



Etika Dunia Internet : Jarimu, Harimaumu

Oleh :

Dr Anang Anas Azhar, MA

Dosen Prodi Ilmu Komunikasi UINSU Medan/Peneliti

Bio Data Singkat



- * **Nama** : **Dr. Anang Anas Azhar, MA**
- * **T`/Tgl Lahir** : **Rantau Prapat, 04 Otober 1974**
- * **Pendidikan** : **S1 KPI IAIN-SU Medan (1998)**
 - * **S2 Komunikasi Islam IAIN-SU Medan (2009)**
 - * **S3 Komunikasi Islam UIN-SU Medan (2016)**
- * **Pekerjaan** : **Dosen Ilmu Komunikasi (S1) FIS UINSU Medan**
 - **Dosen Pascasarjana (S2) UINSU Medan**
 - **Dosen Pascasarjana (S2) UMSU Medan**
 - **Pimpinan Redaksi www.okemedan.com**
 - **Penanggungjawab www.asaberita.com**



* Media Sosial = Pengguna

- * Penggunaan media sosial sepertinya telah menjadi aktivitas keseharian dari sebagian besar masyarakat dunia termasuk masyarakat Indonesia di dalamnya. Media sosial saat ini dijadikan sebagai tempat untuk saling mendapatkan dan menyebarkan informasi, berkomunikasi dan saling berinteraksi di antara masyarakat dalam dunia maya (*netizen*).

Lanjutan

- * **Mudahnya mengakses internet menyebabkan perkembangan interaksi masyarakat dunia mengarah kepada meningkatnya interaksi dunia maya pada masyarakat luas, lintas batas, lintas komunitas, lintas usia yang selama ini menjadi dasar masyarakat berinteraksi sosial. Salah satu kelompok usia masyarakat/ generasi yang memanfaatkan kemudahan akses internet dan sangat lekat dengan media sosial adalah generasi millennial.**

Lanjutan

- * **Generasi milenial. Seringkali kita mendengar sebutan ini. Lantas, siapa generasi milenial itu? Generasi milenial adalah generasi yang lahir di antara tahun 1982 sampai dengan tahun 2000. Generasi yang melek dengan teknologi dan selalu 'terhubung'. Generasi ini adalah generasi yang terbiasa mengoperasikan tv dengan remote, tumbuh remaja dengan bermain friendster, dan menjadi dewasa dan lekat dengan smartphone. Karena itu dikatakan bahwa mereka selalu 'terhubung'**

Pengguna Internet

- * **(2013) - Presentasi generasi milenial ada 27% penduduk dunia. Di Indonesia sendiri populasinya mencapai 85 juta (2013) data dari NPS. Artinya tenaga kerja di Indonesia didominasi oleh generasi millennial. Kepentingan media sosial, digunakan untuk proses seleksi karyawan, pelamar pekerjaan diminta untuk mencantumkan akun media sosialnya. Konten dan perilaku kandidat dalam media sosial akan menjadi salah satu pertimbangan seorang kandidat diterima atau tidak.**



Pengguna Internet

- * (2020) - Jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 196,7 juta jiwa hingga kuartal II 2020. Jika pada 2018 lalu, jumlah pengguna internet di Indonesia hanya sebesar 171,2 juta jiwa.
- * Ini diketahui dari hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Survei itu dilakukan pada 2 sampai 25 Juni 2020. Jumlah respondennya sebanyak 7.000 jiwa dengan teknik pengumpulan data wawancara dan penyebaran kuisioner di seluruh provinsi di Indonesia. Survei tersebut memiliki margin of error sebesar 1,27 persen.

Etika Bermedia Sosial

- * Ada istilah `Mulutmu Harimaumu`. Mungkin di zaman media sosial saat ini, ungkapan yang tepat adalah `Jarimu Harimaumu`. Bagi yang aktif di media sosial, para penggiat media sosial mengingatkan agar hati-hati memilih kata ketika berkomentar atau membuat status.
- * Jangan sampai kata-kata yang Anda buat seperti 'Bodoh' meluncur dari jari Anda. Tindakan jari Anda itu, memperlihatkan emosi dan karakter negatif Anda.

Lanjutan

- * **Berhati-hatilah dalam memiliki kata-kata saat berbicara atau di dunia maya. Sebab, kata-kata yang diucapkan dan tulisan sangat kuat dampaknya. Apalagi jika Anda adalah *public figure* atau punya teman atau *follower* yang banyak.**
- * **Kata-kata yang tidak menyenangkan dapat merusak hubungan yang sebelumnya berjalan kondusif. Kata-kata bisa berdampak ke psikologi, berdampak ke bisnis, berdampak ke *image* dan status sosial.**

Etika Kata-Kata Media Sosial

- * **Gunakan kata-kata yang sopan, sehingga tidak terjadi ketersinggungan.**
- * **Jangan memberikan info-info yang belum valid.**
- * **Perhatikan kata-kata yang ditulis.**
- * **Jangan menggunakan kata-kata yang mengandung SARA.**

Lanjutan

- * **Berhati-hati ketika memberikan data-data privasi.**
- * **Jangan memberi hal-hal pribadi, hanya kita saja yang boleh tau.**
- * **Hindari Perselisihan.**
- * **Hati-hati ketika menggunakan huruf kapital atau kata kapital penggunaan tersebut bisa berarti berteriak.**
- * **Memberi maaf ketika kita melakukan kesalahan.**

Contoh Etika Menurut IETF

- * **IETF (*The Internet Engineering Task Force*).**
- * **One to one communications.** Artinya, komunikasi terjadi pada satu individu dengan individu lainnya. Contohnya adalah ketika dua individu bercakap, mengirim email. Ini masuk dalam netiket *one to one communications*.
- * **One to many communications.** Artinya, komunikasi yang terjadi antar individu dengan beberapa orang atau kelompok atau sebaliknya. Contohnya adalah *blog*, komunitas, situs web dan lain-lain.

*

Contoh Kata-Kata

- * **Berbicaralah dengan sopan**
- * **Ketika mempunyai sebuah akun seperti akun email ataupun sosial media, berlakukanlah akun tersebut seperti pribadi mu sendiri**
- * **Hati-hati saat menggunakan huruf kapital, karena bisa menyebabkan orang salah paham.**
- * **Jawablah pertanyaan lawan bicara mu dengan baik dan mudah dimengerti.**
- * **Selain menjawab jadilah pendengar yang baik serta memberi respon yang positif**

Lanjutan Contoh

- * Bacalah dengan teliti dan memahami bacaan yang kalian baca
- * Berhati-hatilah dengan kata-kata yang akan ditulis ataupun diucapkan, karena bisa menyinggung seseorang
- * Dilarang mengirim sebuah artikel atau teks berbau pemalsuan, SARA, pornografi, ataupun sejenisnya yang merugikan banyak pihak mengingat bahwa di internet banyak orang-orang yang memiliki kebudayaan dan keyakinan yang berbeda-beda.

Masukan dan Saran



**APA JAWABAN &
JALAN KELUARNYA ?**

1. Harus ada upaya melakukan sosialisasi pada masyarakat dalam etika berinternet.

2. Membuka peluang adanya tindakan kejahatan cyber.

3. Harus ada petugas cyber crime yang kuat dan pihak kepolisian.

SEKIAN & TERIMAKASIH

