COMMONROOM
NETWORKS FOUNDATION
www.commonroom.info

Sekolah Internet Komunitas

Internet
Sehat dan Aman



Seri Buku Sekolah Internet Komunitas

Editor: Tisha Anwar

COMMONROOM
NETWORKS FOUNDATION
www.commonroom.info

Sekolah Internet Komunitas

Internet
Sehat dan Aman



Seri Buku Sekolah Internet Komunitas

Editor: Tisha Anwar

Seri Buku Sekolah Internet Komunitas

Internet Sehat dan Aman

©2021

Koordinator Program
Gustaff H. Iskandar

Koordinator Pelaksana
Ressa Ria

Penyunting Utama
Tisha Anwar

Administrasi
Reina Wulansari
Daffa Naufal
Sara Verawati

Kontributor
ICT Watch Indonesia
Heru Tjatur, Donny B.U., dan Mataharitimoer

Relawan TIK
Fajar Eri Diyanto

APJII
Andri Aslan

Institut Teknologi Garut (ITG)
Ade Sutedi, Adi Susetyaningsih, Andri Ikhwana, Dedi Sadudin Taptajani, Dewi Rahmawati, Dewi Tresnawati, R. Dini Destiani Siti F., Eko Walujodjati, Leni Fitriani, Ridwan Setiawan, Muhammad Rikza N., dan Rinda Cahyana

PokdarTIK
Erni Sulistyowati

Phytonesia
Andri Johandri

Bitread
Auliya Millatina Fajwah, Anita Khairunnisa, Acep Zaelani, Nana Sukmana, dan Nakita Rizky Oktaviani

Pengarah Artistik
Gustaff H. Iskandar

Desain Grafis & Tata Letak
Afandi

Ilustrasi
Sam dan Ridha Kelana

Perancang Sampul
Ridha Kelana

Penerbit
Common Room Networks Foundation (Common Room)

Alamat
Common Room Networks Foundation (Common Room)
Jl. Cigadung Asri I No.3, Kel. Cigadung, Kec. Cibeunying Kaler, Kota Bandung, Jawa Barat 40191
URL: http://www.commonroom.info
Surel/email: email.commonroom@gmail.com
t/ig: @commonroom_id

Diterbitkan atas dukungan dari Association for Progressive Communications (APC)

Buku ini dilisensikan di bawah lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0 Internasional (CC BY-NC-SA 4.0). Untuk melihat salinan lisensi ini, silahkan kunjungi laman berikut: https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.id

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). To view a copy of this license, visit https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/.

E-ISBN: 978-623-5278-00-1
E-Book | Cetakan Pertama | Desember 2021
Ukuran | 14,8 cm x 21 cm

MERINTIS SEKOLAH INTERNET KOMUNITAS DI INDONESIA

Selama masa penyebaran pandemi global Covid-19 yang mulai mewabah di Indonesia pada awal tahun 2020, infrastruktur dan layanan internet menjadi kebutuhan utama yang perlu dipenuhi. Bukan hanya untuk melayani kebutuhan untuk komunikasi sehari-hari, tapi hampir di semua aspek kehidupan kita. Mulai dari urusan pelayanan publik, pembelajaran jarak jauh (PJJ), pelayanan kesehatan dan penanganan pandemi Covid-19, dsb.

Meski dalam beberapa tahun terakhir telah terjadi peningkatan sebaran infrastruktur dan layanan internet di Indonesia, tantangan kesenjangan digital masih merupakan masalah nyata yang dihadapi oleh masyarakat kebanyakan. Hal ini terutama dirasakan oleh warga yang tinggal di wilayah pedesaan dan tempat terpencil. Selain karena kondisi geografis yang demikian beragam, tantangan kesenjangan digital juga disebabkan oleh minimnya infrastruktur, ketiadaan perangkat, biaya bandwidth, minimnya keterampilan & literasi digital, terbatasnya konten lokal, sampai pada masalah kesenjangan gender.

Program Sekolah Internet Komunitas dirintis di Indonesia sebagai salah satu upaya untuk mengatasi tantangan kesenjangan digital secara gotong royong. Inisiatif ini dikembangkan secara bersama oleh Common Room dan Association for Progressive Communications (APC),

yang juga didukung oleh Foreign, Commonwealth, & Development Office (FCDO - UK). Dalam prosesnya, persiapan dan pengembangan program Sekolah Internet Komunitas juga melibatkan beberapa lembaga dan komunitas yang di antaranya adalah ICT Watch, Relawan TIK, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), Institut Teknologi Garut (ITG).

Seri buku ini merupakan bagian dari kerangka kurikulum dan materi pelatihan yang akan dikembangkan di dalam program Sekolah Internet Komunitas. Secara umum seri buku ini terdiri dari 10 tema, mulai dari aspek kebijakan dan regulasi, pengetahuan dasar mengenai komputer dan jaringan internet, sampai pada pemanfaatan internet untuk berbagai keperluan. Dalam hal ini, kurikulum dan materi pelatihan Sekolah Internet Komunitas ditujukan bagi masyarakat umum yang tertarik untuk mempelajari dasar-dasar pengetahuan mengenai pengembangan dan pemanfaatan infrastruktur serta layanan internet berbasis komunitas. Ke depan, kerangka kurikulum dan materi pelatihan Sekolah Internet Komunitas diharapkan dapat terus berkembang mengikuti dinamika dan kebutuhan yang ada.

Kami sangat berharap seri buku ini dapat memberi kontribusi bagi proses panjang untuk mengatasi tantangan kesenjangan digital di Indonesia melalui upaya peningkatan keterampilan, pengetahuan dan literasi digital, khususnya bagi masyarakat yang berada di wilayah pedesaan dan tempat terpencil. Dalam kesempatan ini, kami haturkan ungkapan rasa terima kasih yang mendalam untuk semua lembaga, komunitas, serta rekan-rekan yang terlibat dalam penyusunan buku ini. Tidak lupa kami ucapkan terima kasih dan apresiasi atas dukungan dari Ditjen APTIKA, Kementerian Komunikasi dan Informasi, serta Pusat Peningkatan Daya Saing Desa, Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi.

Bandung, Desember 2021

Gustaff H. Iskandar (Common Room)

DAFTAR ISI

Kata Pengantar iii

01

Literasi Digital 1

A. Bersosialisasi di Dunia Maya Secara Sehat dan Aman 5

B. Etika Informasi dan Kekayaan Intelektual 18

C. Jurnalisme Internet atau *Net Journalism* 27

D. Perlindungan Privasi Individu 30

02

Cybercrime*, Hoaks, dan *Cyberbullying 43

A. Ancaman di Dunia Maya, Seriuskah? 44

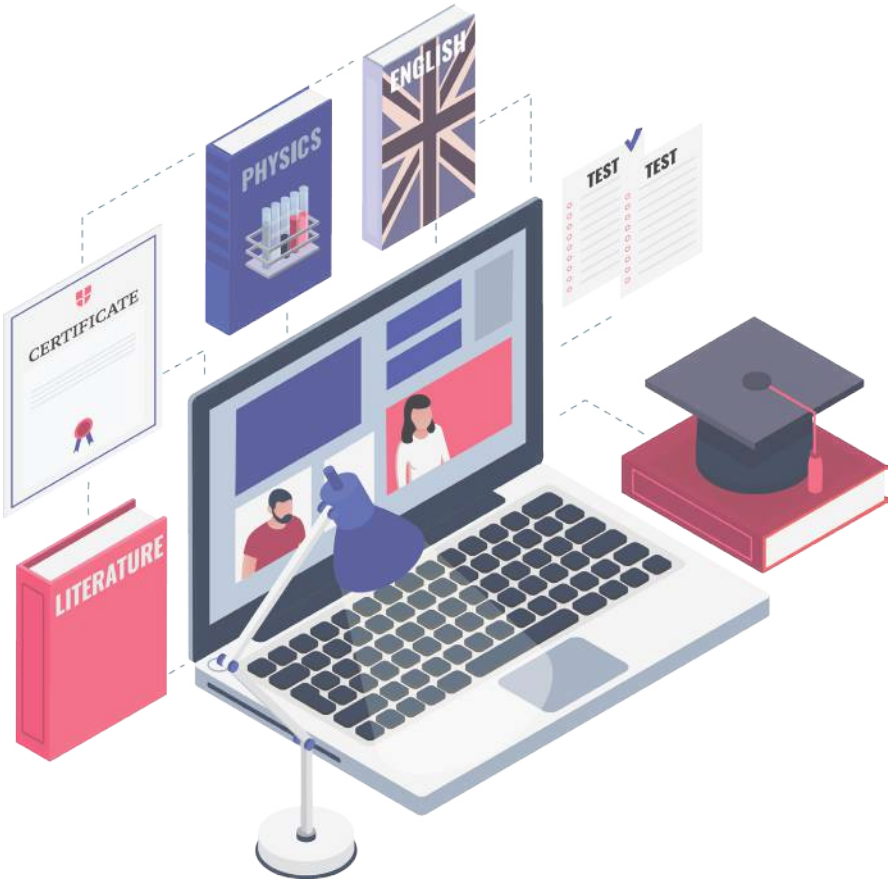
B. Hoaks 53

C. *Cyberbullying* 62

D. Kesenjangan Digital di Indonesia 70

Daftar Pustaka 73

01



LITERASI DIGITAL

Suatu hari adik saya yang baru saja masuk SMP bertanya dengan wajah yang serius, "Literasi itu siapa, Kak? Kenapa dia banyak sekali dibahas di media sosial?"

Sejenak saya mengernyitkan dahi, kemudian tertawa tipis. "Bukan siapa, tetapi apa. Literasi itu sesuatu yang dekat dengan kehidupan kita, *lho*."

Matanya berbinar, lalu dia menjawab dengan cepat, "Contohnya seperti apa?"

Sekali lagi saya tersenyum sambil meresponsnya, "Contohnya seperti kamu yang pintar bermain *gadget*, pintar mengerjakan soal matematika, dan pintar berselancar di dunia maya, Dik."

Ada begitu banyak kampanye yang mengajak masyarakat untuk "melek" literasi, baik disampaikan secara visual di berbagai *platform* maupun disuarakan secara langsung oleh sejumlah *influencer*. Sayangnya, sebagian besar masyarakat sering mendengar atau menggunakan istilah tersebut, tapi tidak benar-benar paham maknanya.



Literasi harus dapat dinikmati oleh semua kalangan. Bentuknya bisa membaca, menulis, mendengarkan, dan menyuarakan sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.



Gambar 1.1 Literasi digital itu apa?
Sumber: Dokumentasi pribadi

Apa yang kamu pikirkan ketika mendengar kata literasi? Jika jawabanmu adalah sesuatu yang berkaitan dengan membaca dan menulis, kamu tidak salah. Pada dasarnya, literasi memang digunakan untuk merujuk pada kemampuan membaca dan menulis seseorang. Namun, perlu kamu tahu, literasi dapat dimaknai lebih luas. Istilah ini dapat digunakan untuk menjelaskan pengetahuan, keterampilan, atau kemampuan individu dalam mengolah informasi terkait bidang atau aktivitas tertentu. Artinya, istilah literasi tidak terbatas hanya pada membaca dan menulis.

Secara sederhana, literasi digital adalah kemampuan dan pengetahuan untuk menggunakan teknologi atau media digital dengan bijak. Tujuannya untuk menciptakan komunikasi dan interaksi yang positif.

Jika kamu sudah memahami arti penting dari literasi digital, percaya, *deh*, kamu bisa menjadi pengguna teknologi yang cerdas. Dalam menerima informasi dari media, misalnya, kamu akan mampu memahami dan menangkap informasi tersebut secara bijak. Selain itu, kamu juga dapat menyaring informasi yang diterima sehingga tidak akan terjebak dalam informasi hoaks.



Literasi digital membuatmu lebih bijak dalam mencari, menyaring, menerima, dan membagikan informasi.

A. BERSOSIALISASI DI DUNIA MAYA SECARA SEHAT DAN AMAN

Pernahkah kamu mencoba berjejaring di dunia maya? Sejak awal tahun 2000-an, tepatnya sekitar tahun 2002, tren ini hadir bersamaan dengan munculnya salah satu situs untuk berjejaring sosial di dunia maya, yakni Friendster. Saat itu penggunanya cukup banyak, meski masih kalah jika dibandingkan dengan situs sejenis lainnya yang sedang digandrungi saat ini, seperti Facebook dan Twitter.

Karena tuntutan zaman, saat ini tidak hanya generasi muda yang aktif bersosialisasi di dunia maya, tetapi juga anak-anak dan orang dewasa. Untuk anak-anak, barangkali masih terbatas hanya pada ranah kegiatan belajar mengajar *online*. Sementara itu, untuk orang dewasa, bentuknya meluas pada jejaring pertemanan di media sosial, saling berbagi informasi melalui blog dan vlog, hingga *online meeting*.

Dengan makin banyaknya piranti yang bisa terkoneksi dengan internet, kita semakin dimudahkan untuk mengakses dunia *online*. Tidak hanya melalui komputer, kita juga bisa mengaksesnya melalui ponsel pintar.

Kini, berjejaring di dunia maya adalah sesuatu yang lumrah. Kita bisa bersosialisasi dengan ratusan, bahkan jutaan orang di seluruh dunia tanpa harus bertatap muka secara langsung. Kita dapat berbagi informasi dan pengalaman sehingga dapat saling menginspirasi, mengedukasi, ataupun sekadar menghibur. Namun, perlu diingat bahwa ada batasan-batasan tertentu yang perlu dipatuhi agar sosialisasi yang kita lakukan tetap sehat.



Gambar 1.2 Bersosialiasi secara Sehat di Internet
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan saat kita menggunakan internet dan berjejaring di dunia maya:

1. Berjejaring di Media Sosial

Istilah media sosial sudah tidak asing lagi, bukan hanya untuk berjejaring, melainkan juga banyak dimanfaatkan untuk mempromosikan bisnis. Faktanya, menurut data dari Tetra Pax Index, per tahun 2017, dari total 132 juta pengguna internet di Indonesia, sebanyak 40 persennya adalah pengguna media sosial.

Secara umum, pengguna internet di Indonesia didominasi generasi Y atau milenial, dan generasi Z. Mereka adalah kaum natif teknologi, yakni kelompok yang sudah sangat akrab dengan teknologi sejak lahir. Mereka tumbuh di tengah gempuran kemajuan teknologi yang sedemikian pesat, beriringan dengan perkembangan ponsel pintar, perangkat komputer, dan jaringan internet.

Tidak dapat dipungkiri bahwa hampir setiap hari, mayoritas pengguna akan membuka media sosial mereka, baik untuk mem-*posting* sesuatu, membalas pesan, atau hanya sekadar melihat-lihat. Menurut survei yang dilakukan AdWeek.com, 41 persen milenial akan meng-*update* status Facebooknya setiap hari. Itu baru Facebook, ya, belum termasuk pengguna *platform* media sosial lain, seperti Twitter, Instagram, dan YouTube. Apa kamu juga salah satunya?

Lantas, pentingkah berjejaring di media sosial? Jika bijak dalam menggunakan media sosial, kamu akan mampu memaksimalkan fungsinya dengan baik. Dengan media sosial, kamu dapat berkolaborasi dan membangun komunikasi yang kontinu dengan orang-orang di sekelilingmu tanpa perlu khawatir dengan "jarak" yang memisahkan. Selain itu, jika memiliki bisnis, kamu dapat menggunakan media sosial untuk membangun *engagement* yang aktif dan menarik dengan calon konsumen.

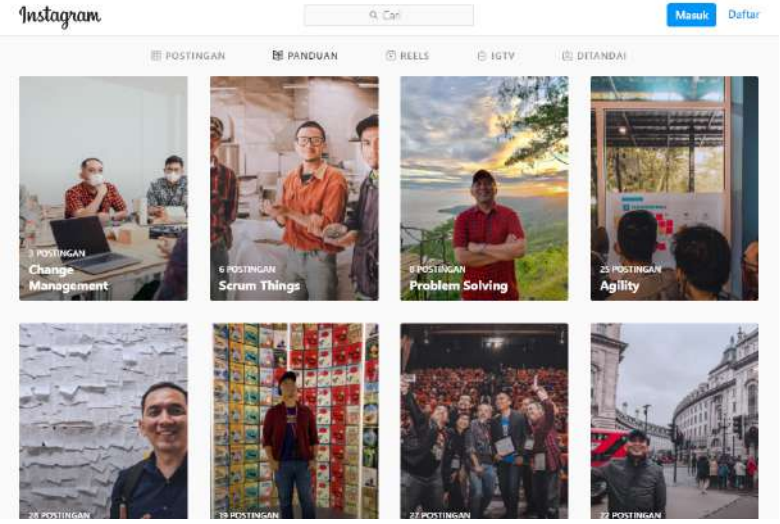


Gambar 1.3 Pengguna Media Sosial Didominasi Milenial
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Saat ini masyarakat cenderung mencari tahu profil individu atau keunggulan suatu produk di media sosial, *lho*. Bahkan, beberapa *HRD* perusahaan pun ada yang kerap "*ngepoin*" media sosial calon pegawainya untuk menilai apakah kepribadiannya layak dipertimbangkan atau tidak.

Jadi, mulai sekarang cobalah untuk "merapikan" media sosialmu. Kamu bisa berbagi informasi seputar hal-hal yang kamu kuasai atau berkaitan dengan bisnis yang kamu jalankan. Jangan hanya mengunggah foto *selfie*-mu, ya!

Dr. Dwi Purnomo, misalnya. Dosen FTIP Unpad ini menyulap media sosialnya menjadi tempat *sharing* pengalaman dengan para *followers*-nya. Ia juga sering berbagi informasi, salah satunya seputar *design thinking*. Ia bahkan "merapikan" akun Instagram-nya dengan memunculkan fitur *guidelines* (panduan) sehingga orang akan mudah mencari informasi yang mereka butuhkan.



Gambar 1.4 Fitur *Guidelines* pada Instagram
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Ingat, ya, berjejaring di media sosial itu bukan hanya berkenalan dengan sesama pengguna, kemudian membagikan informasi pribadi atau keseharianmu pada orang lain. Lebih dari itu, kamu dapat berbagi pengetahuan dan kebaikan melalui media sosial. Yuk, berjejaring secara bijak! *Sharing is caring.*

2. Aturan Dasar Bersosialisasi di Dunia Digital

Bersosialisasi di dunia digital itu lebih nyaman dan bebas? Yakin? Jangan salah, kamu harus ingat bahwa bergaul di media sosial sama saja dengan bergaul di dunia nyata, ada aturannya. Kita tidak boleh bertindak seenaknya. Kenapa? Karena dalam bersosialisasi akan ada orang lain yang terlibat.

Setiap *platform* atau *website* memiliki kebijakan privasi masing-masing yang harus diperhatikan oleh para penggunanya. Karena kebijakan yang disajikan cukup panjang, para pengguna cenderung langsung meng-*scroll down* dan mencentang "saya setuju dengan seluruh syarat dan ketentuan" tanpa membacanya. Padahal, apabila dibaca dengan saksama, kamu dapat menemukan poin-poin terkait hak dan kewajiban yang harus kamu lakukan selama mengakses *platform* tersebut.



Gambar 1.5 Aturan Bersosialisasi di Dunia Digital
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut ini beberapa aturan dasar yang perlu kamu perhatikan saat bersosialisasi di dunia digital:

a. Tidak membuat akun dengan identitas orang lain

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, bersosialisasi di dunia digital sama saja dengan di dunia nyata. Artinya, kamu hanya perlu menjadi dirimu sendiri.

Sebaiknya kamu tidak menggunakan identitas orang lain untuk membuat akun di media sosial. Tujuannya untuk menghindari orang lain merasa tertipu atau dirugikan oleh tindakan yang kamu lakukan.

b. Selalu mencantumkan sumber saat mengunggah sesuatu yang berasal dari orang lain

Ketika kamu mengutip atau mem-*posting* ulang suatu kekayaan intelektual, kamu perlu mencantumkan sumber aslinya. Dengan melakukan hal tersebut, artinya kamu telah memberikan penghargaan dan apresiasi kepada si pemilik konten.

c. Jangan memajang foto yang kurang pantas

Pada dasarnya, foto-foto yang kurang pantas berpotensi disalahgunakan oleh orang lain sehingga dapat merugikan diri sendiri.

d. Tidak menyebarkan ujaran kebencian dan konten hoaks

Ujaran kebencian dan konten hoaks adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dari dunia digital. Karena kemudahan mengakses informasi dan/atau menyampaikan pendapat secara digital, para pengguna acapkali kurang bijak dalam bermedia sosial. Pengguna kerap meninggalkan komentar tanpa mempertimbangkannya matang-matang, atau menyebarkan informasi yang diperoleh begitu saja tanpa melakukan verifikasi benar atau tidaknya informasi tersebut.

Perlu diingat bahwa ujaran kebencian dan hoaks dapat memecah belah bangsa. Selain itu, jejak digital bersifat abadi dan tersebar begitu cepat ke seluruh penjuru dunia. Meskipun kamu menghapusnya, apabila orang lain telah lebih dulu menyimpan *posting*-anmu, tidak

ada yang bisa kamu lakukan untuk menghentikan penyebarannya. Jika salah, *posting*-anmu bisa merugikan diri sendiri ataupun pihak lain, dan sangat mungkin berujung pada tuntutan hukum.



Bijaklah dalam memilih kata ketika meninggalkan komentar, dan biasakan diri untuk menyaring informasi yang diterima. *Think before posting*!

3. Fasilitas Berekspresi Digital

Di era serba digital ini kita memang dimanjakan oleh jaringan internet yang semakin cepat dan stabil. Selain itu, berbagai *platform* digital yang bisa kita gunakan untuk berekspresi pun mulai bermunculan.

Saat ini *platform* media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah YouTube, Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, Tiktok, Line, LinkedIn, Telegram, dan Pinterest. Selain itu, untuk berekspresi dan menyampaikan opini, kita dapat memanfaatkan *platform* blog, seperti Tumblr, Blogspot, dan Wordpress.

Untuk penggunaan awal, kamu tidak perlu membuat akun di semua *platform*. Cukup pilih beberapa *platform* yang cocok dan mendukungmu dalam berekspresi. Contohnya, jika gemar membuat konten dan membagikan informasi/pengetahuan dalam bentuk video, kamu bisa membuat akun YouTube. Sementara itu, untuk berkomunikasi, kamu bisa memilih salah satu *platform* layanan *chat* yang tersedia, misalnya Telegram. Kamu tidak perlu membuat akun di semua *platform*, karena boleh jadi "teman" yang tersedia pun masih itu-itu juga.

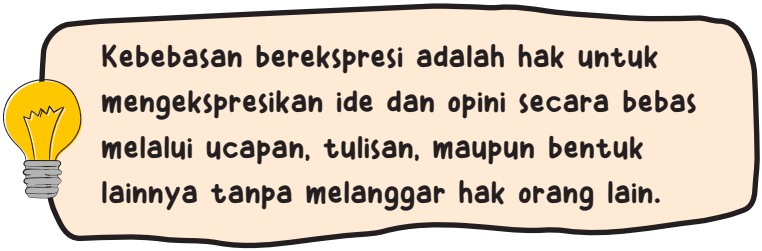


Gambar 1.6 Media Sosial sebagai Fasilitas Berekspresi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

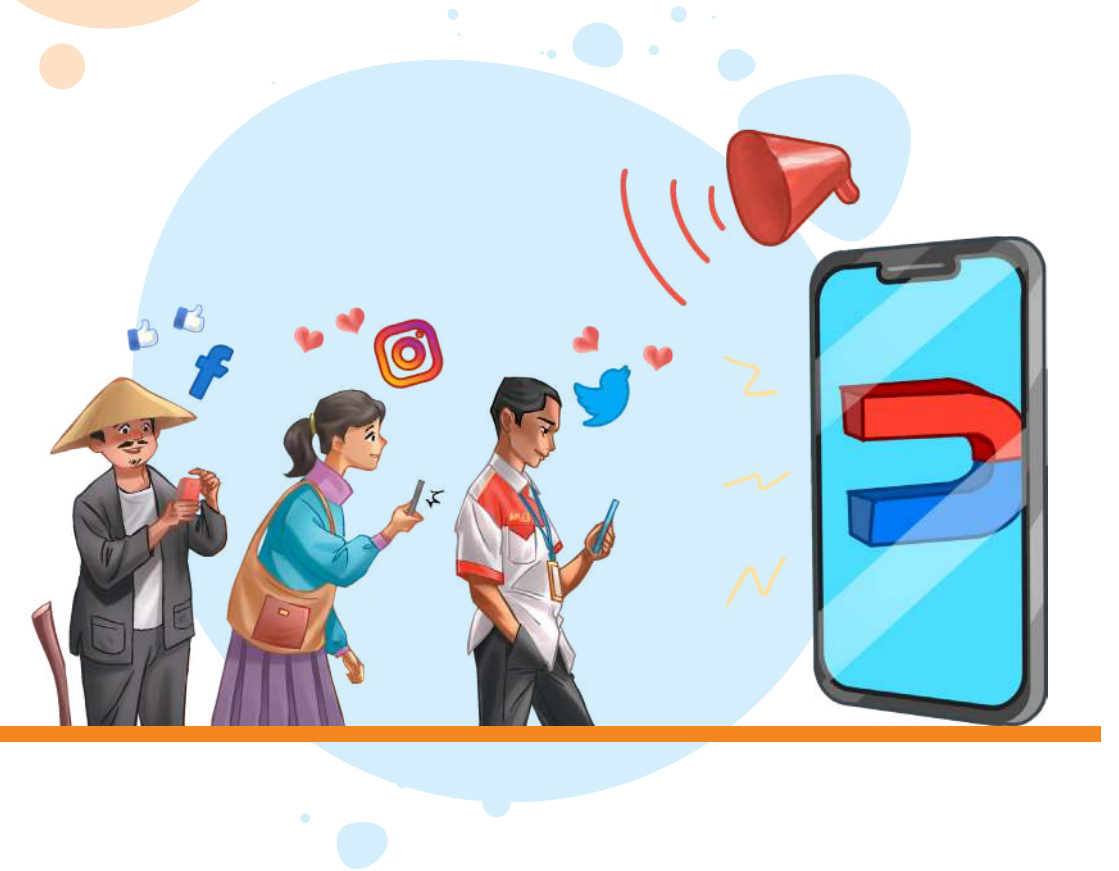
4. Kebebasan Berekspresi Secara Digital

Setiap orang bebas untuk berekspresi dan menyuarakan pendapatnya, asalkan tetap memperhatikan hak orang lain agar tidak terjadi kesalahpahaman.

"Katanya bebas, tapi dibatasi." Sebenarnya bukan dibatasi, tetapi lebih pada kesadaran untuk menghargai sesama. Alasannya, dalam berinteraksi kita tidak mungkin sendiri, pasti akan melibatkan atau berkaitan dengan orang lain. Kita hanya perlu menjadi individu cerdas yang selalu berpikir sebelum berekspresi. Pertimbangkanlah terlebih dahulu dampak yang mungkin terjadi setelahnya.



Dalam dunia digital, kebebasan berekspresi bisa kamu tuangkan dengan mem-*posting* status/*caption* di berbagai *platform* media sosial. Kamu juga bisa mengekspresikannya dengan mengunggah foto atau video. Namun, sekali lagi harus diingat bahwa bebas berekspresi bukan berarti bebas menyebarkan informasi palsu, fitnah, ujaran kebencian (*hate speech*), atau menyinggung hal-hal yang berkaitan dengan suku, agama, ras, antargolongan (SARA). Segala hal yang disampaikan di dunia maya akan terekam dan dapat diakses oleh banyak orang, sehingga kita harus siap dengan konsekuensi dari segala hal yang kita ekspresikan. Yuk, jadi warganet yang cerdas!



Gambar 1.7 Bebas Berekspresi Tanpa Melanggar Hak Orang Lain
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Positif dan Negatif Berjejaring di Dunia Digital

Di salah satu sudut restoran, tampak sebuah keluarga sedang duduk dalam satu meja. Ada berbagai jenis makanan yang tersaji, begitu menggugah selera. Mereka duduk saling berhadapan. Sayangnya, suasana begitu dingin, tidak ada interaksi dan percakapan di antara mereka. Bukan karena mereka makan dengan khidmat, melainkan karena mereka sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing. Sang ayah sedang sibuk membalas pesan WhatsApp rekan bisnisnya. Sang ibu sedang berbalas pesan di grup *chat*. Sementara itu, kedua anaknya sedang sibuk mengambil foto dan video makanan yang tersaji untuk diunggah ke media sosial mereka, tak lupa disertai dengan *caption* spesial yang mereka pikirkan baik-baik. Butuh waktu cukup lama sebelum keheningan itu terpecah dan mereka mulai makan.

Sejujurnya, agak sulit untuk menyimpulkan apakah dunia digital itu baik atau berdampak buruk. Dunia digital itu bagaikan pisau bermata dua. Mengapa demikian? Jika menggunakannya untuk hal yang positif, timbal balik yang kamu dapatkan akan baik. Kamu bisa memanfaatkannya untuk belajar, bersosialisasi dengan publik, membangun jejaring, hingga mengembangkan bisnis. Sebaliknya, dunia digital juga bisa melukai penggunanya jika digunakan secara berlebihan dan ditujukan untuk kepentingan negatif. Tidak sedikit kasus *cyberbullying* hingga penipuan yang terjadi secara digital.

Dampak Positif Dunia Digital

- Dapat membangun jejaring dengan banyak orang di seluruh dunia.
- Menjadi sarana pengembangan diri.
- Mengajarkan bahwa jarak tidak membatasi diri kita untuk menunjukkan rasa perhatian dan empati.

Dampak Negatif Dunia Digital

- Ketergantungan pada *gadget* dan dunia digital.
- Malas berkomunikasi dan berinteraksi di dunia nyata.
- Tingkat pemahaman bahasa terganggu.
- Menghabiskan banyak waktu dengan internet sehingga abai pada lingkungan sekitar.
- Lahan subur bagi predator untuk melakukan kejahatan.

B. ETIKA INFORMASI DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Siang itu, tampak Diandra sedang duduk di sofa sambil memainkan ponselnya, dahinya sedikit berkerut-kerut.

"Kamu sedang apa?" tanya Raka pada adiknya yang hampir tak melepaskan pandangan dari ponsel pintar dalam genggamannya. "Meng-*update* status Facebook, nih, Kak," jawab Diandra cepat.

"Serius banget kayaknya."

"Kakak nggak akan percaya, deh, aku baru *update* lima menit *like*-nya sudah hampir lima puluh, nih."

"Wih, keren banget. Emang kamu tulis apa? Boleh lihat?"

Diandra mengangguk sambil menyodorkan ponselnya pada Raka.

Ketika membacanya, Raka tersenyum kemudian mengacungkan jempolnya. “Hebat, puitis banget kata-katamu.”

Diandra terkekeh pelan. “Bukan kata-kataku, sih, aku mengambilnya dari buku.”

“Loh, kok kamu tidak mencantumkan sumbernya?” tanya Raka.

“Memangnya harus, Kak?”

“Harus dong, itu kan hak penulisnya untuk mendapatkan apresiasi dan pengakuan. Kalau kamu tidak mencantumkan sumbernya, bagaimana jika ada orang yang tidak suka dan menyalahkanmu atas tulisan itu, padahal kamu hanya menyadurnya. Lebih parah lagi, bagaimana kalau penulisnya menuntutmu karena menganggap kamu tidak menghargai kekayaan intelektualnya?”

“Wah, bagaimana ini?” Diandra tampak panik. Cepat-cepat dia mengedit tulisannya, menambahkan sumber informasinya.

Di era digital ini, informasi menyebar dengan begitu cepat dan sulit untuk dicegah. Tidak sedikit warganet yang membagikan informasi begitu saja tanpa mencantumkan sumber, atau memilah dan mengevaluasi terlebih dahulu informasi yang mereka terima. Hal ini terjadi karena masih banyak dari kita yang belum memahami apa itu etika informasi dan kekayaan intelektual. Penting untuk kita memahami hal ini, agar tidak melanggar hak seseorang dan tidak akan mudah terpengaruh oleh informasi-informasi yang belum jelas kebenarannya.

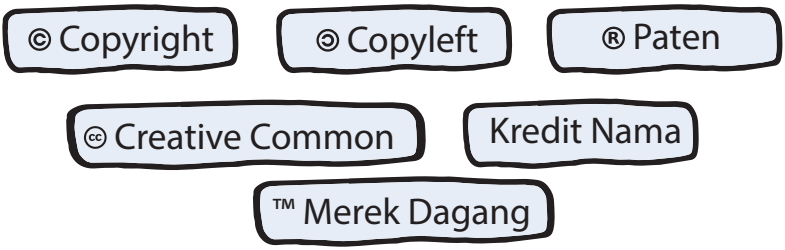


Etika informasi adalah kesadaran untuk mengevaluasi berbagai isu yang terkait dengan penyebaran data elektronik.

Percaya, deh, kita bisa menjadi warganet yang cerdas dengan memahami etika informasi. Kita tak akan lagi terjebak informasi hoaks karena akan mampu menyaringnya. Kita juga jadi berkemampuan untuk memilah informasi dan menyampaikan informasi dengan baik. Selain itu, kita akan lebih menghargai hasil kreasi dan pemikiran orang lain.



Gambar 1.8 Memvalidasi Kebenaran Berita
Sumber Dokumentasi Pribadi



Pada dasarnya, kekayaan intelektual adalah hak setiap pemilik karya. Mereka berhak mendapatkan penghargaan dan pengakuan, bahkan berhak untuk dilindungi dari kecurangan pihak tidak bertanggung jawab.

Oleh karena itu, mari kita terapkan etika informasi ketika berjejaring dan menyebarkan informasi secara digital. Mari saling menjaga kekayaan intelektual satu sama lain. *Yuk*, berinternet secara bijak, sehat dan aman!

1. Berbagi Informasi Melalui Blog

Saat ini blog dan media sosial adalah dua hal yang paling digandrungi masyarakat. Bahkan, sebagian orang serius dan menjadikannya sebagai pekerjaan utama.

Blog adalah wadah yang dapat kamu manfaatkan untuk berbagi tulisan, foto, bahkan video mengenai tema atau topik tertentu. Setelah memublikasikan konten, kamu berpotensi mendapatkan *feedback* berupa komentar dari para pembaca. Bahkan, jika kontenmu dianggap menarik, biasanya pembaca akan membagikannya di berbagai media sosial mereka. Dengan begitu, keterbacaannya dapat semakin meluas.

Jika kamu baru saja memulai langkah pertama untuk menjadi seorang *blogger*, tidak perlu bingung mengenai konten apa yang harus kamu bagikan. Kamu tidak perlu melihat orang lain dan memaksakan diri untuk menyamakan konten mereka. Kamu hanya perlu bertanya pada dirimu sendiri, hal apa yang kamu sukai, apa pekerjaan/keahlianmu, dan apa bidang yang ingin kamu pelajari.



Gambar 1.9 Pengguna Blog
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Kalau kamu menyukai kuliner, misalnya, cobalah untuk mengeksplorasinya. Kamu bisa membuat berbagai konten dan berbagi informasi di blogmu mengenai kuliner yang sudah pernah kamu cicipi. Atau kamu suka *make up*? Kamu bisa mulai untuk menjadi *beauty blogger*. Ada banyak hal seputar dunia rias dan *make up* yang bisa kamu bagikan, salah satunya informasi mengenai variasi *make up* untuk jenis kulit tertentu.

Blogging bukan hanya masalah berbagi konten. Kalau kamu mulai serius untuk mengelolanya, aktivitas ini dapat memberikan banyak sekali manfaat.

Manfaat *Blogging*

- Mengasah kemampuan menulis.
- Mengasah kreativitas dan inovasi.
- Menjadi sumber pendapatan (*monetize*).
- Menjadi wadah untuk saling berbagi informasi.
- Membangun dan memperluas jaringan.
- Mengekspresikan pemikiran dan ide.
- Meningkatkan pemahaman mengenai *search engine optimization* (*SEO*).

2. Cara Menarik Pengunjung Blog



"Aku sudah mulai *blogging, nih*, tapi kontenku sepi, pengunjung yang meninggalkan komentar hanya satu atau dua orang saja, bagaimana ya?"

Pernah mengalami hal yang sama? Untuk para pemula, hal seperti itu memang sudah biasa terjadi. Sebagus apa pun konten yang kamu buat, jika tidak memiliki jejaring dan tidak mengaplikasikan trik untuk menarik pengunjung, maka blogmu akan tetap sepi.

Lantas, bagaimana cara menarik pengunjung agar mau melihat dan mengapresiasi tulisan/konten yang kita bagikan di blog?

Ada berbagai cara yang bisa kita lakukan, baik berbayar maupun tidak. Dengan teknik berbayar, misalnya, kamu dapat mengiklankan kontenmu melalui fitur Ads Facebook atau Google. Selain itu, kamu juga dapat mendatangkan *visitor* dari *content placement* berbayar.

Namun, sebagai pemula, mari kita kesampingkan sejenak teknik berbayar ini. Jangan biarkan dompetmu terkuras hanya untuk memenuhi keinginan mendapatkan banyak pengunjung blog. Pada prinsipnya, jika kita bisa mendapatkan pengunjung blog secara gratis, mengapa harus berbayar?

Berikut ini beberapa tips dan trik yang bisa kamu gunakan untuk meningkatkan pengunjung blog:

- **Buatlah konten yang menarik dan berkualitas**

  Ketika membuat konten, pikirkan dan susun dengan serius sehingga konten yang kamu hasilkan menarik dan terjamin kualitasnya. Jika pembaca tertarik dengan kontenmu, mereka berpotensi untuk membagikannya di berbagai kanal dan media sosial. Dengan begitu, kontenmu akan semakin banyak memiliki *backlink*, dan semakin banyak pula calon pengunjung yang tertarik untuk mengunjungi blogmu.

- **Maksimalkan prinsip *SEO***

  Dalam dunia blog dan *website*, *SEO* (*search engine optimization*) menjadi salah satu aspek penting untuk diperhatikan. Buat kamu yang belum sempat berkenalan dengan *SEO, yuk,* coba untuk mendekatkan diri! *SEO* adalah upaya optimasi *website*/blog yang

bisa kamu gunakan untuk mendapatkan *ranking* atas di halaman hasil pencarian alias *search engine result page* (*SERP*). Tujuannya adalah meningkatkan pengunjung *website* atau blogmu.

- **Selalu beri nama dan *caption* pada gambar**

  Hampir setiap tulisan yang diunggah ke blog/*website* akan disertai dengan gambar/ilustrasi untuk memperjelas konten yang dibuat. Gambar atau ilustrasi pada blog/*website* bukan hanya menjadi media untuk memudahkan pembaca memahami isi konten, melainkan juga menjadi rujukan bagi Google untuk menyeleksi informasi.

  Jika kamu tidak memberikan judul dan *caption* yang jelas, gambar yang kamu unggah tidak dapat dibaca oleh mesin pencari (*search engine*) Google. Oleh karena itu, jangan lupa untuk memberikan judul dan *caption* pada gambar yang kamu unggah.

- **Promosi melalui media sosial**

  Cobalah untuk percaya diri dan jangan ragu untuk mempromosikan tulisanmu di media sosial. Ingat, media sosial merupakan sumber *traffic* terbesar kedua setelah mesin pencari.

- **Lakukan *blogwalking***

  Apa kamu familiar dengan istilah satu ini? *Blogwalking* adalah mengunjungi dan meninggalkan komentar di blog lain yang masih berhubungan dengan konten blog kita.

- **Lakukan *guest posting***

  Guest post adalah tulisan yang dibuat dengan syarat tertentu dan dipublikasikan pada blog lain. Lalu, bagaimana cara mempromosikan blog kita? Tenang, saat menulis di blog lain, kita bisa menyisipkan *link* blog kita, lho.

- **Bergabung dengan forum atau komunitas tertentu**

  Dengan bergabung dalam forum atau komunitas tertentu, kamu bisa memperoleh dan saling berbagi informasi seputar visitor, konten, dan berbagai hal lainnya. Kamu juga dapat mempromosikan kontenmu di sana, tapi ingat jangan melanggar aturan yang ditetapkan forum atau komunitas bersangkutan, ya. Jika melanggar, biasanya kamu akan di-*kick* atau di-*banned*.

3. Yang Boleh dan Tidak Boleh Dibagikan di Blog

Seperti yang pernah dibahas sebelumnya, untuk berinteraksi aktif di dunia digital, kita perlu mengaplikasikan etika dalam membagikan informasi dan kekayaan intelektual, tidak terkecuali saat kita *blogging*. Tujuannya untuk menghindari permasalahan atau konflik di kemudian hari.

Dalam dunia *blogging*, hampir mustahil rasanya untuk mem-*posting* 100% pikiran atau karya cipta original. Alasannya, saat menciptakan sesuatu, baik tulisan maupun konten lainnya, kita pasti merujuk pada sesuatu.

Saat mengutip tulisan atau mem-*posting* gambar/ilustrasi buatan orang lain di blog, jangan lupa untuk mencantumkan kredit nama penciptanya, baik itu tulisan, desain, foto, atau gambar. Apabila memungkinkan, kamu dapat meminta izin terlebih dahulu kepada pemilik hak cipta sebelum menggandakan atau menyebarluaskan karyanya. Jangan sampai kamu tersandung kasus plagiarisme atau pembajakan, ya!

C. JURNALISME INTERNET ATAU *NET JOURNALISM*

Raka yang duduk di belakang setir kemudi tampak sedang mengencangkan sabuk pengamannya. Ia lantas menoleh pada Diandra yang duduk di sampingnya.

"Kita mau lewat mana, Kak? Katanya tadi pagi di Kapuk ada kecelakaan, takutnya macet," tanya Diandra.

"Coba cek info lalu lintas di Twitter, apa kecelakaannya sudah ditangani dan cek juga titik macetnya di mana saja, ok?" jawab Raka.

"Ok, laksanakan."

Raka menginjak pedal gas, mobil melaju perlahan, sambil menunggu info lanjutan dari Diandra.

Partisipasi warganet dalam menyebarkan berbagai informasi, jika dilakukan secara benar dan bijak, sangat bermanfaat bagi khalayak, salah satunya sebaran informasi terkait lalu lintas.



Net journalism **adalah bentuk partisipasi warganet dalam menyebarkan informasi dan berita melalui berbagai aplikasi/kanal *online*.**

Net journalism diperlukan untuk mendukung dan mengimbangi media massa. Karena keterbatasan personel atau jauhnya jarak, jurnalis media massa tidak selalu bisa hadir di suatu lokasi atau kejadian. Oleh karena itu, *net journalism* diperlukan untuk merekam dan melaporkan berbagai kejadian apa adanya dan tanpa kepentingan apa pun.

Meski dikatakan apa adanya, bukan berarti warganet dapat mem-*posting* semua hal yang diinginkan tanpa penyaringan. Sebaliknya, warganet harus mampu bertindak bijak karena boleh jadi informasi yang disampaikan akan memengaruhi kehidupan seseorang ke depannya atau berkaitan dengan orang banyak.

1. Pikir Dulu Sebelum *Posting*

Saat ini media sosial menjadi *platform* utama penyebaran informasi. Masyarakat cenderung lebih banyak mencari dan menyebarkan informasi melalui media sosial. Alasannya, penyebarannya cepat dan "bisa saja viral". Sayangnya, jika tidak digunakan dengan bijak dan sesuai etika, media sosial malah menjadi lahan subur untuk menyebarkan konten terlarang, *hate speech*, hoaks, hingga *cyberbullying*. Jika dulu kita mengenal peribahasa "mulutmu harimaumu", sekarang bergeser menjadi "statusmu harimaumu".

Sangat bijaksana, jika hendak mem-*posting* sesuatu, kita memikirkannya terlebih dahulu. Memang penting menyampaikan informasi ataupun mengutarakan kekecewaan, tetapi sebaiknya pikirkanlah dua kali sebelum mengunggahnya. Pertimbangkanlah dengan matang, apakah cuitanmu akan menyakiti orang lain, apakah cuitanmu terindikasi pencemaran nama baik, apakah cuitanmu bermuatan negatif, atau apakah cuitanmu valid atau hoaks?

Saat ini kita memang tidak bisa sembarangan mem-*posting* informasi karena salah-salah bisa menjadi "kuburan" bagi diri sendiri. Saat ini, penyebaran informasi secara digital telah diatur dalam UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Apabila melanggar, tentu sanksilah yang akan menghampiri.

Hal yang menjadi tantangan terberat saat ini adalah memerangi penyebaran hoaks. Untuk itu warganet dituntut untuk tidak menyebarkan berita yang tidak bermanfaat dan belum pasti kebenarannya.



***Check* dan *recheck* setiap berita yang diterima, kemudian pikirkan kembali apakah penting untuk menyebarkannya atau tidak.**

Menghentikan berita hoaks bertujuan untuk memutus berita tersebut agar tidak diserap masyarakat. Oleh karena itu, sikap bijak warganet dalam menilai informasi mutlak diperlukan.

Dalam membagikan informasi atau berita, warganet perlu untuk menyampaikan berita yang faktual, aktual, dan tidak mengurangi atau melebih-lebihkan pemberitaan. Hal utama yang perlu diperhatikan adalah penyampaiannya harus bersifat netral, tidak boleh berat sebelah atau berusaha untuk menggiring opini publik.

Begitu pun dalam berinteraksi, seperti memberi atau membalas komentar di media sosial, pikirkan baik-baik sebelum mengunggahnya. Jangan sampai apa yang kita katakan mengandung ujaran kebencian yang dapat mencemarkan nama baik atau menyinggung orang lain atau suatu golongan.

2. Jadilah Jurnalis yang Kredibel

Menjadi jurnalis itu susah-susah gampang, *lho*. Meskipun labelnya hanya *net journalist*, tetap harus bijak dan siap mempertanggungjawabkan apa yang kita beritakan kepada masyarakat. Ingat ya, ketika mem-*posting* sesuatu di media digital, jejaknya langsung terekam saat itu juga. Kita tidak bisa mengontrol jika ada warganet lainnya yang menyimpan bahkan turut menyebarkan informasi yang kita bagikan. Sekali kita mem-*posting*, meskipun kemudian kita menghapusnya, jejaknya akan tetap ada. Oleh karena itu, marilah menjadi *net journalist* yang kredibel.

Kita mungkin tidak perlu memahami secara mendalam apa itu kode etik jurnalistik, tapi tetap perlu memahami bahwa informasi yang disebarkan haruslah faktual. Berikut ini beberapa hal yang perlu kita lakukan sebelum menyebarkan berita di dunia digital:

- Kumpulkan semua informasi berdasarkan fakta yang ada.
- Validasi informasi yang didapatkan.
- Jika memungkinkan, lengkapi dengan data pendukung (foto, gambar, video, statistik, wawancara).
- Rangkum semua informasi.
- Jangan mengurangi atau melebih-lebihkan informasi.
- Publikasikan di media sosial atau kanal berita *online*.

D. PERLINDUNGAN PRIVASI INDIVIDU

"Kak Rakaaa!" teriakan Diandra terdengar melengking.

"Nggak usah teriak-teriak, Dek, Kakak denger, kok. Ada apa sih?" jawab Raka.

"Coba lihat deh, Kak, ini bener nomornya Kak Almer, bukan? Foto profilnya sih iya, tapi kok nama di profil WhatsAppnya Almer Nafajo, bukannya Navajo, ya? Pakai V kan?"

"Kalau di KTP-nya sih emang ditulis pakai F karena ada kesalahan *input*. Coba sini lihat, Kakak curiga data KTP Almer bocor."

Raka coba melakukan kroscek pada akun WhatsApp di ponsel Diandra, ia coba cocokan dengan nomor kontak yang ada di ponselnya. Ternyata nomornya tidak cocok.

Tidak berselang lama, sebuah pesan WhatsApp masuk dari nomor tersebut.

Lagi di mana? Boleh minta tolong? Pinjam saldo dulu 800 tak ganti jam 5.

Raka segera mengontak Almer untuk memastikan apakah benar ia yang mengontak adiknya atau bukan. Dari jawaban Almer, sangat jelas bahwa si pengontak bukanlah dirinya.

"Hm... *fix* penipuan, nih, coba di *screenshoot*, jangan sampai ada yang yang kena tipu nanti," ujar Raka.

"Siap, Bos." Diandra segera mengiyakan.

Siapa yang senang jika data pribadinya bocor atau menjadi konsumsi publik? Tentu saja tidak ada. Bahkan, *public figure* sekalipun memiliki privasi yang ingin mereka lindungi. Tidak setiap hal bisa dibagikan kepada publik, dan itu menjadi hak kita yang layak untuk dilindungi.

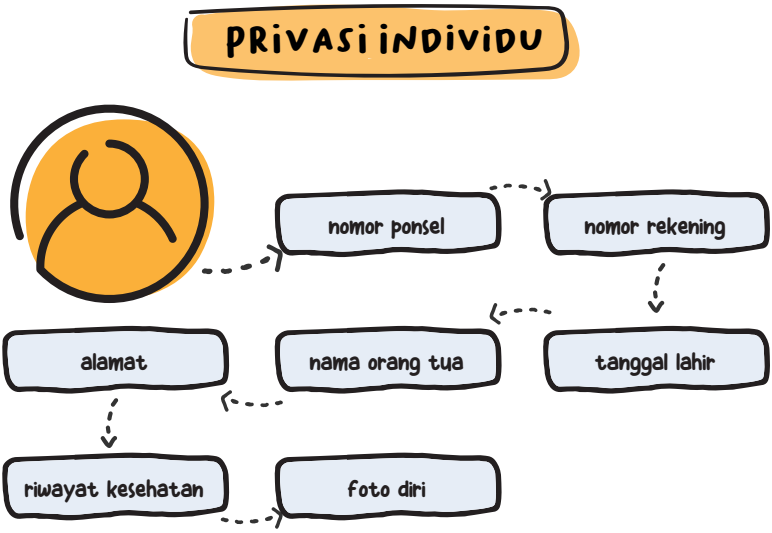


Perlindungan data pribadi adalah perlindungan terkait data kehidupan seseorang yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi melalui informasi lain, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui sistem elektronik maupun non-elektronik.

Data pribadi memang harus dilindungi, karena merupakan hal krusial yang menjadi dasar bagi seseorang untuk dapat melibatkan diri dalam berbagai aspek kehidupan, seperti pendaftaran pendidikan, pernikahan, pembukaan rekening, pembuatan kartu kredit, pendaftaran vaksinasi, hingga pendataan bantuan sosial.

Kita tidak dapat menutup mata pada kenyataan bahwa saat ini banyak data pribadi individu yang jatuh ke tangan orang yang tidak bertanggung jawab. Data-data tersebut kemudian disalahgunakan untuk berbagai tindak kriminal, seperti pembobolan kartu kredit, penipuan, hingga fitnah.

Sebagai individu, kita berhak mengontrol, mengedit, mengatur, dan menghapus informasi tentang diri kita agar tidak menjadi konsumsi publik. Kita juga berhak memutuskan kapan, bagaimana, dan untuk apa informasi itu disampaikan ke pihak lain. Tidak ada pihak manapun yang berhak memaksa kita untuk membagikan informasi pribadi, termasuk foto diri.



1. Batasi Informasi Pribadi yang Dibagikan

Persoalan perlindungan data pribadi menjadi amat penting di masa kini. Hak privasi seseorang telah dilanggar dalam tindakan pencurian data pribadi. Tidak hanya pembobolan kartu kredit atau rekening, hal sederhana seperti pencurian nama lengkap, alamat, *e-mail*, nomor

telepon, nomor rekening bank, nomor KTP, atau riwayat kesehatan pun merupakan sebuah tindak kejahatan. Apalagi ketika jumlahnya banyak, hingga ribuan bahkan jutaan orang, hal tersebut dapat mengancam keamanan nasional.



Sekitar bulan Mei 2021, Indonesia dibuat kaget bukan kepalang. Ketika data peserta BPJS Kesehatan bocor pada pihak yang kurang bertanggung jawab. Sebanyak 279 juta data yang semestinya rahasia dapat diakses oleh pihak yang tidak berkepentingan.

(Kebocoran Data BPJS *https://www.cnnindonesia.com*)

Bayangkan, sejumlah data yang begitu penting tersimpan di sana, mulai dari alamat, kartu keluarga, KTP, informasi gaji, hingga data perusahaan yang mengikutkan pegawainya ke BPJS. Data tersebut merupakan akses terhadap hal-hal personal seseorang. Melalui data tersebut, rekening bisa dibobol dan data pribadi dapat digunakan untuk hal-hal yang negatif, misalnya pendaftaran pinjaman *online*.

Terkait hal tersebut, Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bersama DPR dan DPD RI sepakat bahwa ada urgensi terkait pengesahan Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (PDP). Hal tersebut perlu dilakukan untuk menghindari potensi kebocoran data di masyarakat. Landasan hukum ini menjadi penting mengingat hampir setiap aktivitas bergantung pada *platform* digital.

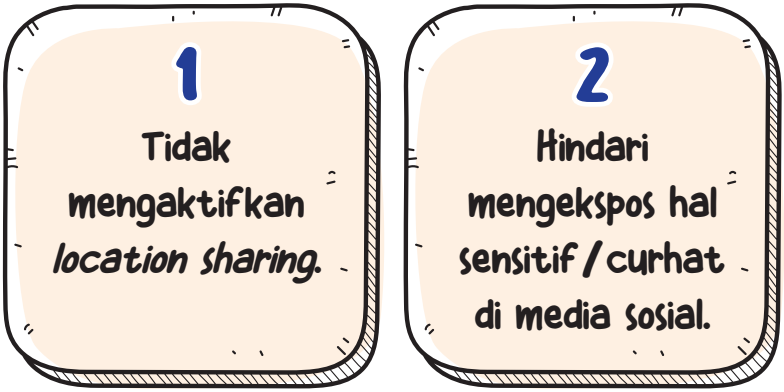
Saat berjejaring media sosial, adakalanya keinginan untuk dikenal banyak orang membuat kita lupa untuk menjadi privasi. Dampaknya barangkali tidak terasa secara langsung. Namun, ketika

informasi tersebut disalahgunakan, siapa yang dirugikan? Tentu saja diri kita sendiri.

Oleh karena itu, ketika berjejaring, khususnya di dunia maya, kita tidak perlu membagikan informasi pribadi secara lengkap dan terinci, seperti nomor telepon, alamat *e-mail*, alamat rumah, hingga sekolah.

Dengan begitu, kamu dapat meminimalkan penggunaan data oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Ingat, saat ini ada banyak sekali oknum yang kerap melakukan penipuan, terutama menipu pihak keluarga atau kerabat dengan berbekal informasi pribadi yang kita publikasikan.

Lantas, selain mengekspos informasi pribadi, hal apa lagi yang perlu kita perhatikan saat berjejaring di media sosial?



2. Jangan Sembarangan Mengunggah *Selfie*

Pernahkah kamu melakukan *selfie*? Tampaknya saat ini aktivitas memotret diri lalu mengunggahnya ke media sosial sudah menjadi kebiasaan sebagian besar warganet, terutama generasi milenial.

Para pengguna media sosial saling berlomba untuk menampilkan foto terbaiknya, bahkan untuk beberapa pengguna, mengunggah foto setiap hari seolah telah menjadi rutinitas. Namun, tahukah kamu kalau foto *selfie* pun berpotensi untuk disalahgunakan oleh oknum yang

tidak bertanggung jawab? Pada beberapa kasus, foto *selfie* digunakan untuk melakukan penipuan peminjaman uang. Selain itu, ada pula kasus ketika foto *selfie* diedit sedemikian rupa, umumnya pengeditan berbau pornografi, yang kemudian dipublikasikan di dunia maya. Hal tersebut tentu saja akan merugikan pihak yang bersangkutan. Oleh karena itu, kita harus cerdas ketika hendak mengunggah foto pribadi. Berikut ini beberapa hal yang perlu untuk diperhatikan:

- **Hindari *selfie* dengan pose yang mengarah pada pornografi**

  Kita kerap berpose unik untuk mendapatkan hasil foto yang menarik. Namun, ada beberapa pose yang perlu kita hindari saat *selfie*, seperti pose yang mengarah pada pornografi, atau pose yang dapat menimbulkan kesalahpahaman. Apalagi jika foto tersebut akan diunggah ke media sosial. Ingat, apa pun yang kita publikasikan di media sosial secara otomatis akan menjadi konsumsi publik. Setiap konten dapat disimpan, bahkan digunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Jangan sampai apa yang kita unggah menjadi bumerang bagi diri sendiri di kemudian hari.

- ***Selfie* tidak perlu membahayakan dirimu**

  Sudah banyak berita tentang *selfie* berujung petaka. Demi mendapatkan hasil foto "unik dan menantang", mereka justru mencelakai dirinya sendiri. Ingat, pikirkanlah matang-matang sebelum melakukan sesuatu, menyesal kemudian tidak berguna. Intinya, kamu cukup ber-*selfie* di tempat yang aman dan layak.

- **Jangan gegabah melakukan kontak dengan orang asing**

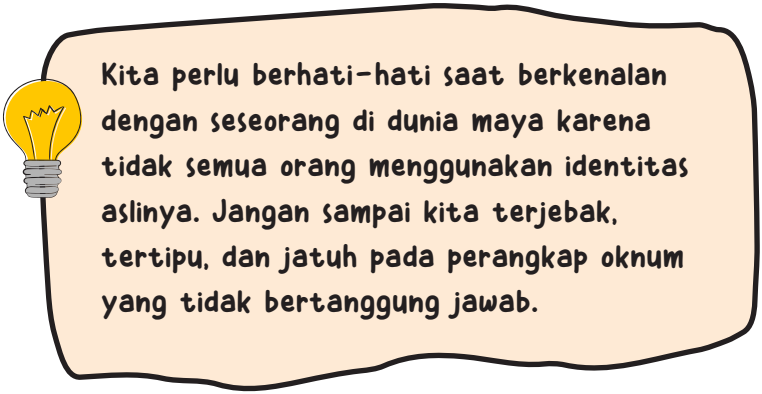
  Pada dasarnya, penggunaan media sosial memang bertujuan untuk menambah jejaring dan berkenalan dengan banyak orang. Hanya saja, penggunaannya memang perlu dilakukan secara bijak, mengingat saat ini banyak kejahatan yang terjadi dengan memanfaatkan media sosial.



Gambar 1.10 Hindari Melakukan Foto *Selfie* yang Mengarah pada Pornografi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam berjejaring, kamu perlu meningkatkan level kewaspadaan. Ketika ada pesan asing dan mencurigakan masuk ke dalam kotak pesanmu, cobalah untuk mengabaikannya, jangan merespons, jangan membuka lampiran (*attachment*), bila perlu kamu bisa melaporkannya, mengingat hampir setiap *platform* media sosial memiliki fitur *report*.

Selain itu, kamu perlu menolak dengan tegas ajakan bertemu dari orang yang baru kamu kenal melalui jejaring internet. Namun, jika hal tersebut tidak dapat dihindari, cobalah untuk tidak bertemu seorang diri dan upayakan untuk dilakukan di tempat umum.



3. Menjaga Data Digital Pribadi

Perkara data yang bocor ini tidak melulu seperti kasus BPJS, tetapi juga dapat terjadi akibat kelalaian atau ketidaktahuan kita. Biasanya, ini terjadi bila kita menggunakan aplikasi atau mendaftarkan diri dan tiba-tiba diminta berfoto dengan KTP.

Seperti yang kamu ketahui, foto *selfie* dengan KTP untuk verifikasi sudah menjadi cara yang umum dilakukan saat ini. Akan tetapi, sebaiknya kita tetap berhati-hati ketika memberikan foto KTP atau foto *selfie* dengan KTP. Mengapa demikian? Karena tidak menutup kemungkinan data tersebut disalahgunakan oleh oknum atau pihak yang tidak bertanggung jawab.



Gambar 1.11 Bijak dalam Membagikan Foto Identitas Diri
Sumber: Dokumentasi Pribadi



KTP merupakan salah satu dokumen yang wajib dijaga keamanannya karena mengandung banyak sekali identitas pemiliknya.

Dalam Pasal 58 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan, dijelaskan terdapat 26 hal data pribadi, termasuk KTP. Pada KTP terdapat sembilan dari 26 data pribadi yang disebutkan dalam undang-undang, yaitu nomor induk kependudukan, nama lengkap, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal/bulan/tahun lahir, golongan darah, agama, status perkawinan, alamat, dan pekerjaan. Tidak hanya sampai di situ, KTP juga terhubung dengan dokumen penting lainnya, seperti rekening bank, SIM, dan lain sebagainya. Jadi, mari kita jaga data digital diri!

4. Jangan Sembarangan Memberi Akses Aplikasi

Berhati-hatilah terhadap aplikasi yang kamu unduh. Jika aplikasi tersebut meminta akses terhadap daftar kontak pada ponsel atau akses galeri foto, cermati dulu sebelum memilih tindakan. Apakah aplikasi itu memang memerlukan data ke tempat-tempat tersebut?

Perlu diakui bahwa pada masa pandemi ini, ramai bermunculan aplikasi pinjaman *online* (pinjol). Aplikasi ini bukan hanya bersifat rentenir *online*, tetapi juga mencuri data pribadi dengan cara menanamkan fitur-fitur semacam *spyware* pada aplikasi yang dipasang oleh pengguna di perangkatnya. Fitur sejenis *spyware* ini umumnya muncul dalam bentuk permintaan izin akses *SMS*, WhatsApp, lokasi, dan kamera *smartphone*. Tanpa menyadari bahayanya, barangkali sebagian dari kita yang mengunduh dan menggunakan aplikasi ini memberikan perizinan atas segala hal yang diajukan aplikasi seolah-olah sebagai syarat.

Oke, sekali lagi tolong diingat ya, yang dimaksud dengan data digital itu bukan hanya data KTP atau dokumen tentang diri kita, tetapi termasuk foto, video, audio pribadi. Berhati-hatilah karena dalam dunia digital, data-data ini dapat dengan mudah berpindah, bahkan tanpa kamu sadari.

Langkah yang penting dilakukan untuk mengamankan data digital

a. Tidak menunjukkan data pribadi ke ranah umum, baik secara *online* ataupun *offline*.
b. Tidak membocorkan data pribadi atau kode tertentu kepada orang lain. Bersikap tegaslah pada pihak yang "membutuhkan" datamu tanpa keperluan yang jelas.
c. Jangan pernah memberikan kode *OTP* (biasanya dikirimkan lewat *SMS*/WhatsApp) kepada pihak lain, apalagi jika kamu merasa tidak sedang mendaftar pada aplikasi tertentu.
d. Jangan sembarangan meminjamkan ponselmu pada orang yang tidak dikenal.
e. Jangan memberitahu orang lain terkait *PIN* atau *password*, termasuk pegawai bank sekalipun.
f. Buatlah proteksi atas data pribadimu, seperti galeri foto dan media sosial agar tidak bisa diakses oleh orang lain.

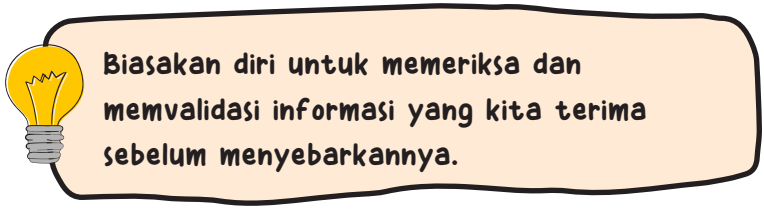
02



CYBERCRIME, HOAKS, DAN *CYBERBULLYING*

Meski dunia digital kini telah menyentuh berbagai aspek kehidupan, masih banyak pengguna internet yang hanya mampu menerima informasi tanpa menyaring dan mengolah informasi tersebut.

Karena kurangnya pemahaman tersebut, berbagai informasi yang belum valid menyebar dengan begitu cepat, menyentuh berbagai lapisan masyarakat, serta memunculkan berbagai respons dan asumsi. Informasi yang tidak valid dapat menggiring opini publik hingga menyesatkan.



A. ANCAMAN DI DUNIA MAYA, SERIUSKAH?

Sebenarnya ancaman bisa kita temukan di mana-mana, baik di dunia nyata (*real life*) maupun di dunia maya. Pertanyaannya adalah, ancaman mana yang lebih serius? Kita tidak bisa serta merta membandingkan keduanya, mengingat hal tersebut bergantung pada konteks ancaman yang muncul. Pada satu titik boleh jadi ancaman di dunia nyata tampak serius dan berat. Namun di titik lain, ancaman yang muncul di dunia maya pun tidak bisa disepelekan. Efek domino yang ditimbulkan boleh jadi lebih serius.

1. Benarkah Dunia Maya Tidak Aman?

Internet telah mengubah pola hidup dan budaya manusia dalam berbagai kegiatan, mulai dari belajar, bekerja, berkomunikasi, hingga berbelanja. Untuk berkomunikasi misalnya, kita cenderung lebih sering berkomunikasi secara digital, seperti surat elektronik (*e-mail*) dan jejaring sosial (*social networking*). Hal tersebut terjadi karena bentuk komunikasi tersebut dianggap lebih efektif dan efisien.

Lantas, apakah dunia maya benar-benar aman? Pertanyaan ini barangkali memunculkan rasa was-was bagi para penggunanya. Kita tidak bisa menyangkal bahwa pengaruh konten negatif sudah sering diberitakan di berbagai media, mulai dari pornografi, perjudian *online*, penipuan, pelecehan, pencemaran nama baik, hingga berita bohong. Selain itu, penggunaan jejaring sosial juga terkadang menyisakan dampak negatif, salah satunya adalah *cyberbullying* terhadap anak-anak dan remaja. Bahkan kejahatan dunia maya (*cybercrime*), seperti peretasan situs-situs penting dalam negeri, cukup banyak terjadi.

Meski begitu, saat ini interaksi dengan dunia maya memang tidak dapat dihindari. Satu-satunya hal yang bisa dilakukan adalah bertindak bijak dalam mengakses internet sehingga kita dapat meminimalkan ancaman yang ada di dalamnya.

Untuk menghindari kejahatan di dunia maya, kita perlu menerapkan prinsip dasar penggunaan internet secara sehat dan aman. Hal tersebut perlu ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat (*cyber ethics*).

Sebenarnya, aman atau tidaknya dunia maya bergantung pula pada kesiapan keamanan yang kita terapkan. Apabila kita kurang menjaga privasi dan ceroboh dalam mengakses sesuatu, boleh jadi ancaman itu akan dekat dengan kita. Ingat, dunia maya sangat erat dengan anonimitas sehingga ancaman dan pelakunya lebih sulit ditelusuri daripada di dunia nyata.

2. Tahukan Kamu Apa Itu *Cybercrime*?

Sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, sebagian masyarakat harus kehilangan pekerjaannya. Hal ini menjadi salah satu penyebab meningkatnya angka kriminalitas. Bentuk kejahatannya bukan hanya secara fisik, melainkan juga dalam bentuk kejahatan siber atau *cybercrime*. Modusnya juga kian beragam, mulai dari permintaan sumbangan dengan mengatasnamakan korban pandemi, pencurian data, hingga pembobolan rekening.

Cybercrime **adalah tindak kejahatan di dunia maya yang memanfaatkan teknologi komputer dan jaringan internet.**



Gambar 2.1 *Cybercrime*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Lantas, apa saja yang menjadi target *cybercrime*? Biasanya, pelaku menargetkan berbagai hal, mulai dari *device*, *hardware*, *software*, hingga data personal dari korban. Perlu dipahami bahwa *cybercrime* cenderung lebih kompleks dan lebih sulit ditangani, mengingat

pelaku dan korban sama-sama tidak terlihat, karena berada di dunia maya. Pelaku sangat mungkin menyembunyikan identitas mereka (anonimitas) dan menghilangkan barang bukti. Selain itu, cukup sulit diketahui apakah pelaku adalah individu atau kelompok.

3. Bentuk *Cybercrime* yang Paling Sering Terjadi

Berikut ini adalah beberapa contoh *cybercrime* yang sering menimpa masyarakat:

a. *Spam*



Gambar 2.2 *Spam*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sepertinya kamu sudah tidak asing dengan istilah yang satu ini. *Spam* adalah *e-mail* sampah yang sering datang bertubi-tubi ke *mailbox*, tanpa dikehendaki. Isinya bermacam-macam, mulai dari penawaran produk/jasa, penipuan berkedok bisnis kerja sama, tawaran *multi level marketing*, hingga iklan yang tidak dikehendaki.

Berbahayakah *spam*? Ya, *spam* termasuk ke dalam daftar masalah keamanan yang serius karena dapat digunakan untuk mengirimkan trojan, virus, *worm*, *spyware*, dan *phishing*. Oleh karena itu, berhati-hatilah ketika mendapatkan *spam*, jika memang tidak dikenali, lebih baik kamu mengabaikannya.

b. *Malware*



Gambar 2.3 *Malware*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Malware adalah program berisi kode berbahaya, seperti virus, *worm*, dan trojan. *Malware* menyebarkan diri dengan memanfaatkan media-media komunikasi populer, seperti *e-mail*, pesan instan, situs, dan material *download* lewat koneksi *peer-to-peer*. *Malware* juga akan berusaha mengeksploitasi kelemahan pada sistem. Apabila perangkatmu telah terinfeksi, berbagai data akan rusak.

c. *Spyware*



Gambar 2.4 *Spyware*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Spyware adalah sebuah program jahat yang bersembunyi di dalam komputer. Sesuai namanya, program ini akan memata-matai segala aktivitas yang kita lakukan di jejaring internet, lalu mencuri data-data penting, seperti *username*, *password*, hingga informasi rekening bank. Data tersebut kemudian akan dikirim kepada si pembuat program. Hal ini sangat merugikan karena informasi penting tersebut dapat disalahgunakan.

Lantas, dari mana *spyware* berasal? Inilah yang harus diwaspadai, *spyware* biasanya akan ter-*install* secara otomatis ketika kita mengunduh *software* ilegal, mengklik iklan di situs tertentu, atau mengklik *link* tertentu dari pesan *e-mail*/pesan instan yang diterima.

d. *Phishing*



Gambar 2.5 *Phishing*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Di antara *cybercrime* yang lain, sepertinya *phishing* adalah modus yang paling sering dilakukan. Aksi penipuan *online* ini bertujuan untuk mencuri data-data penting korban, seperti *username*, *password*,

dan detail informasi kartu kredit. Biasanya pelaku akan melakukan rekayasa sosial dengan memanfaatkan isu-isu terkini seperti peristiwa bencana alam, kompetensi, *e-commerce*, hingga verifikasi media sosial.

Teknik *phising* digunakan pelaku untuk mengelabui korban agar mau menyerahkan informasi pribadi. *Phishing* biasanya dilakukan via telepon atau disebar melalui *e-mail* atau pesan singkat yang mengatasnamakan suatu perusahaan/*brand*. Biasanya korban akan dikirimi *link* yang mengarah pada situs palsu. Di sana korban akan diminta untuk menginput *username* dan *password* atau diminta untuk *sign up* dengan mengisi informasi pribadi.

e. *Hacking*



Gambar 2.6 *Hacking*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Hacking adalah upaya peretasan yang langsung menargetkan sistem atau jaringan komputer korban sehingga *hacker* dapat memasuki

sistem dan mengambil alih. Sebetulnya istilah ini memiliki makna yang netral. Namun, praktik *hacking* juga banyak dilakukan oleh pelaku kejahatan siber.

Cybercrime jenis ini barangkali paling berbahaya karena korban tidak bisa menghindari atau mengantisipasi dirinya, seperti pada *spam* atau *phishing*. Data penting korban bisa bocor dalam jumlah besar. Satu-satunya upaya pencegahan yang bisa dilakukan adalah memperketat keamanan komputer.

4. Cara Menghindari Ancaman di Dunia Maya

Di bawah ini, ada beberapa upaya yang bisa dilakukan agar terhindar dari ancaman di dunia maya:

- Selalu pasang antivirus di komputer dan ponsel pintar.
- Gunakan *password* yang sulit ditebak, berupa kombinasi huruf, angka, dan tanda.
- Tidak sembarangan mengunduh aplikasi.
- Hindari mengklik "setuju" di *web* atau aplikasi tertentu tanpa membaca ketentuannya.
- Selalu perbarui *browser* dan *software* yang dipakai.
- Selalu lakukan *back up* data di beberapa tempat.

Selain upaya pencegahan umum, berikut ini beberapa hal yang perlu kamu perhatikan untuk menghindari *cybercrime* tertentu.

a. Spam

- Lebih baik abaikan *e-mail spam*. Ketika melakukan "*remove*" atau "*unsubscribe*", kamu justru sedang menginformasikan kepada pengirim *spam* bahwa *e-mail* kita aktif. Akibatnya, *spam* yang masuk ke *mailbox* akan semakin banyak.

- Jangan pernah membuka atau mengklik *link* tautan *e-mail* yang dikirimkan oleh akun asing.
- Bedakan alamat *e-mail* untuk keperluan pribadi dan keperluan media sosial/pendaftaran formulir *online*.
- Hindari membagikan alamat *e-mail* pribadi pada sembarang orang atau di media sosial.
- Aktifkan fitur anti *spam* di *e-mail*-mu.

b. Malware

- Biasakan mem-*backup* data di komputer secara berkala.
- Jangan membuka *file attachment* ataupun *link* yang berasal dari sumber tidak dikenal, baik di *e-mail*, media sosial, maupun *instant message*.
- Lakukan *scan* antivirus sebelum membuka *file*.
- Selalu perbarui sistem keamanan dan *web browser* dengan *patch* terbaru.
- Hapus semua pesan yang tidak dikenal tanpa membukanya.

c. Spyware

- Selektiflah saat akan mengunduh sesuatu.
- Bacalah *licensing agreements* dengan saksama, sebelum melakukan proses instalasi *software*.
- Waspadai aksi penipuan anti-*spyware*. Boleh jadi *software* tersebut justru berisi *spyware*.
- Waspadai iklan yang muncul tiba-tiba di komputer atau *e-mail*.
- Lakukan *scan* komputer secara rutin.

d. Phishing

- Jangan mengklik *link* mencurigakan, yang muncul di inbox *e-mail* maupun media sosial.
- Jangan memberikan informasi pribadi kepada pihak lain yang tidak dikenal.

- Ingat, bank tidak akan pernah menanyakan *password* atau *PIN* perbankanmu.
- Pastikan alamat situs yang kamu kunjungi sudah benar. Situs resmi selalu menggunakan "https" ditandai dengan adanya ikon bergambar gembok di pojok kanan bawah *browser*.
- Pastikan bahwa *patch* keamanan yang paling baru telah terpasang dan diterapkan segera untuk semua aplikasi yang memiliki kelemahan.
- Pastikan *password* yang kamu gunakan adalah campuran huruf dan angka, dan sering-seringlah mengubahnya.

B. HOAKS

Raka baru saja akan membuka pintu ketika ia mendengar Diandra memanggilnya.

"Kak Raka mau ke mana?" tanya Diandra.

"PVJ, hari ini jadwal Kakak vaksin," jawab Raka.

"Loh, Kakak mau vaksin? Kayaknya enggak usah deh, Kak."

"Kenapa?"

"Emang Kakak nggak tahu, di banyak portal berita *online* lagi rame, loh, Kak. Katanya banyak yang meninggal dua minggu setelah suntikan vaksin pertama. Kalaupun enggak, mereka hanya bisa bertahan hidup sekitar dua tahun. Belum lagi banyak yang tiba-tiba jadi cacat setelah vaksin, kayak buta atau lumpuh. Aku gak mau, loh, Kakak kayak gitu. Aku takut."

"Kamu sudah cek keaslian beritanya?"

"Sebenarnya gak perlu di cek lagi, Kak, di berita itu jelas dicantumkan informannya dan disertai foto pendukung pula. Di Instagram juga banyak dibahas. Udah, deh, Kakak percaya aja sama aku."

"Kakak udah baca beritanya juga, loh, Yang katanya, vaksin itu konspirasi, kan? Tujuan terakhir pemerintah mewajibkan vaksin itu untuk pengurangan populasi secara besar-besaran, kan?"

"Nah, itu Kakak tahu, terus kenapa masih mau vaksin?"

"Karena Kakak udah kroscek dan memvalidasi beritanya. Halo, Diandra, berita itu hoaks, loh. Jangan bilang kamu udah sebarin infonya di grup WhatsApp?"

"Seriusan hoaks, Kak?"

Media sosial menjadi wadah penyebaran berbagai informasi. Hanya dalam hitungan detik, beragam berita dapat tersebar dan diakses oleh pengguna internet. Karena penyebarannya yang begitu cepat, terkadang kita mengalami kesulitan untuk memilah mana informasi yang benar, setengah benar, atau salah. Kita juga kesulitan untuk membuat keputusan terkait boleh tidaknya menyebarkan informasi tersebut. Terkait hal tersebut, dibutuhkan kesadaran akan etika informasi sehingga kita mampu menerima, memilah, dan menyebarkan informasi secara baik dan benar.



Hoaks adalah berita bohong atau tidak bersumber yang disajikan seolah-olah benar adanya dengan tujuan menyesatkan pembaca atau memutarbalikkan fakta.

Perlu diakui bahwa saat ini berita hoaks yang tersebar memang semakin dikemas rapi sehingga banyak pembaca yang mempercayainya. Berita-berita tersebut tersebar dengan cepat dan terkadang "kebohongan" yang terkandung di dalamnya semakin lama semakin besar seperti bola salju. Lantas, isu-isu apa yang kerap

dijadikan bahan pemberitaan hoaks? Secara umum, isu-isu yang diangkat cukup beragam, mulai dari isu agama, politik, kesehatan, bisnis, bencana alam, hingga lalu lintas.

Biasanya, hoaks memanfaatkan itikad baik pembaca berita untuk segera menyebarkan berita yang diterimanya ke forum lain. Biasanya, pembaca akan langsung menyebarkannya jika menilai berita tersebut "penting" dan menyangkut kepentingan banyak orang, tanpa melakukan verifikasi terlebih dahulu. Akibatnya rantai peredaran data di internet makin padat dengan berita yang tidak benar. Dalam menyikapi hal ini, kita perlu mengedepankan validasi atas segala hal. Jangan sampai kita terjebak dan terpengaruh oleh berita-berita hoaks.



Gambar 2.7 Selalu Validasi Informasi yang Diterima
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Mengenali Informasi Hoaks

Setelah mengetahui bahwa berita hoaks menyebar begitu cepat, hal selanjutnya yang perlu kita lakukan adalah mengenali berita hoaks. Pada beberapa kasus, mungkin berita yang kita terima cukup sulit diidentifikasi, tetapi setidaknya kita dapat mempresentasikan berapa kadar kebenarannya. Apabila kita merasa bahwa berita tersebut setengah benar atau bohong, sebaiknya kita mengabaikannya.

Berikut ini beberapa hal yang dapat membantu kita dalam mengenali informasi hoaks:

- Informasi biasanya disebarkan melalui media sosial atau grup *chat* pesan instan agar penyebarannya lebih cepat dan luas.
- Informasi yang dibagiakan cenderung membuat cemas atau panik pembaca.
- Informasi yang termuat sepenuhnya palsu atau berupa tiruan informasi asli yang disesatkan.
- Tidak ada keterkaitan antara judul, gambar, dan keterangan yang mendukung konten.
- Informasi dan gambar yang disajikan merupakan hasil manipulasi.
- Biasanya diakhiri imbauan agar pembaca segera menyebarkan informasi tersebut ke forum yang lebih luas.

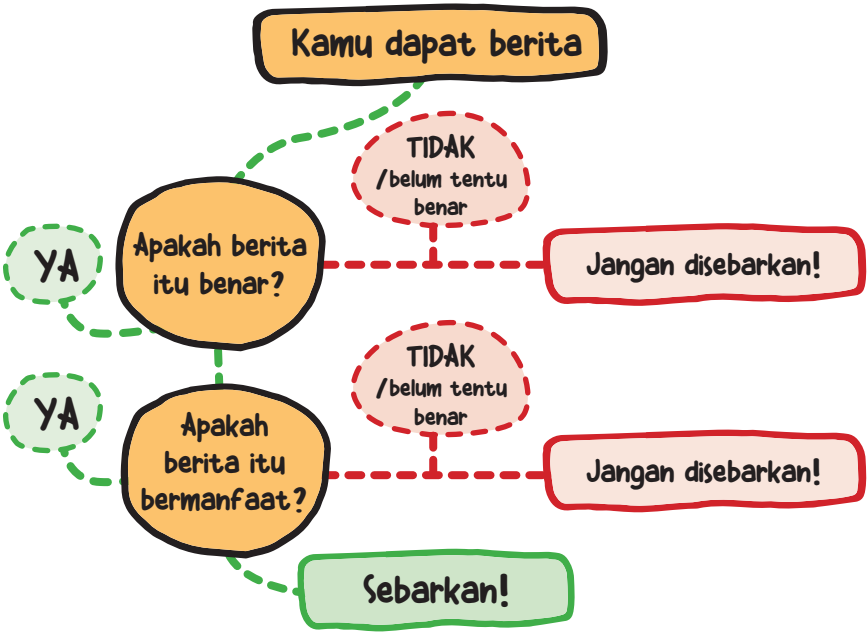
2. Di Mana Saja Informasi Hoaks Bisa Ditemukan?

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, informasi hoaks umumnya tersebar melalui media sosial dan pesan instan. Melalui media sosial, keterbacaannya menjadi sangat luas dan begitu mudah untuk disebarkan. Selain itu, pembaca pun dapat saling memberikan komentar. Sementara kalau lewat pesan instan, pembaca cenderung membagikan pesan tersebut ke sejumlah grup *chat*. Tujuannya sama, yakni agar keterbacaannya meluas dan pembaca yang "disesatkan" semakin banyak.

Menurut Aditiawarman (2019:6), bentuk yang digunakan untuk melancarkan hoaks adalah sebagai berikut:

- Narasi yang digunakan biasanya untuk membesar-besarkan, melebih-lebihkan, membanding-bandingkan, hingga memprovokasi sesuatu.
- Gambar, foto, dan video, biasanya tidak memiliki keterkaitan dengan konten atau merupakan hasil edit, tetapi mampu meyakinkan pembaca.
- *Meme*, biasanya sebagai sindiran atas suatu kejadian.

3. Cerdas dalam Membagikan Informasi



Ingat, ketika mendapatkan informasi, biasakan untuk selalu memvalidasinya, ya. Jangan langsung menyebarkannya begitu saja. Alasannya, tentu kita tidak ingin kerabat dan orang-orang di sekeliling turut terjebak informasi palsu, bukan?

Setelah memvalidasi informasi yang kamu terima, jika hasilnya berita tersebut benar, kamu boleh menyebarkannya. Namun, jika berita tersebut setengah benar atau salah, jangan menyebarkannya. Jika setiap orang memiliki kesadaran akan etika informasi, tentu penyebaran informasi hoaks dapat terkendali.

Berikut ini beberapa hal yang perlu menjadi pertimbangan kita untuk memeriksa dan memvalidasi suatu informasi:

a. Disajikan dengan judul provokatif

Diandra sedang asyik *scrolling feed* Facebooknya ketika ia menemukan sebuah berita berjudul "Waduh! Efek Samping Vaksin Covid-19 Bisa Buat Wajah Auto Memerah". Karena panik, ia segera membuka berita tersebut, mengingat besok adalah jadwalnya untuk vaksin.

Tampak bahwa berita tersebut berasal dari tangkapan layar situs dari salah satu penyiaran swasta nasional milik Britania Raya, yakni ITV.

Dalam berita itu memperlihatkan adanya pengakuan dari seseorang yang mengatakan bahwa setelah mendapat suntikan vaksin Covid-19.

Ia merasa wajahnya terbakar. Berita tersebut disertai dengan foto seorang wanita yang seluruh wajah berwarna merah terang seperti terbakar.

Diandra segera *scrolling* pada kolom komentar dan mendapati berbagai pendapat warganet yang semakin meresahkannya.

"Sudah kubilang jangan vaksin."

"Vaksin mengancam kesehatan dan nyawamu."

"Ternyata efek samping vaksin semengerikan itu!"

"Astaga, ini serius?" Diandra segera membuka *web browser* dan untuk mencari informasi yang relevan dengan berita tersebut.

Setelah *browsing* beberapa saat, ia menemukan sebuah sejumlah informasi yang mengatakan bahwa situs berita ITV tidak pernah membuat artikel berita seperti apa yang beredar di media sosial. Selain itu, diungkapkan pula bahwa wajah merah wanita itu bukanlah efek vaksin, melainkan cat yang sengaja diaplikasikan untuk penggalangan dana.

"Oh, ternyata hoaks," Diandra menarik napas lega.

Umumnya, informasi hoaks dibingkai dengan judul yang provokatif untuk menarik perhatian banyak pembaca. Ketika kamu mendapati berita dengan judul seperti ini, kamu harus membacanya dengan teliti. Apakah isinya sesuai dengan judulnya? Apakah memuat informasi faktual? Apakah isinya dikutip dari media resmi, tetapi ada bagian yang diubah? Setelah kamu memvalidasi berita ini, kamu baru boleh memutuskan apakah boleh menyebarkan atau tidak. Hal yang harus dihindari adalah memberikan komentar atau segera menyebarkan suatu informasi setelah membaca judulnya, tanpa membaca isinya. Yuk, mulai budayakan membaca agar kita tidak terjebak berita palsu!

b. Periksa sumber informasi

Ketika mendapatkan informasi, hal krusial yang perlu dipastikan adalah sumber informasi. Dari mana sumber itu berasal? Apakah sumbernya terverifikasi? Jangan sampai kita menemui jawaban "katanya". Apabila sumber informasinya saja tidak diketahui dan tidak dapat diidentifikasi, ada baiknya kita abaikan saja informasi tersebut. Jangan mempercayainya dan jangan menyebarkannya.

c. Cek keaslian foto

Informasi yang tersebar biasanya menyertakan foto/gambar sebagai pendukung. Sayangnya, tidak semua foto tersebut asli. Pada beberapa kasus, foto atau video konten juga bisa dimanipulasi. Ada kalanya pembuat kabar hoaks akan mengeditnya untuk memprovokasi pembaca. Selain itu, boleh jadi foto tersebut asli, tapi tidak berkaitan sama sekali dengan konten yang diangkat.

"Kak Raka, coba lihat ini! Tidak akan ada yang menduga bayi semungil ini bisa selamat. Keajaiban sekali!"

Diandra menyodorkan ponselnya pada Raka, membiarkan kakaknya melihat foto seorang bayi yang "katanya" berhasil diselamatkan oleh Basarnas dan tim SAR saat evakuasi Sriwijaya Air SJ 182.

Raka mengerutkan dahinya. "Tunggu dulu, sepertinya Kakak pernah melihat foto ini sebelumnya," jawab Raka.

Raka mengeluarkan ponselnya lantas segera *googling* untuk menjelajahi informasi. Ia begitu yakin dengan ingatannya.

"Ah ini dia!" ujar Raka. "Itu berita hoaks, Di. Foto itu hasil dokumentasi pada tahun 2018 saat penyelamatan kapal KM Lestari Maju yang tenggelam di Perairan Selayar, bukan kasus Sriwijaya Air."

"Oh! Untung saja aku belum menyebarkannya."

"Selalu ingat untuk cek kebenarannya, ya!"

Informasi yang tersebar biasanya menyertakan foto/gambar sebagai pendukung. Sayangnya, tidak semua foto tersebut asli. Pada beberapa kasus, foto atau video konten juga bisa dimanipulasi. Ada kalanya pembuat kabar hoaks akan mengeditnya untuk memprovokasi pembaca. Selain itu, boleh jadi foto tersebut asli, tapi tidak berkaitan sama sekali dengan konten yang diangkat.

4. Mencegah dan Menghentikan Penyebaran Hoaks

Bayangkan jika penyebaran, hoaks begitu subur tidak terkendali. Akan banyak masyarakat yang terpengaruh sehingga mereka semakin jauh dari fakta yang ada. Seperti yang baru-baru ini terjadi, misalnya, begitu banyak berita palsu yang tersebar terkait Covid-19, penanganan, dan vaksinasinya. Akibatnya, banyak masyarakat yang cenderung tidak percaya terhadap Covid-19 dan abai terhadap penyelenggaraan vaksinasi. Hal ini tentu berdampak tidak hanya pada peningkatan kasus di Indonesia, tetapi juga kesuksesan upaya penanggulangan yang dilakukan pemerintah. Apabila tidak ada kerja sama dan pemahaman yang sejalan di antara masyarakat, kesuksesan penyelenggaraan vaksinasi dan penanggulangan Covid-19 tidak akan tercapai.

Ada beberapa cara yang bisa kita lakukan untuk mencegah dan menghentikan penyebaran hoaks, antara lain sebagai berikut:

- Lakukan pengecekan apakah berita yang diterima benar dengan mencari sumber aslinya.
- Hanya percaya pada sumber informasi yang kompeten dan berkualitas.
- Menimbang apakah informasi yang diterima berisi sensasi atau provokasi negatif? Jika ya, sebaiknya jangan disebar.
- Pastikan informasi itu tidak mengandung ujaran kebencian, hoaks, dan fitnah.

Ada beberapa tools yang bisa dipakai untuk mengendalikan hoaks, di antaranya adalah:

mastel

Aplikasi pelaporan hoaks (IOS dan Android)

TURN BACK HOAX

Aplikasi pendeteksi hoaks (IOS dan Android)

aduankonten

aduankonten@mail.kominfo.go.id
untuk mengadukan konteks hoaks.

C. *CYBERBULLYING*

"Wah, parah banget sih ini!" gumam Diandra.

"Apaan lagi sekarang?"

"Lihat, deh, Kak, parah banget ini yang yang ngasih komentar ke *baby* Giany."

Raka mendekat untuk melihat komentar-komentar di Instagram yang dimaksud oleh adiknya.

"Yakin deh sama saya, begitu dia sekolah, untuk dapat *ranking* 25 pun bakal sulit."

"Dilihat sekilas saja langsung ketahuan kalau Giany itu lambat perkembangannya."

"Tanda-tanda bayi kurang gizi itu berat badannya kurang dan punya rambut jagung. Jelas banget Giany termasuk anak kurang gizi."

"Pedes banget, ya, mulut netizen. Ini termasuk *cyberbullying*, kan, Kak?" tanya Diandra.

Raka mengangguk mengiyakan. "Bener banget, ini termasuk *cyberbullying*. Jangan salah, hal kayak ini bisa dilaporkan untuk diselesaikan di jalur hukum, loh!"

"Memang seharusnya kayak gitu, sih, Kak. Biar jera!"

Pengguna media sosial semakin bertambah setiap harinya, didukung oleh bermunculannya berbagai *platform* baru dengan fitur-fitur yang lebih lengkap. Secara garis besar, pengguna media sosial didominasi oleh anak-anak muda yang sangat "melek" teknologi. Namun, jika mengesampingkan perkembangan teknologi yang ada, tak jarang media sosial dijadikan sebagai media untuk menyebarkan perundungan dan ujaran kebencian.

Perundungan atau *bullying* bukan isu baru di negeri ini. Sudah sejak lama permasalahan ini terjadi dan belum ada penyelesaian yang berarti. Korbannya beragam, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Meski begitu, anak dan remaja cenderung menjadi sasaran empuk dari kasus ini, terutama dalam kasus perundungan yang terjadi di sekolah.

Memasuki era digital, kasus perundungan justru semakin mencuat. Bukan hanya di dunia nyata, tetapi juga di dunia maya. Bahkan, kasus perundungan di dunia maya atau lebih dikenal dengan istilah *cyberbullying* terasa lebih "intens", mengingat dunia maya sangat dekat dengan anonimitas. Menyadari hal itu, pelaku *bullying* biasanya dengan mudah melemparkan perundungan secara verbal maupun visual kepada korban tanpa adanya ketakutan akan dilaporkan.



Cyberbullying **(perundungan dunia maya) ialah *bullying*/perundungan dengan menggunakan teknologi digital, baik yang dilakukan suatu kelompok maupun individu, secara berulang-ulang terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut.**
—UNICEF (unicef.org, 2020)



Gambar 2.8 Cyberbullying
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Mengapa Bisa Terjadi *Cyberbullying*?

Pesatnya perkembangan teknologi yang membuat penggunanya bisa mengakses berbagai hal tanpa batas, adalah satu celah terjadinya *cyberbullying*. Ketika akses tersebut sampai pada sesuatu yang dianggap "tidak sejalan" dengan prinsip si pengguna, ia akan cenderung meninggalkan komentar yang menyatakan ketidaksukaannya. Hal itulah yang kemudian bisa berkembang menjadi perundungan. Selain itu, kasus *cyberbullying* juga bisa terjadi karena perilaku remaja yang suka meniru. Ketika ada seseorang yang melayangkan intimidasi terhadap sesuatu dan menjadi viral, mereka cenderung mengikutinya. Hal tersebut terjadi karena ketidaktahuan remaja akan risiko hukum. Mereka belum memahami bahwa kasus perundungan dapat dilaporkan dan diproses secara hukum.

2. Di Mana *Cyberbullying* Bisa Terjadi?

Cyberbullying bisa terjadi melalui berbagai *platform*, mulai dari *SMS*, *e-mail*, *instant messaging (IM),* blog, media sosial, hingga *platform* bermain game. Biasanya *cyberbullying* dimaksudkan untuk mengganggu, mempermalukan, dan mengintimidasi korban. Dalam melakukan aksinya, para pelaku cenderung apatis terhadap apa yang dirasakan oleh korban. Bahkan, adakalanya mereka justru merasa senang ketika perilakunya mendapat perhatian lebih dari masyarakat (viral).

Bentuk *cyberbullying* sangat beragam, antara lain sebagai berikut:

- Menyebarkan isu-isu palsu.
- Mem-*posting* foto-foto memalukan.
- Pelecehan secara verbal.
- Mengucilkan dan mengecualikan anak tertentu dalam *game online*.
- Menyebarkan komentar negatif, ancaman, dan intimidasi.

- Membuat grup *chat* untuk menebar kebencian terhadap seseorang.
- Membuat akun palsu, membajak, atau mencuri identitas *online* untuk mempermalukan seseorang.

Bullying secara langsung atau tatap muka dan *cyberbullying* seringkali dapat terjadi secara bersamaan. Namun, *cyberbullying* meninggalkan jejak digital, sekalipun dilakukan secara anonim. Pada beberapa kasus di luar negeri, ketika korban *cyberbullying* telah merasakan tekanan dan depresi, tidak sedikit dari mereka yang memutuskan untuk mengakhiri hidupnya. Oleh karena itu, mari kita saling menjaga satu sama lain dengan mencegah dan menghindari *cyberbullying*.

3. Siapa Korban *Cyberbullying*?

Siapa pun bisa menjadi *cyberbullying*, mulai dari siswa sekolah dasar hingga artis terkemuka. Perundungan akan ditujukan kepada orang-orang yang dianggap lebih lemah dan tidak akan melawan. Selain itu, perundungan juga kerap ditujukan kepada mereka yang dinilai memiliki kekurangan, baik secara fisik maupun statusnya dalam kehidupan sosial. Dari sekian banyak korban *cyberbullying*, anak-anak dan remaja adalah korban utama dalam perilaku ini.

Menurut UNICEF (2016), 41 hingga 50 persen remaja di Indonesia dalam rentang usia 13 sampai 15 tahun pernah mengalami tindakan *cyberbullying*, seperti *doxing* (memublikasikan data personal orang lain), *cyber stalking* (penguntitan di dunia maya yang berujung pada penguntitan di dunia nyata), dan *revenge pom* (penyebaran foto atau video dengan tujuan balas dendam yang dibarengi dengan tindakan intimidasi dan pemerasan).

Adakalanya, korban perundungan siber tidak melaporkan apa yang dialaminya. Oleh karena itu, menjadi tugas orang di sekelilingnya untuk mengidentifikasinya. Berikut ini beberapa hal yang perlu dipertimbangkan untuk menilai apakah seorang anak menjadi korban *bullying* atau tidak:

a. Tiba-tiba marah atau sedih berlebihan setelah mengakses internet.

b. Nilai sekolah turun dan/atau tiba-tiba menghindari kelas, sekolah tertentu.

c. Menunjukkan tanda-tanda depresi.

4. Merespons *Cyberbullying*?

Karena *cyberbullying* dilakukan di media *online*, tindakan tersebut dapat menarik perhatian yang tidak diinginkan dari berbagai orang, termasuk orang asing yang tidak dikenal oleh korban. Komentar yang dilontarkan warganet ada yang bisa membantu menguatkan korban, tetapi ada pula yang malah menyudutkan korban. Akibatnya, korban merasa tidak aman, ia merasa seperti diserang dari berbagai sisi, bahkan ketika ia berada di dalam rumahnya sendiri.

Perasaan ditertawakan atau dilecehkan oleh orang lain dapat membuat korban tidak ingin membicarakan hal tersebut sehingga cenderung sulit untuk mengatasinya. Dalam kasus ekstrem, *cyberbullying* dapat menyebabkan korban memutuskan untuk mengakhiri hidupnya.

Perlu ditegaskan bahwa *cyberbullying* harus dihentikan. Namun, adakalanya pelaku bersembunyi di balik alasan "itu hanya bercanda". Oke, di sini kita harus membuat batasan yang jelas antara candaan dan *bullying*.



Sesuatu disebut candaan ketika mereka 'tertawa bersamamu', tetapi jika mereka 'menertawakanmu' dan perasaanmu merasa terluka, boleh jadi itu adalah *bullying*.

Ketika kamu menemukan kasus *cyberbullying*, cobalah untuk tidak bersikap apatis. Ada beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk memutus rantai perundungan dan menyelamatkan korban, antara lain sebagai berikut:

- Yakinkan korban bahwa itu bukan salahnya.
- Mintalah korban untuk tidak merespons karena pelaku *cyberbullying* selalu menunggu reaksi korban. Ketika korban merespons, pelaku akan merasa diperhatikan.
- Jangan menanggapi atau ikut membalas dengan komentar yang sama negatifnya.
- Simpan atau cetak bukti-bukti *cyberbullying*.
- Identifikasi pelaku *cyberbullying*.
- Mintalah pelaku *cyberbullying* untuk menghentikan aksinya.
- Beri peringatan bahwa langkah hukum akan diambil jika aksi *cyberbullying* tidak dihentikan.
- Jika *cyberbullying* sudah mengarah ke tindak kekerasan, pemerasan, atau pelecehan seksual, segera hubungi pihak kepolisian.



Menghentikan *cyberbullying* bukan hanya tentang mengungkapkan siapa pelaku *bully*, melainkan juga menekankan bahwa semua orang berhak untuk dihargai, baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Mari selamatkan korban perundungan dan jangan biarkan muncul korban-korban perundungan lainnya!

D. KESENJANGAN DIGITAL DI INDONESIA

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh WHO sejak tahun 1950, terjadi peningkatan kesenjangan pembangunan kota dan desa yang terus melebar sampai saat ini. Situasi ini menyebabkan menurunnya kualitas kehidupan masyarakat di wilayah pedesaan. Selain itu, mendorong terjadinya urbanisasi yang sangat masif. Kondisi kesenjangan ini juga termasuk kesenjangan infrastruktur dan literasi digital, yang membuat kehidupan di wilayah pedesaan semakin tertinggal. Kesenjangan konektivitas secara mendasar masih menjadi kendala besar di Indonesia.

Kondisi ini pula yang kemudian berkontribusi pada kondisi kesenjangan desa dan kota. Pada tahun 2019, 62% warga di daerah perkotaan telah terkoneksi dengan internet, sedangkan di pedesaan hanya terdapat sekitar 36% warga yang terkoneksi internet. Sejak tahun 2011, angka koneksi internet di wilayah pedesaan hanya naik sekitar 6%. Upaya pengentasan kesenjangan digital ini membutuhkan lebih dari sekadar agenda untuk mengurangi kesenjangan konektivitas, tapi juga mengurangi kesenjangan kecakapan digital dalam pengertian yang luas.

Isu teknologi informatika dan komunikasi tidak bisa dilepaskan dari isu kesenjangan berbasis gender atau isu kesenjangan digital berbasis gender. Pembahasan tentang kesenjangan digital seringkali hanya membahas tentang kesenjangan berbasis infrastruktur, sedangkan kesenjangan berbasis gender jarang sekali dibahas. Kesenjangan digital baru mulai disadari ketika masa pandemi Covid-19, bahwa ternyata banyak wilayah dan warga yang belum bisa mengakses internet.

Perkembangan teknologi yang pesat dan menjamurnya ponsel cerdas di Indonesia ternyata belum cukup mendorong perempuan untuk mengakses internet dan memberdayakan perempuan dengan teknologi. Pembahasan dan upaya mengatasi kesenjangan digital kerap melupakan persoalan gender, khususnya kesetaraan antara lelaki dan perempuan. Padahal kesetaraan pada akses digital merupakan hak semua warga negara tanpa memandang gender. Kesenjangan digital berbasis gender terjadi karena dipengaruhi oleh banyak faktor.

Berdasarkan laporan International Telecommunication Union (ITU) pada tahun 2013, secara global pengguna internet perempuan lebih rendah 11% dari pengguna laki-laki. Angka tersebut meningkat pada tahun 2017 menjadi 12%. Proporsi perempuan yang menggunakan internet secara global adalah 48%, sementara pria ada di angka 58%. Secara relatif, kondisi ini menggambarkan kesenjangan pengguna internet global mencapai 17%. Berbagai tantangan dalam upaya meretas kesenjangan digital berbasis gender, antara lain:

1. Infrastruktur
2. Kebijakan, pengucilan perempuan dari revolusi digital terutama disebabkan oleh lemahnya kebijakan. Di Indonesia, belum ada kebijakan TIK, maupun rencana pita lebar nasional, yang menyebutkan secara khusus tentang gender atau promosi akses perempuan kepada internet dan TIK.

3. Akses terhadap teknologi yang berkaitan dengan kondisi/situasi ekonomi, kondisi geografis yang masih terbagi antara wilayah urban dan rural, yang mana masih akses teknologi digital masih terkonsentrasi di wilayah urban.

4. Pendidikan, termasuk ketersediaan konten yang relevan dan kemampuan mengoperasikan alat. Ketersediaan informasi yang relevan secara lokal dan ramah pengguna mengenai hak-hak reproduktif dan kesehatan seksual melalui TIK, serta layanan bagi perempuan dan pemudi. (sumber: Web Index, dengan tinjauan teranyar)

Peran internet sebagai wilayah aman bagi kebebasan berekspresi perempuan kini terancam oleh maraknya pelecehan dan kekerasan daring atas kaum perempuan, serta pelanggaran atas hak-hak privasi pengguna internet. Perempuan masih saja menjadi objek, alih-alih subjek, dalam perkembangan teknologi.

Dalam hal ini, perempuan menjadi salah satu kelompok paling rentan mendapat kekerasan berbasis siber. Oleh karena itu, pelibatan perempuan di ranah digital perlu diciptakan dengan memberikan ruang-ruang siber yang aman dan disertai penguatan literasi digital. "Rendahnya akses perempuan terhadap teknologi bisa dikatakan merupakan wujud penindasan struktural dan kultural yang dialami oleh mereka." (Dhyta Caturani, Rural ICT Camp 2020). Menurut riset World Wide Web Foundation, ekonomi dan pendidikan, lagi-lagi, menjadi akar masalah ketertinggalan perempuan dunia ketiga pada bidang ini.

Sebagian besar informan penelitian mengatakan bahwa alasan mereka tidak menggunakan internet adalah karena mereka tidak tahu cara menggunakannya. Sejumlah kasus membuktikan bahwa perempuan, terutama ibu rumah tangga, bahkan tidak menguasai gawainya sendiri. Dari sejak membeli gawai hingga membuat akun media sosial, mereka dibantu oleh orang lain. Alasannya, mereka tidak tahu cara mengoperasikannya. Situasi ini yang kemudian membawa dampak lebih jauh, yakni soal ancaman privasi terhadap perempuan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditiyawarman, Mac. 2019. *Hoax dan Hate Speech di Dunia Maya*. Padang: Lembaga Kajian Aset Budaya Indonesia Tonggak Tuo.

BU, Donny (editor). ____. *Kerangka Literasi Digital Indonesia. E-book*. ICT Watch.

BU, Donny dan Eddy Prayitno (editor). 2018. *Media Sosial untuk Advokasi Publik. E-book*. ICT Watch.

Juju, Dominikus dan MataMaya Studio. 2008. *Teknik Menangkal Kejahatan Internet untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Stowell, Louie. 2020. *Panduan Berinternet Sehat dan Aman untuk Remaja. E-book*. Esensi.

Syaripudin, Acep, dkk. ____. *Internet Sehat: Pedoman Berinternet Aman, Nyaman, dan Bertanggung Jawab. E-book*. ICT Watch.

UNICEF. *Cyberbullying: Apa Itu dan Bagaimana Menghentikannya*. Melalui https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying diakses 20 September 2020.

Yayasan Kita dan Buah Hati, ICT Watch, Kakatu. 2016. *17 Rumus Keren Internet Baik: Buku Panduan untuk berinternet yang Bertanggung Jawab, Aman, Inspiratif dan Kreatif. E-book*.


UKaid
from the British people


ICT watch!
INDONESIA


RelawanTIK


APJII
Asosiasi
Penyelenggara
Jasa
Internet
Indonesia


Medco
Foundation


isif asia


INSTITUT TEKNOLOGI
ITG
GARUT


bitread

Internet
Sehat dan Aman

Dunia digital bagaikan pisau bermata dua. Ketika digunakan untuk hal yang positif, pengguna akan mendapat manfaat yang luar biasa, mulai dari sarana untuk belajar, bersosialisasi, membangun jejaring, hingga mengembangkan bisnis. Sebaliknya, dunia digital dapat melukai penggunanya apa bila digunakan secara berlebihan dan ditujukan untuk hal negatif. Terlebih, karena kemudahan mengakses informasi dan menyampaikan pendapat secara digital, banyak orang yang acapkali kurang bijak dalam bermedia sosial, mulai dari meninggalkan komentar tanpa mempertimbangkannya matang-matang sampai membagikan berbagai informasi tanpa tahu informasi tersebut akurat atau tidak.

Oleh sebab itu, penerapan prinsip dasar penggunaan internet secara sehat dan aman perlu ditanamkan sejak dini melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat *(cyber ethics)*. Untuk membantu menciptakan lingkungan yang sehat dan aman di dunia digital, *Seri Buku Sekolah Internet Komunitas: Internet Sehat dan Aman* dibuat untuk membantu menumbuhkan kesadaran akan etika informasi sehingga pengguna mampu menerima, memilah, dan menyebarkan informasi secara baik dan benar.

COMMONROOM NETWORKS FOUNDATION

Sekolah Internet Komunitas

NONFIKSI
ISBN 978-623-5278-00-1 (PDF)