan kerawanan pada jejak digital. Namun, kita semua tentu bersepakat persoalan ini bisa kita hadapi bersama dengan terus meningkatkan kemampuan literasi keaman digital kita, sehingga kita semua bisa terhindar dari kejahatan digital.

***Cek re-check kompetensi literasi keamanan digital!***

Kawan Muda Japelidi, berikut adalah tabel jika ingin melakukan evaluasi atau cek dan *re-check* kompetensi kita terkait keamanan digital. Semakin sering semakin tinggi skor kompetensi keamanan digitalnya. Jangan lupa untuk memberikan alasan dan latar belakang dalam memilih salah satu jawaban yang disediakan untuk dijadikan pertimbangan dalam mengembangkan kemampuan keamanan digital kita di waktu mendatang.

**Tabel 4. 1**  
Evaluasi Kompetensi Literasi Keamanan Digital

No	Pernyataan	Berilah tanda V (centang) pada salah satu pilihan				Alasan
		Tidak pernah	Jarang	Sering	Sangat Sering	
1	Menggunakan kata sandi yang berbeda pada setiap platform digital yang dimiliki					

Lanjutan dari tabel di halaman sebelumnya...

2	Selalu memperbarui kata sandi secara berkala					
3	Pernah memberikan kata sandi kepada orang lain					
4	Pernah memberikan OTP kepada orang lain					
5	Pernah mengunggah data pribadi di <i>platform</i> digital					
6	Pernah mengunggah data privasi di <i>platform</i> digital					
7	Mampu menggunakan fitur verifikasi dua langkah pada <i>platform</i> digital					
8	Mampu mengenali kebocoran data pribadi					
9	Mampu memperbaiki jika terjadi kebocoran data pribadi					
10	Pernah menerima pesan berantai tentang pengumuman hadiah/bantuan, dll					
11	Pernah meneruskan pesan berantai tentang pengumuman hadiah/bantuan, dll					
12	Pernah menerima <i>email spam</i>					
13	Pernah menerima sms <i>spam</i>					
14	Pernah menerima panggilan <i>spam</i>					
15	Pernah mengklik tautan pada <i>email/sms spam</i>					

Lanjutan dari tabel di halaman sebelumnya...

16	Pernah mengalami peretasan akun dengan menggunakan profil pribadi					
17	Mampu mengenali jika akun diretas					
18	Mampu memulihkan akun yang diretas					
19	Melakukan pelaporan jika akun diretas					
20	Melakukan pelaporan jika menemui atau mengalami adanya penipuan <i>online</i>					

Sumber: Olahan Penulis

Nah mudah bukan cara evaluasinya? Kawan Muda Japelidi pasti bisa terus mengembangkan keamanan digital masing-masing serta mengajak orang-orang yang ada di sekitar untuk selalu waspada. Jangan lengah! Pastikan tidak ada celah untuk kejahatan digital!

## DAFTAR PUSTAKA

- Adikara, G. A., & Kurnia, N. (Eds.) (2021) *Aman bermedia digital*. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo, Japelidi, & Siberkreasi.
- Adikara, G. J., Muhfizaturrahmah, & Wardani, S. (2021). *Remaja cakap digital, panduan menjadi Generasi Z yang lihai bermedia digital*. Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aptantech. (2020, August 7). *5 reasons non-delivery scams work—and how to avoid being a victim*. <https://aptantech.com/2020/08/07/5-reasons-non-delivery-scams-work-and-how-to-avoid-being-a-victim/>
- Scamwatch Nigeria. (n.d.). *Advance fee scam*. <https://scamwatch.ng/scam/advance-fee-scam/advance-fee-scam>
- Annur, C.M. (2020, September 08). *Daftar kejahatan siber yang paling banyak dilaporkan ke polisi*. Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/08/daftar-kejahatan-siber-yang-paling-banyak-dilaporkan-ke-polisi>
- ANTARA News. (2020, June 24). *Tren kejahatan siber meningkat*. Antaranews.com. <https://www.antaranews.com/infografik/1571604/tren-kejahatan-siber-meningkat>
- APJII (2020). *Laporan survei internet APJII 2019-2020 (Q2)*. <https://apjii.or.id/survei2019x>
- Arcticwolf. (2021, October 21). *8 most common types of malware attacks*. <https://arcticwolf.com/resources/blog/8-types-of-malware>
- Arfianty, D. (2021, February 24). *Kenali jenis phishing, peretas data yang berbahaya*. Kanal Kalimantan. <https://www.kanalkalimantan.com/kenali-jenis-phishing-peretas-data-yang-berbahaya/>

- Ariyanti, H. (2018, March 31). *90 persen anak muda di Indonesia gunakan internet untuk media sosial*. Merdeka.com. <https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-indonesia-gunakan-internet-untuk-media-social.html>
- Atios.id. (2021, May 31). *Apa yang harus dilakukan jika menjadi korban kebocoran data pribadi*. <https://atios.id/berita/apa-yang-harus-dilakukan-jika-menjadi-korban-kebocoran-data-pribadi/>
- Badan Pusat Statistik Republik Indonesia (2019). *Statistik telekomunikasi Indonesia*. <https://www.bps.go.id/publication/2020/12/02/be999725b7ae62d84c6660/statisitik-telekomunikasi-indonesia-2019.html>
- Bartels, J. (2021, February 3). *COVID-19 Impact on Fraud: 1 in 3 people in Southeast Asia have experienced online fraud*. Business Information Industry Association. <https://www.biiia.com/covid-19-impact-on-fraud-1-in-3-people-in-southeast-asia-have-experienced-Online-fraud>
- Bhargava, R. (2018, December 6). *Human Error, we meet again*. Security Magazine. <https://www.securitymagazine.com/articles/89664-human-error-we-meet-again>
- Bocetta, S. (2018, December 31). *Prevent your organization from becoming a ransomware statistic*. Dataversity.net. <https://www.dataversity.net/prevent-organization-becoming-ransomware-statistic>
- Burhan, F. A. (2020, September 29). *Alimama dan JD Union, investasi bodong berkedok belanja online*. Katadata.co.id. <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5f7300670fd8/alimama-dan-jd-union-investasi-bodong-berkedok-belanja-online>
- Carns, A. (2020, February 20). *Got an unexpected check in the mail? It may be fake*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2020/02/21/your-money/fake-check-scam.html>



- CNN Indonesia. (2019, September 5). *Kemenkeu minta masyarakat waspada penipuan lelang bodong*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20190904192126-532-427584/kemenkeu-minta-masyarakat-waspada-penipuan-lelang-bodong>
- CNN Indonesia. (2020, December 1). *Polri tangani 4.250 kejahatan siber saat pandemi*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201201141213-12-576592/polritangani-4250-kejahatan-siber-saat-pandemi>
- CNN Indonesia. (2021, July 10). *Cara mengembalikan akun facebook yang di-hack*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/2021070812151-190-664918/cara-mengembalikan-akun-facebook-yang-di-hack>
- CNN Indonesia. (2021, October 15). *Kominfo catat kasus penipuan online terbanyak: Jualan online*. CNN Indonesia. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20211015085350-185-708099/kominfo-catat-kasus-penipuan-online-terbanyak-jualan-online>
- Dada, A. (2018, September 9). *Commission arrests Immigration job scam kingpin*. PM News Nigeria. <https://pmnewsnigeria.com/2018/09/04/commission-arrests-immigration-job-scam-kingpin>
- Dewi, S. (2021, September 1). *Ahli siber nilai bocornya data e-HAC bisa ancam keselamatan warga*. IDN Times. Diakses dari <https://www.idntimes.com/news/indonesia/santi-dewi/ahli-siber-nilai-bocornya-13-juta-data-e-hac-bisa-ancam-pengguna/3>
- Dixon, R. (2005, October 20). *Nigerian cyber scammers. Los Angeles Times*. <https://www.latimes.com/la-fg-scammers20oct20-story.html>
- Kemendikbud. (2021, May 19). *Lakukan 5 Cara ini Untuk Melindungi Data Pribadi di Internet*. Direktorat Sekolah Menengah Pertama Kemendikbud. <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/lakukan-5-cara-ini-untuk-melindungi-data-pribadi-di-internet/>

- Fay, B. (2020, May 22). *What is identity theft?* Debt.org. <https://www.debt.org/credit/identity-theft/>
- Federal Bureau Investigation. (n.d.) *Internet fraud.* <https://www.fbi.gov/scams-and-safety/common-scams-and-crimes/internet-fraud>
- Giorgianni, A. (2016, August 5). *Study finds young people may be easy scam victims millennials don't take enough precautions.* Consumer Reports. <https://www.consumerreports.org/consumer-protection/young-people-easier-scam-victims/>
- Harford, I. (2021, December). *10 common types of malware attacks and how to prevent them.* TechTarget. <https://www.techtarget.com/searchsecurity/tip/10-common-types-of-malware-attacks-and-how-to-prevent-them>
- Harinthabima, S. (2021, November 17). *Lowongan kerja palsu dan tren baru pencucian uang: Money mule.* Mojok. <https://mojok.co/esai/lowongan-kerja-palsu-pencucian-uang/>
- Hasnan, L. (2019, July 20). *ASEAN e-commerce hit by fraud.* The ASEAN Post. <https://theaseanpost.com/article/asean-e-commerce-hit-fraud>
- Indonesia.go.id (2021, June 21). *Jangan buang bungkus paket sembarangan ya.* Indonesia.go.id. <https://indonesia.go.id/mediapublik/detail/1095>
- Kemp, S. (2021, February 11). *Digital 2021 Indonesia.* <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Kominfo & Katadata Insight Center. (2021). *Status literasi digital di Indonesia 2021.* Kominfo & Katadata Insight Center
- Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte. (2020). *Roadmap literasi digital 2021-2024.* Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte.
- Kompas. (2021, 21 Juli). *Masyarakat Indonesia alami kerugian senilai hampir Rp 50 Miliar akibat penipuan online.* Kompas.com <https://biz.kompas.com/read/2021/07/21/173208328/masyarakat-indonesia-alami-kerugian-senilai-hampir-rp-50-miliar-akibat-penipuan>

- Kurnia, N. (2021, August 26). *Dari pembobolan rekening hingga pemerasan seksual: 4 risiko kebocoran data pribadi dan cara mudah mengantisipasinya*. The Conversation. <https://theconversation.com/dari-pembobolan-rekening-hingga-pemerasan-seksual-4-risiko-kebocoran-data-pribadi-dan-cara-mudah-mengantisipasinya-163879>
- Kurnia, N. (2021). *Perlindungan identitas digital dan data pribadi di platform digital*. Dalam G.A. Adikara & N. Kurnia, Aman bermedia digital. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo, Japelidi & Siberkreasi
- Kurnia, N. & Wijayanto, X.A. (2020). *Kolaborasi sebagai kunci: Membumikan kompetensi literasi digital japelidi*. Dalam N. Kurnia, L. Nurhajati, S.I. Astuti (Eds.), Kolaborasi lawan (hoaks) COVID-19: Kampanye, riset dan pengalaman japelidi di tengah pandemic (hal 1-34). Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.
- Latumahina, R. E. (2014). *Aspek hukum perlindungan data pribadi di dunia maya*. Jurnal Gema Aktualita, 3(2), 14–25. <http://dspace.uphsurabaya.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/92>
- Laveda, M. & Murdianingsih, D. (2021, November 23). *Awas! Challenge add yours Instagram bisa buka data pribadi*. Republika.id. <https://republika.co.id/berita/r30k3h368/awas-challenge-add-yours-instagram-bisa-buka-data-pribadi>
- Lestari, M. A. (2020, December 13). *Hati-hati peretasan WhatsApp dengan mengaku sebagai kasir minimarket*. Pikiran Rakyat. <https://cianjurpedia.pikiran-rakyat.com/ipitek/pr-1031100502/hati-hati-peretasan-whatsapp-dengan-mengaku-sebagai-kasir-minimarket?page=2>
- Manurung, D. T., & Hadian, N. (2013, November). *Detection fraud of financial statement with fraud triangle*. Proceedings of 23<sup>rd</sup> International Business Research Conference. ISBN: 978-1-922069-36-8.
- Marhaenjati, B. (2019, November 26). *Kerugian penipuan online mencapai Rp36 miliar*. Berita Satu. <https://www.beritasatu.com/megapolitan/587464/kerugian-an-penipuan-online-mencapai-rp-36-miliar>

- Monggilo, Z.M.Z, Kurnia, N, Banyumurti, I. (2020). *Panduan literasi media digital dan keamanan siber: Muda, kreatif, dan tangguh di ruang siber*. Badan Siber dan Sandi Negara.
- Mutiara, D.A. (2021, January 13). *Penipuan belanja online Grab Toko tawarkan produk elektronik murah, korbannya 980 orang*. Tribunnews. Diakses dari <https://wartakota.tribunnews.com/2021/01/13/penipuan-e-commerce-grab-toko-tawarkan-produk-elektronik-murah-korbannya-980-orang>
- Peterson, P. (2019, July 31). *How to avoid an online romance scam when searching for your real love*. Quick & Dirty Tips. <https://www.quickanddirtytips.com/relationships/romance/how-to-avoid-an-online-romance-scam-when-searching-for-your-real-love>
- Pusparisa, Y. (2020, September 11). *Ribuan penipuan online dilaporkan dalam lima tahun terakhir*. Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/11/ribuan-penipuan-online-dilaporkan-tiap-tahun>
- Pro Balikpapan. (2016, October 26). *Rekening BRI bobol, diduga modus carding*. Prokal.co. <https://balikpapan.prokal.co/read/news/200259-rekening-bri-bobol-diduga-modus-carding/>
- Ridhoi, M.A. (2020, October 7). *Kenali maraknya penipuan online saat pandemi*. Katadata. <https://katadata.co.id/muhammadridhoi/analisisdata/5fs7c5da0cc927/kenali-maraknya-penipuan-online-saat-pandemi>
- Rijnetu, I. (2021, July 16). *Here are the top online scams you need to avoid today*. Heimdal Security. <https://heimdalsecurity.com/blog/top-online-scams/>
- Roy (2021, January 12). *Wah, bos Grab Toko ngaku tipu 980 konsumen, kerugian Rp 17 M*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20210112192234-37-215450/wah-bos-grab-toko-ngaku-tipu-980-konsumen-kerugian-rp-17-m>
- Safira, A. P. (2020, November 6). *Ketahui apa itu phishing & bahayanya bagi bisnis*. Golden Fast Network. <https://www.goldenfast.net/blog/phishing-adalah/>

- Safira, A.P. (2020, November 5). *Spoofing: Pengertian, tipe, & cara mencegahnya*. Golden Fast Network. Diakses dari <https://www.goldenfast.net/blog/apa-itu-spoofing/>
- Sammons, J. & Cross, M. (2017). *The basics of cyber safety, computer and mobile device safety made easy*. Elsevier.
- Seo, Y. (2010, September 1). *SMS minta pulsa dari pengungsi Sinabung marak*. Tempo.co. <https://nasional.tempo.co/read/275519/sms-minta-pulsa-dari-pengungsi-sinabung-marak>
- Setiawan, D. (2021, January 5). *Bupati Purbalingga lapor polisi, beredar akun palsu Facebook, digunakan untuk tipu warganet*. Tribunnews. <https://banyumas.tribunnews.com/2021/01/15/bupati-purbalingga-lapor-polisi-beredar-akun-palsu-facebook-digunakan-untuk-tipu-warganet?page=2>
- Shaban, H. (2018, September 19). *Nearly half of cellphone calls will be scams by 2019, report says*. The Washington Post. <https://www.washingtonpost.com/technology/2018/09/19/nearly-half-cellphone-calls-will-be-scams-by-report-says/>
- Oktarini, D. S. & Rachmanta, D. R. (2021, August 21). *Cara mencegah agar akun tak dimasukkan ke grup WhatsApp sembarangan*. Suara.com. <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/23/214144/cara-mencegah-agar-akun-tak-dimasukkan-ke-grup-whatsapp-sembarangan?page=all>
- Tamtomo, A. B. (2021, May 26). *Infografik: Cara cek data pribadi bocor atau tidak*. Kompas.com. <https://www.kompas.com/tren/read/2021/05/26/133500365/infografik--cara-cek-data-pribadi-bocor-atau-tidak-di-internet>
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, [https://jdih.kominfo.go.id/produk\\_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008+tanggal+21+a+pril++2008](https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008+tanggal+21+a+pril++2008)
- Warf, B. (Ed.). (2018). *The SAGE Encyclopedia of the Internet*. SAGE.

Whatsapp (n.d). *Stolen accounts*.  
<https://faq.whatsapp.com/general/account-and-profile/stolen-accounts>

Zainuddin, H. (2021, April 19). *Ramai akun Facebook dihack, ini cara menghindari tag yang aneh-aneh di medsos dari pakar IT*. Makassar Terkini.id.  
<https://makassar.terkini.id/ramai-akun-facebook-dihack-ini-cara-menghindari-tag-yang-aneh-aneh-di-medsos-dari-pakar-it/>



## **BAB 5**

# **CARA KEREN BERBUDAYA DIGITAL**

Siswantini Amihardja, Eni Maryani, Santi Indra Astuti,  
Lintang Ratri Rahmiaji

### **APA YANG DISEBUT DENGAN BUDAYA DI DUNIA DIGITAL**

#### ***Apakah yang disebut dengan budaya?***

Apakah budaya itu? Bagi banyak orang, budaya berarti lukisan, tari-tarian, patung, batik, dan berbagai karya seni lainnya. Itu benar. Berbagai karya seni itu baru sebagian kecil dari apa yang kita sebut budaya, karena sesungguhnya budaya adalah ekspresi yang jauh lebih luas. Budaya adalah segala sesuatu yang mewujudkan tindakan manusia, hasil pemikiran yang mewariskan berbagai hal di sekitar kita, mulai dari gagasan, nilai, perbuatan, hingga benda-benda yang kita sebut sebagai 'artefak budaya'.

Media digital, dan bagaimana kita berperilaku di ruang digital tidak terkecuali. Ini juga bagian dari budaya, yang lebih tepat disebut sebagai budaya digital. Nah kini, saat media digital menjadi keseharian kita, budaya digital menjadi salah satu tantangan yang harus diselesaikan. Bagaimanakah sebenarnya wujud budaya digital?

Bagaimana budaya digital bisa menyelesaikan permasalahan-permasalahan di ruang digital? Bagaimana mewujudkan nilai-nilai luhur budaya Indonesia ke dalam budaya digital? Inilah tantangan umum yang dihadapi oleh kita semua.

Sebagai penerus bangsa, Kawan Muda Japelidi akan menjadi budaya penting Indonesia di masa depan. Untuk itu, kawan Muda Japelidi perlu memiliki kemampuan literasi digital agar bisa membangun dan mengembangkan budaya digital yang baik. Hasil FGD yang dilakukan di 5 provinsi, yaitu Bali, NTT, Kalimantan Selatan, Sulawesi Selatan, dan Maluku memperlihatkan sejumlah temuan mengenai permasalahan literasi digital di tengah-tengah Kawan Muda Japelidi. Yuk, kita cermati satu-persatu. *Pertama*, terdapat permasalahan keterbatasan akses. Nah ini kaitannya dengan pemerataan infrastruktur jaringan dan kuota. Maklum, saat ini berbagai urusan dilakukan menggunakan perangkat digital. Banyak kawan muda mengeluhkan persoalan sinyal akibat keterbatasan jaringan dan kuota saat harus mengerjakan dan mengumpulkan tugas harian sekolah. *Kedua*, terjadi kasus-kasus perundungan siber yang memprihatinkan, sehingga berujung pada ketidaknyamanan. Tampaknya sepele ya, tetapi ada banyak komen-komen negatif yang sering meruntuhkan kepercayaan diri<sup>civ</sup>. *Ketiga*, ruang digital menjadi tempat yang sarat dengan orang-orang yang berseteru. Fenomena minimnya empati bukan hal yang aneh lagi. Kasus ujaran kebencian semakin sering muncul, khususnya di media sosial. *Keempat*, masih ditemukan hoaks berdasarkan faktor-faktor suku, agama, ras dan antargolongan (SARA). Inilah kejadian yang masih banyak ditemukan oleh Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur.

Di sisi lain, FGD memperlihatkan bahwa Kawan Muda Japelidi memiliki kepekaan terhadap nilai-nilai sosial. Bahkan, sudah mempraktikkan beberapa perilaku budaya yang positif di ruang digital.



Misalnya saja, ketika mendapati perilaku teman yang tidak oke di ruang digital. 'Tegur saja secara langsung, jangan langsung dipublish seperti di Tiktok'<sup>clvi</sup>. Membahas sesuatu di Internet itu boleh-boleh saja, tetapi 'kalau berkomentar itu ya sambil menjaga perasaan orang lain juga'<sup>clvii</sup>. Atau, 'gunakan bahasa dan kalimat yang cocok, tidak asal menyampaikan pendapat di media sosial yang bisa saja dapat menyebabkan keluarnya pembahasan dari topik sesungguhnya'<sup>clviii</sup> (Irsyad, Sulawesi Selatan). Beberapa kawan muda Japelidi juga menyadari minimnya kesantunan warganet Indonesia. "Warganet Indonesia dianggap warganet paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Hal ini dikarenakan warganet Indonesia memiliki *image* terlalu bangga dan suka marah-marah... Hal ini sudah diketahui sampai di luar Indonesia". Ekspresi-ekspresi semacam ini, saat dilontarkan oleh para peserta FGD, memperlihatkan kepekaan kawan muda Japelidi pada aspek-aspek budaya digital. Berarti, Kawan Muda Japelidi sudah menyadari pentingnya adab di ruang digital. Ini keren banget!

### ***Apa hubungannya budaya digital dan literasi digital?***

Sebagai bagian dari budaya digital, adab atau norma berperilaku di ruang digital memang sangat penting, dan tidak boleh dianggap enteng. Adab digital akan menuntun kita untuk bergaul dengan baik, menghargai orang lain, sekaligus juga membentuk identitas diri kita yang positif. Ketika semua ini tercipta, maka budaya digital akan menjadi ruang yang menyenangkan, mencerahkan, dan menenteramkan semua orang. Ini nih, cita-cita kita bersama.

Budaya digital yang baik akan terwujud ketika kita semua memiliki literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, menyeleksi, memahami semua konten digital dan memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan kita.

Budaya digital melengkapi apa yang sudah Kawan Muda Japeli di pelajari di depan mulai dari etika digital, keren di dunia digital, dan cara aman menggunakan media digital. Keempat tema ini menjadi pengantar dalam mengaplikasikan 10 kompetensi digital seperti yang sudah di singgung di awal. Sebenarnya, 10 kompetensi ini adalah kegiatan kita sehari-hari. Jadi, tidak sulit untuk menerapkannya. Hanya saja, dalam budaya digital, memiliki keterampilan atau kemampuan saja tidak cukup. Diperlukan panduan nilai dan norma agar kemampuan tersebut mewujudkan budaya digital yang baik, produktif, dan kreatif.

### ***Pancasilais di dunia digital? Tentu bisa!***

Bicara soal nilai, maka budaya digital bagi warga Indonesia tentu harus berlandaskan nilai-nilai yang kita yakini sebagai bangsa. Nilai-nilai ini ditemukan di Pancasila sebagai dasar negara kita. Nilai **Cinta Kasih** merupakan esensi Sila Pertama (Ketuhanan yang Maha Esa). Mewujudkan **Kesetaraan dan Solidaritas** adalah pengamalan Sila Kedua (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab). **Harmoni, Mencintai, dan Mengutamakan (Produk) Indonesia, serta Menghargai Keberagaman** tidak lain merupakan wujud Sila Ketiga (Persatuan Indonesia). Nilai-nilai **Demokrasi, Partisipasi, Kebebasan Berekspresi, Menghargai Perbedaan** menjadi amanah Sila Keempat (Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan). Sementara **Gotong-Royong, Partisipasi, dan Tolong-Menolong** adalah wujud nilai pada Sila Kelima (Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia). Di manapun kita berada, apakah di lingkungan luring maupun daring, nilai-nilai ini tetap harus menjadi panduan kita dalam berperilaku, menanggapi sesuatu, atau mengambil keputusan. Jelas, budaya digital juga harus diisi oleh nilai-nilai tersebut. Sulit? Tidak dong, karena ini kan sebenarnya identitas kita dan sudah kita aplikasikan sehari-hari.

## ***Bagaimana cara menggunakan bagian modul ini?***

Di bagian ini, Kawan Muda Japelidi akan menemukan pembahasan mengenai budaya digital yang sesuai dengan kebutuhan. Modul terbagi menjadi 4 subbab, yaitu:

<b><i>Subbab 1</i></b>	<b>Budaya Digital, Kenapa Perlu?</b>  Mengajak Kawan Muda Japelidi untuk lebih memahami dan mencermati contoh-contoh budaya dan berbudaya di dunia digital
<b><i>Subbab 2</i></b>	<b>Bermedia Digital itu Gaya</b>  Menemani Kawan Muda Japelidi untuk lebih percaya diri
<b><i>Subbab 3</i></b>	<b>Media Digital Menjauhkan atau Mempererat hubungan?</b>  Mengajak Kawan Muda Japelidi mengenal lebih jauh tentang peran dan fungsi media sosial dalam membantu interaksi di dunia digital dan dunia nyata.
<b><i>Subbab 4</i></b>	<b>Berbeda Budaya tapi tetap Akur</b>  Membantu Kawan Muda Japelidi untuk memanfaatkan media sosial untuk lebih fokus pada persamaan dari pada perbedaan saat menggunakan di media digital

Modul disusun berdasarkan hasil ngobrol-ngobrol dengan Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur. Sekaligus, digabungkan dengan praktik terbaik bermedia digital yang akan mendorong terciptanya budaya digital yang baik bagi kita semua.

### ***Bagaimana kawan muda menggunakan modul di bab ini?***

Kawan Muda Japelidi, modul bab ini sangat mudah digunakan, ikuti urutannya dan praktikkan aktivitasnya, dengan begitu Kawan Muda Japelidi jadi lebih mudah memahaminya, karena belajar sambil mempraktikkannya.

Pada Kawan-kawan Muda, harapan akan budaya digital yang positif kami gantungkan. Kawan Muda Japelidi akan menjadi *role model* alias panutan bagi generasi selanjutnya, sehingga Indonesia dapat *survive* dan berjaya di panggung digital. Kawan Muda Japelidi adalah kuncinya. Yuk, kita bangun budaya digital yang baik bersama-sama.

### **MENGAPA PERLU BERBUDAYA DI DUNIA DIGITAL?**

#### ***Bagaimana mengenali budaya digital?***

Kawan Muda Japelidi tentu pernah dong mendengar kata budaya digital, tapi tahukah apa itu budaya digital? Istilah budaya digital muncul seiring dengan berkembangnya digitalisasi berbagai aktivitas kehidupan manusia. Digitalisasi ini menjadikan Kawan Muda Japelidi secara otomatis menjadi warga negara digital ketika memanfaatkan semua fasilitas digital seperti menggunakan *website*, media sosial, aplikasi digital, *game*, belanja *online* dan lain-lain<sup>clix</sup>.

Istilah budaya dalam budaya digital bukan merujuk pada istilah aktivitas kesenian, kerajinan atau produksi seperti yang dikenal secara umum *lho*. Budaya digital juga berbeda dengan budaya cetak atau siaran dalam beberapa hal. Budaya dalam budaya digital merujuk pada kebiasaan, nilai dan perilaku orang-orang yang berada di dunia digital.

Keunikan budaya digital diantaranya memungkinkan penggunaanya mengembangkan jejaring kerjasama atau sekedar pertemanan dengan beragam orang dari beragam latar belakang budaya dan negara tanpa terbatas ruang dan waktu. Kemajuan teknologilah yang memungkinkan semua itu terjadi.

Tahu tidak apa manfaat dari mudahnya berjejaring di dunia digital? Jejaring itu membuat kita bisa berteman dengan beragam orang dari beragam latar belakang budaya, bahkan dari berbagai negara. Tentu ini menyenangkan ya! Tapi jangan lupa, sebagai seorang warga negara digital tidak jauh berbeda dengan warga negara didunia nyata, ada rambu-rambu yang harus kita perhatikan sehingga kita menjadi warga negara yang memiliki adab dan sopan-santun.

Negara kita punya rambu yang luar biasa keren, lima sila yang mungkin sudah Kawan Muda Japelidi kenal sejak kecil. Ya benar, Pancasila. Coba Kawan Muda Japelidi ingat kembali, kata atau kalimat apa yang paling sering temukan di media sosial Facebook, Instagram atau Twitter.

Lebih sering mana menemukan unggahan yang menyejukkan atau membanggakan sehingga *followernya* juga membalas sapaan dengan *like* atau kata-kata yang menyenangkan? Atau menemukan unggahan yang penuh keluhan, cacian, hinaan penuh kebencian?

Sedih kan Kawan-kawan Muda kalau dapat komentar seperti itu? Tidak asyik ya, bikin Kawan Muda pasti jadi *bad-mood* dan tidak pede kalau mau unggah sesuatu di media sosial. Terus gimana dong?

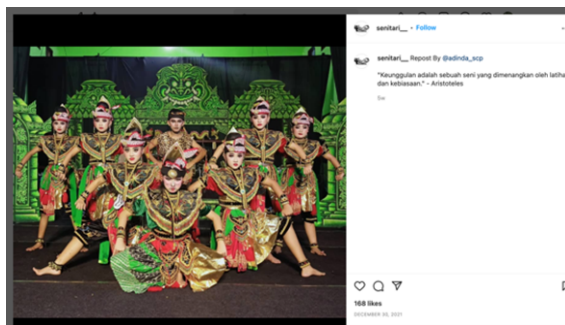
Nah Kawan-kawan Muda Japelidi, tahu tidak kalau kedua kasus itu bagian dari budaya digital yang membentuk kebiasaan pengguna media sosial.

Bukan hanya di Indonesia *lho*, tapi di seluruh dunia. Terus apa hubungannya dengan Pancasila? Gini Kawan Muda Japelidi, Pancasila itu membekali kita untuk bisa jadi orang yang penuh kasih, toleransi, egaliter mendorong partisipasi dan menjadi pedoman untuk saling tolong menolong. Lalu apa hubungannya dengan dunia digital dan budaya digital?

Kawan Muda Japelidi, seperti disebut di awal tadi budaya digital adalah nilai-nilai, norma, dan perilaku orang ketika berada di dunia digital, dunia yang terhubung karena teknologi internet. Ketika kita berada di dunia digital, terkadang saking senangnya kita berada di tempat yang seperti “membebaskan” kita untuk berbagi apa saja yang kita mau bagi, membuat kita lupa bahwa batas kesenangan kita adalah kesenangan orang lain. Maksudnya? Kita boleh merasa bebas dan senang, tapi ingat di dunia itu ada orang lain yang memperhatikan kita, ada *follower*, ada pembaca, ada penonton atau pendengar akun kita. Kalau sampai konten-konten yang kita bagikan itu menyinggung dan menyakiti orang lain, maka kita sudah mengajak orang untuk memiliki kebiasaan buruk, kebiasaan yang tidak beradab atau kebiasaan yang mengabaikan sopan-santun. Ingat Kawan Muda Japelidi, saat ini kita ada di era *death of expertise*, dimana kita sebagai pengguna media digital bisa juga dari produsen informasi<sup>clx</sup>.

Padahal di dunia digital ini rasa penuh kasih, toleransi, egaliter, partisipatif, dan keinginan untuk saling tolong menolong itu terfasilitasi dengan sempurna. Kenapa? Karena memungkinkan kita sebagai pengguna layanan internet untuk membangun kebiasaan positif, kalau cakap menggunakan dan memanfaatkan teknologi. Teknologi yang menghadirkan berbagai macam *gadget* yang semakin lama semakin canggih memungkinkan kita untuk berkreasi secara bebas dan menonjolkan orisinalitas karya kita dan dikenali dunia.

Lho, katanya budaya digital dan budaya yang kita kenal di dunia nyata itu berbeda tapi kok ada berkreasi dan berkarya, apa maksudnya ini? Begini Kawan Muda Japelidi, teknologi digital yang saat ini kita gunakan dapat juga dipergunakan untuk membagikan konten-konten kebudayaan tradisional, modern, dan karya seni hasil karya kawan-kawan muda dengan positif. Misalnya, Kawan-Kawan Muda Japelidi bisa membagikan karya seninya di media sosial Instagram, Tiktok, atau Facebook. Bahkan kawan-kawan bukan hanya bisa mengunggah hasil karya yang sudah jadi, tapi prosesnya pun dapat dibagikan di media sosial. Kawan muda yang senang menari, bisa unggah video saat Latihan di Tiktok atau di media sosial lainnya, dan beri *caption* yang menyemangati dan memotivasi *followers* atau penontonnya. Atau, Kawan Muda Japelidi juga bisa mengunggah persiapan-proses pembuatan hingga karya jadi dari ide-ide kreatif yang Kawan Muda Japelidi miliki di akun Instagram atau Twitternya. Jangan lupa, beri *caption* yang menjelaskan apa yang dilakukan, dengan bahasa yang baik tentunya ya.



Gambar 5. 1. Contoh Aktivitas budaya yang dapat diunggah di media sosial  
Sumber: Akun Instagram @senitari\_

Tapi kok ada yang suka julid ya? Atau ada saja warganet yang suka unggah hal-hal yang bikin ribut atau bikin kesel atau bahkan bikin sakit hati.

Jadi bikin takut kalau mau unggah atau unggah karya. Bagaimana harus menyikapinya? Gampang Kawan Muda, ada tiga pilihan langkah yang bisa kawan-kawan muda lakukan;



Bagan 5. 1. Cara menghindari terlibat dari unggahan julid  
(Sumber: hasil olahan penulis)

Kawan Muda Japelidi, budaya digital yang positif akan terbangun karena kita terbiasa mengunggah hal-hal positif dan berguna bagi orang banyak. Seperti juga budaya menggunakan masker, awalnya kita akan merasa sesak napas dan merepotkan, takut dirazia, takut terpapar virus, dan takut-takut lainnya. Tetapi setelah berbulan-bulan dijalankan, menggunakan masker itu jadi kebutuhan, dan merasa ada yang salah jika tidak menggunakan. Demikian juga dengan berbudaya di dunia digital, apa pun yang kita rutin lakukan, lama-lama akan menjadi kebiasaan kemudian menjadi kebutuhan. Sekali kita mengunggah hal positif dan menghindari hal negatif, maka akan menjadi kebiasaan dan kebutuhan untuk terus menemukan hal-hal positif.



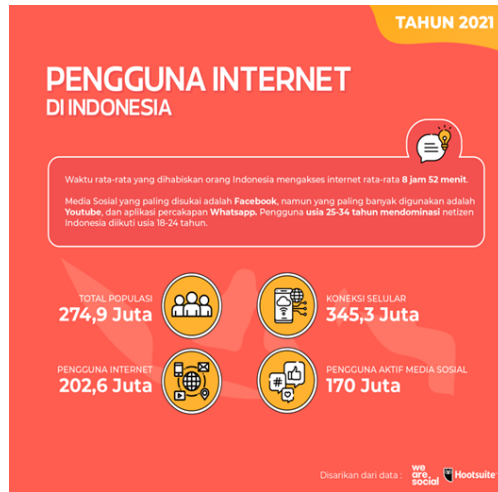
Nah, semoga Kawan Muda Japelidi sekarang bisa memahami, mengapa berbudaya di dunia digital itu penting. Keterhubungan kita dengan berbagai latar belakang orang di dunia maya atau dunia digital menuntut kita memiliki pola dan aturan interaksi yang disepakati bersama agar tidak terjadi kesalahpahaman, perundungan ataupun pelecehan berdasarkan SARA.

## **BERMEDIA DIGITAL ITU GAYA**

### ***Media Digital itu apa sih?***

Istilah media digital pastinya sudah sering didengar oleh Kawan Muda Japelidi tidak saja kawan-kawan di Jawa, pasti juga yang di Sumatera, Bali, Nusa Tenggara, Kalimantan, Maluku, Sulawesi atau Papua. Media digital ini sepertinya ada dimana-mana dan digunakan oleh siapa saja termasuk oleh kawan-kawan muda Japelidi. Media Digital juga sering disebut dengan istilah media baru (*new media*) atau media siber (*cyber media*). Secara umum media digital adalah media berbasis internet. Itulah mengapa kawan muda Japelidi harus membeli kuota untuk *handphone*-nya agar tekoneksi ke internet sehingga dapat menggunakan beragam aplikasi seperti *web site*, media sosial, aplikasi *game*, *market place*, yang dapat diakses melalui jaringan internet.

Selain kuota, kualitas jaringan internet juga akan mempengaruhi koneksi kawan muda Japelidi terhadap aplikasi. Pasti kawan japelidi pernah bahkan mungkin sering ya, mengalami gangguan jaringan seperti terlempar dari *Zoom*, atau sulit sekali meng-*upload* atau men-*download* konten dari *website* atau media sosial. Kualitas ini tergantung dari infrastruktur yang tersedia dan banyaknya pengguna internet yang ada. Berdasarkan data tahun 2021, di Indonesia terdapat 202,6 juta orang yang menggunakan internet. Selain itu terdapat 345,3 juta *mobile phone* di Indonesia yang terkoneksi ke internet, dan jumlah itu melebihi jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 274,9 juta<sup>clxii</sup>. Luar biasa ya.



Gambar 5.2. Pengguna Internet di Indonesia  
 Sumber: We Are Social, ilustrasi oleh Hilmy Zharief

Pemerintah melalui program digitalisasi, saat ini terus berusaha meningkatkan kualitas jaringan internet terutama untuk wilayah timur. Ya, wilayah timur yang saat ini kualitas jaringan internetnya masih sering terganggu. Semoga saja program digitalisasi terus berkembang dan berhasil sehingga kawan muda Japelidi dapat menikmati jaringan internet yang lebih berkualitas. Pemerintah juga berharap kita dapat memanfaatkan internet untuk hal-hal yang positif dan bermanfaat.

### ***Media Digital dalam Budaya Digital***

Di bagian sebelumnya Kawan Muda Japelidi sudah membaca tentang budaya digital kan ya. Nah banyak Kawan Muda Japelidi kalau ditanya, berapa lama menggunakan *handphone* untuk mengakses internet? Maka umumnya menjawab mulai dari bangun tidur dan diakhiri saat mau tidur. Itu tidak saja terjadi pada Kawan Muda Japelidi tapi banyak pengguna media digital melakukan hal yang sama *lho*.



Gambar 5. 3. Waktu Harian Penggunaan Berbagai Media  
 Sumber: Diolah dari We Are Social (2021) (Ilustrasi oleh Hilmy Zharief)

Kalau setiap hari kita menggunakan media digital selama itu bahkan lebih, maka tentunya akan membentuk kebiasaan tertentu dalam keseharian kita. Pertanyaan yang muncul adalah untuk apa Kawan Muda Japelidi menggunakan media setiap harinya?

Media digital itu memiliki beberapa fungsi yaitu untuk mendapatkan informasi, pendidikan, hiburan, dan kontrol sosial. Nah coba kita rinci ya apakah Kawan Muda Japelidi sudah menggunakan media sesuai fungsinya?

Pengalaman Kawan Muda Japelidi di Maluku:

- Keseharian saya selepas bangun tidur untuk kegiatan sekolah itu saya hanya cek WhatsApp untuk cek dari grup kelas, kalau untuk sosial media dari Instagram, Facebook mencari hiburan di TikTok. Setelahnya saya mencari informasi lewat Google dan YouTube.
- “Sepulang sekolah saya sudah membuka Handphone untuk mengecek tugas yang dikirimkan oleh guru, dan membuka YouTube untuk membantu menjawab soal-soal yang ditanyakan oleh guru.”

Walaupun begitu masih ada yang menggunakan media digital untuk hal-hal tertentu saja, seperti diceritakan Kawan Muda Japelidi berikut “hanya digunakan untuk menelepon orang tua di kampung” atau “Saya hanya menggunakan HP untuk menelepon orang tua dan bermain *game*”. Bolehkah kita menggunakan media digital untuk bermain *game*? Tentu saja boleh, tidak saja main *game* tapi juga nonton film mendengarkan musik yang dapat menghibur kita. Ingat *Iho* menghibur diri itu perlu agar kita bahagia dan sehat.

Tapi kenapa ada anak yang suka kena marah orang tua atau gurunya ketika menggunakan media digital untuk memenuhi keinginannya untuk menghibur diri? Nah itu pasti ada alasannya kenapa mereka kena marah.

**Pertama,**

*karena lupa waktu*, sehingga waktu luang yang ada semua digunakan untuk main *game*, nonton atau mendengarkan musik sehingga mengurangi bahkan mengabaikan waktu untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah, mengobrol dengan bapak, ibu, kakak atau adik-adik, atau menyapa teman dan tetangga disekitar rumah, atau berolahraga agar badan lebih sehat.

## **Kedua,**

*karena membuat atau menyebarkan konten-konten negatif.* Sebaiknya kita dapat menilai konten yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut dalam lingkungan kita mana yang pantas atau tidak pantas, mana yang menyakiti orang lain dan mana yang membuat orang lain senang. Kawan Muda Japelidi pasti sudah tahu ya, walau kadang karena kesal, marah atau disakiti oleh pengguna media digital (warganet) lain kemudian ingin melakukan hal yang sama. Tidak perlu kawan, karena hidup kita tidak perlu diisi oleh hal-hal buruk seperti itu. Kita tidak butuh hal itu walau kadang ingin melakukannya. Kawan Muda Japelidi banyak yang sudah sadar tentang itu, seperti disampaikan oleh kawan-kawan berikut;

### Pendapat Kawan Muda Japelidi di NTT

- *“Kita harus saling menghargai dan menghormati budaya lain, saling tetap tegur sapa, memberi salam kepada teman, menggunakan kata yang sopan dan baik ketika dengan orang yang lebih tua”*
- *Sebelumnya saling menegur, mengenal, menyapa, setelah menggunakan media digital tidak saling tegur sapa dan sibuk dengan gadget masing-masing. Seharusnya tetap mempertahankan budaya kita untuk saling bertegur sapa”*

## **Warganet yang Berbudaya dan "Gaya”**

Kawan Muda Japelidi yang menjadi pengguna media digital atau disebut dengan warganet sebenarnya keren. Mengapa menjadi warganet itu keren?

Menjadi warganet artinya menjadi masyarakat jaringan yang beranggotakan orang dari beragam budaya, bangsa, pekerjaan, keahlian yang tersebar di berbagai wilayah dunia. Warganet bukan saja warga dari Bali, Nusa Tenggara, Kalimantan, Sulawesi, atau Maluku. Warganet berasal dari seluruh wilayah Indonesia dan juga warga dari berbagai negara di dunia.

Bayangkan betapa hebatnya Kawan Muda Japelidi dapat tahu kehidupan orang dari berbagai tempat bahkan juga artis, ilmuwan, pengusaha yang memiliki bakat yang hebat di berbagai bidang. Kesempatan ini tidak pernah bahkan tidak terpikirkan dapat dialami oleh orang-orang dari generasi sebelumnya. Kawan Muda Japelidi sudah ada dalam masyarakat digital dengan budaya digital dalam kehidupannya.

Bermedia digital dengan gaya artinya dapat bersikap dan bertindak keren sejalan dengan karakteristik positif media digital yang dapat menjalankan banyak peran dengan beragam fungsinya. Media digital yang berbasis internet saling terkoneksi satu sama lain sehingga dapat menghasilkan banyak hal yang luar biasa. Sebagai warganet, Kawan Muda Japelidi juga dapat menjalankan banyak peran melalui media digital. Selain itu juga dapat bekerja sama dengan banyak pihak untuk mendapat manfaat yang maksimal akan tetapi tetap memegang nilai-nilai kebaikan yang dimiliki budaya kita, budaya Indonesia yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

## MEDIA DIGITAL MENDEKATKAN ATAU MENJAUHKAN HUBUNGAN?

### *Bersama tapi sendiri-sendiri, benarkah?*

Kawan Muda Japelidi, sering dengar kan istilah “media sosial mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat” atau mendapat ajakan untuk ngumpul bareng, reuni teman SD, SMP atau SMA tapi saat bertemu masing-masing asyik dengan *handphonenya*. Ini juga yang dirasakan Kawan Muda Japelidi dari Sulawesi Selatan.

*Teknologi digital tidak lagi sesuai dengan budaya, dimana dahulunya teknologi diciptakan untuk mempermudah komunikasi jarak jauh maupun namun sekarang dipergunakan lain, bahkan sampai menimbulkan adanya sifat individualistik<sup>cxiii</sup>*

Fenomena ini tampaknya menjadi budaya baru disemua pengguna media sosial tanpa terbatas usia. Melalui media sosial, Kawan Muda Japelidi bisa tiba-tiba bertemu dengan teman SD yang sudah belasan tahun tidak bertemu, melalui media sosial ketika sedang merantau komunikasi dengan ayah, ibu, adik, kakak atau anggota keluarga lainnya tiba-tiba merasa menjadi lebih dekat. Obrolan dalam keluarga melalui aplikasi obrolan terasa lebih mengalir. Tapi sayangnya hal ini tidak terjadi ketika tatap muka, di rumah ayah, ibu, adik atau kakak lebih asyik dengan gawainya. Ketika ngumpul atau reuni dengan teman-teman bukan obrolan yang dikedepankan, tetapi sibuk *selfie* dan *upload* di media sosial. Mengalami kan hal-hal seperti ini? Lalu dimana salahnya?

### ***Asyik dengan gawai sendiri, mengapa ya?***

Kawan Muda Japelidi, situasi seperti dipaparkan diatas dikenal dengan istilah *phubbing* yang artinya perilaku seseorang yang asyik dengan gawainya ketika dia tengah ada di dalam sebuah pertemuan atau mengabaikan teman atau orang-orang di sekitarnya.

Kalau ada teman kita yang bersikap seperti itu ngumpul bersama teman-teman jadi tidak seru kan ya, ini juga disampaikan oleh teman-teman dari NTT waktu melakukan diskusi bersama dengan Kawan Muda Japelidi:

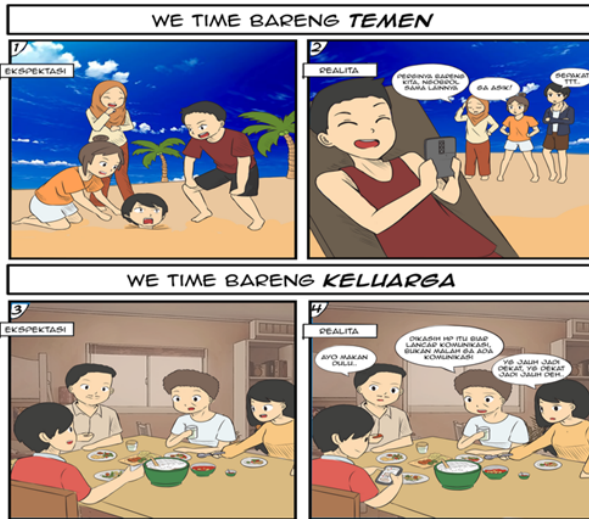
*“sekarang banyak yang sibuk dengan gadget masing-masing dan tidak menghiraukan sekitar, seharusnya jika sedang kumpul tidak sibuk dengan HP sendiri agar bisa ngobrol”.*

Menurut para psikolog *phubbing* dikategorikan sebagai anti sosial lho. Tentunya Kawan Muda Japelidi tidak suka toh kalau disebut sebagai anti sosial, karena sikap itu dianggap negatif dan kebalikan dari sikap pro-sosial yakni sikap yang selalu ingin membantu orang lain, terlibat dengan orang lain dan bersimpati dan berempati kepada orang lain<sup>clxiv</sup>.





PHUBBING : YAY OR NAY?



Gambar 5. 5. Contoh *Phubbing*  
 Sumber: Olahan Penulis (Ilustrasi oleh Hilmy Zharief)

Kawan Muda Japelidi tentunya sudah mengerti kalau kita ini mahluk sosial yang membutuhkan orang lain. Menurut para ahli komunikasi dengan berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain kita jadi bisa mengenal siapa diri kita. Hal sederhana dari manfaat berinteraksi dengan orang lain adalah kita mengenal nama kita, mengetahui apakah kita orang yang menyenangkan diajak bicara atau tidak. **Jangan sampai kita terlalu asik dengan gawai hingga mengabaikan orang terdekat.**

Nah, sekarang Kawan Muda Japelidi jadi paham kan, kalau *phubbing* itu sikap yang bertentangan dengan norma-norma dan nilai-nilai yang berlaku di lingkungan kita. Apalagi kalau Kawan Muda lebih sering menghabiskan waktu dengan gadgetnya dibandingkan dengan sesama manusia. Yuk kita cermati sama-sama situasi mana yang lebih menyenangkan anti-sosial atau pro-sosial.



Gambar 5. 5. Pemanfaatan Media Sosial untuk Kampanye Donasi  
Sumber: akun Instagram @ketimbang.ngemis.bandung

## ANTI SOSIAL TENTU KEBALIKANNYA YA KAWAN MUDA...

### MEDIA DIGITAL YANG MENDEKATKAN

Kawan Muda Japelidi, teknologi dari yang sederhana seperti peralatan berburu dan peralatan rumah tangga di jaman purbakala hingga penemuan *Artificial Intelligent* (AI) yang sedang marak belakangan ini diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Penemuan teknologi komunikasi yang menjadi cikal bakal ditemukannya komputer diciptakan untuk memudahkan interaksi dan komunikasi antar manusia. Dimulai dari telegram yang mempercepat proses pengiriman berita, diikuti dengan telepon yang memungkinkan dua orang atau lebih yang berada di dua tempat yang berbeda bisa saling berbicara hingga ditemukannya internet yang merubah wajah dunia.

Menurut data dari UNICEF saat ini 71% kawan muda berusia 15-24 tahun di seluruh dunia aktif berada di dunia digital atau beraktivitas secara *online*<sup>clxv</sup>.

Kawan-kawan muda yang aktif berada di dunia digital ini dengan mudah dapat terhubung dengan orang lain yang berasal dari berbagai penjuru dunia. Keterhubungan ini membuat Kawan Muda Japelidi lebih mudah untuk menambah teman, menambah informasi, memberikan inspirasi, mendorong inovasi dan yang lebih penting membuat Kawan Muda Japelidi yang merantau dan jauh dari keluarga menjadi terasa dekat. Ini salah satu pendapat Kawan Muda Japelidi dari NTT:

*Yang saya suka karna kita bisa berhubungan dengan orang yang jauh, misalnya keluarga yang jauh kita bisa berhubungan lewat media sosial dengan mereka dan kita juga bisa mengetahui informasi yang kita tidak tahu misalnya dari Google<sup>clxvi</sup>*

Senang kan kalau sedang merantau tapi tetap merasa dekat dengan mama, papa, kakak, adik bahkan teman-teman yang juga merantau di kota yang berbeda. Apa lagi ya yang membuat internet ini mendekatkan kita dengan yang jauh. Kawan Muda Japeli tentu kenal ya nama-nama seperti Superman atau Batman, atau nama Marvel yang meluncurkan berbagai komik dan film-film superhero Amerika. Apakah Kawan Muda Japeli tahu kalau yang membuat ilustrasi komik-komik tersebut di antaranya ada ilustrator dari Indonesia. Ya, mereka tetap tinggal di Indonesia tetapi bekerja untuk perusahaan Amerika. Coba perhatikan cuplikan unggahan Pak Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Uno berikut ini<sup>.clxvii</sup>:

sandiuno Penggemar bola basket @nba pasti sudah tidak asing lagi dengan @justholla7! Ada yang menarik pada pertandingan beberapa waktu lalu. Ia mengenakan baju batik saat menuju ruang ganti sebelum memasuki arena pertandingan.

Batik yang ia kenakan ini bukan sembarang batik. Ia memesannya langsung ke perajin batik asal Blitar, Jawa Timur bernama @yogi.rosdianta dan istrinya, Santika. Yogi dan Santika ini juga pernah mendesain udeng untuk saya pakai saat kunjungan ke Pantai Serang, Blitar.

Gambar 5. 6. Contoh Penghargaan Menteri atas karya Anak Muda Keren Indonesia di dunia Internasional  
Sumber: Detik.com (2021)

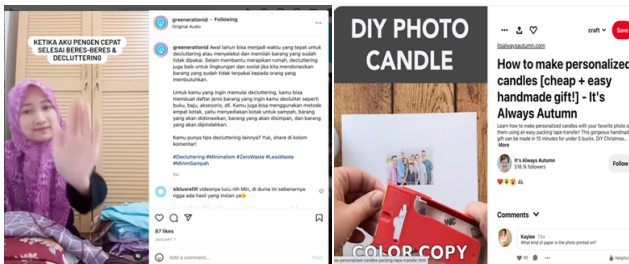
Apa yang Kawan Muda Japelidi temukan dari *posting*-an Pak Menteri tersebut? Ya, betul, media sosial mendekatkan para pengerajin batik Indonesia dengan pelanggan di benua lain.

Artinya apa? Kawan Muda Japelidi juga dapat memanfaatkan kelebihan media sosial tersebut.

Kedua ilustrasi tersebut menjadi bukti bahwa media digital dapat dimanfaatkan untuk mendekatkan kita dengan orang-orang di luar lingkungan terdekat kita. Media digital, seperti juga teknologi komunikasi pada awal perkembangannya menjadikan dunia seperti sebuah kampung kecil (*global village*) seperti dikemukakan oleh Marshal McLuhan (1964) yang menggambarkan keterhubungan manusia melalui teknologi media. Kini keterhubungan kita dengan orang-orang dari berbagai kota dan negara semakin terfasilitasi dengan adanya media digital dan media sosial. Kawan Muda Japelidi pastinya sudah mengalami ya, dengan menekan tombol-tombol di *handphone* atau laptop kalian sudah bisa terhubung dengan teman yang tinggal berjauhan, mengerjakan PR bersama melalui WhatsApp, Line atau mungkin ngobrolin ide-idenya di Discord. Seru kan, melalui media digital ini cara kita berinteraksi pun berubah, budaya kita berkumpul pun berubah.

Mau tahu lebih banyak tentang bagaimana memanfaatkan media digital untuk hal-hal positif? Kawan Muda Japelidi kan sudah belajar tentang etika digital, keren bermedia digital dan juga aman bermedia digital, nah seperti juga di dunia fisik untuk membangun sebuah budaya harus dimulai dengan pembiasaan. Membiasakan diri hanya mencari dan melihat hal-hal keren yang positif, ide-ide keren di berbagai platform media sosial seperti YouTube, Instagram, Twitter, Pinterest, Facebook dan lainnya.

## Apa hal baik yang bisa ditemukan di media digital?



Gambar 5. 7. Dua Contoh Unggahan yang Menginspirasi Followers  
Sumber: Instagram<sup>cxviii</sup>, Pinterest<sup>cxix</sup>

Satu lagi Kawan Muda Japelidi, laki-laki dan perempuan di dunia digital memiliki kesempatan dan peluang yang sama, kita bisa sama-sama berprestasi membangun Indonesia Timur yang tercinta. Yuk, mulai sekarang bagikan keindahan dan keunikan karya-karya Kawan Muda Japelidi dari daerah masing-masing. Jangan ragu dan percaya diri untuk berbagi kebiasaan positif.

## BERBEDA ITU BIASA, ASYIKIN AJA!

Kawan Muda Japelidi, di bab ini kita akan bertukar gagasan soal bagaimana bersikap *chill* di ruang digital, tidak gampang baper apalagi *overthinking*, supaya tidak lekas *burnout* dan terjebak jadi sumbu pendek ketika bertemu dengan pendapat yang berbeda di ruang digital. Bersama, nanti kita akan memahami nilai keberagaman, transformasinya sekaligus pelanggarannya yang menimbulkan konflik di ruang digital.

### ***Aku, kamu, kami, kalian, kita atau mereka?***

Kok seperti pelajaran bahasa ya? *Chill*, Kawan Muda Japelidi, ini masih bagian dari literasi kok. Mengapa diskusi pertama adalah soal bahasa, karena sebagian besar interaksi kita menggunakan bahasa, kata, lebih tepatnya. Maka pemilihan kata menjadi penting.

“Kata aku, kamu, kami, kita, kalian dan mereka jika digunakan dalam kalimat secara langsung akan menjelaskan siapa yang bicara, posisi dan hubungan bahkan identitas antara mereka yang sedang berinteraksi.”

Kata Kami, Mereka, Kita dan Kalian, secara langsung menjelaskan apakah seseorang tersebut *in-group* atau *out group*. Seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 5. 8. Penggunaan Bahasa di Internet.  
Sumber: Olahan Penulis (Ilustrasi oleh Hilmy Zharief)

Di ruang digital, di mana penggunaanya benar-benar beragam dengan interaksi yang tanpa sekat, pembedaan ini sering kali menjadi awal terjadinya konflik, di mana individu menjadi berada dalam posisi berlawanan yang menyebabkan **polarisasi** dan mudah tersulut **provokasi**. Maka menjadi penting untuk mulai **belajar menggunakan kata yang lebih inklusif**, tidak mudah memberi label “kalian”, atau “mereka”, berhadapan dengan “kami”, dan lalu melupakan ada kata “kita”.

### **Terjebak “echo chamber”, kok bisa?**

Berteman di media sosial memang tidak selamanya sempurna, pernahkah kita sangat marah kepada kawan sehingga berpikir *unfollow*, *unfriend* dan *block* dan lain-lainnya. Di sisi lain, kita selalu merespons positif unggahan tertentu. Pernah? Tak apa. Itu Manusiawi. Namun demikian, hati-hati, karena ternyata kita dapat terjebak dalam *echo chamber* (ruang gema) yang membuat kita hanya mendengar suara kita sendiri, dan merasa paling benar. Coba lihat Gambar 5.8.

### **HATI-HATI TERJEBAK ECHO CHAMBER, BEGINI CARA KERJA ALGORITMA INTERNET.**



Gambar 5. 8. Logika Algoritma di Internet  
Sumber: Olahan penulis (Ilustrasi oleh Hilmy Zharief)



Sudah mulai terbayang kan, jika kita *dikit-dikit* baper dan memutuskan *unfollow*, *unfriend* bahkan *block* hanya karena berbeda pendapat, pemikiran, adat kebiasaan, atau pilihan politik, maka yang tersaji di ruang digital kita seragam semua. Artinya kita tidak pernah mendengar suara, atau cara pandang terhadap masalah yang berbeda, dan sebagai dampaknya kita merasa paling benar karena semua bersuara sama alias terjebak di *echo chamber*.

### ***Ini bukan (ujaran) kebencian, yakin?***

Merujuk pada konvensi internasional UNESCO (2015) **ujaran kebencian** adalah pesan yang mengandung perasaan negatif berdasarkan SARA bertujuan menghasut untuk melakukan kekerasan mulai dari permusuhan, diskriminasi, kejahatan sampai genosida, serta hasutan untuk melakukan tindak terorisme terutama di *platform* media sosial<sup>clxx</sup>.

#### **Apa bedanya ujaran kebencian dan pencemaran nama baik?**

Ujaran Kebencian memiliki upaya untuk menghasut dan melakukan tindakan kekerasan kepada seseorang atau kelompok berdasarkan SARA. Sementara itu, pencemaran nama baik berfokus pada menurunkan kredibilitas dan kepercayaan terhadap seseorang atau kelompok tertentu.

#### **Apa bedanya ujaran kebencian dan kritikan?**

Ujaran kebencian tidak dibangun dari niat baik, tidak disertai bukti dan argumentasi yang tepat, juga tidak berfokus pada solusi. Kritikan, meski sering kali tajam, selalu berfokus pada perbaikan.

Lanjutan dari bagan di halaman sebelumnya..

### **Apa bedanya opini dan provokasi?**

Opini memaparkan pemikiran subjektif berdasarkan rujukan terverifikasi dan pengamatan yang jernih. Provokasi sering kali menghilangkan beberapa fakta empiris untuk tujuan negatif tertentu.

### **Apa bedanya bercanda dan menghina?**

Sederhana, interaksi dimaknai bercanda jika dua belah pihak tertawa bersama, jika tidak, besar kemungkinan salah satunya merasa terhina.

### **“Spill” berujung “doxing”, pernah?**

“Spill dong, kepo nih.” Semakin intensif menggunakan media digital, seseorang menjadi adiktif, tak sadar menjelma makhluk **FOMO** alias *Fear of Missing Out*, pengejar *trending topic*, gelisah jika tidak terlibat dalam percakapan yang sedang *hype*. Terutama jika ada konflik, terlibat *twitwar*, dan perang tagar (#) misalnya yang sedang ramai dibicarakan **#nft**, **#percumalaportpolisi**, **#kdrt**, **#indrakenz**, **#namabaikkampus**, atau **#tinderswindler**. Instagram pun tak kalah gaduh, banyaknya akun gosip, menyambut kekepoan warganet dengan sukacita. Inisial nama selalu berujung terbongkarnya identitas si empunya cerita.

Persoalan kemudian melebar ketika keingintahuan dibalut provokasi untuk “silaturahmi” pada akun yang bersangkutan, meskipun tidak saling mengenal, meskipun juga tidak berkaitan dengan masalah tersebut. Ironis, kata yang sejatinya bermakna baik, bertransformasi menjadi mengerikan di media digital. Pada level ekstrem bahkan ada ajakan untuk melaporkan akun, yang pada kasus tertentu menyebabkan pemilik akun kehilangan akunnya.

"Ujaran kebencian yang paripurna menyebabkan seseorang terprovokasi untuk melakukan **doxing**, alias dengan sengaja mengumbar data pribadi seseorang yang dianggap bermasalah sehingga menimbulkan kebencian dan menyulut tindakan kekerasan"

Pernah melakukannya? Stop, jangan lagi.

### Penjara, untuk yang tak bisa menahan jari, mau?

Ujaran Kebencian atau (*hate speech*) adalah kasus pelanggaran UU ITE yang signifikan selain hoaks di Indonesia. Pada tahun 2017, Polri tangani 3.325 kasus ujaran kebencian<sup>clxxi</sup>. Selama pandemi, Polri juga melakukan riset unggahan yang terkategori siber kekerasan (*cyber crime*) dalam rentang waktu April 2020-Juli 2021. Dari 937 kasus, lebih dari separuhnya (473 kasus) adalah unggahan provokatif dan ujaran kebencian, diikuti 259 kasus penipuan online, dan 82 kasus pornografi *online*<sup>clxxii</sup>. Berikut adalah beberapa kasus pidana tentang ujaran kebencian di Indonesia dalam infografik.



Gambar 5. 10. Lima Kasus Ujaran Kebencian di Indonesia 2015-2022  
Sumber: Olahan Penulis (ilustrasi oleh Hilmy Zharief)

Dari kelima contoh tersebut, kita bisa harus menyadari, di ruang digital, kita tidak sepenuhnya bebas bicara, karena ada hak digital orang lain yang harus kita hormati.

### **“Aku Jaga Hak(Digital)mu, Kamu Jaga Hak(Digital)ku”**

#### ***Tips asik di ruang digital, be kind!***

1. Terimalah, Berbeda itu Biasa  
Manusia diciptakan beragam, berjenis-jenis, berbeda-beda. Maka menjadi seragam **adalah kemusykilan**. Jika kita berbeda pemikiran, terimalah sebagai sebuah kenormalan. Tidak perlu hiruk pikuk menghadapinya sebagai lawan yang harus dihindari, dijatuhkan atau bahkan dilenyapkan.
2. Anti Baper *Club*-lah, Tidak Ada Kebenaran Absolut  
Siapa pemegang kebenaran? Tentu saja itu bergantung dimana kita berpijak, karena akan menentukan cara pandang. Seseorang bisa benar karena melihat dari sisi berbeda. Maka mulakan untuk berpikir **“Aku Sepertinya Benar, Tapi Orang Lain Mungkin Juga Benar.”**
3. Selow Ajalah, Kita Bisa Sepakat Untuk Tidak Sepakat  
Ini juga penting. Dari semua hal yang bisa diperdebatkan, kita tidak harus selalu sepakat. Kita bisa sepakat untuk tidak sepakat. **Ingat Kawan, dalam kerangka keberagaman, Toleransi adalah Koentji.**
4. Berbaik hatilah, Kita Semua Manusia  
Jika kita ingat sila kedua dari Pancasila berbunyi **“Kemanusiaan yang Adil dan Beradab”** yang menekankan pada nilai bahwa setiap dari kita adalah manusia, bukan malaikat apalagi Tuhan. Sesama manusia tidak boleh saling merendahkan, menghina, menyakiti apalagi menghabisi nyawa yang lainnya. **Be Kind, berbaik hatilah.**

## **BERBUDAYA MEDIA DIGITAL, KENAPA TIDAK KITA MULAI SEKARANG ?**

Nah, Kawan Muda Japelidi, makin paham apa yang disebut dengan budaya digital serta bagaimana menyikapinya? Berbudaya di dunia digital tidak bisa lepas dari sepuluh kompetensi digital yang sudah disinggung di awal juga tidak lepas dari seluruh bagian yang ada dalam modul ini. Budaya digital yang baik akan terbangun jika warga digital memiliki etika saat bermedia digital. Etika digital bangsa Indonesia di dunia digital hendaknya tidak berbeda dari etika di dunia fisik, yakni tidak melepaskan diri dari nilai-nilai Pancasila yang menjadi filosofi dasar bangsa kita. Cakap digital akan membawa Kawan Muda Japelidi pada keterampilan dan keamanan selama berada di media digital.

Berbudaya di media digital juga berarti memahami berbagai bahasa dan istilah yang biasa digunakan, sehingga kita tidak salah menempatkannya. Berbudaya di dunia digital akan berdampak positif pada dunia fisik. Konten yang mengajak pada kebaikan dan mendorong kreativitas akan berdampak pada dunia fisik. Gerakan *followers* untuk menyumbang misalnya dapat membantu orang-orang yang membutuhkan untuk mendapat kehidupan yang lebih baik. Konten *Do-It-Yourself* atau DIY dapat menjadi inspirasi *followers* untuk menyelesaikan masalah dan meningkatkan kreativitas.

Jadi Kawan Muda Japelidi, setelah mempelajari semua bab budaya digital ini, jauhkan rasa tidak percaya diri dan mulailah bersosialisasi sebagai warganet yang berbudaya, berbudaya di media digital berarti juga berbudaya dan membawa kebaikan di dunia fisik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angendari, D. A. D. (2020, November 30). *Definisi 'ujaran kebencian' di Indonesia terlalu luas, gampang dimanfaatkan.* The Conversation. <https://theconversation.com/definisi-ujaran-kebencian-di-indonesia-terlalu-luas-gampang-dimanfaatkan-150743>
- Hamid, F., Rahman, A., & Morissan. (2015). *Pro-sosial, anti-sosial pengguna media sosial di kalangan generasi muda.* *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Sosial*, 4(1), 50-66.
- Kemp, S. (2021, February 11). *Digital 2021 Indonesia.* <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia> McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man.* MIT Press.
- Medistiara, Y. (2017, Desember 29). *Selama 2017 Polri tangani 3.325 kasus ujaran kebencian.* Detik. <https://news.detik.com/berita/d-3790973/selama-2017-polri-tangani-3325-kasus-ujaran-kebencian>
- Rahmijai, L. R. (2021). *Internalisasi nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai warga negara digital (digital citizenship).* Dalam Astuti, S. I. & Prananingrum, E. N. (Eds.), *Modul Budaya Bermedia Digital* (hal 21-47). KOMINFO, Japelidi, & Siberkreasi.
- Riady, E. (2022, February 10). *Sandiaga pernah dibuatkan Udeng oleh perajin Blitar pembuat batik Justin Holiday.* Detikcom. <https://www.detik.com/jatim/berita/d-5936030/sandiaga-pernah-dibuatkan-udeng-oleh-perajin-blitar-pembuat-batik-justin-holiday>
- Subagja, I. (2021, July 30). *Kasus hate speech mendominasi kejahatan siber, melebihi laporan konten porno.* Kumparan. <https://kumparan.com/kumparannews/kasus-hate-speech-mendominasi-kejahatan-siber-melebihi-laporan-konten-porno-1wE1ebgKLVuE>
- UNICEF. (2017). *The state of the world's children 2017: Children in a digital world.* UNICEF Division of Information.



## **BAB 6**

# **JADI AGEN LITERASI DIGITAL UNTUK INDONESIA TIMUR, SIAPA TAKUT?**

Novi Kurnia, Zainuddin Z. Muda Monggilo  
Siswantini Amihardja

Kawan Muda Japelidi, lima topik sudah dipaparkan dengan tuntas berikut ilustrasi contoh, materi diskusi, maupun berbagai tips yang bisa digunakan untuk bisa etis, cakap, aman dan budaya bermedia digital.

Memahami kompetensi literasi digital penting untuk bisa melihat sejauh mana kelemahan kita dalam berinteraksi dunia digital. Dengan begitu, kita akan tahu kelemahan kita ada di mana, titik mana yang akan ditingkatkan. Dari riset terdahulu tampak bahwa kompetensi kolaborasi masih menjadi kompetensi yang paling perlu ditingkatkan. Nah, Kawan Muda Japelidi sebagai generasi muda harapan bangsa jangan tinggal diam. Berkolaborasi dengan kawan lainnya di daerah masing-masing.

Berkolaborasi dengan warga, komunitas, pemerintah, media, industri, dan pemangku kepentingan lainnya untuk berbagai program literasi digital di Indonesia Timur.

Mengerti *problem* etis bermedia digital juga dibutuhkan untuk menciptakan ruang digital yang nyaman dari berbagai konten negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, perundungan siber dan lainnya. Tak hanya patut mengenali aneka ragam konten negatif, Kawan Muda Japelidi perlu mengasah diri untuk memproduksi konten positif sebanyak-banyaknya agar bisa 'menenggelamkan' lautan konten negatif. Dengan kreativitas Kawan Muda Japelidi untuk menyampaikan informasi yang menarik dan penting dari berbagai wilayah Indonesia Timur, pastilah ruang digital yang setara mewakili keragaman Indonesia bisa terwujud.

Mempunyai keterampilan yang optimal untuk mengoperasikan media digital secara optimal adalah faktor penting yang harus dimiliki oleh Kawan Muda Japelidi agar cakap dan keren bermedia digital? Teknologi, gawai, aplikasi digital dan beragam fiturnya pasti dengan mudah dikuasai. Tapi apakah itu cukup? Belum. Kawan Muda Japelidi harus berbagi keterampilan menggunakan media digital pada kawan lainnya, pada anggota keluarga lainnya terutama warga lanjut usia (lansia), juga pada anggota masyarakat yang lebih luas. Mengapa? Karena Kawan Muda Japelidi perlu berpartisipasi aktif untuk turut menciptakan masyarakat Indonesia Timur yang lebih cakap digital.

Mampu melindungi data pribadi dan menjaga keamanan digital juga sangat mendesak ya Kawan Muda Japelidi. Mengapa? Saat ini kejahatan di ruang digital semakin banyak bentuk dan frekuensinya. Mengenali berbagai ragam kejahatan sekaligus mampu mencegah dan mengatasinya tentu menjadi keterampilan yang tak hanya penting untuk diri sendiri tapi juga keluarga dan seluruh anggota masyarakat di Indonesia Timur.



Nah, kapan lagi? Yuk, mulai sekarang untuk membangun keamanan digital dimulai dari sendiri kemudian juga untuk orang-orang di sekitar kita yang membutuhkan.

Mengasah kemampuan kita untuk berbudaya digital adalah tantangan Kawan Muda Japelidi untuk menunjukkan jati diri sebagai warga negara Indonesia yang tak hanya baik tapi juga berjiwa Pancasila. Hari ini masih ngomongin Pancasila? Iya dong, Pancasila kan dasar negara kita, sehingga menjadi Pancasila di dunia digital adalah identitas yang keren bagi kaum muda Indonesia dari berbagai wilayah termasuk Indonesia Timur.

Nah, tunggu apa lagi Kawan Muda Japelidi? Yuk jadi agen literasi digital yang baik. Praktikan apa yang sudah disampaikan dalam modul agar etis, cakap, aman dan budaya bermedia digital! Modul yang ditulis berdasarkan pendapat dan masukan dari kaum muda di Indonesia Timur ini tentu bisa digunakan sebagai awalan berpartisipasi dan berkolaborasi di wilayah masing-masing! Menjadi agen literasi digital ibaratnya menjadi lentera yang meskipun kecil tapi bisa menerangi kegelapan! Apalagi kalau lenteranya banyak pasti Indonesia Timur akan terang benderang dari berbagai tantangan media digital sehingga peluangnya bisa direbut secara optimal.

## TENTANG PENULIS

### **Siswantini Amihardja**

Menyelesaikan pendidikan tinggi di Universitas Padjadjaran dari D3 di PAAP, S1 di ekstensi Ekonomi, hingga S3 di Fakultas Ilmu Komunikasi. Setelah malang melintang di dunia bisnis dan Lembaga Sosial Masyarakat (LSM) lokal dan internasional, pada tahun 2010 memutuskan untuk menjadi dosen dan saat ini bekarir di Fakultas Ekonomi dan Komunikasi Universitas Bina Nusantara Jakarta. Aktif sebagai konsultan ekonomi makro dan mikro dan pengembangan kebijakan persampahan di tingkat lokal dan nasional. Selama pandemi telah menerbitkan buku kumpulan puisi dengan sesama anggota Japelidi. Pada tahun 2020 turut berkontribusi pada penulisan buku *Menari dalam Badai (Gender dan Harapan di Tengah Pandemi Covid-19)*; Indonesia Bicara Baik di Saat Pademi; Adaptasi Disiplin Ilmu Komunikasi di Masa Normal Baru. Editor dan penulis pada kumpulan Essay Pengalaman dalam buku Merangkai Asa untuk Media Massa dan buku Komunikasi Lingkungan: Essay tentang isu lingkungan di Indonesia yang diterbitkan oleh COSDEV bekerja sama dengan UNESCO. Beberapa artikelnya tentang praktik komunikasi lingkungan, ekonomi dan digital marketing telah diterbitkan jurnal nasional dan internasional bereputasi. Kontak: siswantini@binus.ac.id; yjuliman@gmail.com

### **Novi Kurnia**

Staf pengajar Departemen Ilmu Komunikasi dan dewan redaksi JSP (Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik) di Fisipol UGM. Novi adalah koordinator nasional Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi), salah satu Dewan Pengarah Siberkreasi, dan salah satu Tim Pakar Kurikulum Tular Nalar.

Doktor lulusan Flinders University (South Australia) ini menekuni kajian literasi digital, sinema Indonesia, serta gender dan media. Pada tahun 2021 ia mendapat penghargaan sebagai salah satu tokoh sosial masyarakat berpengaruh versi MAW Talk Awards. Tahun yang sama, ia dinobatkan sebagai dosen Inspiratif Terbaik 1 bidang sosial humaniora Universitas Gadjah Mada. Novi banyak menghasilkan publikasi nasional maupun internasional di antaranya: *Big Data untuk Ilmu Sosial: Antara Metode Riset dan Realitas Sosial* (2021), *Modul Aman Bemedia Digital* (2021), *Kolaborasi Lawan (Hoaks) COVID-19: Kampanye, Riset, dan Pengalaman Japeli di Tengah Pandemi* (2020), dan *WhatsApp Group and Digital Literacy among Indonesian Women* (2020). Ia bisa dihubungi melalui: novikurnia@ugm.ac.id

### **Zainuddin Muda Z. Monggilo**

Dosen Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada. Gelar Master of Arts (M.A.) diperoleh di departemen yang sama. Minat kajian dan risetnya meliputi media, jurnalisme, serta literasi media dan informasi (digital). Publikasi terbarunya antara lain *Modul Literasi Digital untuk Perguruan Tinggi* (modul, 2022), *Jurnalisme Inklusif: Liputan Tentang Perempuan, Anak, dan Difabel Selama Pandemi* (modul, 2021), *Memahami Bencana Alam di Indonesia: Peran Media dan Cara Melawan Hoaks Bencana* (book chapter, 2021), *Cakap Bemedia Digital* (modul, 2021); *Muda, Kreatif, dan Tangguh di Ruang Siber* (buku, 2020), *Perempuan Indonesia dalam Pusaran Hoaks dan Ujaran Kebencian* (book chapter, 2020); *Sistem Informasi Publik COVID-19: Telaah Konten Chatbot dalam Melawan Gangguan Informasi Masa Pandemi* (book chapter, 2020).

la juga merupakan trainer cek fakta tersertifikasi Aliansi Jurnalis Independen Indonesia dan Google News Initiative, fasilitator Tular Nalar, serta pegiat Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi). Informasi lainnya dapat mengunjungi <https://acadstaff.ugm.ac.id/zainuddinmuda> atau kontak surel [zainuddinmuda19@ugm.ac.id](mailto:zainuddinmuda19@ugm.ac.id)

### **Frida Kusumastuti**

Dosen di Universitas Muhammadiyah Malang (UMM). Sebagai anggota Japelidi terlibat menjadi narasumber nasional dalam Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Kementerian Kominfo-Siberkreasi. Sebagai relawan MAFINDO menjadi fasilitator Program Literasi Digital “Tular Nalar” untuk Guru SMP-SMA se-Malang Raya. Rajin menulis artikel dengan topik komunikasi, literasi Digital, media massa, perempuan, autisme-difabel, dan masyarakat. Telah menulis 16 buku/modul. Buku 3 tahun terakhir yang ditulis mandiri: *Angle dan Caption* (Tiga Serenada, 2020), *Renungan Inspiratif: Belajar Sebagai Manusia* (Kota Tua, 2019). *Book chapter: Antologi Puisi Hujan Belum Reda* (K3, 2022), *Modul Etis Bermedia Digital* (Kementerian Infokom RI, 2021), *Komunikasi Lingkungan* (Cosdev, 2021), *Merangkai Asa untuk Media Massa* (Tiga Serenada, 2021), *Kolaborasi Lawan Hoax Covid19* (Magister UGM & Japelidi, 2020), *Antologi Puisi Sang Arcaya bersama Komunitas Negeri POCI* (K3, 2020), *CORPUS Puisi Pandemi: Merajut Kata, Ilmu dan Hati* (K3, 2020), *buku Komunikasi Empati dalam Pandemi Covid-19* (ASPIKOM Jatim, 2020). Alamat email: [frida@umm.ac.id](mailto:frida@umm.ac.id).

### **Yanti Dwi Astuti**

Staf pengajar Program Studi Ilmu Komunikasi di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain menjadi Editor in Chief Jurnal Komunikasi Profetik, ia aktif di Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) dan pernah terlibat menjadi narasumber nasional dalam Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Kementerian Kominfo-Siberkreasi tahun 2021. Gelar Sarjana didapatkannya dari Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga sebagai lulusan terbaik dan tercepat. Magister lulusan Ilmu Komunikasi UGM ini menekuni kajian komunikasi dan media, literasi digital dan broadcasting. Ia dan timnya pernah memenangkan beberapa hibah penelitian dan pengabdian seperti *Literasi Televisi bagi Ibu Rumah Tangga*, *Peperangan Generasi Digital Native Melawan Digital Hoax Melalui Kompetisi Kreative, Media dan Gender: Studi Stereotipe Perempuan dalam Iklan TV*, *Menguak Persepsi Remaja Muslim Terhadap Peredaran Hoaks di Media Sosial*, *Analisis Resepsi Hoaks dan Ujaran Kebencian di Kalangan Dosen Indonesia*, *Penguatan Literasi Digital Pada Remaja Berbasis Masjid*, *Literasi Digital dan Perempuan: Studi pada Santriwati Mahasiswa di Pesantren dalam Melawan Radikalisme Online*. Semua hasil riset dan pengabdian tersebut sudah dipublikasikan dalam buku dan berbagai jurnal terakreditasi nasional maupun internasional. Ia bisa dihubungi melalui: [yanti.astuti@uin-suka.ac.id](mailto:yanti.astuti@uin-suka.ac.id).

### **Ni Made Ras Amanda Gelgel**

Ia memperoleh gelar sarjana dan Magister Ilmu Komunikasi dari Universitas Indonesia. Gelar doktoral diraih pada usia 34 tahun, di Kajian Budaya, Universitas Udayana. Pada 2009, ia menjadi dosen di Universitas Udayana setelah lebih dari 7 tahun berprofesi sebagai jurnalis, reporter, di BaliTV hingga AntaraTV/LKBN Antara.

Ia pernah menjadi wartawan Istana Kepresidenan pada masa Megawati hingga SBY. Pengalamannya dalam jurnalis mendukung mata kuliahnya yakni di jurnalistik dan media. Sejak 2019, dipercaya untuk menjadi koordinator Media Udayana dan Udayana TV serta Radio Udayana, lalu 2021 diangkat menjadi wakil dekan bidang akademik dan perencanaan FISIP Unud, serta Bidang Riset dan Kerja sama BEKRAF Denpasar. Selain mengajar, penelitian yang dilakukannya bekerja sama dengan berbagai instansi lokal, nasional hingga internasional. Pengabdian yang dilakukan selama ini di bidang literasi digital. Ia pun tergabung dalam beragam jaringan seperti ISKI, ASPIKOM, APJIKI, Japelidi, PERHUMAS, serta ahli pers Dewan Pers. Alamat *email*: rasmamanda13@unud.ac.id.

### **Mario Antonius Birowo**

Pengajar Magister Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY). *Focus of interest* di bidang komunikasi bencana, komunikasi partisipatif, komunikasi antarbudaya dan literasi digital. Beberapa aktivitas terkait literasi digital antara lain: Anggota Japelidi; narasumber Gerakan Nasional Literasi Digital Kementerian Koinfo-Siberkreasi; Pengajar Literasi Media dan Informasi; Anggota tim penulis *Modul Etika Bermedia Digital*; *Ketua penelitian (Hibah Dikti) Model Komunikasi Strategis dalam Upaya Membangun Kapasitas Kemandirian Perempuan di Daerah Rawan Bencana melalui Pemanfaatan Mobile Equipment (Studi Kasus di Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah)*; *Tim editor buku Literasi Media & Informasi dan Citizenship Yogyakarta (UAJY, Siberkreasi, & Japelidi)*; *Anggota tim survei Kompetensi Literasi Digital Masyarakat (Japelidi)*; *Tim penulis buku Telaah Fungsi dan Kontrol Media Komunitas terhadap Pembangunan di Tengah Arus Media Baru (Kerja sama CRI-UAJY)*;

*Ketua penelitian Strategi Literasi Media pada Remaja Yogyakarta dengan Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Yogyakarta (Hibah Dikti); Anggota tim penulis Literasi Media & Kearifan Lokal: Konsep dan Aplikasi.*

**Mohammad Solihin**

Dosen tetap di Program Studi Ilmu Komunikasi Program Sarjana, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi (FISE), Universitas Respati Yogyakarta (UNRIYO) ini suka akan fotografi dan jurnalistik semenjak tahun 1998 mulai terjun menjadi wartawan pelajar di Harian Sore Surabaya Post. Selain mengajar mata kuliah Media Online, Media dan Gender, Kajian Media, Jurnalistik, Jurnalisme Warga, Industri Penyiaran, dan Fotografi, juga sebagai Editor in Chief di MASSIVE: Jurnal Ilmu Komunikasi. Gelar S-2 Master of Arts (M.A.) didapatkan di Departemen Ilmu Komunikasi, FISIPOL, UGM, sedangkan gelar S-1 Sarjana Sosial (S.Sos.) di Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah, IAIN Sunan Ampel Surabaya. Saat ini aktif bergabung dengan Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) dan ikut terlibat sebagai narasumber nasional dalam Gerakan Nasional Literasi Digital Kemnetrian Kominfo-Siberkreasi serta menulis sebuah buku kolaborasi di tahun 2020 berjudul *"KOLABORASI LAWAN (HOAKS) COVID-19: Kampanye, Riset dan Pengalaman Japelidi di Tengah Pandemi"*. Email yang bisa dihubungi: mohammadsolihin@respati.ac.id

**Ade Irma Sukmawati**

Dosen Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Teknologi Yogyakarta dengan gelar Master of Arts (M.A.) diperoleh dari Prodi Kajian Budaya dan Media Sekolah Pascasarjana UGM. Memiliki minat kajian dan riset pada riset media sosial, data mining, penyiaran publik serta literasi media digital.

Beberapa publikasi terkait bidang minat kajian dan rise tantara lain: *Impacts of Media Literacy Levels on Human Trafficking (TPPO Content* (artikel jurnal, 2021), *Dark Jokes dan Ruang Banal Media Sosial* (artikel media massa, 2021), *Literasi Digital Pelajar di Yogyakarta: dari Consuming ke Prosuming Literacy* (artikel jurnal, 2021), *Cakap Bermedia Digital* (modul, 2021). Hingga kini menjadi anggota aktif Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) dan mitra pengarus utamaan gender dari dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Kontak untuk informasi lebih lanjut dapat dilakukan melalui surel [ade.sukmawati@staff.uty.ac.id](mailto:ade.sukmawati@staff.uty.ac.id).

### **Riski Damastuti**

Dosen Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Amikom Yogyakarta. Gelar Master of Arts (M.A.) diperoleh dari Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, FISIPOL UGM. Memiliki minat kajian dan riset komunikasi pemasaran digital, *branding*, serta *public relations*. Publikasi terbarunya antara lain *Pemetaan Literasi Digital Masyarakat di Indonesia* (riset, 2019); *Adopsi Inovasi Media Komunikasi Pemasaran UMKKM Batik Jumputan di Era Digitalisasi* (artikel jurnal, 2020); *Perjuangan Melawan Makhluk Kecil Tak Kasat Mata bernama Covid - 19 (Cerita Warga dan Mantan Pasien Covid - 19)* (book chapter, 2020); *Kampanye Luring Japelidi dan Kisahnya* (book chapter, 2020); *Membedah Feeds Instagram Produk Skincare Lokal* (artikel jurnal, 2021). *Hingga kini menjadi anggota aktif Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi)*, sebagai penyuluh di beberapa program KPU DIY, serta aktif sebagai trainer Nasional Digital Public Relations Kementerian Komunikasi dan Informatika. Kontak untuk informasi lebih lanjut dapat dilakukan melalui surel [riskidamastuti@amikom.ac.id](mailto:riskidamastuti@amikom.ac.id).



### **Indah Wenerda**

Dosen Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Gelar Master of Arts (M.A.) diperoleh dari Prodi Kajian Budaya dan Media Sekolah Pascasarjana UGM. Minat kajian dan riset adalah literasi digital, kajian film, kajian media dan budaya. Beberapa kegiatan terakhir terkait literasi digital di antaranya Tim Penulis *Modul Cakap Bermedia Digital* (kolaborasi JAPELIDI, Kemkominfo, dan Siberkreasi, 2021), *Literasi Digital Millenial Moms* (buku panduan, 2019), *Pemetaan Literasi Digital Masyarakat di Indonesia* (riset, 2019), dan beberapa kegiatan penyuluhan kepada masyarakat. Bergabung dalam Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) dari tahun 2017 hingga sekarang. Informasi lebih lanjut dapat dihubungi melalui *email*: indah.wenerda@comm.uad.ac.id.

### **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, *email*: gilang.ja@uny.ac.id.

### **Yohanes Widodo**

Biasa disapa Masboi adalah staf pengajar Departemen Ilmu Komunikasi dan kepala laboratorium audio visual di FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY). Master lulusan Wageningen University, The Netherlands ini mengajari mata kuliah Jurnalisme Multimedia dan Produksi Multimedia. Beberapa kali diminta memberi pelatihan terkait literasi digital, media sosial dan jurnalisme. Di luar mengajar, Masboi aktif mengelola platform media digital Katolikana. Ia bisa dihubungi melalui [masboi@yahoo.com](mailto:masboi@yahoo.com).

### **Sri Astuty**

Staf pengajar pada FISIP Universitas Lambung Mangkurat (ULM) Banjarmasin. Pernah menjadi Komisioner KPU Kabupaten Barito Selatan 2003-2008. Beberapa aktivitas organisasi saat ini tergabung pada PP ASPIKOM, Japelidi, Relawan MAFINDO. Beberapa tulisan tergabung dalam buku-buku kolaborasi di antaranya *Dinamika Komunikasi & Kearifan Lokal Seri 1 dan Seri 2* (2018), *Kolaborasi Lawan (Hoaks) COVID-19: Kampanye, Riset, dan Pengalaman Japelidi di Tengah Pandemi* (2020), *Lara Pandemi Covid-19: Perdebatan Penanggulangan, Kebijakan dan Implikasi Sosial* (2021), *Modul Aman Bermedia Digital* (2021). Ia dapat dihubungi melalui *email*: [astutysri30@yahoo.co.id](mailto:astutysri30@yahoo.co.id).

### **Eni Maryani**

Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjadjaran. Pendidikan magister dan doktor diselesaikannya di Universitas Indonesia. Fokus risetnya adalah komunikasi sosial, media digital, industri media serta gender dan komunikasi.

Eni mengajar mata kuliah Kajian Media Kritis, Industri Media, Manajemen Media digital, Kajian TV dan Film, serta Metode Penelitian Kualitatif. Publikasinya tersebar diberbagai jurnal internasional dan nasional. Saat ini Eni adalah Kepala Departemen Komunikasi dan Informasi Fikom Unpad. Beliau juga anggota Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi), International Association for Media and Communication Research (IAMCR), dan International Communication Association (ICA), serta Pengurus Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia (ISKI) dan Indonesia untuk Kemanusiaan (IKa).

### **Santi Indra Astuti**

Dosen di Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung (UNISBA), Bandung. Menempuh S1 di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran Bandung, dilanjutkan dengan Studi Magister Ilmu Komunikasi di FISIP Universitas Indonesia. Saat ini tengah menempuh studi PhD di School of Communication, Universiti Sains Malaysia, Pulau Pinang Malaysia. Minatnya merentang mulai dari kajian media hingga *media/digital literacy*. Selain mengajar, ia terlibat dalam sejumlah aktivitas lapangan, di antaranya dalam kampanye anti rokok, gerakan anti hoaks, dan tentunya literasi media/literasi digital di tengah publik. Bergabung memperkuat Mafindo sejak tahun 2016 sebagai Ketua Komite Litbang. Selanjutnya, pada tahun 2020, ditunjuk menjadi sebagai Presidium MAFINDO Pengampu Riset. Pada tahun 2017, ia mendirikan Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) beranggotakan dosen, peneliti, dan pegiat literasi digital seluruh Indonesia. Bersama-sama dengan Japelidi, Santi berpartisipasi dalam kegiatan penelitian, kampanye publik, dan pengabdian pada masyarakat. Kontak *email*: santi.indraastuti@gmail.com.

### **Lintang Ratri Rahmiaji**

Pengajar di Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Diponegoro. Memperoleh gelar Doktor ilmu komunikasi dari Universitas Indonesia di tahun 2016. Kepakaran utamanya adalah kajian media (terutama kebijakan dan regulasi media penyiaran, dan literasi media "feminisme"), dan (terutama "feminisme" Islam), dan kajian anak. Selain itu, ia juga aktif di gerakan literasi media, dengan menjadi fasilitator Tular Nalar, narasumber Nasional Gerakan Indonesia Makin Cakap Digital Kominfo, anggota Litbang Mafindo, Japelidi, serta koordinator Riset Siberkreasi. Publikasinya antara lain *Emak, Jangan Tabur Benci Didadaku (Mengkaji Ulang "The Power of Emak-Emak" Dalam Demokrasi Damai* (book chapter, 2019); *Manajemen Kerelawanan Sosial dan Kolaborasi Japelidi* (book chapter, 2020); *Komunikasi Keluarga dan Manajemen Stres selama Pandemi COVID-19* (book chapter, 2020); *COVID-19, Infodemi dan Ancaman kekerasan Terhadap Jurnalis di Indonesia* (book chapter, 2020); *Pemetaan Kompetensi Literasi Digital Masyarakat Indonesia* (riset, 2020); *Internalisasi Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai Warga Negara Digital (Digital Citizenship)* (2021). Kontak langsung bisa via email ke: lintangratri84@gmail.com.

## CATATAN AKHIR

### Catatan Akhir Bab 1

- <sup>i</sup> Selengkapnya dalam Kurnia, N. & Wijayanto, X.A. (2020).
- <sup>ii</sup> Selengkapnya dalam Gelgel, A; Rahmiaji, L.R; & Limia, P. (2021).
- <sup>iii</sup> Dapat diakses melalui di <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- <sup>iv</sup> Lihat selengkapnya dalam Gelgel, A; Rahmiaji, L.R; & Limia, P. (2021)
- <sup>v</sup> *ibid*
- <sup>vi</sup> Dapat diakses melalui <https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills/digital-civility>.

### Catatan Akhir Bab 2

- <sup>vii</sup> Dapat diakses melalui <https://profesi.unm.com/2021/11/29/cyberbullying-racun-social-media-di-indonesia/>
- <sup>viii</sup> Gambar diambil dari tautan [Kenalmental.com/Golongan-Usia-yang-paling-banyak-mendapatkan-perilaku-tidak-sopan](https://kenalmental.com/Golongan-Usia-yang-paling-banyak-mendapatkan-perilaku-tidak-sopan)
- <sup>ix</sup> Dapat diakses melalui <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>
- <sup>x</sup> Dapat diakses melalui <https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/studi-terbaru-dari-microsoft-menunjukkan-peningkatan-digital-civility-keadaban-digital-di-seluruh-kawasan-asia-pacific-selama-masa-pandemi/>
- <sup>xi</sup> Dapat diakses melalui <https://kbbi.web.id/etika>
- <sup>xii</sup> Dapat diakses melalui <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/> atau <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/upload/filemanager/download/tik-literasi-digital/Etis%20Bermedia%20Digital.pdf>
- <sup>xiii</sup> Dapat diakses melalui <https://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>

- <sup>xiv</sup> Dapat diakses melalui <https://palu.tribunnews.com/2019/10/15/viral-video-terakhir-sulli-sebelum-bunuh-diri-jangan-jahat-kepadaku-aku-bukan-orang-jahat>.
- <sup>xv</sup> Dapat diakses melalui <https://regional.kompas.com/read/2020/05/28/14285021/sering-bertengkar-saat-main-game-online-dua-remaja-bunuh-temannya?page=all>.
- <sup>xvi</sup> Dapat diakses melalui <https://www.hipwee.com/list/8-meme-yang-sebenarnya-bisa-merendahkan-martabatmu-berhati-hatilah>  
Dapat diakses melalui
- <sup>xvii</sup> <https://katadata.co.id/intan/berita/61d5c2e5a7580/memahami-toxic-secara-arti-dan-ciri-cirinya>
- <sup>xviii</sup> Selengkapnya dalam Vandebosch & Van Cleemput (2018)
- <sup>xix</sup> Selengkapnya dalam S. Einersen (2020)
- <sup>xx</sup> Selengkapnya dalam Ganckenbach (2007)
- <sup>xxi</sup> Selengkapnya dalam Ching, Wu, & Shih (2017)
- <sup>xxii</sup> Selengkapnya dalam Suller (2004)
- <sup>xxiii</sup> Selengkapnya dalam Suller (2004)
- <sup>xxiv</sup> Dapat diakses melalui <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying#1>.
- <sup>xxv</sup> Dapat diakses melalui <https://www.kompas.com/hype/read/2020/09/01/092858466/kabar-maria-simorangkir-setelah-indonesian-idol-2018-menghilangkan-dan-alami?page=all>
- <sup>xxvi</sup> Dapat diakses melalui <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/05/165128669/politik-arab-spring-di-timur-tengah-2011>
- <sup>xxvii</sup> Dapat diakses melalui <https://time.com/5904114/milk-tea-alliance/>

- <sup>xxviii</sup> Dapat diakses melalui <https://hai.grid.id/read/072550721/pengertian-do-your-magic-di-media-sosial-yang-wajib-lo-paham>
- <sup>xxix</sup> Dapat diakses melalui [https://news.detik.com/berita/d-5619887/umpat-etnis-china-di-instagram-emak-emak-di-pangkalpinang-dibui-2bulan?\\_ga=2.164539705.706043384.1643122824-251963363.1643122824](https://news.detik.com/berita/d-5619887/umpat-etnis-china-di-instagram-emak-emak-di-pangkalpinang-dibui-2bulan?_ga=2.164539705.706043384.1643122824-251963363.1643122824)
- <sup>xxx</sup> Dapat diakses melalui <https://indonesiabaik.id/infografis/ujaran-kebencian-berefek-pidana>
- <sup>xxxi</sup> Dapat diakses melalui [https://kominfo.go.id/content/detail/23054/siaran-pers-no-217hmkominfo122019-tentang-selama-november-2019-kementerian-kominfo-identifikasi-260-hoaks-total-hoaks-sejak-agustus-2018-menjadi-39010/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/23054/siaran-pers-no-217hmkominfo122019-tentang-selama-november-2019-kementerian-kominfo-identifikasi-260-hoaks-total-hoaks-sejak-agustus-2018-menjadi-39010/siaran_pers)
- <sup>xxxii</sup> Dapat diakses melalui <https://sport.detik.com/sepakbola/uefa/d-5524240/liverpool-geram-3-pemainnya-jadi-korban-rasisme-di-medsos>
- <sup>xxxiii</sup> Dapat diakses melalui <https://sport.detik.com/sepakbola/uefa/d-5524240/liverpool-geram-3-pemainnya-jadi-korban-rasisme-di-medsos>
- <sup>xxxiv</sup> Dapat diakses melalui <https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/studi-terbaru-dari-microsoft-menunjukkan-peningkatan-digital-civility-keadaban-digital-di-seluruh-kawasan-asia-pacific-selama-masa-pandemi/>
- <sup>xxxv</sup> Dapat diakses melalui <https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills/digital-civility>
- Dapat diakses melalui <https://megapolitan.kompas.com/read/2021/02/11/16193241/arti-s-gl-dilaporkan-atas-kasus-video-berkonten-pornografi-mirip-dirinya>

- xxxvii Dapat diakses melalui  
<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210919001831-12-696263/polisi-tangkap-selebgram-rr-di-bali-terkait-pornografi>
- xxxviii Dapat diakses melalui <https://www.tagar.id/artis-dc-terancang-uu-ite-dan-pornografi>
- xxxix Dapat diakses melalui <https://today.line.me/id/v2/article/K357an>
- xi Dapat diakses melalui <https://baladena.id/awas-pap-foto-telanjang-bisa-dibui/>
- xli Dapat diakses melalui <https://www.kominfo.go.id/statistik>
- xlii Selengkapnya dalam Haidar, G. & Apsari, N. C. (2020)
- xliii Dapat diakses melalui  
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pornografi>
- xliv Dapat diakses melalui  
[https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU\\_2008\\_44.pdf](https://www.dpr.go.id/dokjdih/document/uu/UU_2008_44.pdf) .
- xlv Selengkapnya dalam Birowo, M. A. (2021)..
- xlvi Dapat diakses melalui <https://jabar.inews.id/berita/ketagihan-video-porno-picu-pelaku-ndn-perkosa-dan-bunuh-bocah-ar-di-pacet-bandung>
- xlvii Dapat diakses melalui  
<https://www.tribunnews.com/internasional/2020/07/02/viral-penyosalan-gadis-kecanduan-pornografi-sejak-sd-hingga-ditiduri-lebih-dari-10-pria>

### **Catatan Akhir Bab 3**

- xlviiii Dapat diakses melalui  
[https://kominfo.go.id/content/detail/39488/siaran-pers-no-15hmkominfo012022-tentang-budaya-digital-membaik-indeks-literasi-digital-indonesia-meningkat/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/39488/siaran-pers-no-15hmkominfo012022-tentang-budaya-digital-membaik-indeks-literasi-digital-indonesia-meningkat/0/siaran_pers)
- xlviix Dapat diakses melalui <https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4882300/simak-sebaran-hoaks-covid-19-di-media-sosial-facebook-terbanyak>



- i Dapat diakses melalui <https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-3896238/sebar-informasi-hoax-di-medsos-pelajar-di-sukabumi-ditangkap>
- ii Selengkapnya dalam Monggilo, Z. M. Z. (2019).
- iii Selengkapnya dalam Monggilo, Z. M. Z. (2022).
- iii Selengkapnya dalam Monggilo, Z.M.Z., & Kurnia, N. (Eds.) (2021).
- liv Selengkapnya dalam Monggilo, Z. M. Z, Fandia, M., Tania, S., Parahita, G. D., Setianto, W. A., Sulhan, M., Rajiyem, R., & Kurnia, N. (2020).
- lv Dapat diakses melalui <https://wow.tribunnews.com/2021/07/02/ramai-hoaks-covid-pakai-nama-najwa-shihab-najwa-minta-anak-muda-berani-mendebat-kaum-tua-di-grup-wa>
- lvi Dapat diakses melalui <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20190416044139-20-386684/kpai-minta-netizen-setop-sebar-hoaks-soal-kasus-audrey>
- lvii Dapat diakses melalui <https://www.liputan6.com/news/read/3939625/3-tersangka-penganiayaan-audrey-yang-kini-jadi-korban-hoaks>
- lviii Dapat diakses melalui <https://www.suara.com/news/2019/04/11/121657/mendikbud-ungkap-2-hoaks-di-balik-pengeroyokan-audrey>  
<https://www.suara.com/news/2019/04/11/121657/mendikbud-ungkap-2-hoaks-di-balik-pengeroyokan-audrey>
- lix Dapat diakses melalui <https://jawatengah.online/05/07/2021/cek-fakta-dulu-percaya-dan-berbagi-kemudian>
- lx Selengkapnya dalam Hanifah, A. N. (2022).
- lxi Dapat diakses melalui <https://translate.google.com/>
- lxii Dapat diakses melalui <https://id.glosbe.com/ban/id>
- lxiii Dapat diakses melalui <https://www.kamusdaerah.com/>
- lxiv Dapat diakses melalui Google Support, 2021

- lxv Selengkapnya dalam Triastuti, E., Prabowo, D. A. I., & Nurul, A. (2017).
- lxvi Selengkapnya dalam Tangkudung, J.P.M. & Harilama, S.H.
- lxvii Dapat diakses melalui  
<https://kominfo.go.id/content/detail/10331/ragam-konten-yang-bisa-diadakan-melalui-aduankontenid/0/videografis>
- lxviii Selengkapnya dalam Andreas, K. M. & Haenlein, M.
- lxix Dapat diakses melalui  
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Download/28018/UU%20Nomor%2028%20Tahun%202014.pdf>
- lxx Dapat diakses melalui  
<https://www.kompas.tv/article/100044/ingin-membuat-vlog-6-peralatan-ini-wajib-banget-kamu-punya?page=all>
- lxxi Dapat diakses melalui  
<https://www.liputan6.com/teknoread/4669055/berbagai-cara-menkominfo-hadirkan-koneksi-internet-merata-di-seluruh-indonesia>
- lxxii Selengkapnya dalam Nabilla, J. P. (2020)
- lxxiii Selengkapnya dalam Kulsum, N. M. (2017).

#### **Catatan Akhir Bab 4**

- lxxiv Dapat diakses melalui  
<https://www.bps.go.id/publication/2020/12/02/be999725b7aeec62d84c6660/statistik-telekomunikasi-indonesia-2019.html>
- lxxv Dapat diakses melalui <https://apjii.or.id/survei2019x>
- lxxvi Dapat diakses melalui <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- lxxvii Dapat diakses melalui <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- lxxviii Dapat diakses melalui <https://www.merdeka.com/peristiwa/90-persen-anak-muda-di-Indonesia-gunakan-internet-untuk-media-social.html>

- lxxix Dapat diakses melalui <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- lxxx Dapat diakses melalui Diperoleh dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/11/ribuan-penipuan-online-dilaporkan-tiap-tahun>
- lxxxi Dapat diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/08/daftar-kejahatan-siber-yang-paling-banyak-dilaporkan-ke-polisi>
- lxxxii Dapat diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/08/daftar-kejahatan-siber-yang-paling-banyak-dilaporkan-ke-polisi>
- lxxxiii Dapat diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/11/ribuan-penipuan-online-dilaporkan-tiap-tahun>
- lxxxiv Dapat diakses melalui <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20201201141213-12-576592/polritangani-4250-kejahatan-siber-saat-pandemi>
- lxxxv Dapat diakses melalui <https://www.antarane.ws.com/infografik/1571604/tren-kejahatan-siber-meningkat>
- lxxxvi Selengkapnya dalam Kominfo & Katadata Insight Center (2021).
- lxxxvii Selengkapnya dalam Kominfo & Katadata Insight Center (2021).
- lxxxviii Selengkapnya dalam Monggilo, Z.M.Z, Kurnia, N, Banyumurti, I. (2020).
- lxxxix Dapat diakses melalui <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/11/ribuan-penipuan-online-dilaporkan-tiap-tahun>
- xc Selengkapnya dalam Kurnia, N. & Wijayanto, X.A. (2020).
- xci Selengkapnya dalam Kominfo, Siberkreasi, & Deloitte (2020).
- xcii Selengkapnya dalam Adikara, G.A, & Kurnia, N. (Eds.) (2021).

- xciii Lihat secara detail penjelasan mengenai 10 kompetensi literasi digital Japelidi ini di bab 1 modul ini.
- xciv Selengkapnya dalam Kurnia, N. & Wijayanto, X.A. (2020).
- xcv Dapat diakses melalui <https://republika.co.id/berita/r30k3h368/awas-challenge-add-yours-instagram-bisa-buka-data-pribadi>
- xcvi Selengkapnya dalam Kurnia, N. (2021).
- xcvii Selengkapnya dalam Adikara, G.A, & Kurnia, N. (Eds.) (2021) Aman Bermedia Digital. Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kominfo, Japelidi & Siberkreasi
- xcviii Dapat diakses melalui <https://theconversation.com/dari-pembobolan-rekening-hingga-pemerasan-seksual-4-risiko-kebocoran-data-pribadi-dan-cara-mudah-mengantisipasi-nya-163879>
- xcix Dapat diakses melalui <https://nasional.tempo.co/read/1501790/6-kasus-kebocoran-data-pribadi-di-indonesia>
- c Dapat diakses melalui <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/lakukan-5-cara-ini-untuk-melindungi-data-pribadi-di-internet/>
- ci Dapat diakses melalui <https://indonesia.go.id/mediapublik/detail/1095>
- cii Dapat diakses melalui <https://www.kompas.com/tren/read/2021/05/26/133500365/info-grafik--cara-cek-data-pribadi-bocor-atau-tidak-di-internet>
- ciii Dapat diakses melalui <https://atios.id/berita/apa-yang-harus-dilakukan-jika-menjadi-korban-kebocoran-data-pribadi/>
- civ Dapat diakses melalui <https://www.idntimes.com/news/indonesia/santi-dewi/ahli-siber-nilai-bocornya-13-juta-data-e-hac-bisa-ancam-pengguna/3>
- cv Dapat diakses melalui <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/23/214144/cara-mencegah-agar-akun-tak-dimasukkan-ke-grup-whatsapp-sembarangan?page=all>

- cvi Dapat diakses melalui  
<https://www.suara.com/tekno/2021/08/23/214144/cara-mencegah-agar-akun-tak-dimasukkan-ke-grup-whatsapp-sembarangan?page=all>
- cvii Selengkapnya dalam Latumahina, R. E. (2014).
- cviii Selengkapnya dalam Kurnia, N. & Wijayanto, X.A. (2020)
- cix Dapat diakses melalui  
<https://nasional.tempo.co/read/275519/sms-minta-pulsa-dari-pengungsi-sinabung-marak>
- cx Dapat diakses melalui  
<https://wartakota.tribunnews.com/2021/01/13/penipuan-e-commerce-grab-toko-tawarkan-produk-elektronik-murah-korbannya-980-orang>.
- cxii Dapat diakses melalui  
<https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5f73006707fd8/alima-ma-dan-jd-union-investasi-bodong-berkedok-belanja-online>
- cxiii Dapat diakses melalui <https://www.fbi.gov/scams-and-safety/common-scams-and-crimes/internet-fraud>
- cxiiii Selengkapnya dalam Warf, B. (Ed.). (2018)
- cxv Dapat diakses melalui <https://www.latimes.com/la-fg-scammers20oct20-story.html>
- cxvi Dapat diakses melalui <https://scamwatch.ng/scam/advance-fee-scam/advance-fee-scam>
- cxvii Dapat diakses melalui <https://aptantech.com/2020/08/07/5-reasons-non-delivery-scams-work-and-how-to-avoid-being-a-victim/>
- cxviii Dapat diakses melalui <https://balikpapan.prokal.co/read/news/200259-rekening-bri-bobol-diduga-modus-carding/>
- cxix Dapat diakses melalui <https://pmnewsnigeria.com/2018/09/04/commission-arrests-immigration-job-scam-kingpin>

- <sup>cxix</sup> Dapat diakses melalui  
<https://www.nytimes.com/2020/02/21/your-money/fake-check-scam.html>
- <sup>cxx</sup> Dapat diakses melalui <https://www.goldenfast.net/blog/apa-itu-spoofing/>
- <sup>cxxi</sup> Dapat diakses melalui <https://www.goldenfast.net/blog/phishing-adalah/>, diakses dari <https://www.goldenfast.net/blog/phishing-adalah/>
- <sup>cxxii</sup> Dapat diakses melalui <https://www.debt.org/credit/identity-theft/>
- <sup>cxxiii</sup> Dapat diakses melalui  
<https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20190904192126-532-427584/kemenkeu-minta-masyarakat-waspada-penipuan-lelang-bodong>
- <sup>cxxiv</sup> Dapat diakses melalui  
<https://www.quickanddirtytips.com/relationships/romance/how-to-avoid-an-online-romance-scam-when-searching-for-your-real-love>
- <sup>cxxv</sup> Dapat diakses melalui  
<https://banyumas.tribunnews.com/2021/01/15/bupati-purbalingga-lapor-polisi-beredar-akun-palsu-facebook-digunakan-untuk-tipu-warganet?page=2>.
- <sup>cxxvi</sup> Dapat diakses melalui <https://mojok.co/esai/lowongan-kerja-palsu-pencucian-uang/>
- <sup>cxxvii</sup> Dapat diakses melalui <https://www.dataversity.net/prevent-organization-becoming-ransomware-statistic>
- <sup>cxxviii</sup> Dapat diakses melalui  
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20211015085350-185-708099/kominfo-catat-kasus-penipuan-online-terbanyak-jualan-online>.
- <sup>cxxix</sup> Dapat diakses melalui  
<https://www.beritasatu.com/megapolitan/587464/kerugian-penipuan-online-mencapai-rp-36-miliar>

- cxxx Dapat diakses melalui  
<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20210112192234-37-215450/wah-bos-grab-toko-ngaku-tipu-980-konsumen-kerugian-rp-17-m>
- cxxxi Dapat diakses melalui  
<https://biz.kompas.com/read/2021/07/21/173208328/masyarakat-at-indonesia-alami-kerugian-senilai-hampir-rp-50-miliar-akibat-penipuan>
- cxxxii Dapat diakses melalui dari  
<https://theaseanpost.com/article/asean-e-commerce-hit-fraud>
- cxxxiii Dapat diakses melalui <https://theaseanpost.com/article/asean-e-commerce-hit-fraud>
- cxxxiv Dapat diakses melalui <https://www.bii.a.com/covid-19-impact-on-fraud-1-in-3-people-in-southeast-asia-have-experienced-Online-fraud>
- cxxxv Dapat diakses melalui  
<https://katadata.co.id/muhammadridhoi/analisisdata/5f7c5da0c927/kenali-maraknya-penipuan-online-saat-pandemi>
- cxxxvi Dapat diakses melalui  
<https://katadata.co.id/muhammadridhoi/analisisdata/5f7c5da0c927/kenali-maraknya-penipuan-online-saat-pandemi>
- cxxxvii Dapat diakses melalui  
<https://www.consumerreports.org/consumer-protection/young-people-easier-scam-victims/>
- cxxxviii Dapat diakses melalui <https://heimdalsecurity.com/blog/top-online-scams/>
- cxxxix Dapat diakses melalui  
<https://www.washingtonpost.com/technology/2018/09/19/nearly-half-cellphone-calls-will-be-scams-by-report-says/>
- cxl Dapat diakses melalui <https://cekrekening.id/>
- cxli Dapat diakses melalui <https://patrolisiber.id/>
- cxlii Selengkapnya dalam Manurung, D. T., & Hadian, N. (2013, November)

- cxliii Dapat diakses melalui <https://makassar.terkini.id/ramai-akun-facebook-dihack-ini-cara-menghindari-tag-yang-aneh-aneh-di-medsos-dari-pakar-it/>
- cxliv Dapat diakses melalui <https://www.securitymagazine.com/articles/89664-human-error-we-meet-again>
- cxlv Selengkapnya dalam Adikara, G.J, Muhfizaturrahmah & Wardani, S. (2021)
- cxlvi Selengkapnya dalam Adikara, G.A, & Kurnia, N. (Eds.) (2021)
- cxlvii Selengkapnya dalam Sammons, J & Cross, M. (2017)
- cxlviii Dapat diakses melalui <https://cianjurpedia.pikiran-rakyat.com/ipitek/pr-1031100502/hati-hati-peretasan-whatsapp-dengan-mengaku-sebagai-kasir-minimarket?page=2>
- cxlix Dapat diakses melalui <https://www.kanalkalimantan.com/kenali-jenis-phising-peretas-data-yang-berbahaya/>
- cl Dapat diakses melalui <https://www.techtarget.com/searchsecurity/tip/10-common-types-of-malware-attacks-and-how-to-prevent-them>
- cli Dapat diakses melalui <https://arcticwolf.com/resources/blog/8-types-of-malware>
- clii Dapat diakses melalui <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210708120151-190-664918/cara-mengembalikan-akun-facebook-yang-dihack>.
- cliii Dapat diakses melalui <https://faq.whatsapp.com/general/account-and-profile/stolen-accounts>
- cliv Dapat diakses melalui [https://jdih.kominfo.go.id/produk\\_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008+tanggal+21+april++2008](https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/view/id/167/t/undangundang+nomor+11+tahun+2008+tanggal+21+april++2008)



- clv Pendapat Alfian pada FGD di Banjarmasin
- clvi Pendapat Risma pada FGD di Banjarmasin
- clvii Ibid, pendapat dari Muhammad Ridwan,
- clviii Pendapat Irsyad, pada FGD di Sulawesi Selatan
- clix Selengkapnya dalam Rahmiaji (2021).
- clx ibid
- clxi Lengkap dapat diakses di We are Social 2021
- clxii Pendapat Abraham pada FGD di Sulawesi Selatan
- clxiii Selengkapnya dalam Hamid, F., Rahman, A., & Morissan. (2015)
- clxiv Selengkapnya dalam UNICEF (2017)
- clxv Pendapat Ayu, hasil FGD di NTT
- clxvi Dapat diakses melalui <https://www.detik.com/jatim/berita/d-5936030/sandiaga-pernah-dibuatkan-udeng-oleh-perajin-blitar-pembuat-batik-justin-holiday>
- clxvii Dapat diakses melalui <https://www.instagram.com/p/CYarPqTo5Gg/>
- clxviii Dapat diakses melalui <https://id.pinterest.com/pin/191825265370233226/>
- clxix Dapat diakses melalui <https://theconversation.com/definisi-ujaran-kebencian-di-indonesia-terlalu-luas-gampang-dimanfaatkan-150743>
- clxx Dapat diakses melalui <https://news.detik.com/berita/d-3790973/selama-2017-polri-tangani-3325-kasus-ujaran-kebencian>.
- clxxi Dapat diakses melalui <https://kumparan.com/kumparannews/kasus-hate-speech-mendominasi-kejahatan-siber-melebihi-laporan-konten-porno-1wEiebgKLVuE>

Media digital adalah bagian tak terpisahkan bagi kaum muda di manapun mereka berada. Media digital memberi peluang untuk pembelajaran maupun pemberdayaan di bidang ekonomi, politik, sosial budaya, dan berbagai dimensi kehidupan lain.

Modul ini disusun tim penulis dari Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) agar bisa dijadikan panduan bagi Kawan Muda Japelidi di Indonesia Timur dalam meningkatkan kompetensi literasi digital mereka yang lebih etis, cakap, aman, dan berbudaya di ruang digital. Sebagai catatan, modul ini disusun berdasarkan masukan Kawan Muda Japelidi di Nusa Tenggara Timur, Bali, Kalimantan Selatan, Sulawesi Selatan, dan Maluku melalui rangkaian FGD yang diselenggarakan pada akhir 2021.

Melalui modul ini Kawan Muda Japelidi diajak untuk mengerti problem etis bermedia digital, mempunyai keterampilan yang optimal untuk mengoperasikan media digital, berpartisipasi aktif untuk turut menciptakan masyarakat Indonesia Timur yang lebih cakap digital, mampu melindungi data pribadi dan menjaga keamanan digital serta mengasah kemampuan kita untuk berbudaya di dunia digital. Nah, dengan begitu, Kawan Muda Japelidi bisa menjadi agen literasi digital yang baik dan aktif dengan mempraktikkan apa yang telah dipelajari dari modul ini.



ISBN 978-623-95233-8-1 (PDF)

