



LITERASI DIGITAL PILAR ETIKA DIGITAL

Presented By
Wawan Hermawan



LATAR BELAKANG

- 1 **PASAL 28 AYAT (1) ; (2) UU ITE NO.19 / 2016**
Larangan penyebaran berita bohong & ujaran kebencian.
- 2 **KULTURAL**
Interaksi & komunikasi beragam kultur yang berbeda di ruang digital
- 3 **KOLABORASI**
Berbagai cara membangun hubungan lebih jauh & berkolaborasi dengan orang lain
- 4 **MEDIA SOSIAL**
Kendali oleh netizen sehingga lemah dalam verifikasi, independensi, dan akuntabilitas.
- 5 **MARAKNYA KEBOHONGAN**
Sulit membedakan antara berita, opini, fakta, dan analisis.
- 6 **UJARAN KEBENCIAN**
Bersembunyi di balik hak atas kebebasan berpendapat



VIRAL

tanpa

MORAL



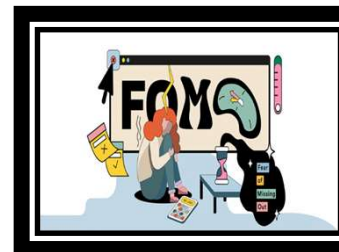
Flexing



Sad fishing



Cyberbullying



FOMO

Kita hidup di era apa ?



Dynamic Muller-Lyer Illusion - **DR. Franz Carl Muller**



**Melihat
Bahwa**



**Berfikir
Mengapa**

CIRI-CIRI

1. Informasi yang masif
2. Emosi kalahkan fakta
3. Sensasi kalahkan esensi

**ERA
POST
TRUTH**

DEFINISI

Keadaan saat manusia lebih reaktif terhadap hal yang terkait perasaan & keyakinan daripada fakta.

Sumber : www.kompaspedia.kompas.id

ETIKA TAK SEKEDAR ETIKET

01

Apa tanggung jawab moral saya terhadap konten?



02

Apakah orang lain diperlakukan sebagai alat/sarana semata

03

Siapa diuntungkan/dirugikan dari tindakan saya?

04

Apa yang didapatkan korban dari tindakan saya di medsos?

05

Apakah tindakan saya mengarah kepada kebaikan/nilai tertentu?

ETIKA DIGITAL

*Kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan & mengembangkan tata kelola etika digital (**netiquette**) dalam kehidupan sehari-hari.*



etika

NETIKET

Tata Krama dalam menggunakan internet (etika berinternet)



Sebagai warganet, harus tahu aturan dan tata krama yang berlaku untuk menjaga hubungan sosial masyarakat selama berinteraksi di internet. Penerapan etika digital sifatnya untuk menjaga dan merawat kenyamanan dalam memanfaatkan teknologi digital



Gerakan Hidup Sederhana

PP NO. 42/2004 dan SE MENPAN RB
NO.13/2014 Tentang Gerakan Hidup
Sederhana ASN

Saling Menghormati

TAP MPR NO. VI/2001 Tentang Etika
Kehidupan Berbangsa (Etika Sosial
dan Budaya)

Selflessness

UU NO. 20 / 2023 Tentang ASN dan TAP MPR
NO. VI/2001 Tentang Etika Kehidupan
Berbangsa (Etika Politik dan Pemerintahan)

Menghargai HAKI

UU NO. 28/2014 Tentang Hak
Kekayaan Intelektual



10 NETIKET DI DUNIA DIGITAL

- ⚙ Ingatlah keberadaan orang lain
- ⚙ Taat kepada standar perilaku online yang sama di dunia nyata
- ⚙ Berpikir lebih dulu sebelum berkomentar dan posting
- ⚙ Hormati waktu dan kuota orang lain
- ⚙ Gunakan bahasa yang sopan
- ⚙ Bagilah ilmu dan keahlian
- ⚙ Menjadi solutif dalam diskusi yang sehat
- ⚙ Hormati privasi orang lain
- ⚙ Jangan menyalahgunakan kekuasaan
- ⚙ Maafkanlah jika orang lain berbuat kesalahan.

IMAGE MANIPULATION

Teknik digital untuk memodifikasi hasil fotografi yang digunakan sebagai sarana pembunuhan karakter lawan

DEKONTEKSTUALISASI

Melepaskan suatu pernyataan dari konteksnya yang dimaksudkan untuk menciptakan kambing hitam atau memancing emosi publik.

TEKNIK AGRESIF YANG MENYESATKAN

DEEPPFAKES

Rekaman video/audio persis sama aslinya untuk meyakinkan audience, padahal isi informasinya sudah dimanipulasi untuk menghancurkan orang

TROLLING

Berupa unggahan pesan jahil atau membakar dengan sengaja di blog, kelompok, forum untuk provokasi respon kemarahan.

ARGUMEN EKSTRAPOLASI

Argumen yang mendasarkan pada data yang minim, tetapi kesimpulannya sensasional

ARGUMEN AD INFINITUM

Argumen yang diungkap dengan mengulang-ulang pernyataan seakan menjadi benar

TEKNIK ARGUMENTASI YANG MENYESATKAN

WEAPONIZED INFORMATION

Informasi untuk memengaruhi persepsi penerima agar skeptis atau berubah keyakinan / sikapnya.

SKEMATISASI

menyederhanakan argumen agar bisa jadi karikatur provokatif

KOMUNIKASI PHATIQUE & HEADLINE PROVOKATIF

Gaya bahasa dan pemasangan headlines yang kontroversi (menjebak, isi tidak sesuai) hanya untuk menarik perhatian audience



CYBER BULLYING

- *Terjadi di media sosial, platform chatting, bahkan platform bermain games.*
- *Dampaknya lebih buruk dari pembulian yang dilakukan secara langsung ketika terdapat ajakan untuk bullying*

PENCEGAHAN



Gunakan Medsos sesuai dengan kebutuhan



Jaga sikap & etika dalam interaksi di Medsos



Hindari akun-akun provokatif



Saring informasi & gunakan medsos dengan optimal

JENIS CYBERBULLYING

...



DOXING

Membagikan data
personal ke dunia
maya



CYBER STALKING

Mengintip & memata-
matai seseorang di
dunia maya



NON-CONSENTUAL INTIMATE IMAGE

Balas dendam dengan
sebarikan foto/video
vulgar untuk memeras
korban.

Apa yang harus dilakukan saat terkena *cyberbullying*?



Cari bantuan orang yang dipercaya



Blokir akun media sosial pelaku



Kumpulan bukti-bukti tindakan cyberbullying



Identifikasi tindakan pelaku



Laporkan pada pihak berwajib

Bagaimana dengan *Sadfishing*?

Resikonya apa sih?



Hilang kendali diri



Tidak dapatkan respon



Perasaan kecewa & frustrasi



Memicu gangguan mental

Publikasi dari keadaan emosi / sedih yang berlebihan agar dapat simpati orang lain



Yuk Kita Hindari!

Menangis



Curhat



Journaling



Aktivitas Fisik



Internet yang bebas dan tidak terbatas,
diperlukanlah aturan atau batas yang disetujui
dan dipahami bersama. Pentingkan memahami
NETIQUETTE karena mengacu pada praktik umum
dan konvensi penggunaan internet

#INDONESIA *MAKIN CAKAP DIGITAL*



- Modul literasi digital dapat diunduh di : **literasidigital.id**
- Modul literasi digital sektor pemerintahan dapat diunduh di : **s.id/modulLDSP**

 **@literasidigitalkominfo**

 **kapasitas kominfo**



THANK YOU!

HP. 081218050288

