

SOSIALISASI *CYBER ETHICS* DALAM MEMBANGUN BUDAYA LITERASI DIGITAL YANG AMAN DAN SEHAT DIKALANGAN REMAJA PADA SISWA/SISWI SMK NEGERI 2 KOTA TANGERANG SELATAN

Mukhamad Khotib Arifai¹, Dhony Setiawan², Dadan Herdiana³, Ahmad Munawarzaman⁴, Abdul Hadi⁵

^{1,2,3,4,5}Teknik Informatika (Universitas Pamulang)

dosen01995@unpam.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini telah membawa manusia kearah pergaulan digital, dimana interaksi manusia dilakukan didunia yang tidak berwujud dan tanpa batas yang sering dikenal dengan istilah dunia maya (cyber space). Hal ini telah menimbulkan masalah baru dalam tatanan kehidupan sosial khususnya dikalangan remaja yang merupakan pengakses terbesar dunia maya. Banyak hal buruk terjadi dalam pergaulan remaja didunia maya, seperti melakukan cyber bullying, atau mengakses konten-konten yang tidak layak untuk dikonsumsi oleh remaja. Hal ini tentu tidak dapat dibiarkan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan tentang pentingnya etika dalam menggunakan internet dan pentingnya literasi masyarakat pendidikan, khususnya kaum remaja dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi digital (media baru) yang sehat dan produktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta mengedukasi kaum remaja agar dapat memanfaatkan internet dengan baik, melalui kegiatan positif dan kreatif sehingga aktivitas mereka didunia maya menjadi aman dan sehat. Metode yang digunakan adalah metode sosialisasi dan diskusi cyber ethics dengan cara memberikan penyuluhan tentang etika menggunakan internet kepada siswa/siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. Dari hasil pelaksanaan kegiatan, sebuah fakta ditemukan bahwa masih banyak remaja yang belum mengerti etika-etika yang harus ditaati dalam pergaulan di dunia maya.

Kata kunci: Etika Internet, Literasi Digital, Dunia Maya

ABSTRACT

The development of information technology nowadays has brought humans towards the digital association in which human interaction is conducted in an intangible and unlimited world that is often known as the virtual world. This has created new problems in social life, especially among adolescents who are the largest accessory of cyberspace. Many bad things happen in the association of teenagers in the virtual world, such as doing cyber bullying or accessing content which is not actually feasible for teens. This certainly can not be allowed. This activity aims to provide understanding to students of SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan about the importance of ethics in using the internet and the literacy of educational society, especially teenagers in using information technology and digital communication (new media) which are appropriate and productive to improve the quality of education and to educate the teenagers in order to utilize the internet properly, through positive and creative activities so that their activities in the virtual world become safe and healthy. The method used is the method of socialization and discussion of cyber ethics by giving counseling about the ethics of using the internet to the students of SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. From the results of the activity implementation, a fact is found that there are still many teenagers who do not understand the ethics that must be obeyed in the association in the virtual world.

Keywords: Cyber Ethics, Digital Literacy, Cyber Space

PENDAHULUAN

Dunia internet (*cyber*) telah mengubah pola kehidupan dan budaya manusia dalam belajar, bekerja, belanja, komunikasi, transportasi dan aspek-aspek kehidupan lainnya. Saat ini masyarakat lebih banyak menggunakan internet dalam komunikasi seperti *e-mail* (surat elektronik) serta *social networking* (jejaring sosial) yang dianggap lebih efektif dan efisien. Berdasarkan survey yang telah dilakukan oleh *Markplus Insight* bahwa jumlah pengguna internet Indonesia didominasi generasi muda berusia 15 - 30 tahun yang lazimnya disebut *netizen*. Komunikasi mereka di dunia maya sama halnya seperti mereka berkomunikasi di dunia nyata, termasuk bagaimana informasi yang didapatkan semakin terbuka baik konten positif maupun konten negatif.

Untuk menghindari penggunaan konten negatif yang merupakan kejahatan di dunia maya seperti perjudian, penipuan, pelecehan, pencemaran nama baik, berita bohong (*hoax*), pornografi bahkan *cyber bullying* yang kerap menimpa anak dikalangan remaja. Karena itu perlu ditekankan khususnya dikalangan remaja mengenai prinsip-prinsip dasar yang harus diketahui dalam penggunaan internet. Prinsip dasar di dunia nyata tersebut berlaku pula di dunia maya. Sehingga dengan demikian penggunaan internet secara sehat dan aman perlu ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran etika berinternet (*cyber ethics*). Hal ini penting disampaikan untuk menghindari kebiasaan jelek di dunia nyata akan terbawa di dunia maya dan menimbulkan kembali efek negatif-nya di dunia nyata.

Internet sehat adalah kegiatan dalam melakukan kegiatan *online* baik itu *browsing*, *streaming* maupun *download* secara baik dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku khususnya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dengan kata lain internet sehat merupakan kegiatan mengakses informasi secara online yang bermanfaat bagi orang yang mengaksesnya. Internet sehat sekarang ini amat diperlukan karena internet telah menjadi hal pokok dalam kehidupan sehari-hari. Seiring berkembangnya jaman maka pengguna internet semakin meningkat khususnya pengguna media sosial, sedangkan belum tentu orang yang menggunakan internet dapat memanfaatkan dengan baik. Dengan kondisi tersebut diperlukanlah etika berinternet (*cyber ethic*) untuk tercapainya penggunaan internet yang sehat khususnya dikalangan remaja.

METODE

Metode yang dipakai dalam kegiatan ini adalah metode sosialisasi berupa penyuluhan yang disampaikan oleh dosen-dosen peserta pengabdian kepada siswa/siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan dan disertai dengan tanya jawab dan diskusi yang melibatkan para pembicara dengan siswa/siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan.

HASIL

Team dosen dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang mengadakan sosialisasi tentang etika berinternet (*Cyber Ethics*) di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan pada hari Selasa, 25 Februari 2020 bertempat di Aula Teknik Elektro dan dihadiri oleh siswa siswi kelas X dan XI SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. Sosialisasi dilakukan dengan cara melakukan penyuluhan kepada siswa-siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan dimana pemberian materi penyuluhan dibagi 3 (tiga) sesi yaitu sesi pertama materi tentang *Cyber Ethics*, Sesi kedua materi tentang pemanfaatan teknologi informasi yang baik, dan sesi ketiga acara dilakukan diskusi dan tanya jawab.



Gambar 1. Siswa-siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan mengikuti penyuluhan



Gambar 2. Pemberian Materi oleh Narasumber dari Team Pengabdian Kepada Masyarakat

Selama penyuluhan berlangsung para siswa dan siswi sangat memperhatikan konten materi yang diberikan oleh pembicara dari team Dosen Universitas Pamulang. Hal ini dikarenakan materi

yang disampaikan sangat dekat dengan kehidupan sosial mereka di dunia maya dan cara penyampaian pembicara yang mudah dipahami oleh para siswa-siswi.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini, terdapat beberapa hasil positif yang dapat terlihat dari kalangan siswa-siswi yang menjadi peserta PKM kali ini. Menurut para siswa, mereka mengakui baru kali ini mengetahui secara detail aturan-aturan yang di terapkan dalam berinteraksi di dunia siber. Setelah mengikuti kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh team Dosen Universitas Pamulang ini, para siswa-siswi jadi lebih memahami tentang etika dalam melakukan aktifitas di dunia maya. Selain itu, para siswa dan siswi menyadari bahwa mereka akan menjadi lebih waspada terhadap apa yang mereka lakukan di dunia maya karena mereka tidak hanya mendapatkan informasi tentang Cyber Ethics, tapi juga mendapatkan informasi tentang konsekuensi dari Cyber Bullying dan konsekuensi yang tercantum dalam Cyber Law. Oleh karena itu, para siswa-siswi merasa senang mendapatkan informasi berguna untuk kehidupan sosial mereka pada penyuluhan seperti ini.

Selain para siswa-siswi yang mendapatkan hal positif dari kegiatan PKM ini, pihak sekolah pun mendapatkan hal yang positif dari kegiatan PKM ini. Hal ini dinyatakan oleh pihak sekolah yang mengatakan bahwa dengan adanya kegiatan seperti ini sangat membantu siswa-siswi untuk mendapatkan arahan atau bimbingan dalam hubungan sosial mereka, dalam hal ini penggunaan sosial media, karena masih banyak kegiatan sosial di kalangan remaja yang mengandung Cyber Bullying bahkan Cyber Crime tanpa mereka sendiri sadari.

PEMBAHASAN

Pembicara dari Team Pengabdian Kepada Masyarakat sekaligus dosen mata kuliah Etika Profesi Teknologi Informasi pada prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang, Dadan Herdiana, S.H., M.H., dihadapan siswa siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan mengatakan bahwa untuk mengetahui definisi dari etika internet (*Cyber Ethics*) maka harus di ketahui dahulu pengertian dari etika dan internet. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1998) etika adalah:

- a. Ilmu tentang apa yang baik dan yang buruk, tentang hak dan kewajiban moral.
- b. Kumpulan asas atau nilai yang berkenaan dengan ahlak.
- c. Nilai mengenai benar dan salah yang dianut masyarakat.

Sedangkan menurut asal usul katanya, etika berasal dari bahasa yunani "*Ethos*" yang bearti adat istiadat atau kebiasaan yang baik. Bertolak dari kata tersebut, akhirnya etika berkembang menjadi studi

tentang kebiasaan manusia berdasarkan kesepakatan, menurut ruang dan waktu yang berbeda, yang menggambarkan perangai manusia dalam kehidupan pada umumnya.

Menurut Profesor Robert C Salomon, etika dapat dikelompokkan menjadi dua definisi, yaitu :

- a. Etika merupakan karakter individu, dalam hal ini termasuk bahwa orang yang beretika adalah orang yang baik. Pengertian ini disebut pemahaman manusia sebagai individu yang beretika.
- b. Etika merupakan hukum sosial. Etika merupakan hukum yang mengatur, mengendalikan serta membatasi perilaku manusia.

Sedangkan pengertian internet menurut Ahmadi dan Hermawan, Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

Menurut Termas Media, interconnection network (internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet melibatkan berbagai jenis komputer serta topologi jaringan yang berbeda. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu TCP/IP. TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainnya.

Menurut Wikipedia, Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP)* sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar ini dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking* (antar jaringan).



Gambar 3. Dosen Pengabdi Prodi Teknik Informatika Memberikan Penyuluhan kepada para Siswa-siswi

Berdasarkan pengertian tersebut dapat juga dikatakan bahwa internet adalah suatu komunikasi baru yang terjadi karena ada koneksi yang saling terhubung antara komputer-komputer diseluruh dunia melalui suatu jaringan sehingga membentuk suatu dunia baru yang dinamakan dengan dunia siber (*Cyber Space*).

Dunia siber (*cyber space*) adalah dunia yang merupakan titik singgung antara dunia fisik dan dunia abstraksi dimana dalam dunia ini, melalui beraneka ragam peralatan teknologi informasi dan komunikasi, para individu maupun kelompok-kelompok masyarakat saling berinteraksi, bertukar pikiran, dan berkolaborasi untuk melakukan sejumlah aktivitas kehidupan.

Berdasarkan pengertian dari dua istilah diatas maka dapat disimpulkan bahwa etika internet (*cyber ethics*) adalah Suatu nilai-nilai yang disepakati bersama untuk dipatuhi dalam interaksi antar pengguna teknologi khususnya teknologi informasi.

Selain menjelaskan tentang pengertian etika internet (*cyber ethics*), pembicara juga menjelaskan tentang ruang lingkup etika internet. Ruang lingkup etika internet yang disepakati di Indonesia

Di Indonesia etika berinternet diwujudkan dalam sebuah Undang-undang yang mengatur segala aktivitas informasi dan transaksi di internet yang dikenal dengan Undang-undang Nomor 19 tahun 2016 tentang perubahan Undang-undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) atau yang lebih dikenal dengan istilah *Cyber Law*.

Dalam Undang-undang tersebut diatur perbuatan apa saja yang dilarang dilakukan dalam melakukan aktivitas di dunia maya. Kepada para siswa dan siswi yang begitu antusias mengikuti penyuluhan, pembicara menjelaskan setidaknya ada 20 (dua puluh) aktivitas yang dilarang dalam Undang-undang tersebut terkait dengan aktivitas didunia maya. Perbuatan yang dilarang tersebut yaitu:

- a. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten yang melanggar kesusilaan
- b. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten perjudian
- c. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten penghinaan dan atau pencemaran nama baik
- d. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten pemerasan dan atau pengancaman
- e. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten berita bohong dan menimbulkan kebencian atau permusuhan
- f. Mendistribusikan informasi elektronik yang memuat konten berisi ancaman kekerasan dan atau menakut nakuti
- g. Mengakses sistem elektronik milik orang lain dengan cara melawan hukum

- h. Intersepsi / Penyadapan
- i. Mengubah informasi elektronik secara melawan hukum
- j. Melakukan tindakan yang mengakibatkan terganggunya sistem elektronik secara melawan hukum
- k. Memproduksi dan lain-lain perangkat komputer dan sandi lewat komputer secara melawan hukum
- l. Perbuatan manupulasi data elektronik
- m. Perbuatan melawan hukum terhadap sistem elektronik di Indonesia yang dilakukan dari luar wilayah Indonesia.

Saat mengakses internet terutama media sosial ada beberapa hal yang harus diwaspadai oleh remaja yaitu:

- a. Kecanduan
- b. Konten Negatif
- c. *Cyber Bullying*
- d. Pelanggaran Privasi
- e. Fedofil Online
- f. Berita Bohong atau Hoax



Gambar 4. Dosen Pengabdi Prodi Teknik Informatika Memberikan Penyuluhan kepada para Siswa-siswi

Kecanduan

Hasil penelitian terbaru mencatat pengguna internet di Indonesia yang berasal dari kalangan anak-anak dan remaja diprediksi mencapai 30 juta. Penelitian juga mencatat ada kesenjangan digital

yang kuat antara anak dan remaja yang tinggal di perkotaan dengan yang tinggal di pedesaan. Data tersebut merupakan hasil penelitian berjudul "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" yang dilakukan lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard, AS.

Tentang kecanduan internet pada remaja ini pembicara melontarkan pertanyaan kepada beberapa peserta penyuluhan tentang “seberapa sering mereka mengakses internet terutama media sosial dalam sehari”, dan rata-rata mereka menjawab kecuali jika sedang sekolah mereka hampir tidak ada waktu untuk tidak menggunakan media sosial dalam aktivitas sehari-hari.

Agar dapat menghindari kecanduan tersebut maka kunci dari penggunaan media sosial yang wajar adalah keseimbangan. Maksudnya, jangan sampai media sosial jadi mengganggu produktivitas dan pergaulan sehari-hari.

Konten Negatif

Dunia siber (*Cyber Space*) adalah dunia tanpa batas dimana semua entitas melakukan aktivitas pada ruang dan waktu yang bersamaan sehingga penyebaran kontennya pun sangat beragam.

Konten negatif di dunia siber dapat diidentifikasi sebagai konten yang memuat konten yang memiliki unsur yang melanggar kesusilaan. Konten pornografi sangat mungkin diakses oleh para remaja jika tidak dilakukan pengawasan oleh orang tua.

Peredaran konten seksual di ponsel atau yang lebih dikenal dengan istilah sexting pun banyak sekali beredar dikalangan remaja ini tentu harus terus dilakukan pengawasan oleh orang tua di rumah dan guru disekolah.

Beberapa tips yang bisa dilakukan remaja dalam menangkal konten negatif di dunia maya :

- a. Jika mendapat foto/kalimat porno di ponsel, jangan lantas menyebarkannya ke orang lain meskipun ke teman-teman dekat Anda. Mungkin pada awalnya mereka melakukan itu karena iseng, tapi ulah itu bisa menjadi senjata makan tuan suatu saat nanti. Seperti tertangkap saat razia di sekolah atau lainnya.
- b. Jangan takut untuk menjalin komunikasi dengan guru atau orang tua lain mengenai masalah sexting ini. Yakinkan para orang tua bahwa mereka tidak perlu paranoid mengenai hal itu (*sexting*).
- c. Jika mendapat konten sexting dari teman atau orang yang Anda kenal, beri pengertian bahwa perbuatan mereka itu berbahaya dan melanggar hukum.
- d. Jika aksi nakal teman Anda tersebut masih belum berhenti, ada baiknya jika Anda dengan orang tua ataupun guru berbicara langsung dengan orang tua anak tersebut.

Cyber Bullying

Cyber Bullying adalah segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui internet. *Cyber bullying* yaitu terjadi dimana seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler.

Ciri-ciri anak/remaja korban *Cyber Bullying*:

- a. Emosi anak menjadi berubah drastis, seperti marah atau sedih yang berlebihan setelah menggunakan ponsel atau berinternet.
- b. Anak menarik diri dari teman-teman atau kegiatan yang biasa mereka jalankan.
- c. Nilai sekolah anak turun, atau anak merasa tidak puas dengan sekolah atau kelas tertentu.
- d. Anak menunjukkan tanda-tanda depresi yang tidak biasa.

Tips merespon *Cyber Bullying*:

- a. Simpan atau cetak bukti-bukti *cyber bullying*.
- b. Identifikasi pelaku *cyber bullying*.
- c. Ajukan keluhan kepada provider internet atau operator
- d. Mintalah pelaku *cyber bullying* untuk menghentikan aksinya.
- e. Hubungi orang tua pelaku *cyber bullying*. Ceritakan dengan jelas apa yang telah terjadi. Tunjukkan bukti-bukti, dan kalau perlu beri peringatan bahwa Anda akan mengambil langkah hukum jika tidak aksi *cyber bullying* tersebut tidak dihentikan.
- f. Hubungi pihak sekolah jika *cyber bullying* terjadi di sekolah, seperti guru dan kepala sekolah, sehingga dapat diambil langkah protektif untuk menghentikan tindakan *cyber bullying* tersebut.
- g. Jika *cyber bullying* sudah mengarah ke tindak kekerasan, pemerasan atau seksual, segera hubungi pihak kepolisian.

Pelanggaran Privasi

Privasi adalah hak individu untuk mengontrol, mengedit, mengatur, dan menghapus informasi tentang dirinya. Termasuk memutuskan kapan, bagaimana, dan untuk apa informasi itu disampaikan ke pihak lain.

Maraknya aksi *Hacker* dan *Cracker* menyebabkan privasi didunia maya sangat rentan disusupi pihak lain. Orang yang ahli dibidang komputer tetapi memiliki perilaku buruk bisa saja melakukan pelanggaran terhadap privasi orang lain dengan cara membobol akun media sosial seseorang dan mengubah data-data yang ada didalamnya.

Untuk mengantisipasi pelanggaran privasi oleh orang yang tidak bertanggung jawab ada baiknya para netizen melakukan hal-hal berikut ini:

- a. Selalu menggunakan HTTPS jika memungkinkan
- b. Lebih baik tidak melakukan *Sharing* Lokasi
- c. Kita harus mengetahui batas-batas privasi diri sendiri dan orang lain
- d. Hindari mengekspos data-data yang sifatnya pribadi di media sosial
- e. Jaga kerahasiaan dan kekuatan password
- f. Jangan biarkan orang lain dapat melacak kita
- g. Menolak ajakan berphoto telanjang oleh teman online maupun teman offline
- h. Tidak mudah percaya rayuan teman online
- i. Gunakan email sementara untuk menghindari spam

Privasi individu sangat penting untuk dihargai, sebab membatasi kekuatan di luar diri manusia untuk melakukan penekanan atau kontrol atas kehidupannya. Apabila privasi individu dilanggar, maka kehormatan dan haknya sebagai manusia otomatis terlanggar juga. Semua rahasia atas dirinya bisa dikuasai pihak lain, sehingga keselamatannya pun ikut terancam.

Fedofil Online

Pedofilia adalah suatu kelaian kejiwaan dan kelaian seksual yang dialami seseorang terutama yang sudah berusia dewasa atau beranjak dewasa. Orang yang mengidap pedofilia disebut pedofil. Biasanya seorang yang mengidap pedofilia lebih senang dengan anak-anak atau yang usianya jauh dibawah mereka. Mereka yang pedofilia biasanya melakukan pelecehan seksual terhadap anak-anak kecil.

Akhir-akhir ini sering muncul berita tentang kasus pedofil yang berasal dari media sosial, mula-mula berkenalan via Facebook lalu diajak bertemu dan setelah bertemu malah dicabuli. Kasus seperti ini sering terjadi pada anak-anak yang beranjak remaja atau remaja yang masih labil.

Agar terhindar dari pedofil kita harus waspada dan jangan mudah percaya pada orang yang baru dikenal

Berita Bohong / Hoax

Berita bohong atau hoax adalah Berita/kabar bohong yang sengaja dibuat untuk disamarkan seperti layaknya kebenaran. Ciri ciri berita hoax sebagai berikut:

- a. Diawali dengan kata-kata sugestif dan heboh
- b. Mencatut Nama/Lembaga Terkenal

- c. Terdengar mustahil terjadi
- d. Tidak muncul di media massa
- e. Banyak ditulis dengan huruf capital/tanda seru

Membanjirnya arus informasi membuat kita kerap sulit memilah mana informasi yang benar, setengah benar, atau salah. Kita juga kesulitan memahami bagaimana menyebarkan informasi yang benar. Di sinilah dibutuhkan kesadaran etika informasi, di mana kita diajak untuk mengerti bagaimana menyampaikan atau menerima informasi online secara baik dan benar.

Sebelum kita memutuskan untuk menyebarkan sebuah berita alangkah baiknya kita melakukan hal-hal sebagai berikut:

- a. Cek dulu apakah berita itu benar dengan mencari sumber aslinya
- b. Hanya percaya sumber informasi yang kompeten, misalnya media yang sudah diakui kualitasnya
- c. Apakah informasi itu berisi sensasi atau provokasi negatif? Jika ya, sebaiknya jangan disebar
- d. Pastikan informasi itu tidak mengandung ujaran kebencian, hoaks, dan fitnah

Pemanfaatan Internet yang Baik (Kerangka Literasi Digital yang Sehat dan Aman)

Pemaparan materi penyuluhan sesi kedua adalah tentang pemanfaatan teknologi informasi khususnya media sosial yang baik sehingga dapat mendapatkan hal positif dan profit. Masih disampaikan oleh pemateri Dadan Herdiana, S.H., M.H., pembicara mengajak siswa siswi SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan yang menjadi peserta penyuluhan untuk memanfaatkan media sosial dengan baik yaitu dengan cara memahami literasi digital yang sehat dan aman.

Kerangka literasi digital yang sehat dan aman terdiri dari 3 (tiga) hal pokok yang masing-masing memiliki turunan yang berguna sebagai acuan netizen dalam menggunakan internet atau media sosial. Kerangka Literasi Digital yang sehat dan aman tersebut yaitu:

- a. Proteksi yang meliputi perlindungan data pribadi, keamanan internet, dan privasi individu
- b. Hak-hak netizen yang meliputi hak atas kekayaan intelektual, hak kebebasan berekspresi, dan aktivitas sosial didunia maya
- c. Pemberdayaan yang meliputi Jurnalisme warga, kewirausahaan, dan etika informasi.



Gambar 5. Kerangka Literasi Digital Indonesia

Berbicara tentang literasi digital sesungguhnya bukan hanya membahas tentang kemampuan menulis yang baik di dunia digital, lebih dari itu literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknikal.

Berdasarkan pengertian diatas maka Kerangka Literasi Digital Indonesia sesungguhnya ingin mengajak masyarakat internet (*netizen*) untuk dapat melakukan kreatifitas yang positif di dunia maya, baik itu melalui tulisan, konten-konten yang mendidik, atau kreatifitas yang dapat menghasilkan uang. Agar peserta dapat memahami kerangka literasi digital maka pembicara menjelaskan tersebut.

Perlindungan Data Pribadi

Perlindungan Data Pribadi adalah perlindungan atas setiap data tentang kehidupan seseorang baik yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi secara tersendiri atau dikombinasi dengan informasi lain baik secara langsung maupun tidak langsung melalui sistem elektronik maupun non elektronik.

Data pribadi yang harus dilindungi contohnya nomor ponsel, nomor rekening, tanggal lahir, nama orang tua, alamat, dan riwayat kesehatan.

Dalam berinteraksi di dunia maya data-data pribadi seperti disebutkan diatas rawan di curi oleh orang lain dan disalahgunakan misalnya untuk membobol kartu kredit, penipuan, fitnah, dan sejenisnya., oleh karena itu Netizen harus melindungi data-data pribadi dengan cara tidak memposting secara publik.

Keamanan Internet

Keamanan Internet adalah kemampuan untuk memaksimalkan keamanan personal pengguna dan risiko keamanan saat menggunakan internet. Meliputi juga perlindungan diri dari kejahatan komputer secara umum.

Contoh keamanan internet misalnya Keamanan menyimpan data-data secara online, Keamanan dalam transaksi perbankan, Keamanan dalam transaksi online.

Keamanan internet sangat penting sebab tanpa adanya pemahaman soal keamanan daring, siapa saja dapat dirugikan. Misalnya menjadi korban penipuan ketika bertransaksi daring.

Keamanan internet dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut:

- a. Selalu menggunakan antivirus di komputer dan ponsel pintar;
- b. Gunakan password yang sulit diduga (bukan tanggal lahir);
- c. Tidak mengunduh sembarang aplikasi, terutama yang bajakan;
- d. Hindari sembarangan mengklik “setuju” atau “OK” di web atau aplikasi tertentu tanpa membaca lebih dulu;
- e. Perbarui selalu software yang dipakai;
- f. Gunakan browser yang sudah diperbarui;
- g. Selalu lakukan back up atau simpan data di beberapa tempat, bukan hanya satu.

Privasi Individu

Privasi Individu adalah hak individu untuk mengontrol, mengedit, mengatur, dan menghapus informasi tentang dirinya. Termasuk memutuskan kapan, bagaimana, dan untuk apa informasi itu disampaikan ke pihak lain.

Contoh privasi individu antara lain tidak mengekspos ideologi atau keyakinan, menutupi riwayat keluarga, menolak untuk mengekspos bagian tubuh tertentu, merahasiakan rekam medis.

Privasi individu sangat penting untuk dihargai, sebab membatasi kekuatan di luar diri manusia untuk melakukan penekanan atau kontrol atas kehidupannya. Apabila privasi individu dilanggar, maka kehormatan dan haknya sebagai manusia otomatis terlanggar juga. Semua rahasia atas dirinya bisa dikuasai pihak lain, sehingga keselamatannya pun ikut terancam.

Kebebasan Berekspresi

Kebebasan berekspresi adalah Hak untuk mengekspresikan ide-ide dan opini secara bebas melalui ucapan, tulisan, maupun komunikasi bentuk lain. Tapi semua dilakukan dengan tidak melanggar hak orang lain.



Gambar 6. Para peserta serius memperhatikan materi yang disampaikan

Setiap manusia memiliki hak untuk mengungkapkan pendapat, ide, opini, perasaannya agar didengar oleh pihak lain dalam usaha untuk memenuhi keinginannya yang hakiki. Kebebasan berekspresi merupakan bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM). Namun ada baiknya jika kebebasan ini tidak melanggar hak pihak lain, khususnya kepentingan publik.

Contoh kebebasan berekspresi didunia maya diantaranya menulis status di media sosial, kebebasan pers, memakai meme, tagar, infografis, dan jurnalisme warga.

Kebebasan berekspresi di dunia maya harus memperhatikan tentang perbuatan-perbuatan yang dilarang oleh Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik agar tidak menimbulkan masalah hukum.

Kebebasan berekspresi didunia maya harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Sampaikan pendapat, ide, opini, perasaan, tanpa merasa takut. Termasuk kritik ke pemerintah;
- b. Jika belum merasa pasti, hindari menyebutkan nama orang, institusi, atau lembaga yang bersangkutan;
- c. Jika perlu, sertakan data berupa dokumen atau foto untuk mendukung pendapat, ide, atau opini;
- d. Ingat, pendapatmu di internet dapat diakses banyak orang, maka kamu harus siap dengan konsekuensinya;
- e. Bebas berekspresi bukan berarti bebas menyebarkan informasi palsu, fitnah, atau kebencian (*hate speech*), atau menyinggung Suku, Agama, Ras, Antargolongan (SARA).

Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights*)

Kekayaan Intelektual adalah hasil kreasi dari pemikiran seperti penemuan, karya seni dan literatur, desain, simbol, nama, foto atau gambar yang digunakan secara komersil maupun tidak

komersil. Contoh dari kekayaan intelektual diantaranya Hak Cipta (*Copyrights*), Merek Dagang (*Trademark*), Paten, dan lain-lain.

Kekayaan Intelektual sangat penting sebab hak atas kekayaan intelektual melindungi pencipta atau penemunya dari pelanggaran pihak lain. Setiap pemilik karya cipta berhak untuk mendapatkan haknya dengan mendapatkan pengakuan, penghargaan, bahkan kalau perlu insentif, terutama jika karyanya berguna bagi orang banyak.

Kreatifitas didunia maya agar tidak berpotensi melanggar hak kekayaan intelektual orang lain harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Selalu mencantumkan kredit nama pencipta suatu karya, baik itu tulisan, desain, foto, atau gambar;
- b. Meminta izin pemilik hak cipta sebelum menggandakan atau menyebarluaskan karyanya, baik untuk kepentingan komersil atau tidak;
- c. Hindari mengubah, menggandakan, karya cipta orang tanpa izin/mencantumkan kredit, atau menyebarluaskannya. Ini sama saja pembajakan;
- d. Mendaftarkan hak paten suatu temuan atau ciptaan ke instansi atau lembaga yang berkompeten.

Aktivisme Sosial

Aktivisme sosial adalah suatu aktivitas *online* yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan sosial. Hak untuk berserikat dan berkumpul tercakup di dalamnya.

Melakukan aktivitas sosial seperti berserikat dan berkumpul adalah hak manusia yang dilindungi undang-undang. Aktivisme dimedia sosial bisa dilakukan dengan cara :

- a. Melakukan kritik atau menyampaikan opini dengan tagar di media sosial;
- b. Melakukan advokasi terhadap korban kejahatan dengan menyampaikan kronologi kejadian;
- c. Mengajak warganet bersama-sama membela suatu kasus;
- d. Membuat petisi online atas suatu kasus atau masalah sehingga terjadi perubahan;
- e. Penggalangan dana / crowd funding untuk beragam tujuan sosial.

Jurnalisme Warga (*Citizen Journalism*)

Jurnalisme warga adalah Aktivitas partisipasi warganet dalam bentuk laporan, analisis, serta penyampaian informasi dan berita melalui berbagai aplikasi online.

Di era transformasi media seperti saat ini dimana media sosial dapat digunakan sebagai alat informasi apapun terhadap siapapun, maka siapa saja dapat berkontribusi menjadi jurnalis yang memberitakan kejadian-kejadian yang ada dilingkungan sekitar. Akibatnya validitas informasi yang

disampaikan tidak dapat di saring sehingga banyak sekali informasi-informasi yang disampaikan oleh warganet yang justru bernuansa negatif seperti hoax, fitnah, pornografi, dan konten-konten lain yang tidak layak diperlihatkan.

Sebelum kita menyampaikan suatu kejadian yang ada dilingkungan sekitar, ada baiknya terlebih dahulu memperhatikan hal-hal berikut ini:

- a. Kumpulkan semua informasi yang ada
- b. Jika perlu, lengkapi dengan dokumen-dokumen pendukung seperti gambar, photo, video, dan lain-lain.
- c. Rangkum semua informasi
- d. Lakukan wawancara dengan narasumber terdekat yang mengetahui kejadian tersebut
- e. Perhatikan aturan-aturan dan etika informasi
- f. Publikasikan di Internet / media sosial

Kewirausahaan

Kemampuan dan keinginan untuk mengembangkan, mengorganisir, dan mengatur suatu usaha bisnis beserta risikonya dalam usaha mendapatkan keuntungan yang dilakukan melalui berbagai aplikasi *online*.

Pesatnya kemajuan teknologi informasi telah berdampak luar biasa terhadap sektor bisnis. Bisnis yang selama ini dijalankan dengan cara konvensional, dengan adanya teknologi informasi telah bertransformasi menjadi bisnis yang dikelola dengan cara online atau dikenal dengan E-Bisnis (*Electronic Business*). Bahkan Usaha Kecil Menengah (UKM) yang selama ini sulit bersaing dengan pengusaha besar, dengan bantuan teknologi informasi dapat juga mendapatkan pasar yang lebih luas. Pendek kata teknologi informasi telah membawa dampak positif bagi perkembangan dunia usaha.

Salah satu upaya menggunakan media internet sebagai alat untuk berwirausaha adalah dengan konsep *E-Commerce*. Sejalan dengan penerapan Bapak Dadan Herdiana, S.H., M.H. menyampaikan pemebekalan kepada para peserta tentang bagaimana berkecimpung dalam *E-Commerce*.

Pada dasarnya *E-Commerce* adalah proses pembelian, penjualan produk, jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan melibatkan transfer dana elektronik, sistem inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis yang memanfaatkan jaringan komputer dan internet.

Perkembangan teknologi informasi telah membuat suatu konsep bisnis yang baru yang memudahkan para pelaku bisnis bertatap muka tanpa harus bertemu, bisa melakukan transaksi tanpa harus bertemu, bisa menawarkan produk dengan akses pasar yang lebih luas.

Beberapa keuntungan konsep *E Commerce* adalah:

- a. Akses pasar mudah
- b. Penilaian independent
- c. Negosiasi & penawaran standar
- d. Bersifat Paperless
- e. Alur informasi transparan
- f. Bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja
- g. Memerlukan keamanan
- h. Bisa bersifat “maya”

Siapa saja yang terlibat di dalam *E-Business*? Seperti yang tersirat dalam defnisinya, semua pihak atau entiti yang melakukan interaksi dalam sebuah sistem bisnis atau serangkaian proses bisnis (*business process*) merupakan pihak-pihak yang berkepentingan dalam ruang lingkup eBusiness. Paling tidak ada tujuh (A sampai G) klasi-klasi entiti yang kerap dipergunakan dalam mengilustrasikan *E Business*, masing-masing adalah:

- a. *Agent* (Agen)
- b. *Business* (Pengusaha)
- c. *Consumer* (Konsumen)
- d. *Device* (Perangkat)
- e. *Employee* (Karyawan)
- f. *Family* (Keluarga)
- g. *Government* (Pemerintah/Negara)

Setiap entiti diatas dapat berkolaborasi dengan entiti yang lain dalam melakukan sebuah bisnis. Contoh konsep A to G dimana seorang agen dapat menyediakan produk barang dan jasa yang dibutuhkan oleh pemerintah. Konsep B to C dimana setiap pengusaha menyediakan dan menjual produk kepada konsumen. Dan lain sebagainya.

Dalam pelaksanaannya *E-Commerce* memerlukan aspek teknis dan non teknis agar kegiatan *E-Commerce* tersebut dapat dilakukan dengan baik. Beberapa aspek teknis yang diperhatikan adalah:

- a. Situs Web, adalah sebuah sistem komputer yang bertindak sebagai server bagi transaksi bisnis yang dilengkapi dengan sistem basis data untuk data *warehouse*.
- b. Jaringan Komputer dan Internet adalah sebagai media lalu lintas data antara *client* (pembeli) dan server (situs web)
- c. Protokol Komunikasi Data yaitu kumpulan aturan komunikasi data yang mengendalikan pertukaran (pengiriman/penerimaan) data

- d. Antar Muka Pemakai (*User Interface*), pada sisi pengguna, sistem komputer client harus dilengkapi dengan perangkat lunak browser untuk mengakses data/informasi pada situs web. Misal: *Firefox, google chrome*.

Sedangkan pada aspek non teknis yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Aspek Hukum, yaitu hukum yang mengatur proses bisnis pada *E-Commerce* untuk melindungi hak pembeli dan perusahaan penjual, misalnya untuk menyatakan bahwa suatu transaksi dinyatakan sah atau tidak.
- b. Aspek Etika Elektronik, yaitu kode etik yang harus ditaati oleh perusahaan dalam kaitan dengan hubungan antar perusahaan elektronik ataupun antara perusahaan dengan pelanggan, misalnya tentang kerahasiaan data pelanggan.
- c. Aspek Ekonomi Global, untuk digunakan sebagai landasan yang berlaku universal disemua negara bagi para pelaku *E-Commerce*.

Bedasarkan pembahasan yang sudah dikemukakan diatas, banyak konten materi yang sudah disampaikan kepada para siswa-siswi pada kesempatan kegiatan PKM kali ini. Diharapkan para siswa-siswi dapat menggunakan informasi dan ilmu yang sudah disampaikan pada kegiatan PKM supaya bermanfaat untuk kedepannya.

SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dari pemaparan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Team Dosen Prodi Teknik Informatika di SMK Negeri 2 Kota Tangerang Selatan adalah:

- a. Bahwa umumnya generasi muda banyak melakukan hal-hal yang kurang baik dalam menggunakan teknologi informasi khususnya menggunakan media sosial seperti masih maraknya *Cyber Bullying* di kalangan remaja, kaum remaja sangat rentan menyebarkan berita bohong atau *hoax*, mengakses konten-konten tidak layak dan lain-lain disebabkan masih minim informasi tentang etika internet yang diakibatkan oleh kurangnya sosialisasi dari para pemangku kepentingan tentang etika internet (*Cyber Ethics*) dikalangan remaja.
- b. Bahwa Literasi Digital yang sehat dan aman bagi remaja harus memperhatikan kerangka literasi digital yang telah disusun oleh pemerintah yaitu terkait dengan Proteksi yang meliputi perlindungan data pribadi, keamanan internet, dan privasi individu, hak-hak netizen yang meliputi hak atas kekayaan intelektual, hak kebebasan berekspresi, dan aktivitas sosial didunia maya, dan pemberdayaan yang meliputi Jurnalisme warga, kewirausahaan, dan etika informasi.

- c. Kaum remaja dapat melakukan kegiatan kreatif dan positif dalam menggunakan media sosial atau kegiatan lain yang menggunakan internet seperti menjadi *Netizen Journalist*, Bergabung dengan *Marketplace* di *E-Commerce*, menjadi *Selebgram* atau *Youtuber* yang kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Acep Syaripudin dkk, *Pedoman Berinternet yang Aman, Nyaman, dan Bertanggung Jawab*, Seri Buku Literasi Digital, Jakarta, 2017

_____, *Kerangka Literasi Digital Indonesia*, Seri Buku Literasi Digital, Jakarta, 2017

Adami Chazawi dan Ardi Ferdian, *Tindak Pidana Informasi & Transaksi Elektronik (Penyerangan Terhadap Kepentingan Hukum Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik)*, Media Nusantara Creative, Malang, 2015

Danrivanto Budhijanto, *Hukum Telekomunikasi, Penyiaran, & Teknologi Informasi (Regulasi & Konvergensi)*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2013

Richardus Eko Indrajit, *Keamanan Informasi dan Internet*, Seri Bunga Rampai Pemikiran Ekoji

Rizky Ameliah dkk, *Strategi Kewirausahaan Digital (sebuah panduan untuk UMKM, Startup, dan E Commerce)*, Seri Buku Literasi Digital, Jakarta, 2018

Robert C Solomon, *Etika: Suatu Pengantar*, Erlangga, Surabaya, 1987

Teguh Wahyono, *Etika Komputer +Tanggung Jawab Profesional di Bidang Teknologi Informasi*, C.V. Andi Offset, Yogyakarta, 2005

[https://id.wikipedia.org/wiki/Internet#:~:text=Internet%20\(portmanteau%20dari%20interconnected%20network,menghubungkan%20perangkat%20di%20seluruh%20dunia.](https://id.wikipedia.org/wiki/Internet#:~:text=Internet%20(portmanteau%20dari%20interconnected%20network,menghubungkan%20perangkat%20di%20seluruh%20dunia.) Diakses pada tanggal 30 April 2020.