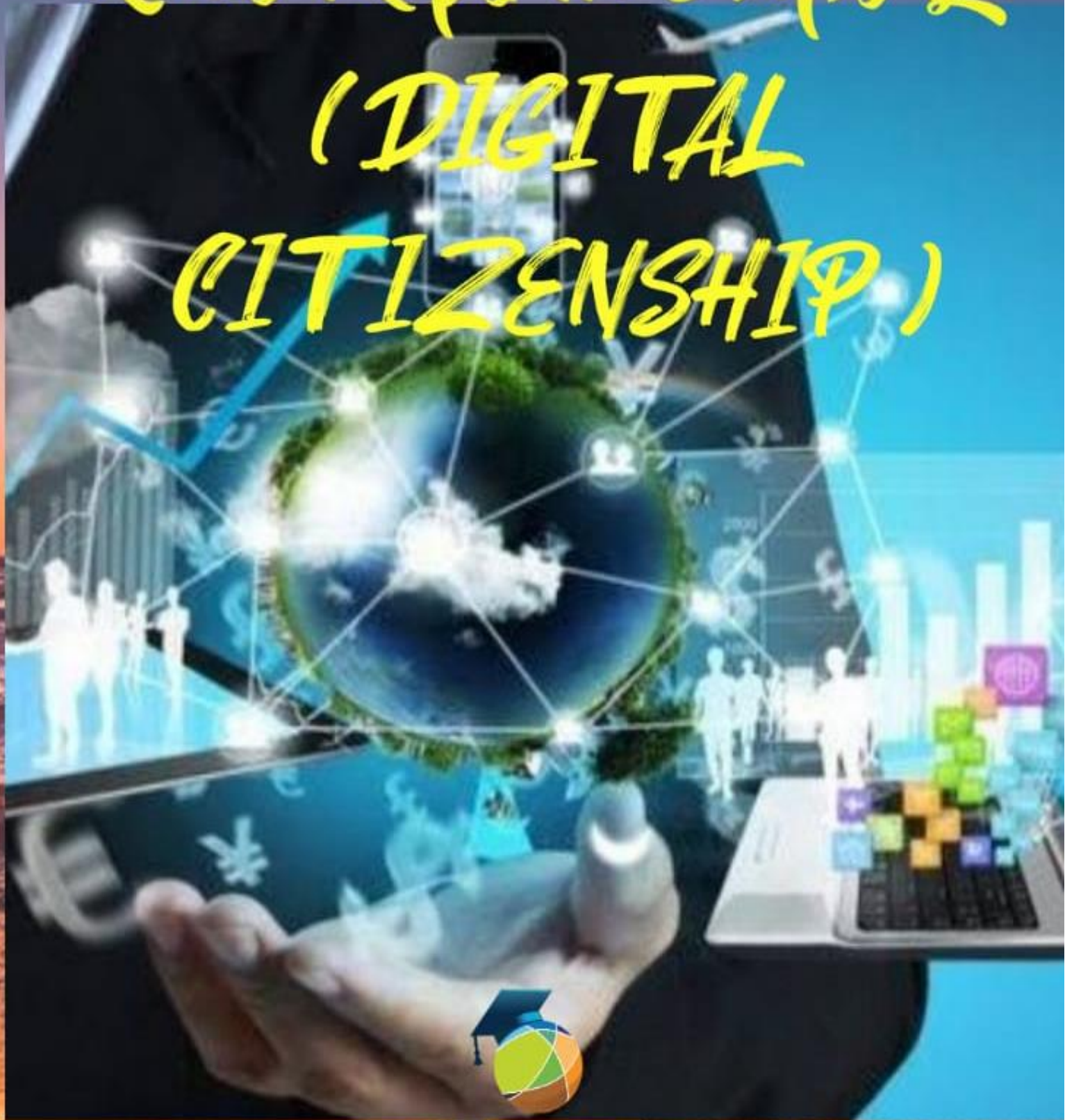


KÉWARÉFAN DIGITAL (DIGITAL CITIZENSHIP)



Digital Citizenship is "how we should act when we are using digital tools, interacting with others online, and what should be taught to help the next generation be better stewards of this technology."

I. KONSEP KEWARGAAN DIGITAL

A. Pengertian Kewargaan Digital

Warga digital adalah orang yang menggunakan teknologi informasi (IT) untuk terlibat dalam masyarakat, politik, dan pemerintah. Menurut *Karen Mossberger*, penulis *Digital Citizenship: The Internet, Society, and Participation*, **warga digital** adalah "mereka yang menggunakan internet secara teratur dan efektif". Mereka juga memiliki pemahaman yang komprehensif tentang kewarganegaraan digital, yaitu perilaku yang tepat dan bertanggung jawab saat menggunakan teknologi.



Gambar 1. Siswa sebagai Warga Digital

Kewargaan Digital adalah norma perilaku jujur, bertanggung jawab, dan peduli terkait dengan pemanfaatan Informasi dan Teknologi Komunikasi (ICT) secara bersama. Kewargaan digital adalah konsep yang memberikan penyadaran penggunaan teknologi informasi di dunia maya secara bertanggung jawab dengan baik dan benar.

Hal ini memiliki banyak implikasi, di antaranya pemilihan kata yang tepat dalam berkomunikasi, tidak menyinggung pihak lain dalam memutakhirkan (*update*) status, tidak menyebarkan ujaran kebencian dan SARA, tidak membuka tautan yang mencurigakan, dan sebagainya.

B. Lingkungan Digital

Mike Ribble mengelompokkan pelaksanaan kewargaan digital dalam tiga lingkungan yang memuat sembilan unsur sebagai berikut :



Gambar 2. Lingkungan Digital

1. Lingkungan Belajar

Informasi dan teknologi komunikasi telah menjadi bagian dari lingkungan pembelajaran seperti untuk mencari informasi, data, maupun rujukan untuk keperluan pembelajaran. Beberapa unsur yang perlu diperhatikan adalah seperti berikut.

a. Akses Digital

Mengakses fasilitas ICT adalah hak dasar setiap warga digital. Namun, tidak semua orang memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses fasilitas tersebut. Bahkan, banyak yang masih memperjuangkan hak tersebut. Namun sekarang akses digital makin mudah diperoleh. Tantangan selanjutnya adalah pemanfaatan akses digital secara cerdas dan bertanggung jawab dalam rangka kebersamaan sebagai warga digital dalam dunia maya.

b. Komunikasi Digital

Perkembangan teknologi digital telah mengubah sikap seseorang dalam berkomunikasi. Berbagai bentuk komunikasi digital telah tersedia, seperti *e-mail*, *sms*, *chatting*, *forum*, dan berbagai bentuk lainnya yang memungkinkan setiap individu untuk terus dapat terhubung dengan individu lainnya.

Setiap warga digital mengetahui berbagai jenis komunikasi menggunakan berbagai media digital. Warga digital juga diharapkan mengetahui kelebihan dan kekurangan dari setiap jenis media komunikasi tersebut, sehingga dengan cerdas dapat memilih penggunaan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan.

c. Literasi Digital

Teknologi menjadi konten dalam pembelajaran, sekaligus menjadi media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Literasi digital merupakan proses pembelajaran mengenai teknologi dan pemanfaatannya. Menghadapi munculnya berbagai

teknologi baru sebagai warga digital, diharapkan dapat segera menyesuaikan sehingga tidak terpaku pada satu jenis teknologi yang sudah ada. Selalu mempertimbangkan dengan cerdas media yang paling tepat sesuai dengan kebutuhan.

2. Lingkungan Sekolah

a. Hak dan Kewajiban

Sebagai sesama warga digital yang menggunakan teknologi dan sumber daya yang sama secara bersama, setiap warga digital memiliki hak dan kewajiban yang sama berdasarkan kesepakatan norma. Setiap warga digital memiliki hak atas privasi maupun kebebasan bicara. Akan tetapi, setiap warga digital juga memiliki kewajiban untuk menghormati privasi orang lain maupun berbicara tanpa menyakiti perasaan orang lain.

Perlu diingat, bahwa setiap negara mengatur hak dan kewajiban warga negaranya dalam berinteraksi menggunakan perangkat digital. Sebagai warga negara Indonesia harus memperhatikan hukum yang berlaku di Indonesia, dan di mana pun Anda berada.

b. Etika

Walaupun dalam dunia digital para pengguna tidak saling bertatap muka, seringkali mereka melupakan bahwa di balik setiap posting, di balik setiap akun, terdapat pengguna lainnya yang dapat tersinggung jika melanggar tata krama. Etiket digital bertujuan untuk menjaga kenyamanan perasaan pengguna lainnya. Hal yang sudah biasa, belum tentu baik. Hal yang sudah baik, perlu dibiasakan.

c. Keamanan

Dalam dunia nyata, kita membangun pagar, mengunci pintu, menambahkan alarm di rumah kita dengan alasan keamanan. Dalam dunia digital juga perlu keamanan, seperti meng-install antivirus, *firewall*, mem-*backup* data, dan menjaga data sensitif seperti *username* dan *password*. Setiap orang harus berhati-hati dan melindungi informasi dan data dari perbuatan pihak yang tidak bertanggung jawab.

3. Lingkungan Luar Sekolah

a. Hukum

Hukum digital mengatur etiket penggunaan teknologi dalam masyarakat. Warga digital perlu menyadari bahwa mencuri ataupun mengubah data diri, maupun karya digital orang lain, merupakan perbuatan melanggar hukum. Contoh perbuatan yang melanggar hukum antara lain: mencuri identitas orang lain, plagiarisme, menyebarkan virus, ataupun meretas laman (*website*).

Hukum yang terkait dengan aktivitas warga digital dikenal dengan nama hukum siber (*cyber law*). Di Indonesia, hukum yang terkait dengan kegiatan digital menyangkut 5 aspek:

- i. hak cipta
- ii. merek dagang
- iii. fitnah dan pencemaran nama baik
- iv. privasi
- v. yurisdiksi dalam ruang siber

b. Transaksi

Perangkat digital juga menyediakan fasilitas yang memudahkan seseorang berbelanja atau bertransaksi secara daring. Berbagai situs jual-beli dapat dengan mudah diakses seperti bukalapak.com, olx.co.id, fjb.kaskus.co.id, tokopedia.com, dan berbagai toko daring lainnya. Transaksi juga dapat dilakukan dengan mudah secara elektronik misalnya melakukan pembelian pulsa melalui *Automatic Teller Machine* (ATM), pembelian token listrik, atau pengiriman uang melalui internet banking.

Mudahnya akses dan makin tingginya tingkat kesadaran masyarakat dalam memanfaatkan teknologi komunikasi, ikut mendorong tumbuhnya pasar jual beli dan transaksi daring di Indonesia. Dalam proses tersebut, penjual dan pembeli perlu menyadari kelebihan dan risiko yang didapatkan dari jual beli atau transaksi daring. Kecepatan bertransaksi, kemudahan akses, kemudahan memperbandingkan spesifikasi dan harga produk atau layanan, merupakan beberapa kelebihan transaksi daring. Risiko yang mungkin muncul antara lain, penipuan, perbedaan kualitas barang yang dikirim, jangka waktu pengiriman, atau legalitas barang yang diperjualbelikan.

c. Kesehatan

Di balik manfaat teknologi digital, terdapat beberapa ancaman kesehatan yang perlu diperhatikan, seperti kesehatan mata, telinga, tangan, bahkan keseluruhan badan. Tidak hanya kesehatan fisik, kesehatan mental dapat juga terancam jika tidak mengatur penggunaan teknologi digital secara proporsional.

C. Kiat Aman dalam Jaringan

Seorang warga digital dapat terkena berbagai risiko yang berdampak pada kehidupan, misalnya intimidasi siber (*cyberbullying*), kejahatan siber (*cybercrime*), pelecehan siber (*cyberharrasment*), dan berbagai bahaya lainnya.

Dengan memahami berbagai potensi risiko yang dapat terjadi, kita harus mempersiapkan langkah pencegahannya. Langkah pencegahan terbaik adalah dengan menerapkan kewargaan digital, yaitu langkah yang terkait dengan

- a. bagaimana melindungi diri sendiri;
- b. bagaimana melindungi orang lain; dan
- c. bagaimana melindungi konten.

1. Kiat menggunakan Internet dengan Aman

- a. Lindungi perangkat dan akun terhadap upaya orang lain secara ilegal yang dapat merugikan dengan cara sebagai berikut.
 - Perbaharui perangkat lunak (termasuk *web browser*) secara otomatis.
 - Pasang antivirus dan perangkat lunak *antispyware*.
 - Jangan pernah mematikan firewall.
 - Jika membagikan wireless, gunakan *password*.
 - Gunakan flash drive dengan hati-hati.
 - Pertimbangkanlah sebelum membuka lampiran atau alamat/situs tertentu yang dikirimkan melalui *e-mail* atau pesan singkat jejaring sosial, meskipun mengetahui pengirimnya.

- Kunciilah ponsel dengan *password*/pin untuk mencegah orang lain membuat panggilan, SMS, atau mengakses informasi pribadi.
- b. Jadilah seorang yang baik
- Perlakukan orang lain seperti Anda ingin diperlakukan.
 - Bersimpatilah terhadap teman-teman, jangan hanya menjadi pengamat.
 - Jangan membagikan informasi pribadi orang yang dikenal tanpa izin mereka, misalnya rekan dan anggota keluarga.
- c. Berbagilah dengan hati-hati
- Informasi yang dibagikan secara daring akan masuk ke ranah publik yang tidak terbatas jarak dan waktu. Informasi tersebut dapat ditemukan untuk tahun yang akan datang yang berpotensi dilihat oleh siapapun. Ikutilah berbagai saran berikut untuk melindungi diri dari segala gangguan yang dapat mempengaruhi masa depan.
- Hindari mengambil atau membagikan foto/video yang mengajak kepada hal yang tidak dibenarkan.
 - Membuat jaringan sosial menjadi pribadi (*privat*) untuk mengatur siapa saja yang dapat melihat profil Anda dan siapa saja yang dapat meninggalkan komentar.
 - Jangan membagikan informasi pribadi kepada publik.
 - Berhati-hatilah dalam menambahkan teman.
 - Hindari pertentangan dengan cara memblokir orang yang berpotensi menimbulkan konflik dalam komunitas.
- d. Bergabung dengan cerdas, jujur, dan berhati-hati
- Patuhilah hukum terkait dengan hak cipta.
 - Tinggalkan jauh-jauh kegiatan “*copy-paste*” teks tanpa izin dan pengurusan hak cipta yang jelas.
 - Hanya bergabung dengan jejaring sosial yang sesuai untuk usia, sehingga akan mendapatkan perlindungan privasi.
 - “Bertemu” secara daring dengan “orang asing” secara pribadi dapat menimbulkan risiko. Lindungi diri dengan melibatkan orang tua, orang dewasa atau teman yang tepercaya, apabila diajak untuk bertemu.

2. Privasi dan Keamanan

Privasi dalam kewargaan digital terdiri atas:

- a. informasi pribadi dan;
- b. aktivitas yang dilakukan selama berselancar di internet.

Informasi pribadi berupa usia, alamat, nomor telepon, foto, sekolah, dan nama baik (reputasi), memiliki risiko untuk disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

Kiat keamanan privasi :

- a. Pilih pengaturan akun menjadi privat, dan
- b. Pilih rekan atau pengikut (*followers*) yang dikenal. Jika tidak mengenalnya dengan baik, pertimbangkan secara hati-hati untuk dijadikan teman.

Keamanan dalam kewargaan digital digunakan untuk mengamankan diri dan harta yang dimiliki. Keamanan sangat erat kaitannya dengan kata sandi (*password*). Perhatikan berbagai pertanyaan sebagai berikut :



Gambar 3. Pentingnya Password

- Apakah Anda mengetahui bagaimana cara membuat *password* yang kuat?
- Apakah Anda mengetahui bahwa *e-mail* dan *internet banking* harus memiliki tingkat keamanan yang lebih tinggi dan tidak boleh menggunakan *password* yang sama seperti situs lain?
- Apakah Anda mampu mengingat semua *password* yang dimiliki?

Untuk menjawab pertanyaan di atas, yang dibutuhkan adalah beberapa kiat-kiat pengaturan sandi agar identitas dan rekening bank menjadi lebih aman :

- Jangan mencatat atau menyimpan *password* pada tempat yang mudah ditemukan orang lain.
- Jangan membuat *password* terlalu jelas. Jangan gunakan nama sesungguhnya, tanggal lahir, nomor telepon atau baris keyboard. Pada tahun 2016 ditemukan [25 password terburuk](#) yang mudah ditebak orang :

1. 123456	6. qwerty	11. login	16. 121212	21. master
2. password	7. 1234567890	12. welcome	17. flower	22. hottie
3. 12345	8. 1234567	13. solo	18. passw0rd	23. loveme
4. 12345678	9. princess	14. abc123	19. dragon	24. zaq1zaq1
5. football	10. 1234	15. admin	20. sunshine	25. password1

- Buatlah *password* menggunakan frasa sandi (*passphrase*) yang merupakan frasa gabungan dan memiliki berbagai elemen (huruf besar, huruf kecil, angka, dsb.).

Contoh:

- Passw0rdpanjang!lebihAman.
 - Berbakt!kepada0rangtu4.
 - 5aya5ukaMakan6elimbin9.
- Buatlah *password* yang unik untuk *e-mail* dan rekening bank mulai dari SEKARANG.
 - Ketika mendaftar untuk sebuah situs yang meminta email dan *password*, **JANGAN GUNAKAN PASSWORD YANG SAMA DENGAN EMAIL**. Buatlah satu akun satu *password*.
 - Kata sandi *e-mail* dan perbankan harus unik dan **TIDAK PERNAH DIGUNAKAN SEBAGAI PASSWORD PADA SITUS LAIN**.

- Gantilah huruf dengan angka pada sandi.
 - Gunakan nama situs sebagai sandi.
- g. Sistem pengelolaan yang unik lain adalah dengan menambahkan nama situsnya.
- Gunakan sistem pengelola sandi (*password management*), atau aplikasi yang aman dimana sandi disimpan. Pengelola sandi ada berbagai banyak jenisnya sebagai contoh yang dapat digunakan *offline* saja, yang dapat terhubung Internet, atau yang dapat tersinkronisasi dengan *smartphone* dan masing-masing mempunyai keuntungan tersendiri. Contoh pengelola password yang gratis adalah [Dashlane](#), [Keepas](#).
 - Gunakan pembaca sidik jari (*fingerprint*) pada perangkat yang memungkinkan.
 - Kunci layar (*lock screen*) atau keluar akun (*sign out*).
 - Jika meninggalkan komputer atau handphone, kuncilah layar atau sekalian keluar dari akun. Hal ini sangat penting, sebab apabila lupa untuk keluar (*sign out*) di situs tertentu dapat mengakibatkan akun pribadi mudah dibobol (*hack*).
 - Jangan bagikan sandi kepada ORANG LAIN bahkan TEMAN DEKAT sekalipun.

II. ETIKA KOMUNIKASI DARING

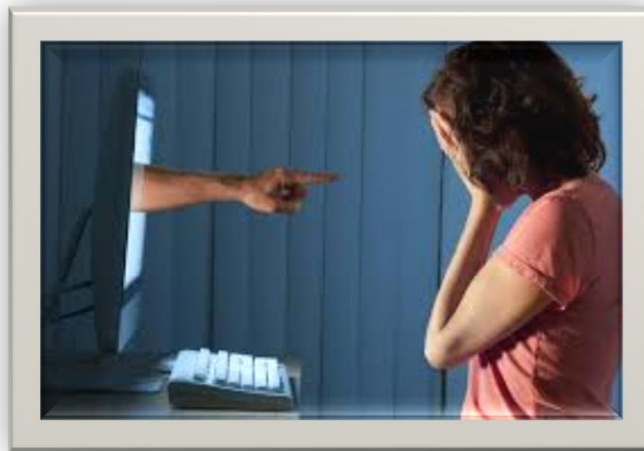
A. Hubungan Daring Yang Positif

Kiat untuk mengelola hubungan daring dengan cara positif :

1. Internet merupakan alat yang hebat untuk menjalin komunikasi dengan orang-orang yang berada pada jarak yang jauh.
2. Bersikaplah baik, sopan, dan hormat kepada siapapun yang berada di dunia digital, bahkan jika semua orang bersikap tidak menyenangkan.
3. Apabila bertemu orang asing dalam kehidupan nyata atau daring, tetap waspada. Lindungi identitas, keamanan dan privasi, serta informasikan kepada keluarga, orang yang ditemui secara daring tersebut.
4. Ingat, Anda selalu memiliki hak untuk mengatakan "Tidak", untuk hal-hal yang tidak sesuai dengan pendapat Anda, atau memutuskan kontak, atau melaporkan siapa saja yang mengganggu kebebasan Anda secara daring.

B. Intimidasi Siber (*Cyberbullying*)

Intimidasi (*Bullying*) adalah perilaku agresif yang tidak diinginkan di kalangan anak usia sekolah yang melibatkan ketidak seimbangan kekuatan. Intimidasi mencakup tindakan seperti membuat ancaman, menyebarkan informasi palsu, menyerang seseorang secara fisik atau verbal, dan mengucilkan seseorang dalam kelompok. Perilaku ini diulang, atau berpotensi untuk diulang, dari waktu ke waktu kepada korban yang dianggap lemah.



Gambar 4. Intimidasi (*Bullying*)

1. Jenis Intimidasi (*Bullying*)

- a. **Intimidasi verbal**, yaitu dengan mengatakan atau menuliskan suatu hal yang bermakna tertentu. Intimidasi verbal meliputi menggoda, memberikan panggilan nama, mengomentari yang tidak pantas, mengejek, dan mengancam.
- b. **Intimidasi sosial**, yang terkadang menyakiti reputasi atau hubungan seseorang. Intimidasi sosial meliputi meninggalkan seseorang dengan sengaja, mengatakan kepada siswa lain untuk tidak berteman dengan seseorang, menyebarkan rumor tentang seseorang, dan memalukan seseorang di depan umum.

- c. **Intimidasi fisik**, yaitu perbuatan menyakiti tubuh atau harta benda seseorang. Intimidasi fisik meliputi menekan/menendang/ menjepit/ mendorong, meludah, mengambil atau menghancurkan barang seseorang, dan gerakan lainnya dengan kasar yang disebabkan anggota tubuh.
- d. **Intimidasi siber** (*cyberbullying*) adalah pemanfaatan teknologi untuk melakukan segala bentuk gangguan guna merendahkan martabat atau pelecehan kepada seseorang. Intimidasi siber adalah segala bentuk gangguan yang dilakukan pelaku atau korban berusia kurang dari 17 tahun dan belum dianggap dewasa secara hukum. Namun, apabila salah satu pihak yang terlibat (atau keduanya) sudah berusia di atas 17 tahun, maka kasus tersebut dikategorikan sebagai kejahatan siber (*cyber crime*) atau pelecehan siber (*cyberharassment*).

Motivasi pelakunya mungkin beragam. Ada yang melakukannya karena marah dan ingin balas dendam, frustrasi, ingin mencari perhatian bahkan ada pula yang menjadikannya sekadar hiburan pengisi waktu luang.

Di dalam dunia maya, bentuk intimidasi siber sangat beragam, misalnya berupa:

- a. mengirim pesan yang menyakitkan/mengancam kepada seseorang melalui *e-mail*, ponsel, game online, jejaring sosial, atau berbagi gambar/video yang dimuat pada media sosial;
- b. mengungkapkan informasi rahasia (pribadi) dengan maksud merusak nama baik;
- c. mengeluarkan seseorang dengan sengaja dari komunitas daring atau jejaring sosial;
- d. mengakses ponsel atau akun jejaring sosial seseorang kemudian memuat pos komentar yang menyakitkan, atau hal lain yang menyebabkan masalah bagi orang tersebut maupun orang lain;
- e. berpura-pura berteman baik dengan seseorang dalam dunia maya, mendapatkan kepercayaannya, namun kemudian mengkhianati kepercayaan tersebut.

2. Apa yang harus dilakukan?

Apabila melihat situasi intimidasi, bertindaklah sebagai individu yang menentang hal ini, dan harus mendorong diri untuk mengambil tindakan positif dan berperan aktif dalam memberantas segala jenis intimidasi. Ambillah peranan besar dalam membangun komunitas daring dan warga negara yang baik.

Kiat yang dapat dilakukan untuk menghindari/menyikapi/memberantas intimidasi siber :

- a. Hargai dan hormatilah orang lain, sebagaimana Anda ingin diperlakukan oleh orang lain.
- b. Berinteraksi dan terlibat secara daring dengan orang-orang yang bijaksana dan berpikir konstruktif.
- c. Tidak menggunakan sekadar nama panggilan, nama penghinaan, atau menggunakan nama lain terkait dengan privasi seseorang.
- d. Menghargai semua pandangan dan pendapat meskipun pendapat yang berlawanan.
- e. Menentang perilaku interaksi daring yang menggunakan kata-kata kasar atau kurang senonoh. Jika perlu laporkan kepada pihak yang bertanggung jawab.

- f. Bertingkah laku bijak selama berinteraksi daring, seperti berpikir sebelum merespon pesan, surel, atau pos yang didapat.

3. Dampak Intimidasi

Semua bentuk intimidasi, baik luring maupun daring berefek buruk bagi mental seseorang. Korban yang pernah diintimidasi dapat mengalami depresi, rasa rendah diri, merasa terisolasi. Oleh karena itu, sedapat mungkin dihindari hal-hal negatif tersebut karena sekali terkena, efek ini dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama.



Gambar 5. Depresi Dapat Mengganggu Konsentrasi Belajar

Sebagian korban yang terintimidasi secara terus-menerus dapat berperilaku brutal dikarenakan tingkat dendam yang tinggi atau tidak kuat lagi menahan kesabaran. Sebagian yang lain, yang mampu melalui masa krisis, akan berani melawan. Hal ini perlu diwaspadai sebab potensi kemarahan korban sulit diperhitungkan.

Dengan melihat keberagaman kondisi masing-masing, lebih baik saling menerima kekurangan dan kelebihan. Justru karena adanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, dua pihak dapat berkolaborasi dan bersinergi menghasilkan sesuatu yang lebih baik.

Siswa harus menjadi warga negara yang baik, yang dapat dimulai dari kehidupan yang ada di kelas, misalnya dengan

- saling menghargai,
- melakukan segala tindakan yang terbaik,
- belajar dari kesalahan,
- menciptakan suatu hal yang bermanfaat, dan
- mendorong rekan agar sukses bersama.

4. Rekam Jejak Digital dan Reputasi

Rekam jejak digital adalah semua aktivitas yang dilakukan di Internet. Sebagai contoh komentar yang ditinggalkan pada *Facebook, Twitter, forum, blog*, gambar yang dibagikan pada *Instagram*, panggilan Skype, atau *e-mail* yang berpotensi dilihat oleh orang lain, atau dapat dilacak pada *database*.

Reputasi adalah catatan nama baik. Reputasi dapat berubah menjadi buruk setelah membagikan suatu informasi yang tidak benar, baik itu disengaja atau tidak. Ingat, ketika suatu informasi telah dibagikan, sulit untuk mengambilnya kembali karena orang lain yang melihat akan menilai sesuai dengan informasi yang Anda bagikan.

Sebagai contoh, seseorang yang merasa kesal dan marah pada komentar seseorang di komunitas daring, kemungkinan akan memunculkan sebuah konflik. Sehingga, sebelum membalas komentar yang dianggap menyinggung, pikirkan kembali, dan luangkan waktu untuk menenangkan pikiran.



Gambar 6. Pesan Perhatikan Jejak Digital Anda

Perhatikan segala yang akan dibagikan secara daring, *Think before you post*. Sebab segala sesuatu yang dibagikan dapat dilihat oleh keluarga, guru, rekan, tetangga, dan orang asing. Gunakan akronim pengingat “**T.H.I.N.K.**” sebelum membagikan aktivitas di dunia digital. **T.H.I.N.K.** merupakan akronim dari:

1. *Is it True* (Benarkah)?
Benarkah *posting* Anda? Atau hanya isu yang tidak jelas sumbernya?
2. *Is it Hurtful* (Menyakitkannya)?
Apakah *posting* Anda akan menyakiti perasaan orang lain?
3. *Is it Inspiring* (Menginspirasi)?
Apakah *posting* Anda dapat menginspirasi orang lain untuk berbat baik atau sebaliknya?
4. *Is it Necessary* (Pentingkah)?
Pentingkah *posting* Anda? Post yang tidak penting akan mengganggu orang lain.

5. *Is it Kind* (Santunkah)?

Santunkah *post* Anda? Tidak menggunakan kata-kata yang dapat menyinggung orang lain? Di internet, reputasi dapat dibangun berdasarkan informasi yang dibagikan melalui blog, komentar, *tweet*, foto, video, atau tautan. Seseorang akan menilai baik atau tidak baik dan akan berkontribusi membangun reputasi tersebut.



Gambar 7. Pesan *Before You Post*, THINK

C. Memilah Informasi

Memilah informasi adalah proses untuk mengetahui kapan informasi dibutuhkan, untuk dapat diidentifikasi, ditemukan, dievaluasi, dan digunakan secara efektif untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam menemukan, menggunakan, dan membagikan informasi kepada pihak lain adalah sebagai berikut.

1. Persempit sasaran pencarian informasi?
2. Jenis dan jumlah sumber informasi yang diperlukan.
3. Pilihlah informasi yang paling tepat untuk menjawab pertanyaan.
4. Ringkaslah apa yang telah dibaca dengan kata-kata sendiri.
5. Buatlah relasi antara informasi yang satu dengan informasi yang lain, tarik kesimpulan.
6. Tentukan informasi apa yang bisa dibagikan dengan orang lain.

III. HAK CIPTA (*COPYRIGHT*)

A. Undang Undang Hak Cipta

Undang-Undang Republik Indonesia nomor **28 tahun 2014** menyatakan :

“**Hak Cipta** adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan” (Pasal 1 butir 1)

Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta, mengingat hak cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal. (Penjelasan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, I. Umum, Alinea 1)

“**Pencipta** adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi” (**Pasal 1 butir 2**)

“**Ciptaan** adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata” (**Pasal 1 butir 3**)

“**Pemegang Hak Cipta** adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah” (Pasal 1 butir 4)



Gambar 8. Contoh informasi hak cipta pada Flickr

Untuk menggunakan, menyalin, atau mengubah karya cipta, diperlukan izin dari seseorang yang memegang hak cipta karya tersebut, yang disebut lisensi (*license*). Sebuah lisensi biasanya tidak cuma-cuma, akan dikenakan biaya untuk menggunakannya. Jika akan menggunakan sebuah konten yang berhak cipta, harus dipenuhi kewajiban sesuai dengan **Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014**. Terlebih lagi jika menggunakan konten tersebut dan mengklaim yang menciptakannya, maka konsekuensi serius akan didapat, yaitu pemegang hak cipta mungkin akan mengadakan kepada pihak yang berwajib dan ditetapkan sebagai penjiplak (*plagiat*).

B. Fair Use/Re-use rights

Fair Use/Re-use rights adalah istilah diberikan kepada karya cipta yang dapat digunakan orang lain tanpa izin terlebih dahulu, dan hanya untuk tujuan komentar, kritik, pelaporan, dan pengajaran.

Selain menggunakan hak cipta, beberapa orang dan organisasi memilih tidak menggunakan lisensi pada karya mereka. Akan tetapi mereka memilih menggunakan menggunakan lisensi **Creative Commons** atau **Public Domain**.



Gambar 9. Simbol Domain Public

C. Creative Commons (CC)

Meskipun konten CC tidak dikenakan biaya ketika digunakan, tetapi harus mengikuti aturan-aturan tertentu. Orang-orang yang memilih menggunakan CC dapat memilih salah satu atau lebih dari lisensi ini berlaku untuk pekerjaan mereka.



Gambar 10. Simbol Creative Commons

1. *Attribution*: harus mencantumkan nama pembuat jika ingin menggunakan, menyalin, atau berbagi konten.
2. *Non Commercial*: tidak boleh membuat keuntungan dari konten.
3. *No Derivatives*: tidak boleh mengubah konten.
4. *Share Alike*: dapat mengubah konten, tapi harus membiarkan orang lain menggunakan karya baru dengan lisensi yang sama seperti aslinya. Dengan kata lain, tidak dapat menetapkan hak cipta, meskipun banyak yang diubah.



Gambar 11. Simbol Creative Commons

Contoh di atas menunjukkan bahwa foto tersebut memiliki tiga lisensi, yaitu **Attribution**, **Non Commercial**, dan **No Derivatives**. Berarti foto ini dapat digunakan dengan mencantumkan pemiliknya, tidak boleh memperoleh uang dari foto tersebut, dan tidak boleh mengubahnya.

D. Public Domain (PD)

Tidak ada batasan dalam menggunakan karya-karya yang berada di PD, yang berarti dapat menggunakannya. Sayangnya, tidak mudah untuk menyatakan konten tersebut berada dalam PD. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah mencari publikasi yang aman sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Cara lain adalah dengan cara mencari pada alamat sebagai berikut.

1. Photo: pixabay.com; publicphoto.org.
2. Audio: bensound.com.
3. Vector: 7428.net.



Gambar 12. Simbol Creative Commons

Apabila melakukan pencarian gambar pada perambah **Bing**, kita dapat menggunakan cara sebagai berikut.

- 1) Pilih **Images**.
- 2) Klik **Filter**.
- 3) Klik **License**.
- 4) Tentukan pilihan yang diinginkan, yang meliputi hal sebagai berikut.

Nama Label	Definisi
<i>All creative common</i>	Semua yang berlisensi creative common
<i>Public domain</i>	Berlabel public domain
<i>Free to share and use</i>	Bebas untuk dibagikan dan digunakan
<i>Free to share and use Commercially</i>	Bebas untuk dibagikan dan digunakan secara Komersial
<i>Free to modify, share and use</i>	Bebas untuk dimodifikasi, dibagikan, dan Digunakan
<i>Free to modify, share and use Commercially</i>	Bebas untuk dimodifikasi, dibagikan, dan digunakan secara komersial

Jika melakukan pencarian pada Flickr, yang dibutuhkan adalah memilih lisensi sebauai dengan kebutuhan. Klik **Lisensi apa saja**, kemudian pilih jenis yang diinginkan.



Gambar 13. Lisensi Apa Saja

LATIHAN SOAL KEWARGAAN DIGITAL

Pilihlah jawaban yang benar dari pilihan a, b, c dan d

1. Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai menggunakan teknologi dunia maya dengan baik dan benar. Pengertian dari ...
 - a. Kewargaan Komunikasi
 - b. Kewargaan Digital.
 - c. Kewargaan Internet
 - d. Konsep Kewargaan Digital
2. Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar. Adalah pengertian dari ...
 - a. Konsep Kewargaan Digital.
 - b. Kewargaan Digital
 - c. Komponen Kewargaan Digital
 - d. Kewargaan Digital
3. Yang bukan Komponen Kewargaan digital adalah ...
 - a. Lingkungan Sekolah
 - b. Luar Negeri.
 - c. Lingkungan Belajar
 - d. Kehidupan di luar lingkungan sekolah
4. Akses Digital adalah ...
 - a. Proses belajar mengajar mengenai teknologi dan pemanfaatan teknologi yang ada
 - b. Setiap orang punya hak untuk memakai fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi, tapi tidak setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menggunakan teknologi.
 - c. Setiap warga diharapkan mengetahui jenis-jenis komunikasi dan mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing
 - d. Dibuat dengan tujuan untuk menjaga perasaan dan kenyamanan pengguna lain
5. Manfaat Mempelajari Kewargaan Digital adalah ...
 - a. Mendapat hadiah
 - b. Mengatur etiket penggunaan teknologi dalam masyarakat
 - c. Memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengoperasikan TI.
 - d. Mempunyai banyak teman
6. Tata Krama Komunikasi sinkron juga berkesenambungan dengan menggunakan konsep ...
 - a. T.H.A.N.K.S
 - b. G.O.O.D
 - c. D.I.G.I.T.A.L
 - d. T.H.I.N.K.
7. Yang bukan Contoh Pelanggaran Etiket disebuah forum adalah ...
 - a. Menyela pembicaraan moderator atau orang yang sedang menjelaskan
 - b. Menggunakan Bahasa yang baku.
 - c. Menunjuk, Membentak, dan menghina statement orang lain
 - d. Memuat konten yang dilarang seperti (promosi, pornografi, dan Judi)

8. Manfaat Kewargaan Digital ...
 - a. Mengekspresikan sebuah ide/gagasan karakteristik, pribadi, ide maupun tujuan yang tertuang di dunia maya.
 - b. Menggunakan Bahasa yang baku
 - c. Menyela pembicaraan moderator atau orang yang sedang menjelaskan
 - d. Baik kepada siapapun

9. Setiap warga diharapkan mengetahui jenis-jenis komunikasi dan mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing. Adalah pengertian dari ...
 - a. Komunikasi digital.
 - b. Akses Digital
 - c. Literasi Digital
 - d. Etika Digital

10. Implikasi penggunaan teknologi dunia maya yang baik dan benar, kecuali ...
 - a. Tidak memberikan informasi rahasia
 - b. Tidak menyinggung pihak lain
 - c. Menyinggung pihak lain.
 - d. Pemilihan kata yang tepat saat berkomunikasi

Kunci Jawaban :

1. B. Kewargaan Digital.
2. A. Konsep Kewargaan Digital
3. B. Luar Negeri.
4. B. Setiap orang punya hak untuk memakai fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi, tapi tidak setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk menggunakan teknologi
5. C. Memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk mengoperasikan TI
6. D. T.H.I.N.K.
7. B. Menggunakan Bahasa yang baku.
8. A. Mengekspresikan sebuah ide/gagasan karakteristik, pribadi, ide maupun tujuan yang tertuang di dunia maya.
9. A. Komunikasi digital.
10. C. Menyinggung pihak lain.

SUMBER

Abdul Munif dkk, *Simulasi dan Komunikasi Digital*, 2019, Jakarta : Depdiknas

<http://pemandanganalan34.blogspot.com/2018/10/10-soal-tentang-kewargaan-digital.html>

Karen Mossberger , *Digital Citizenship, the Internet, Society and Participation*, 2007, MIT Press