

ETIS BERMEDIA DIGITAL

SIBERKREASI | 2021



Modul ETIS BERMEDIA DIGITAL

01 Pengantar

02 Tantangan Netiket
Masyarakat Digital

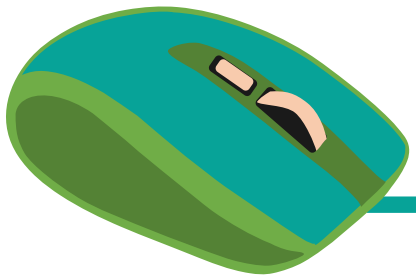
03 Waspada Konten
Negatif

04 Interaksi Bermakna
Di Ruang Digital

05 Berinteraksi dan
Bertransaksi Secara
Bijak

06 Penutup

AGENDA



BAB I

PENGANTAR ETIS BERMEDIA DIGITAL

Mengapa Harus Etis?

Dalam ruang digital kita akan berinteraksi, dan berkomunikasi dengan berbagai **perbedaan kultural**

Interaksi antar budaya dapat menciptakan **standar baru** tentang etika

Dengan media digital setiap warganet berpartisipasi dalam berbagai **hubungan dengan banyak orang** yang melintasi geografis dan budaya

Mereka dengan berbagai cara membangun hubungan lebih jauh dan **berkolaborasi dengan orang lain**

Maka, segala aktivitas digital – di ruang digital dan menggunakan media digital – memerlukan **etika digital**

Etika Tradisional & Etika Kontemporer



ETIKA TRADISIONAL

Etika *offline* menyangkut tata cara lama, kebiasaan, dan budaya yang merupakan kesepakatan bersama dari setiap kelompok masyarakat



ETIKA KONTEMPORER

Etika elektronik & online menyangkut tata cara, kebiasaan, & budaya yang berkembang karena teknologi yang memungkinkan pertemuan sosial budayasecara lebih luas dan global

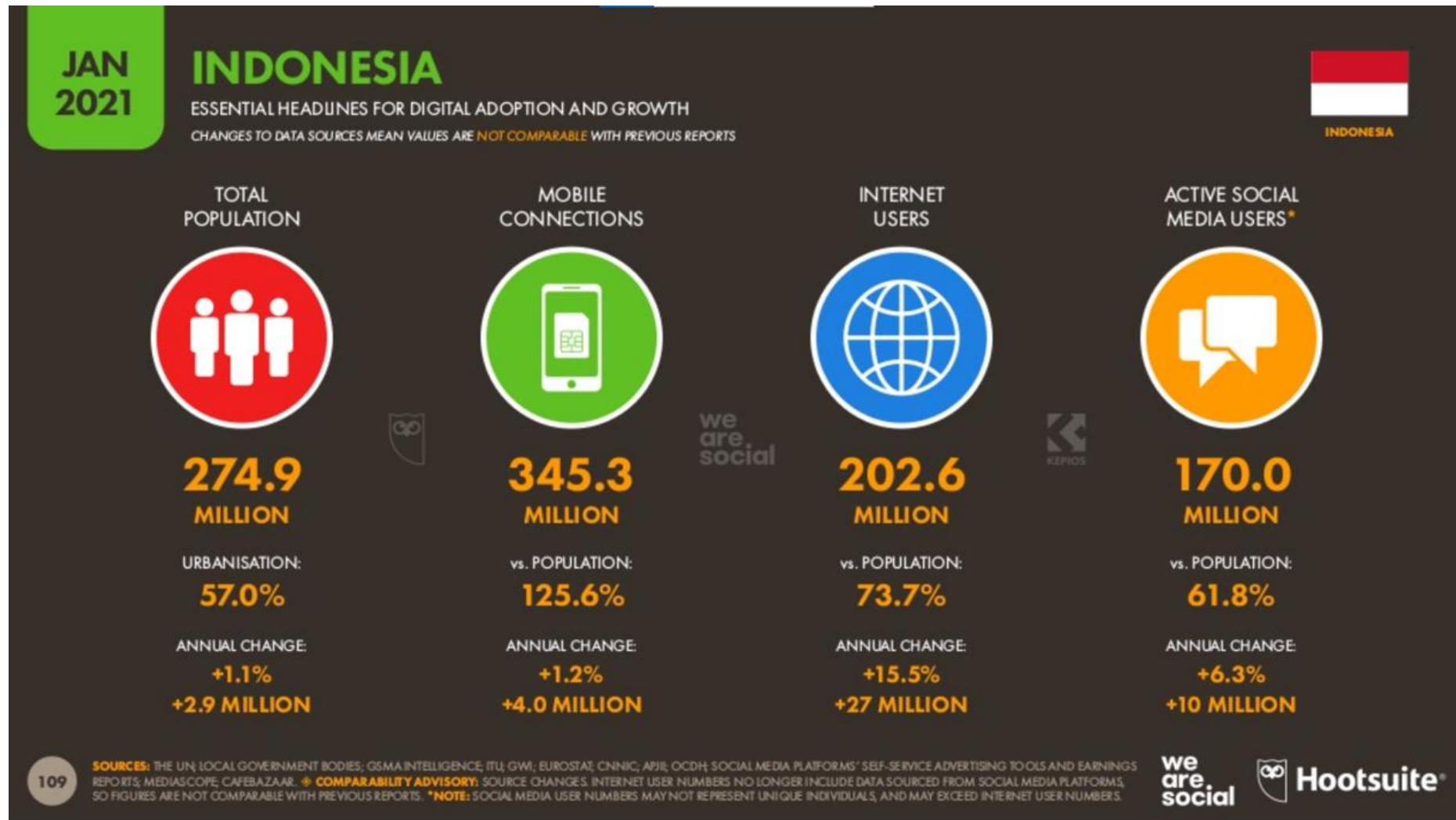
Ruang Lingkup Etika



BAB II

TANTANGAN NETIKET MASYARAKAT DIGITAL

Kita lebih banyak berkomunikasi lewat daring dibanding berkomunikasi langsung



Tujuan Pembahasan Netiket

Tujuan	Penjelasan
Memahami etiket berinternet	Memahami adalah kemampuan menjelaskan etiket dalam ruang digital.
Mengevaluasi etiket berinternet	Mengevaluasi adalah kemampuan memberi penilaian atas pelaksanaan dan pelanggaran etiket di ruang digital. Baik yang dilakukan sendiri maupun orang lain.
Menerapkan etiket berinternet	Menerapkan adalah selalu menjadikan etiket sebagai panduan dalam pengalaman sehari-hari saat beraktivitas di ruang digital.

Etika Vs Etiket

ETIKA

Sistem nilai dan norma moral yang menjadi pegangan bagi seseorang atau sekelompok orang dalam mengatur tingkah lakunya

Berlaku meskipun individu sendirian

ETIKET

Tata cara individu berinteraksi dengan individu lain atau dalam masyarakat

Berlaku jika individu berinteraksi atau berkomunikasi dengan orang lain

Etika & Etiket Berinternet



Etika Berinternet

Jangan menggunakan huruf besar/ kapital

Apabila mengutip dari internet, kutiplah seperlunya

Memperlakukan email sebagai pesan pribadi

Berhati-hati dalam melanjutkan email ke orang lain

Biasakan menggunakan format plain text dan jangan sembarangan menggunakan HTML

Jangan kirim file berukuran besar melalui attachment tanpa izin terlebih dahulu dari penerima pesan

Etiket Berinternet

Menulis email dengan ejaan yang benar dan kalimat sopan

Tidak menggunakan huruf kapital semua

Membiasakan menuliskan subject email untuk mempermudah penerima pesan

Menggunakan BCC (Blind Carbon Copy) bukannya CC (Carbon Copy) untuk menghindari tersebarnya email milik orang lain

Tidak mengirim email berupa spam, surat berantai, surat promosi dan surat lainnya yang tidak berhubungan dengan mailing list

Menghargai hak cipta orang lain

Menghargai privasi orang lain

Jangan menggunakan kata-kata jorok dan vulgar



NETIKET

Etiket Berinternet: Tata krama dalam menggunakan internet

kita harus selalu menyadari bahwa kita berinteraksi dengan manusia nyata di jaringan yang lain, bukan sekedar dengan deretan karakter huruf di layar monitor, namun dengan karakter manusia sesungguhnya



JENIS NETIKET



ONE TO ONE COMMUNICATIONS

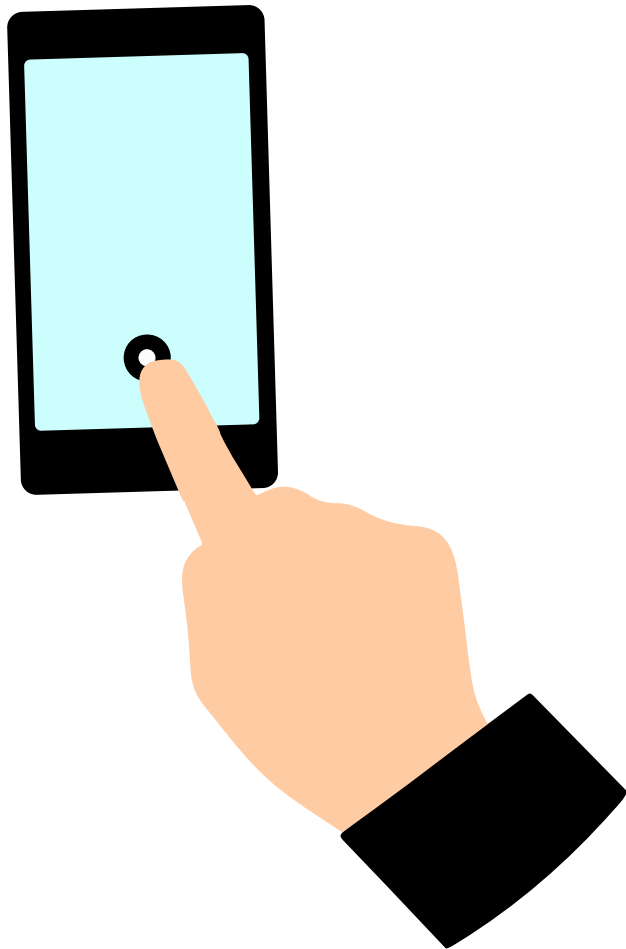
komunikasi yang terjadi antara satu individu dengan individu lainnya. Contohnya adalah ketika mengirim email.



ONE TO MANY COMMUNICATION

komunikasi yang terjadi antar individu dengan beberapa orang atau kelompok atau sebaliknya. Contohnya media sosial, blog, situs web, dan sebagainya

URGENSI NETIKET



01

Kita semua manusia bahkan sekalipun saat berada di dunia digital, jadi ikutilah aturan seperti dalam kehidupan nyata

02

Pengguna internet berasal dari bermacam negara yang memiliki perbedaan bahasa, budaya dan adat istiadat

03

Pengguna internet merupakan orang yang hidup dalam anonymouse, yang mengharuskan pernyataan identitas asli dalam berinteraksi

04

Bermacam fasilitas di internet memungkinkan seseorang untuk bertindak etis / tidak etis

KOMPETENSI LITERASI DIGITAL TERKAIT NETIKET



Kompetensi Mengakses Informasi Sesuai Netiket di Platform Digital



Kompetensi Menyeleksi dan Menganalisis Informasi Saat Berkomunikasi di Platform Digital



Kompetensi Memahami Netiket Upaya Membentengi Diri Dari Tindakan Negatif di Platform Digital



Kompetensi Memproduksi dan Mendistribusikan Informasi di Platform Digital



Kompetensi Memverifikasi Pesan Sesuai Standar Netiket

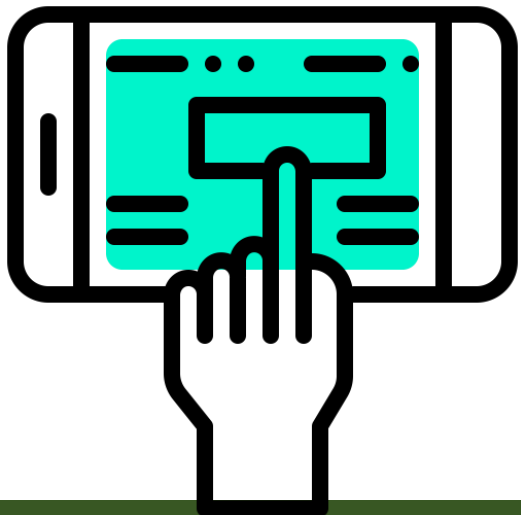


Kompetensi Berpartisipasi Membangun Relasi Sosial dengan Menerapkan Netiket



Kompetensi Berkolaborasi Data dan Informasi dengan Aman dan Nyaman di *Platform* Digital

Kompetensi **Mengakses Informasi** Sesuai Netiket di Platform Digital



Keterampilan mengoperasikan internet menggunakan perangkat teknologi hardware maupun software

Kemampuan menggunakan internet secara aktif dan berimbang.

Kemampuan teknis menggunakan internet secara advanced

Kompetensi **Menyeleksi dan Menganalisis Informasi Saat Berkomunikasi di Platform Digital (1)**

SESUAI NETIKET	TIDAK SESUAI NETIKET
Ingatlah akan keberadaan orang lain di dunia maya	Menyebarkan Berita Hoaks atau Berita bohong dan palsu
Taat kepada standar perilaku <i>online</i> yang sama dengan yang kita jalani dalam kehidupan nyata	Ujaran Kebencian (provokasi, hasutan atau hinaan)
Tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan para pengguna internet lainnya	Pornografi (konten kecabulan dan eksploitasi seksual)
Membentuk citra diri yang positif	Pencemaran Nama Baik
Menghormati privasi orang lain	Penyebaran Konten Negatif

Kompetensi **Menyeleksi dan Menganalisis Informasi Saat Berkomunikasi di Platform Digital (2)**

SESUAI NETIKET	TIDAK SESUAI NETIKET
Memberi saran atau komentar yang baik	Modus Penipuan <i>Online</i> (<i>voucher</i> , diskon, penipuan transaksi, <i>shopping online</i>)
Hormati waktu dan <i>bandwith</i> orang lain	<i>Cyber Bullying</i> (pelecehan, mempermalukan, mengejek)
Mengakses hal -hal yang baik dan bersifat tidak dilarang	Perjudian <i>Online</i> (judi bola <i>online</i> , <i>blackjack</i> , <i>casino online</i>)
Tidak melakukan seruan atau ajakan ajakan yang sifatnya tidak baik	<i>Cyber Crime</i> , yaitu ancaman keamanan siber (pencurian identitas, pembobolan kartu kredit, pemerasan, <i>hacking</i>)



**Penting untuk menyaring,
menyeleksi, dan menganalisis
informasi dari berbagai jenis
media sosial**

Kompetensi Memahami Netiket Upaya **Membentengi Diri** **Dari Tindakan Negatif** di Platform Digital

Perhatikan **Jejak Digital**-mu!



PASSIVE USER FOOTPRINT

Jejak digital yang terekam secara otomatis

Contoh: *browsing history*, daftar belanjaan online, cookies, video yang diputar di YouTube, musik yang diputar di Spotify, dll



ACTIVE USER FOOTPRINT

Jejak digital yang dibuat secara sadar

Contoh: pendaftaran situs/aplikasi, postingan di media sosial, memberikan informasi data diri, dll

”

Ucapan seseorang bisa cepat hilang,
tetapi apa yang ditulis atau disebarakan
melalui media sosial
akan abadi dalam jejak digitalnya.

”

Kompetensi

Memproduksi dan Mendistribusikan Informasi di Platform Digital



Netiket dalam Email (1)



01

Menulis email dengan ejaan yang benar dan kalimat sopan

02

Tidak menggunakan huruf kapital semua

03

Membiasakan menuliskan subject email untuk mempermudah penerima pesan

04

Menggunakan BCC (Blind Carbon Copy) bukannya CC (Carbon Copy) untuk menghindari tersebarnya email milik orang lain

05

Untuk mailing list atau forum, dilarang mengirim email berupa spam, surat berantai, surat promosi yang tidak berhubungan dengan mailing list

Netiket dalam Email (2)



06

Menghargai hak cipta orang lain

07

Menghargai privasi orang lain

08

Jangan menggunakan kata-kata jorok dan vulgar

09

Menulis email dengan ejaan yang benar dan kalimat sopan

Netiket dalam Chatting dan Media Sosial (1)



01

Harus sopan dan ucapkanlah salam ketika memulai dan mengakhiri percakapan

02

Jangan menyebar capture percakapan privat ke area publik atau kepada orang lain

03

Cermat dan bijaklah dalam memilih stiker dan emoji yang ada di media sosial

04

Jangan pernah membawa SARA karena hal ini sangat sensitif dapat memicu perselisihan

05

Jangan pernah memberikan informasi pribadi apapun, seperti alamat rumah, nomor telepon dan lain-lain kepada orang yang belum anda kenal

Netiket dalam Chatting dan Media Sosial (2)



06

Jangan pernah mengetik percakapan menggunakan HURUF BESAR, bisa dianggap sebagai teriakan atau marah

07

Menuliskan apapun dengan jujur (kecuali yang menyangkut privasi)

08

Aktifkan status offline sebagai alternatif jika kita sedang sibuk

09

Jangan pernah menggunakan kata-kata yang tidak senonoh (tidak sopan)

10

Jangan suka mengganggu dan iseng

10 NETIKET DALAM BERINTERAKSI DI DUNIA MAYA

1.
INGATLAH
KEBERADAAN
ORANG
LAIN



2.

TAAT KEPADA STANDAR PERILAKU ONLINE YANG SAMA KITA JALANI DALAM KEHIDUPAN NYATA



3.

BERPIKIR LEBIH DULU SEBELUM BERKOMENTAR



4.

HORMATI WAKTU & BANDWIDTH ORANG LAIN



5.

GUNAKAN BAHASA YANG SOPAN DAN SANTUN



6.

BAGILAH ILMU DAN KEAHLIAN



7.

MENJADI PEMBAWA DAMAI DALAM DISKUSI YANG SEHAT



8.

HORMATI PRIVASI ORANG LAIN



9.

JANGAN MENYALAHGUNAKAN KEKUASAAN



10.

MAAFKAN JIKA ORANG LAIN MEMBUAT KESALAHAN



TIPS KIRIM EMAIL SESUAI NETIKET



Teknologi memang menghilangkan faktor jarak dalam komunikasi. Tapi meski bisa diakses kapanpun dan dimanapun, sebuah *email* harus dirancang mengikuti *netiket*, atau etika dalam *berinternet*.

INI DIA TIPSNYA :

1

INGAT SIAPA DIRI KITA

Meski dalam *dunia maya*, ingat kita akan *berkomunikasi* dengan manusia lain. Hindari kata-kata kasar, tidak sopan atau apapun yang bisa *menyinggung perasaan* orang lain.



HURUF DAN TANDA BACA

Cek kembali *huruf* dan *tanda baca*, jangan sampai mengirim *email* dengan banyak kesalahan tulisan yang membuatnya tidak nyaman *dibaca*.

2

3

LESS IS MORE

Sampaikan yang *perlu* Anda sampaikan, tapi jangan bertele-tele sehingga membuat orang jadi bingung. Ramah itu baik, tapi *email* yang *singkat, padat dan jelas*, jauh lebih baik



ATTACHMENT ATTACK!

Tidak semua orang punya koneksi internet yang bagus, hindari mengirimkan *email* dengan *attachment* berukuran super besar. 2-5 MB adalah batas normal yang disarankan.

4

5

WAKTU YANG TEPAT

Kirimkan email di *waktu yang tepat*, yaitu antara jam 9 – 10 pagi. Email yang Anda kirim akan menjadi *email pertama* yang akan dibaca dalam kondisi tubuh yang fit dan siap beraktivitas.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA



8 Etika Bermedia Sosial

2

Gunakan etika atau norma saat berinteraksi dengan siapapun di media sosial.

5

Manfaatkan media sosial untuk membangun jaringan atau relasi.

8

Manfaatkan media sosial untuk menunjang proses pengembangan diri.

1

Hati-hati dalam menyebarkan informasi pribadi (privasi) ke publik.

4

Pastikan unggahan di akun media sosial tidak mengandung unsur SARA.

3

Hati-hati terhadap akun yang tidak dikenal.

6

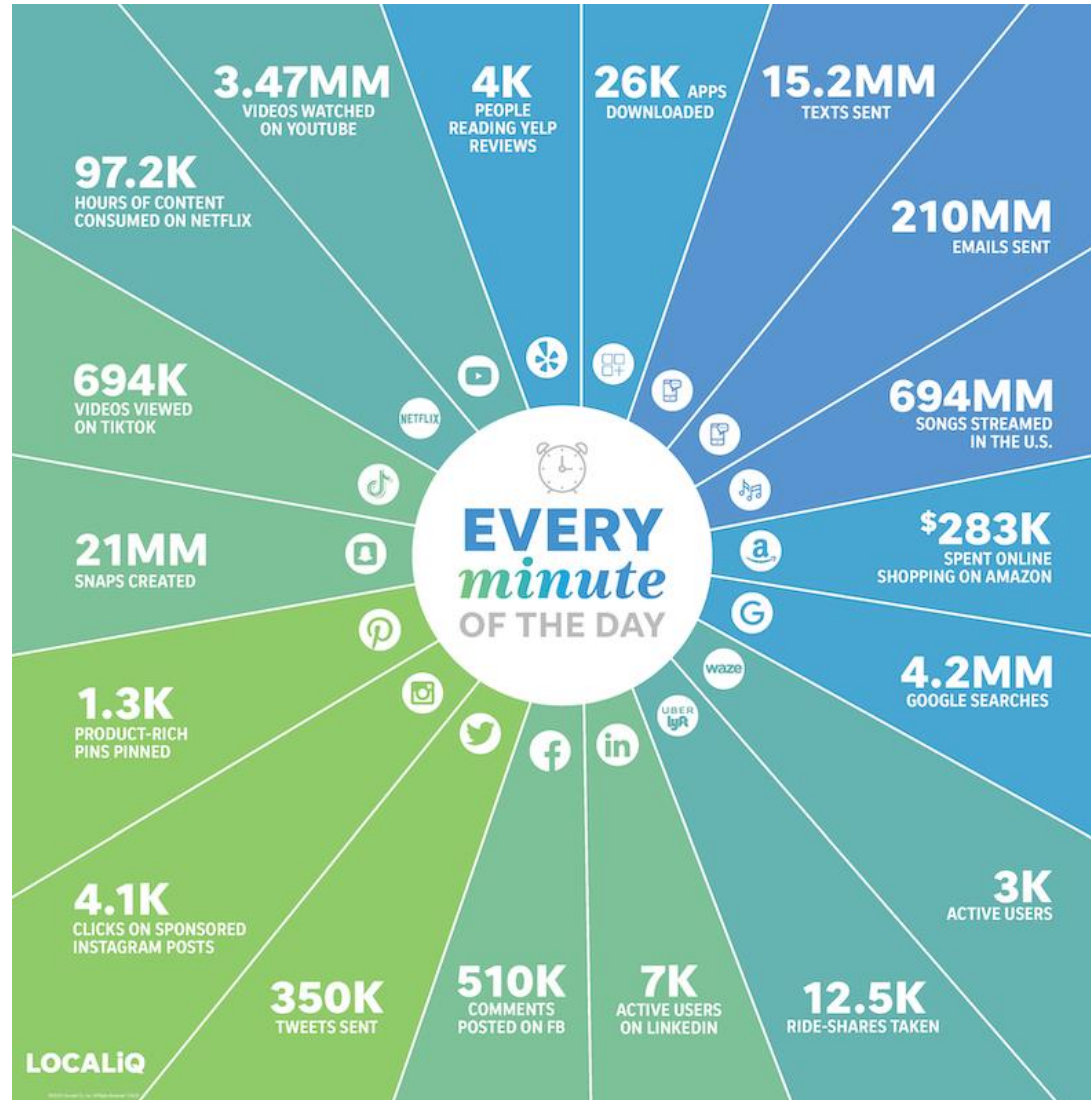
Pastikan mencantumkan sumber konten yang diunggah.

7

Jangan mengunggah apapun yang belum jelas sumbernya.

Kompetensi **Memverifikasi Pesan** Sesuai Standar Netiket

TSUNAMI INFORMASI



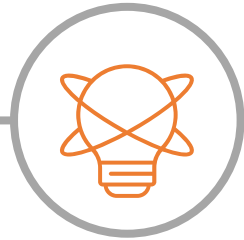
Cara Verifikasi Informasi



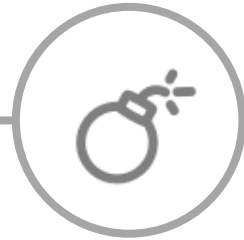
Kompetensi Berpartisipasi Membangun Relasi Sosial dengan Menerapkan Netiket



Menggunakan media sosial dan email berbagi pesan yang bermanfaat



Menggunakan internet untuk berbagi informasi mendidik dan menghibur



Menghindari membahas isu sensitif seperti isu SARA



Menghindari kalimat yang porno dan vulgar selama berkomunikasi



Menggunakan media sosial berbagi foto dan video yang inspiratif

Kompetensi Berkolaborasi Data dan Informasi dengan Aman dan Nyaman di Platform Digital

Caption

Menggunakan Caption yang baik, tidak berbau SARA dan inspiratif kepada orang lain



Hashtag

Menggunakan Hashtag (#) untuk menautkan informasi spesifik berkaitan dengan netiket



Feeds

Menggunakan metode Feeds untuk mengirim pesan berupa kata-kata, foto atau video dari teman



Follow

Menggunakan metode Feeds untuk mengirim pesan berupa kata-kata, foto atau video dari teman



Comment

Menggunakan metode Comment dalam melakukan interaksi satu sama lain dengan menyertakan Mention akun lain



Engagement

Menggunakan metode Engagement seperti likes pada setiap postingan yang positif dan inspiratif



BAB III

WASPADAI KONTEN NEGATIF

Jenis Konten Negatif (berdasarkan UU ITE)

- Melanggar kesusilaan
- Perjudian
- Penghinaan atau pencemaran nama baik
- Pemasaran dan/atau pengancaman
- Penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian pengguna
- penyebaran kebencian atau permusuhan berdasarkan SARA

MOTIVASI PEMBUATAN KONTEN NEGATIF



Ekonomi (Mencari Uang)



Mencari Kambing Hitam



Politik (Menjatuhkan kelompok politik tertentu)



Memecah belah persatuan



HOAKS memanfaatkan masyarakat yang tidak memiliki pengetahuan atau awam dalam mengelola informasi



Perundungan di Dunia Maya (*Cyberbullying*)

Tindakan agresif dari seseorang atau sekelompok orang terhadap orang lain yang lebih lemah (secara fisik maupun mental), dengan menggunakan media digital.



Dapat memunculkan rasa takut si korban, bahkan dapat terjadi kekerasan fisik di dunia nyata/offline

Contoh Cyberbullying

Doxing

membagikan data personal seseorang ke dunia maya

Cyberstalking

mengintip dan memata-matai seseorang di dunia maya

Revenge Porn

membalas dendam melalui penyebaran foto/video vulgar, bisa juga untuk memeras korban

Ujaran Kebencian (*Hate Speech*)

Ujaran Kebencian adalah ungkapan atau ekspresi yang menganjurkan ajakan untuk mendiskreditkan, menyakiti seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan membangkitkan permusuhan, kekerasan, dan diskriminasi kepada orang atau kelompok tersebut

Penghasut membuat konten ujaran kebencian dengan sengaja mengubah fakta-fakta atau disinformasi

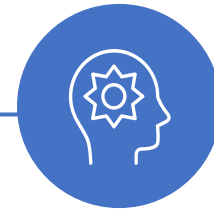
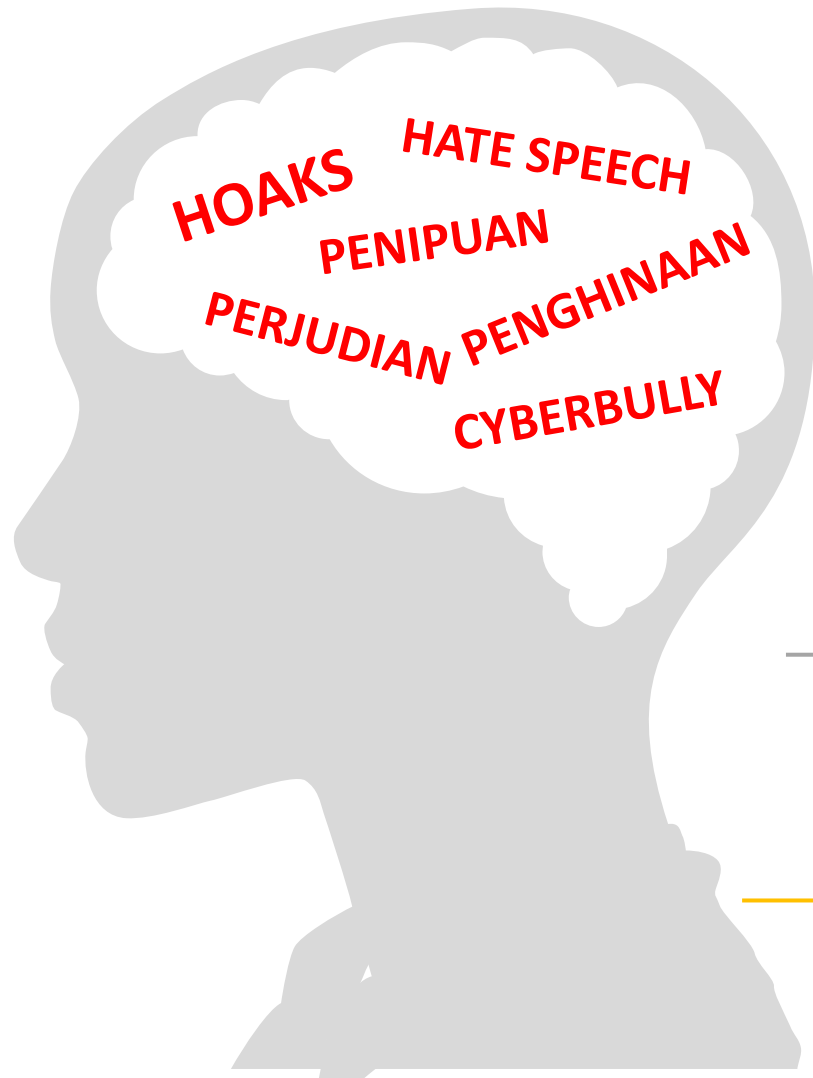
Kata-kata atau gambar, video, audio dipilih yang bersifat memojokkan kelompok atau seseorang

Para pengguna ini akan meneruskan konten ini ke orang-orang lain, bahkan *viral*.

Konten tersebut lalu dibicarakan di dunia nyata (offline) secara intensif, bahkan disertai provokasi

Pada banyak kasus, ujaran kebencian ini dapat membakar massa untuk melakukan kekerasan fisik

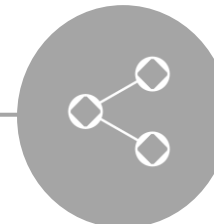
Tindakan Etis Terkait **Konten Negatif**



Analisis Konten Negatif



Verifikasi Konten Negatif



Tidak Perlu Mendistribusikan
Konten Negatif



Produksi Konten yang Bermanfaat /
Positif

Yuk, **Menganalisis** Konten Negatif

”

Siapa yang memproduksi atau mengirim informasi?

Apa tujuan informasi itu dibuat? ”

Tindakan Melawan Banjirnya Konten Negatif



Pict by : Milla

- Membedakan motivasi dalam mencari informasi
- Mengendalikan keinginan dalam mengakses informasi
- Menjala informasi yang bermanfaat
- Jangan mengakses informasi yang dapat merugikan diri sendiri dan oranglain (radikalisme, kriminalitas, predator seks dan merusak moral)

BAB IV

INTERAKSI BERMAKNA DI RUANG DIGITAL

”

Sekarang zamannya **kolaborasi**, bekerja menghasilkan karya bersama, tidak sendiri-sendiri.

Sehingga, dapat menghasilkan karya yang **kreatif** dan **orisinil**.

“

INTERAKSI

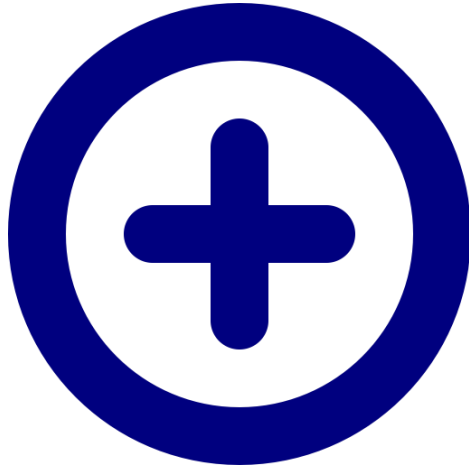
Interaksi merupakan proses komunikasi dua arah antar pengguna terkait mendiskusikan ide, topik, dan isu dalam ruang digital.

Pada media digital, interaksi bersifat **sosial**.

Hasil yang diharapkan adalah **interaksi yang sehat** dan menghangatkan seperti menjalin relasi atau pertemanan pada umumnya



INTERAKSI DI DUNIA DIGITAL



INTERAKSI POSITIF

- menjalin pertemanan di Facebook
- menciptakan ide membuat video atau gambar yang dapat berpengaruh positif bagi orang lain
- membuat startup bersama
- berkomunikasi melalui email
- menyimpan semua data di cloud storage.



INTERAKSI NEGATIF

- memberi komentar negatif
- menyampaikan ujaran kebencian

Konsekuensi Hukum Interaksi Negatif

UU ITE – Pasal 45A (2)

Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

KUHP - Pasal 207 (menghina negara)

Barang siapa dengan sengaja dimuka umum, dengan lisan atau tulisan menghina kekuasaan yang ada di Negara Indonesia atau sesuatu majelis umum yang ada di sana, dihukum penjara selama-lamanya satu tahun enam bulan atau denda sebanyak-banyaknya Rp 4.500-



PARTISIPASI

Partisipasi merupakan proses terlibat aktif dalam berbagi data dan informasi yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain

Proses ini berakhir pada **menciptakan konten kreatif dan positif untuk menggerakkan lingkungan sekitar.**



PARTISIPASI POSITIF



Partisipasi Warga Mencetak Poster dan Spanduk Protokol Kesehatan Buatan Japelidi

Konsekuensi Hukum Partisipasi Negatif

UU ITE – Pasal 28 (1)

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).



KUHP - Pasal 156A

Dipidana dengan pidana penjara selama-lamanya lima tahun barangsiapa dengan sengaja di muka umum mengeluarkan perasaan atau melakukan perbuatan yang pada pokoknya bersifat permusuhan, penyalahgunaan atau penodaan terhadap suatu agama yang dianut di Indonesia.

KOLABORASI

Kolaborasi merupakan proses kerjasama antar pengguna untuk memecahkan masalah bersama



Berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat, dan etis dengan bekerja sama dengan kelompok masyarakat dan pemangku kepentingan lainnya.



KOLABORASI POSITIF

(4) ISU LOKALITAS: 42 BAHASA DAERAH

Japelidi lawan hoaks Covid-19

The infographic consists of 10 panels, each representing a different local language. Each panel contains five numbered tips for preventing COVID-19, such as washing hands, wearing masks, and avoiding public places. The languages used include Indonesian, Javanese, Sundanese, and various regional dialects like Batak, Banjar, and others.

Kolaborasi Japelidi dengan organisasi pemerintah, komunitas, media, dan warga untuk melakukan kampanye melawan hoaks COVID-19 termasuk dengan membuat konten dalam 42 bahasa daerah.

The screenshot shows the 'Cek Fakta' (Fact Check) website interface. It features a video player for a video titled '[SALAH] Video Jalan Amblas di Kawasan Songgoriti, Kota Batu, Malang'. Below the video, there is a red label indicating the video is 'SALAH [FALSE CONTEXT]'. The page includes a 'BERITA' section with a short article, a 'HASIL CEK FAKTA' section with a detailed explanation of the video's context, and a 'REKOMENDASI' section with links to related content. The website also displays a grid of media partner logos and a 'Didukung Oleh' (Supported by) section with logos of various organizations.

Kolaborasi Mafindo dengan berbagai Media Daring meluncurkan cekfakta.com untuk verifikasi hoaks

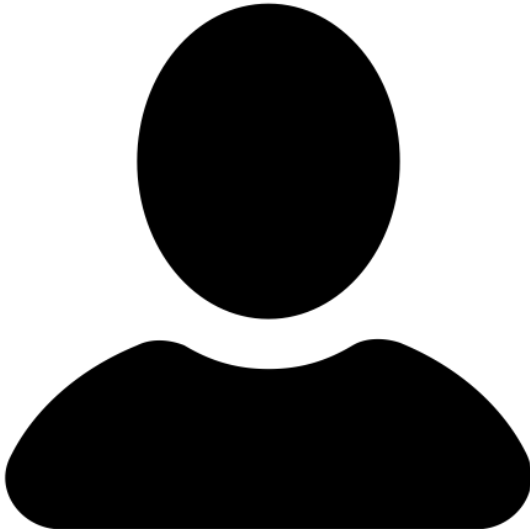
”

Kolaborasi positif, dapat menjadi sistem pendukung bagi kita dalam menghadapi berbagai serangan informasi di dunia internet.

Sebaliknya **kolaborasi negatif** dapat menjebloskan kita pada pusaran perspektif yang salah bahkan ranah hukum.

“

Penerapan Etika dalam Berinteraksi, Partisipasi, dan Kolaborasi di Ruang Digital



Haruskah kita meminta izin kepada pihak-pihak yang akan dicatut namanya, gambar, atau videonya? Mengapa?

Bagaimana perasaan kita jika seseorang yang dicatut nama, gambar, atau videonya kemudian menimbulkan masalah, karena membuat pihak tersebut dirugikan?

Bagaimana jika kita melihat hasil karya kita sudah baik, namun orang lain melihatnya tidak layak? Apakah yang membuatnya berbeda? Mengapa?

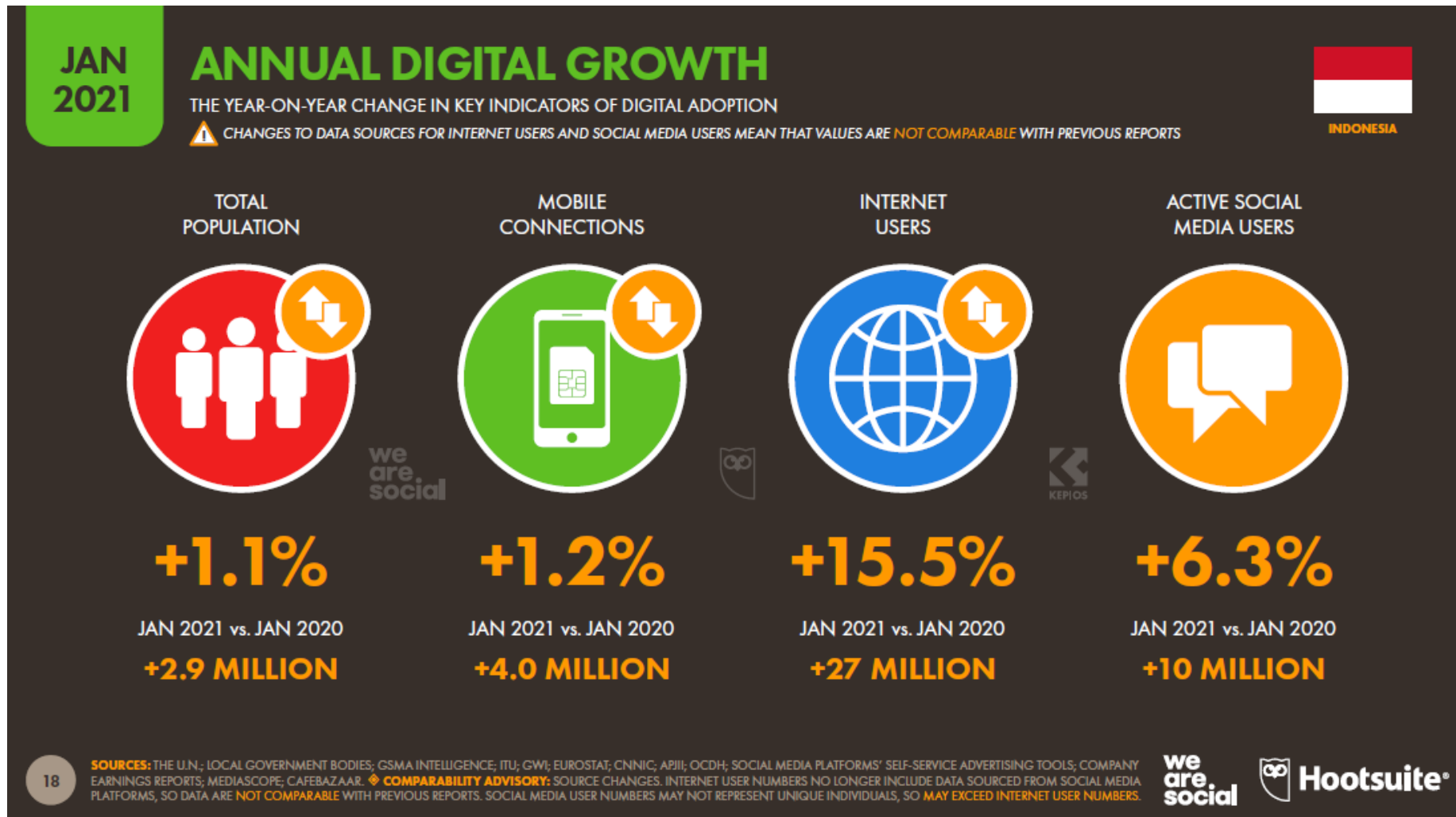
Segitiga Etika dari Sudut Pandang Subjek



BAB V

**YUK, KITA BERINTERAKSI DAN
BERTRANSAKSI SECARA BIJAK**

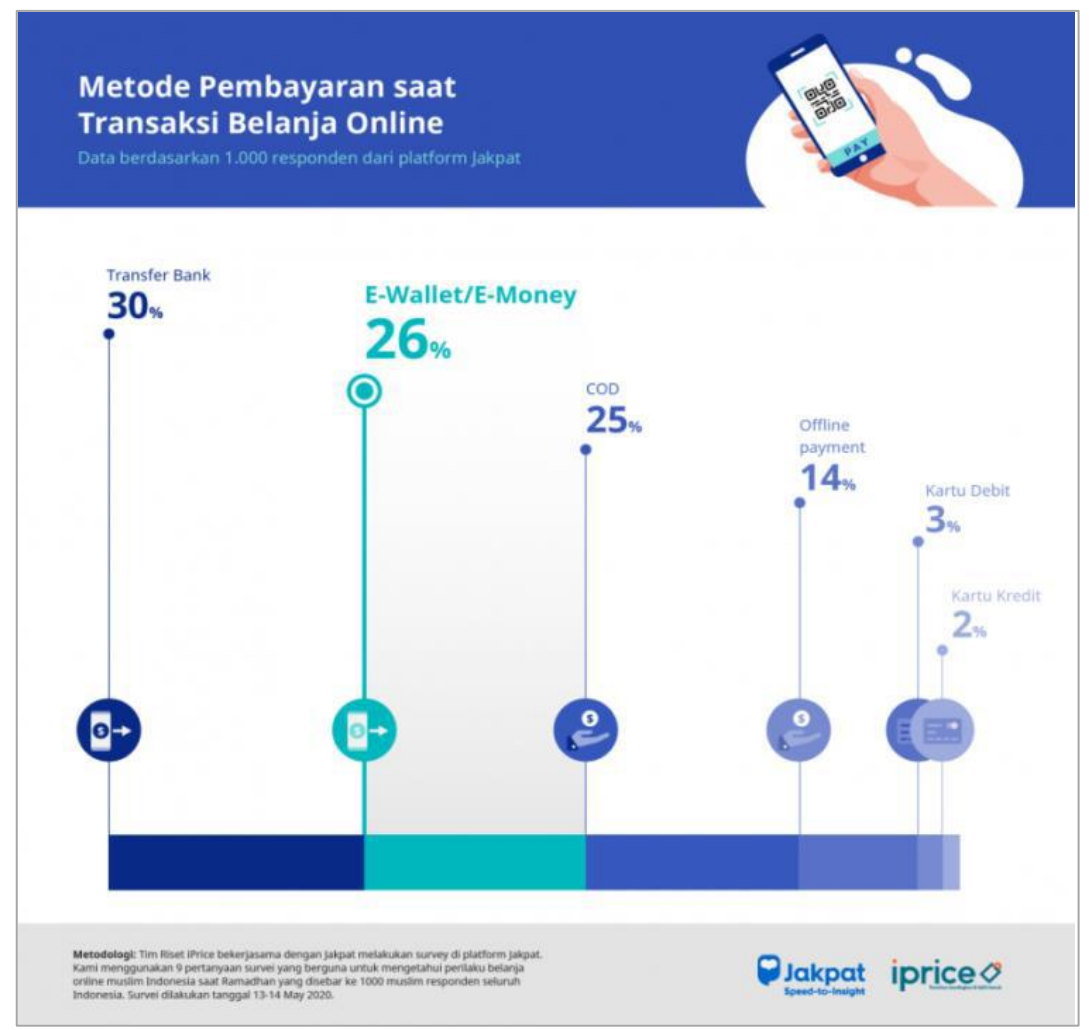
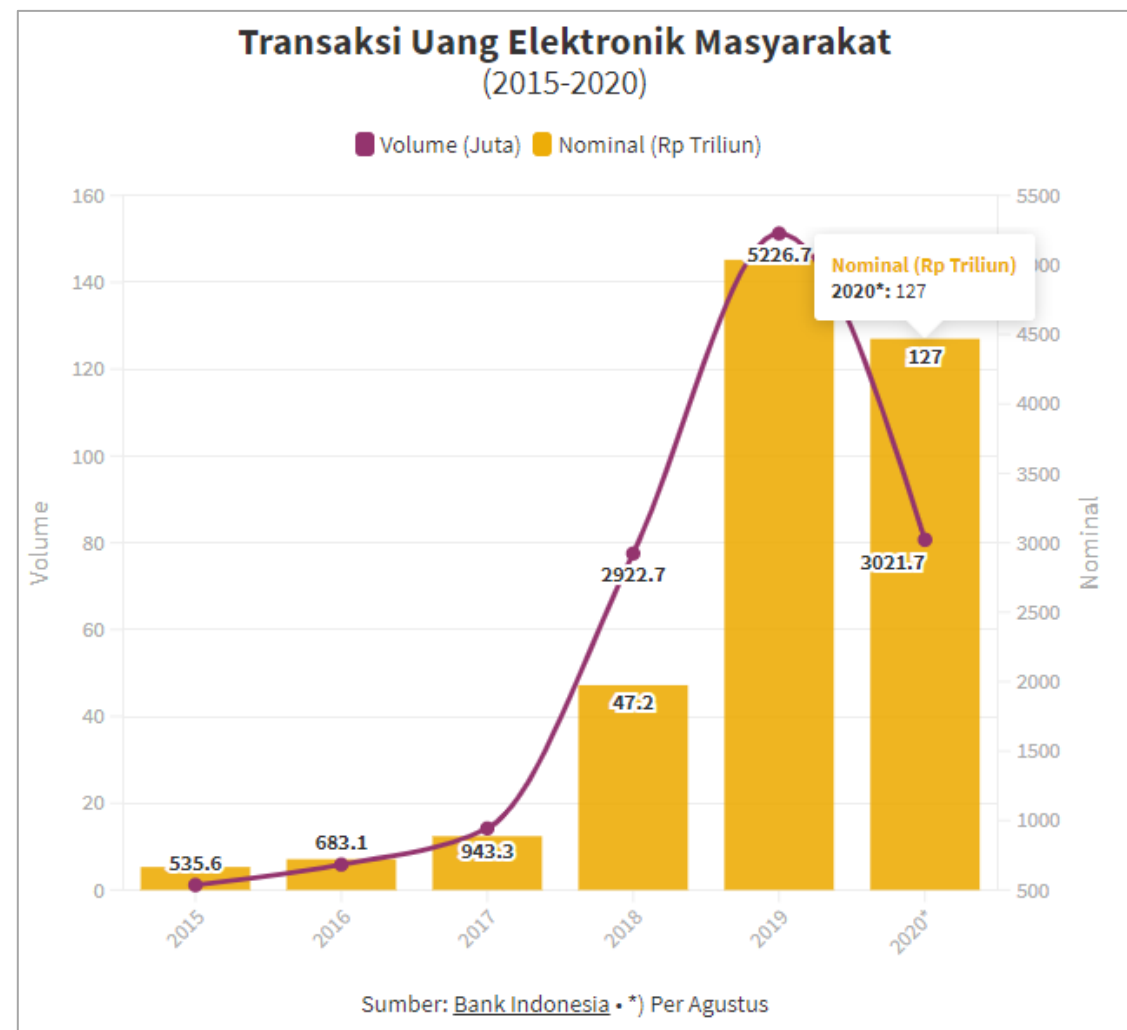
Indikator Pertumbuhan Digital Indonesia



Aktivitas E-Commerce di Indonesia



Penggunaan Uang Elektronik



INTERAKSI



Kebutuhan bagi makhluk sosial

Interaksi dapat dilakukan tidak hanya dengan bertatap muka secara langsung tetapi juga melalui atau termediasi oleh komputer atau perangkat sejenis

Saat berinteraksi di dunia digital harus memperhatikan bagaimana kita berinteraksi serta dampak dari interaksi yang terjadi.

CIRI KHAS INTERAKSI RUANG DIGITAL



Comment



Like



Emoticon

TRANSAKSI ELEKTRONIK



Transaksi atau pertukaran barang/jasa atau jual beli yang berlangsung di ranah digital

Menggunakan komputer, jaringan komputer, dan media elektronik lainnya, dan dilakukan dengan system elektronik yang disepakati oleh para pihak

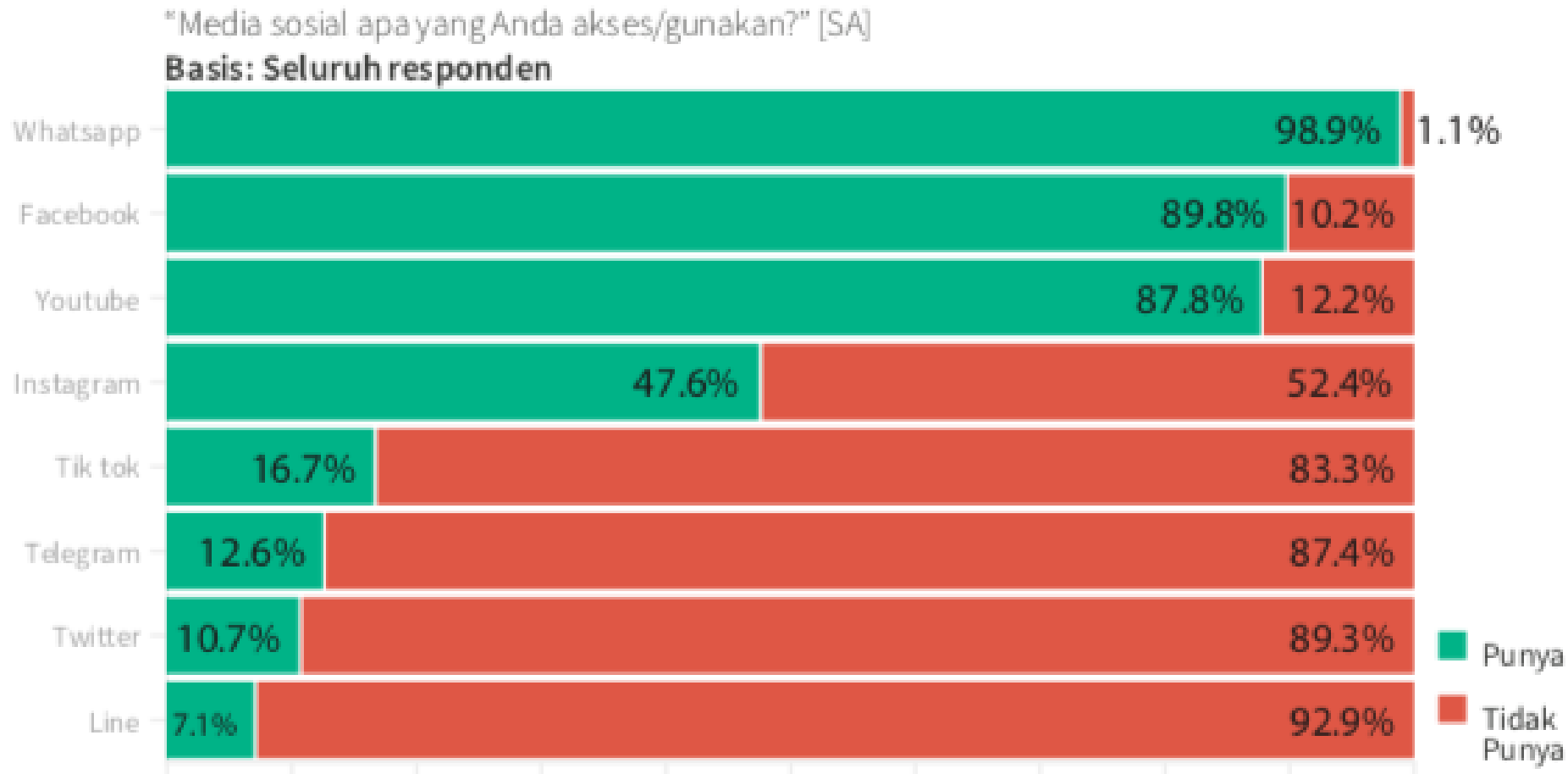
Terjadi pada saat penawaran transaksi yang dikirim oleh pengirim telah diterima dan disetujui oleh penerima

Ragam Media Sosial

Jenis	Tujuan	Contoh
<i>Social Networks</i>	Menghubungkan Pengguna	<i>Facebook, Twitter, LinkedIn</i>
<i>Media Sharing Networks</i>	Berbagi foto, video, dan jenis konten lainnya	<i>Instagram, SnapChat, Youtube</i>
<i>Discussion Forums</i>	Berbagi cerita dan gagasan	<i>Reddit, Quora, Digg</i>
<i>Bookmarking and Content curation networks</i>	Menemukan, menyimpan, dan membagikan konten-konten baru	<i>Pinterest, Flipboard</i>
<i>Consumer review networks</i>	Mencari dan Mengulas Produk dan Jasa tertentu	<i>Yelp, Tomato, TripAdvisor</i>
<i>Blogging and Publishing Networks</i>	Mempublikasi konten	<i>Wordpress, Tumblr, Medium</i>
<i>Social Shopping networks</i>	Menemukan dan mengikuti tren serta berbelanja daring	<i>Polyvore, Etsy, Fancy</i>
<i>Interest-based networks</i>	Membagikan minat dan hobi	<i>Goodreads, Hpuzz, Last.fm</i>
<i>Sharing economy networks</i>	Beriklan serta bertansaksi produk dan layanan	<i>Airbnb, Uber, Taskrabbt</i>
<i>Anonymous social networks</i>	Berinteraksi secara anonim	<i>Whisper, Ask.fm, AfterSchool</i>



Penggunaan Media Sosial di Indonesia



Alasan Penggunaan Media Sosial

"Apa saja alasan Anda menggunakan media sosial?" [MA]

Basis: Responden yang menggunakan medsos



Etika Membuat Akun



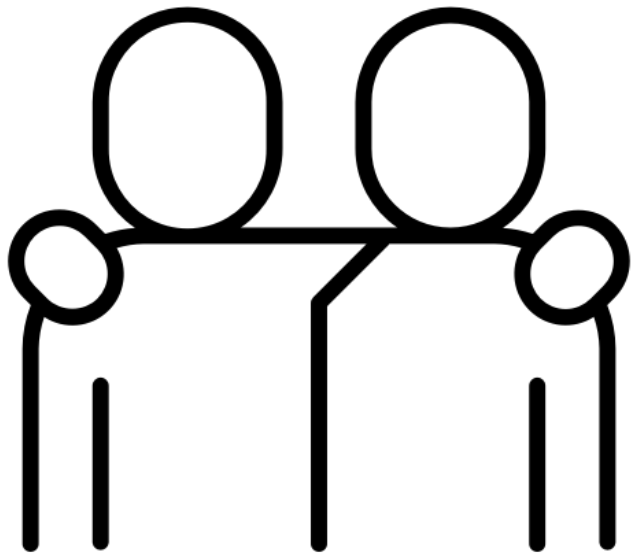
ETIKA MEMBUAT AKUN

Jaringan Penglat Literasi Digital

SIBER KREASI

1. Gunakan identitas asli
2. Apabila menggunakan foto di profil, gunakan foto diri kita bukan orang lain
3. Apabila menuliskan deskripsi diri/bio/profil, tulis dengan baik dan jelas
4. Gunakan bahasa yang sopan dan santun dalam profil kita
5. Tidak menampilkan informasi yang mengandung data pribadi, SARA, pornografi dan pornoaksi di profil kita
6. Kenali fitur-fitur di platform media sosial yang kita tuju

Membangun Jaringan Pertemanan



- 01 Mari berteman dengan orang yang kita kenal sebelumnya
- 02 Apabila teman baru, lebih baik kita telusuri dahulu informasi tentang dia, lewat internet atau temannya
- 03 Apabila mencari teman baru, sebaiknya teman tersebut memiliki kesamaan pertemanan atau minat dengan kita
- 04 Berteman dengan orang yang menggunakan identitas asli
- 05 Bila ragu, verifikasi akun tersebut dengan cara diantaranya cek foto, cek history-nya, dan cek dengan siapa mereka berteman
- 06 Bila kita mengikuti (follow/subscribe) sebaiknya akun yang telah terverifikasi

ETIKA BERINTERAKSI DI MEDIA SOSIAL

1. Dalam berinteraksi gunakan Bahasa yang baik dan sopan.
2. Apabila kita mengunggah foto/informasi/video sebaiknya mengedepankan nilai-nilai kesopanan dan tidak mengandung SARA hingga pornografi.
3. Bijaksana dalam memberikan tanda like/love/suka.
4. Bijaksana dalam meneruskan foto/informasi/video yang anda terima di media sosial.
5. Bijaklah dalam memberikan komentar.
6. Bila meneruskan foto/video sebaiknya tidak dipotong yang dapat memberikan perbedaan makna atau persepsi.
7. Apabila melakukan *screen shots* percakapan sebaiknya tidak digunakan untuk merugikan orang lain.
8. Bila mengunggah foto/informasi yang kita dapatkan dari orang lain/dari media sosial, kita sebaiknya menyertakan sumber dan menghormati hak cipta.
9. Jangan takut untuk melaporkan akun yang bermasalah dan meresahkan.
10. Jangan memberikan informasi yang bersifat pribadi saat berinteraksi di media sosial.



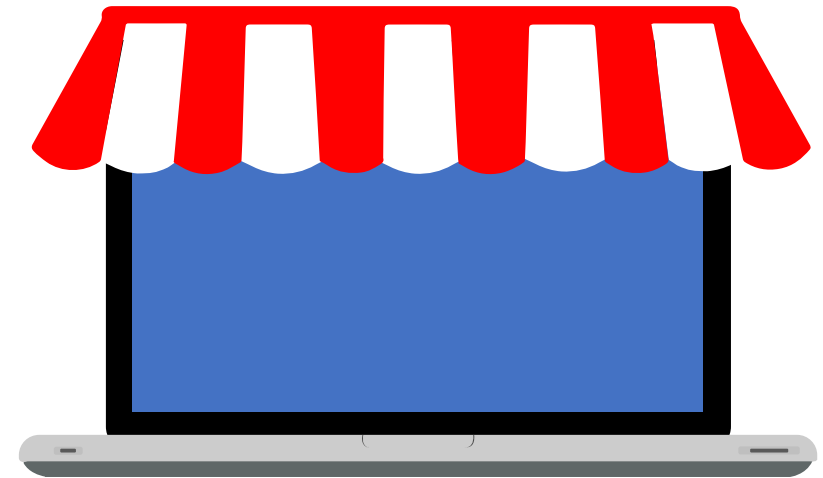
Etika Bertransaksi Daring

1. Daftarkan diri baik penjual dan pembeli sesuai dengan ketentuan yang disyaratkan platform belanja daring yang diinginkan.
2. Kenali dengan baik seluruh fitur yang tersedia, seperti kebijakan penjualan, detail produk, keamanan akun, proses pembayaran dan pengembalian produk yang dijual, pengiriman produk.
3. Pastikan perangkat digital yang digunakan untuk transaksi daring sudah aman.
4. Baik penjual maupun pembeli sebaiknya memberikan dan dapat mengakses layanan bantuan yang disediakan e-commerce.



Etika Pelapak

1. Jadilah penjual/pelapak barang/jasa yang tidak melanggar hukum.
2. Jujur mendeskripsikan Informasi mengenai produk yang dijual (tulisan, gambar/foto produk).
3. Informasi mengenai harga produk yang akan dijual sesuai dengan aslinya
4. Selalu berusaha membalas calon pembeli yang bertanya atau memberi komen
5. Melakukan unggahan dengan kata-kata sopan dan tidak mengandung SARA
6. Balasan terhadap komen tetap sopan dan tidak menyinggung
7. Bila memberikan promosi, diberitahukan dengan jelas dan masuk akal
8. Barang/jasa sebaiknya dijelaskan pada spesifikasi produk
9. Tidak memaksakan pembeli untuk memberi umpan balik yang baik.
10. Selalu memberikan layanan purna jual.
11. Bila menjadi *reseller*, sertakan dalam keterangan Anda.
12. Bila akan terjadi keterlambatan pengiriman, sebaiknya menginfokan kepada pembeli
13. Bila barang yang sudah dibayarkan tidak ada maka sebaiknya menginfokan kepada pembeli dengan mengembalikan dana yang telah kita terima.



MENJAGA DIRI SAAT BERTRANSAKSI



1. Kelola kata sandi (*password*) pada ponsel/komputer dengan kata sandi yang unik, tidak membagikannya kepada siapa pun, serta melakukan perubahan secara berkala

2. Pastikan keluar (*log out*) dari akun saat selesai bertransaksi daring serta menutup aplikasi transaksi tersebut

3. Gunakan perangkat pengamat (*fire-wall*) dan antivirus

4. Gunakan email dengan baik, sebaiknya tidak membalas email/pesan dari sumber yang tidak diketahui

5. Amati metode pembayaran yang telah disepakati/ditetapkan

6. Pelajari metode konfirmasi dan klaim



BAB VI

MEDIA DIGITAL TIDAK

MENGUBAH *HUMAN BEING*

Internet adalah anugerah, tetapi bisa menjadi bencana manakala teknologi “hanya bisa mengendalikan kita” manusia, tanpa jiwa-jiwa yang beretika



Etika hadir sebagai seorang bijak, yang mengingatkan kembali hakikat teknologi sebagai anugerah bagi manusia

Etika digital ditawarkan sebagai **pedoman** menggunakan berbagai platform digital secara sadar, tanggung jawab, berintegritas, dan menjunjung nilai-nilai kebajikan antar insan dalam menghadirkan diri, kemudian berinteraksi, berpartisipasi, bertransaksi, dan berkolaborasi dengan menggunakan media digital.

”

Mari kita rayakan teknologi, kita hormati ilmu pengetahuan, kita dukung semua bentuk kemajuan, tetapi semua harus demi mengangkat derajat manusia.
Etika ada karena kita adalah *human being*.

“



Modul ETIS BERMEDIA DIGITAL (KOMINFO – JAPELIDI – SIBERKREASI)

Follow IG
[@siberkreasi](https://www.instagram.com/siberkreasi)
[@internetsehat.id](https://www.instagram.com/internetsehat.id)

Beberapa template presentasi berasal dari allppt.com dan presentationgo.com
Icon dalam presentasi ini diambil dari iconfinder.com