



PSKD  
Pusat Studi Kecerdasan Digital  
Fakultas Ilmu Sains dan Teknologi, Universitas Sumatera Utara



**Arya Fendha Ibnu Shina, dkk.**



Editor

**Prof. Hj. Alimatul Qibtiyah, Ph.D.**

M O D U L  
**INDONESIA  
CAKAP DIGITAL**

PENDEKATAN INTEGRASI-INTERKONEKSI KEISLAMAN

MODUL

# INDONESIA CAKAP DIGITAL

PENDEKATAN INTEGRASI-INTERKONEKSI KEISLAMAN

**Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang  
Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

1. 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 ayat [1]).
2. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 2. memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. Penerbitan ciptaan; b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; e. pendistribusian ciptaan atau salinannya; f. Pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman ciptaan; h. Komunikasi ciptaan; dan i. Penyewaan ciptaan. (Pasal 9 ayat [1]).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [3]).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang 4. dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). (Pasal 113 ayat [4]).

MODUL

# INDONESIA CAKAP DIGITAL

PENDEKATAN INTEGRASI-INTERKONEKSI KEISLAMAN

[www.saradkahiru.co.id](http://www.saradkahiru.co.id)

**Tim Penulis**

Arya Fendha Ibnu Shina - Ferra Puspito Sari - Beti Nur Hayati  
Widowati Maisarah - Nur Fitriyani Hardi - Anggi Jatmiko  
Muhamad Rashif Hilmi - Halimatus Sa'diyah - Muhammad Irfai Muslim  
Dian Eka Permanasari - Taufik Rahman

**Editor**

Alimatul Qibtiyah



**INDONESIA CAKAP DIGITAL**

**Pendekatan Integrasi-Interkoneksi Keislaman**

© Arya Fendha Ibnu Shina, dkk.

x + 88 halaman; 15.5 x 23 cm.

ISBN: 978-623-261-266-2

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun juga tanpa izin tertulis dari penerbit.

**Cetakan I, Juni 2021**

Penulis : Arya Fendha Ibnu Shina, dkk.  
Editor : Alimatul Qibtiyah  
Sampul dan Layout : Samudra Biru

Diterbitkan oleh:

**Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)**

Jln. Jomblangan Gg. Ontoseno B.15 RT 12/30

Banguntapan Bantul DI Yogyakarta

Email: [admin@samudrabiru.co.id](mailto:admin@samudrabiru.co.id)

Website: [www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

WA/Call: 0812-2607-5872

# KATA PENGANTAR

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Proses digitalisasi yang semakin cepat mengharuskan setiap manusia untuk siap bertransformasi secara digital. Literasi digital adalah salah satu upaya yang dapat memberikan kesiapan masyarakat Indonesia dalam bertransformasi digital. Sebagai salah satu negara dengan pengguna internet terbesar di dunia, juga sebagai pasar ekonomi digital terbesar di Asia Tenggara, Indonesia memiliki tingkat literasi digital yang masih berada di bawah daya saing internasional. Oleh sebab itu, literasi digital menjadi urgensi bangsa Indonesia untuk dapat mendorong upaya transformasi melalui pengembangan SDM digital sehingga dapat menghasilkan talenta digital yang siap untuk meningkatkan daya saing digital Indonesia.

Kementerian Komunikasi dan Informatika bertekad membantu mewujudkan upaya percepatan transformasi digital melalui pengembangan SDM digital dengan melaksanakan program Literasi Digital Nasional bersama Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi dan *stakeholder* terkait lainnya. Dalam mendukung jalannya program Literasi Digital Nasional, pada 16 April 2021, Kementerian Kominfo telah meluncurkan Seri Modul Literasi Digital atas hasil kerjasama dengan JAPELIDI dan Siberkreasi. Mengingat bahwa literasi digital wajib diberikan kepada semua kalangan masyarakat, maka pemberian materi-materi literasi digital selalu diselaraskan dengan target masyarakat dengan selalu berfokus pada empat (4) pilar literasi digital, yaitu:

1. *Digital skills* (kecakapan digital), yang salah satunya difokuskan kepada pengetahuan dasar mengenai lanskap digital, yakni internet dan dunia maya.
2. *Digital culture* (budaya digital), yang salah satunya difokuskan kepada pengetahuan dasar akan nilai-nilai Pancasila dan Bhineka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara.
3. *Digital ethics* (etika digital), yang salah satunya difokuskan kepada etika berinternet (*netiquette*).
4. *Digital safety* (keamanan digital), yang salah satunya difokuskan kepada pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di *platform* digital.

Melalui kerjasama antara Kominfo bersama dengan PKSD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, keduanya berupaya melakukan pengayaan modul literasi digital dengan integrasi-interkoneksi ke-Islam-an sehingga modul literasi digital dapat lebih selaras dan aplikatif untuk diberikan kepada civitas akademika PTKIN.

Selama tiga (3) tahun ini, Kementerian Kominfo bersama Siberkreasi telah berupaya meningkatkan literasi digital lewat berbagai macam kegiatan dan program interaktif yang diberikan kepada seluruh kalangan masyarakat Indonesia. Keberhasilan Kementerian Kominfo dan Siberkreasi dalam melaksanakan kegiatan dan program literasi digital ini tidak luput dari adanya kerjasama dan dukungan mitra-mitra kerja kami. Oleh sebab itu, melalui kerjasama antara Kominfo bersama dengan PKSD ini diharapkan dapat semakin memperkaya kegiatan dan program literasi digital sehingga program literasi digital dapat menjadi esensi dari setiap program pengabdian masyarakat yang dapat mewujudkan pengembangan SDM digital Indonesia.

Jakarta, Juli 2021

Koordinator Literasi Digital  
Kementerian Komunikasi dan Informatika

**Rizki Ameliah**

# KATA PENGANTAR

Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga

Dunia digital yang terus berkembang di era globalisasi ini tidak dapat dihindari oleh semua kalangan. Perkembangan ini seperti dua mata pisau yang tidak hanya bermanfaat bagi penggunanya, namun juga dapat menimbulkan berbagai persoalan apabila pengguna tidak memiliki kecakapan di dunia digital. Berbagai persoalan yang telah terjadi di antaranya adalah penyebaran hoax, ujaran kebencian, dan *cyber bullying* hingga polarisasi bangsa dan umat beragama yang semakin meruncing. Sentimen politik dan agama yang marak berseliweran di media social berpotensi mengusik kehidupan demokrasi. Berbagai dampak negatif ini dapat diminimalisir apabila setiap pengguna media sosial memiliki kecakapan dalam memediasi media digital. Kecakapan ini disebut sebagai literasi digital. Literasi digital adalah kecakapan seseorang yang tidak hanya mampu mengoperasikan teknologi namun juga dapat bermedia digital dengan penuh tanggung jawab dan produktif.

Terimakasih kepada Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia (Kominfo) yang melakukan pengayaan modul literasi digital dengan perspektif integrasi-interkoneksi keislaman. Modul ini diharapkan dapat lebih aplikatif untuk civitas akademika PTKIN sehingga menjadi salah satu bahan rujukan Di masa mendatang



diharapkan PSKD dan Kominfo terus melakukan kerjasama yang produktif untuk melakukan kajian mengenai literasi digital.

Yogyakarta, Juli 2021

Dekan

**Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.**

[www.samudrabilu.co.id](http://www.samudrabilu.co.id)

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> <b>Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik</b> <b>Indonesia</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> <b>Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
1. Terampil di Dunia Digital	1
2. Toleransi dan Moderasi Beragama di Dunia Digital	27
3. Etis Berinteraksi di Dunia Digital	45
4. Aman dan Nyaman di Dunia Digital	63
<b>BIOGRAFI EDITOR</b>	<b>83</b>
<b>BIOGRAFI PENULIS</b>	<b>85</b>

[www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

### **Ringkasan**

Perkembangan teknologi pesat saat ini seperti dua mata pisau disatu sisi memberikan manfaat bagi penggunanya. Namun disisi lain apabila tidak digunakan dengan tepat akan memberikan dampak negatif. Salah satu faktor yang harus didorong dalam rangka mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi adalah meningkatkan keterampilan digital (*digital skill*). Modul ini secara khusus membahas bagaimana meningkatkan keterampilan digital, yaitu pengetahuan dasar perangkat keras dan perangkat lunak, mesin pencarian informasi, aplikasi percakapan, media sosial, dompet digital, dan ekonomi digital.

### **Tujuan**

1. Peserta memahami kompetensi literasi dan indikator kecakapan digital
2. Peserta memahami lanskap digital, mesin pencarian informasi, aplikasi percakapan, media sosial, dompet digital, dan ekonomi digital

### **Durasi**

90 Menit

### **Strategi**

1. Curah pendapat
2. Ceramah
3. Diskusi Interaktif

#### 4. Penayangan video

### Materi & Rincian Kegiatan

1. Fasilitator menjelaskan tujuan dari sesi ini.
2. Fasilitator memantik diskusi mengenai keterampilan di dunia digital, dengan meminta peserta untuk menyampaikan perasaannya secara langsung maupun melalui kolom chat mengenai:
  - a. Apakah anda atau teman anda pernah mendapatkan informasi yang belum jelas kebenarannya?
  - b. Apa yang kemudian anda lakukan?
3. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai pengertian digital skill



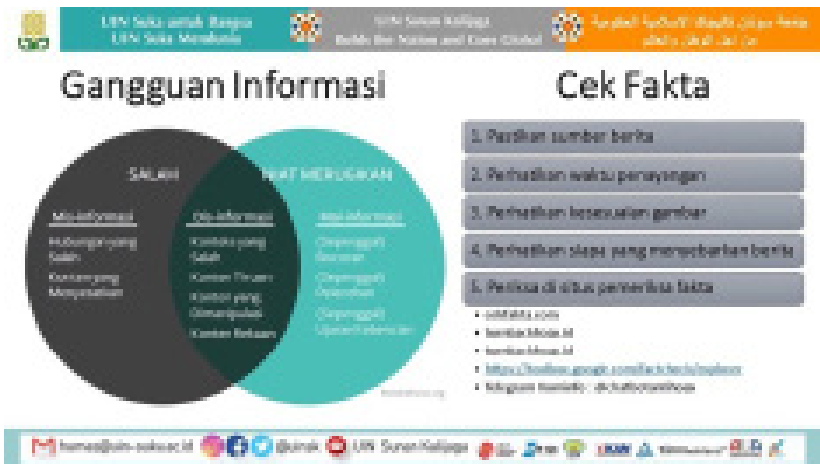
Power Point pengertian Digital Skill

4. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai pengertian dan perbedaan perangkat keras dan perangkat lunak serta memberikan beberapa contohnya



Power Point Perangkat Keras dan Perangkat lunak

5. **Fasilitator memberikan pengayaan mengenai Tiga Jenis Gangguan Informasi dan Cek Kebenaran Informasi**



Power Point Gangguan Informasi dan Cara Cek Fakta

- a. **Fasilitator memberikan video cek berita hoaks dan cara menyikapinya**



Video “Waspada Hoax” (AudiChoiron)  
<https://www.youtube.com/watch?v=nZd8D18hiuE>



Video “Cari Tahu Berita Hoax” (ilink dot kom)  
<https://www.youtube.com/watch?v=QPAaWb9n7m8>

- b. Fasilitator memberikan contoh beberapa beberapa berita mis-informasi, dis-informasi, dan mal-informasi
  - c. Fasilitator menayangkan beberapa berita kemudian menanyakan kepada peserta termasuk kedalam jenis gangguan informasi mana berita tersebut serta menanyakan alasannya
6. Fasilitator menayangkan video cara pembuatan formulir *online*



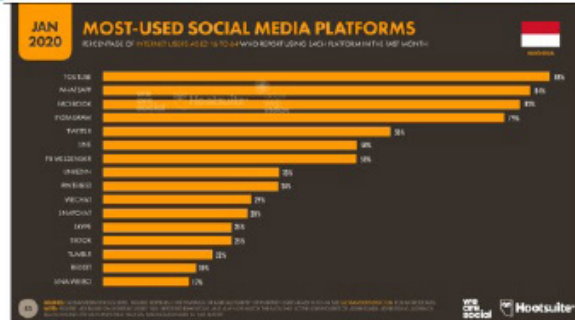
Video “Cara Membuat Google Form, Buat Kuesioner Jadi Lebih Mudah” (Tribunnews.com) <https://www.youtube.com/watch?v=ia90ohJKw5s>

7. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai Aplikasi Percakapan Dan Media Sosial



Power Point Sejarah Aplikasi Percakapan dan Media Sosial  
 Sumber : legaleraindonesia.com (2018)





Info grafik Platform Media Sosial Paling Aktif di Indonesia Tahun 2020  
 Sumber: andi.link (2020)

Power Point Media Sosial Paling Aktif di Indonesia (2020)  
 Sumber: andi.link (2020)

## Setelan Dasar Aplikasi Whatsapp

- Beri pertama nama user, foto, dan status.
- Beri "Account" beri pengaturan untuk mengubah privasi user, keamanan, verifikasi dua langkah, informasi akun, penggantian nomor akun, dan pengaturan menatap akun.
- Beri "Chats" beri pengaturan untuk mengubah tema obrolan, wallpaper, ukuran font, backup pesan dan riwayat pesan.
- Beri "Notifikasi" beri pengaturan pemberitahuan pesan dan panggilan masuk yang berasal dari grup maupun per salinan pribadi.
- Beri "Storage and Data" beri pengaturan penyimpanan data WhatsApp pada ponsel pengguna dan penggunaan internet.
- Beri "Help" beri pasal bantuan, kebijakan privasi dan informasi tentang aplikasi WhatsApp.
- Beri "Invite a friend" beri opsi untuk mengundang teman menggunakan WhatsApp.

Power Point Setelan Dasar Aplikasi Whatsapp

8. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai Digital Skill dalam Penguatan Ekonomi Digital

UIN Suka untuk Bangsa  
 UIN Suka Mendunia

UIN Sunan Kalijaga  
 Builds the Nation and Goes Global

جامعة سونان كاليجا الإسلامية الحكومية  
 من أجل الوطن والعالم

## Ekonomi Digital?

Ekonomi digital adalah segala bentuk aktivitas ekonomi yang memanfaatkan bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

M humas@uin-suka.ac.id @uinsk UIN Sunan Kalijaga

Power Point Pengertian Ekonomi Digital

UIN Suka untuk Bangsa  
 UIN Suka Mendunia

UIN Sunan Kalijaga  
 Builds the Nation and Goes Global

جامعة سونان كاليجا الإسلامية الحكومية  
 من أجل الوطن والعالم

## Potensi Ekonomi Digital Indonesia

**POTENSI EKONOMI DIGITAL INDONESIA**  
 Potensi ekonomi digital Indonesia yang pesat tumbuh digital di Asia Tenggara pada 2020. Salah satunya adalah pertumbuhan investasi e-commerce.

Sektor	Indikator	Nilai
FRANCHISE TECHNOLOGY (FTECH)	Peringkat Internasional	14,5
	Peringkat Nasional	58,98
E-COMMERCE	Peringkat Internasional	9
	Peringkat Nasional	130
ON-SERVICES BERSEKUTUANG	Peringkat Internasional	132,7
	Peringkat Nasional	85,4
INVESTASI EKONOMI DIGITAL	Peringkat Internasional	250
	Peringkat Nasional	990

M humas@uin-suka.ac.id @uinsk UIN Sunan Kalijaga

Power Point Potensi Ekonomi Digital Indonesia



Power Point e-commerce Paling Sering Dikunjungi di Indonesia  
 Sumber : <https://iprice.co.id/insights/mapofecommerce/>



Power Point Indonesia Begitu Menguntungkan Ekonomi Digital

UIN Suka untuk Bangsa  
 UIN Suka Mendunia

UIN Sunan Kalijaga  
 Builds the Nation and Goes Global

جامعة سونان كاليجا الإسلامية الحكومية  
 من أجل الوطن والعالم

**5 Skill Wajib Pebisnis Online**

- 01 Komunikasi Online
- 02 Desain dan Fotografi
- 03 Search Engine Optimization (SEO)
- 04 Marketing Online
- 05 Analisis dan Riset

M humas@uin-suka.ac.id @uinsk UIN Sunan Kalijaga

Power Point 5 Skill Wajib Pebisnis *online*

9. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai Aplikasi Dompot Digital

UIN Suka untuk Bangsa  
 UIN Suka Mendunia

UIN Sunan Kalijaga  
 Builds the Nation and Goes Global

جامعة سونان كاليجا الإسلامية الحكومية  
 من أجل الوطن والعالم

**TEMPO.CO**  
**Persentase Tingkat Penggunaan Dompot Digital 2020**

Aplikasi Dompot Digital	Persentase Penggunaan
ShopeePay	34%
OVO	26%
GoPay	17%
DANA	14%
LinkAja	7%

Grafik Tingkat Penggunaan Dompot Digital  
 Sumber: tempo (2020)

M humas@uin-suka.ac.id @uinsk UIN Sunan Kalijaga

Power Point Grafik Tingkat Penggunaan Dompot Digital  
 Sumber: tempo (2020)



Power Point Tutorial Dasar Aplikasi Dompet Digital  
 Sumber: Modul Cakap Bermedia Digital (Koinfo, Japelidi, Siberkreasi : 2021)

## 10. Fasilitator Memberikan Pengayaan Mengenai Pandangan Islam Terhadap Dompet Digital dan Belanja *Online*

### Hukum Belanja *Online* dan Penggunaan Dompet Digital dalam Islam

**Syarat sah jual beli menurut Islam**

- Adanya penjual
- Adanya pembeli
- Adanya barang yang diperjual belikan
- Adanya kesepakatan atau mufakat antara penjual dengan pembeli



**Fatwa MUI dalam penggunaan dompet digital**

- Jumlah nominal sesuai yang disetor
- Disimpan dalam suatu media yang teregistrasi
- Bukan berupa uang simpanan
- Sebagai alat pembayaran kepada pedagang

Power Point Hukum Belanja *online* dan Penggunaan Dompet Digital dalam Islam

## Refleksi

Alokasi waktu: 10 menit

1. Fasilitator bertanya pada peserta “Perubahan apa yang paling dirasakan setelah mengikuti sesi ini?”

Sebelum mengikuti sesi ini saya pikir .....

.....

ternyata .....

.....

maka ke depannya saya akan .....

.....

2. Fasilitator mengakhiri sesi

## Bahan Bacaan

### 1. Pengertian *Digital Skill*

Keterampilan digital adalah kemampuan memanfaatkan teknologi sehingga dapat menunjang produktifitas dan efektivitas pengguna. Terdapat beberapa indicator kecakapan digital, yaitu sebagai berikut :

Pengetahuan dasar mengenai lanskap digital – internet dan dunia maya,	Mengetahui jenis-jenis perangkat keras dan perangkat lunak (perangkat dan fitur proteksi).
	Memahami jenis-jenis perangkat keras dan perangkat lunak (perangkat dan fitur proteksi)
Pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilihan data.	Mengetahui jenis-jenis mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan memilah data
	Mengetahui cara mengakses dan memilah data di mesin pencarian informasi.
	Memahami jenis-jenis mesin pencarian informasi dan kegunaannya.
Pengetahuan dasar mengenai aplikasi percakapan dan media sosial.	Mengetahui jenis-jenis aplikasi percakapan dan media sosial
	Mengetahui cara mengakses aplikasi percakapan dan media sosial.

	Mengetahui ragam fitur yang tersedia di aplikasi percakapan dan media sosial.
Pengetahuan dasar mengenai aplikasi dompet dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.	Mengetahui jenis-jenis aplikasi dompet dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.
	Mengetahui cara mengakses aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.
	Memahami fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi dompet digital, lokapasar, dan transaksi digital.

Sumber: Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi & Deloitte (2020)

## 2. Mengenal Perangkat Keras dan Lunak

Perangkat keras (*hardware*) adalah komponen-komponen yang dapat dilihat dan disentuh secara fisik. Perangkat keras yang sering kita jumpai adalah komputer. Beberapa kategori mesin komputer yang sering kita jumpai adalah komputer desktop, *notebook*, *netbook*, tablet, telepon pintar (Wempen, 2015).

Perangkat lunak atau sering disebut dengan *software* adalah bagian dari computer yang tidak berwujud dan berupa data yang disimpan secara digital, termasuk program computer, dokumentasinya, dan berbagai informasi lainnya yang bisa dibaca, dan di tulis oleh komputer (Kemendikbud, 2020). Perangkat lunak diklasifikasikan kedalam dua kategori, yaitu sistem operasi dan aplikasi. Sistem operasi adalah perangkat lunak yang bertugas mengatur atau memanajemen perangkat keras (*hardware*) dan aplikasi yang berada didalamnya (Josi, 2019). Terdapat beberapa sistem operasi yang sering digunakan, yaitu *Microsoft Windows*, *Mac OS*, *Linux* yang digunakan dalam komputer desktop dan *notebook*. Sedangkan sistem operasi yang digunakan dalam tablet dan telepon pintar adalah Android dan iOS (Wempen, 2015). Aplikasi adalah perangkat lunak yang memiliki kemampuan dan fungsi-fungsi tertentu sesuai kebutuhan (Kemendikbud, 2020). Beberapa contoh aplikasi yang dapat dijalankan di komputer adalah



*Microsoft Word, Excel, Adobe*, dan lain sebagainya. Sedangkan beberapa contoh aplikasi yang dijalankan pada tablet dan telepon pintar adalah *WhatsApp, Youtube*, dan lain sebagainya.

### 3. Mengenal Tiga Jenis Gangguan Informasi dan Cek Kebenaran Informasi

Perkembangan teknologi akhir-akhir ini memicu banyaknya informasi yang beredar luas di sekitar kita. Informasi-informasi tersebut kadang kala masih belum jelas kebenarannya. Informasi yang tidak benar dapat menjerumuskan kita kedalam berbagai masalah yang lebih besar. Untuk itu, terlebih dahulu kita memahami tiga gangguan informasi (Ireton & Posetti, 2019) :

- a. Mis-informasi : informasi yang tidak benar, namun orang yang menyebarkan tidak mengetahui jika informasi tersebut salah dan tidak bermaksud membahayakan orang lain.
- b. Dis-informasi : informasi yang tidak benar dan orang yang menyebarkan mengetahui jika informasi tersebut salah
- c. Mal-informasi : Sepenggal informasi benar namun digunakan dengan niat merugikan seseorang atau kelompok tertentu

Permasalahan yang kadang muncul adalah informasi yang muncul belum jelas kebenarannya. Oleh karena itu, agar pengguna tidak mengonsumsi atau bahkan ikut menyebarkan berita bohong (hoax), maka perlu adanya literasi digital. Berikut beberapa tips agar kita dapat terhindar dari berita bohong (hoax):

- a. Pastikan sumber berita

Kredibilitas suatu situs berita sangat menentukan apakah berita yang dimuat benar sesuai fakta atautkah berita bohong. Cara paling sederhana adalah dengan melihat ekstensi domainnya. Rata-rata situs berita yang kredibel menggunakan domain berkeinstensi .com .net .id atau .co.id. Cara lain untuk mengecek kredibilitas suatu situs berita adalah dengan menggunakan tool SEOquake yang dapat menampilkan informasi umur, ranking backlink, dan indeksasi di situs pencarian google.



b. Perhatikan waktu penayangan

Cek tanggal berita tersebut dimuat dan kapan peristiwa terjadi. Pastikan informasi yang kita terima adalah yang up to date dan relevan dengan peristiwa terkini.

c. Perhatikan kesesuaian gambar yang digunakan

Satu gambar memang dapat mewakili 1000 kata, akan tetapi gambar yang ditampilkan harus sesuai dengan deskripsi yang disajikan.

d. Perhatikan siapa yang menyebarkan berita

Lakukan *crosscheck* terhadap berita yang diterima. Pastikan berita tersebut disebarkan oleh orang yang terpercaya dan diberitakan juga di media-media terpercaya lainnya

e. Periksa di situs pemeriksa fakta

Kebenaran suatu berita dapat di cek melalui beberapa situs *online*, seperti: *Fack Check Toolbox* dan <https://turnbackhoax.id/>. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam menggunakan fitur *Fact Check Toolbox* :

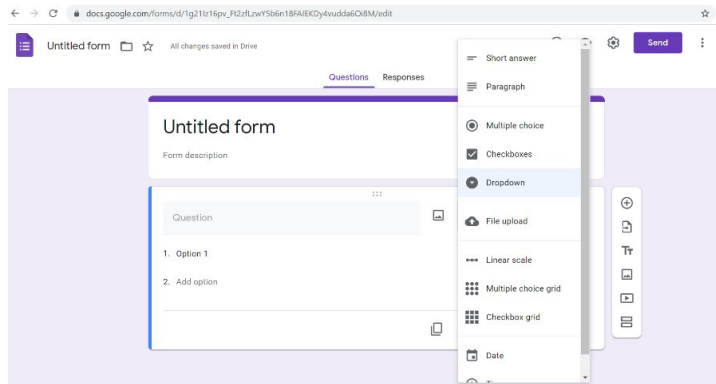
- 1) Kunjungi <https://toolbox.google.com/factcheck/explorer>
- 2) Ketik cek fakta apa yang ingin Anda cari dan temukan pada search bar
- 3) Klik tombol pencarian atau tekan enter
- 4) Hasil pencarian akan muncul

#### 4. Memahami Pembuatan Formulir *Online*

Formulir *online* dapat digunakan untuk membuat kuesioner dan survey secara *online*. Dalam dunia pendidikan, formulir *online* juga dapat berguna untuk membuat soal-soal ujian. Terdapat beberapa situs yang dapat digunakan dalam membuat formulir survey, diantaranya adalah menggunakan Google Form. Berikut langkah-langkah pembuatannya :

- a. Masuk ke alamat <https://docs.google.com/forms>
- b. Klik *blank*
- c. Masuk ke laman editing dan edit sesuai kebutuhan
  - 1) Mengganti judul : Klik “*Untitled Form*” ganti dengan judul yang diinginkan

- 2) Menambah deskripsi : Klik “*Form Description*” ganti dengan deskripsi yang diinginkan
- d. Menambah daftar pertanyaan
- 1) Memasukkan pertanyaan : Klik “*Untitled Question*” ganti dengan pertanyaan yang diinginkan
  - 2) Sesuaikan pilihan jawaban yang diinginkan dengan meng-klik tombol sebelah kanan kolom pertanyaan

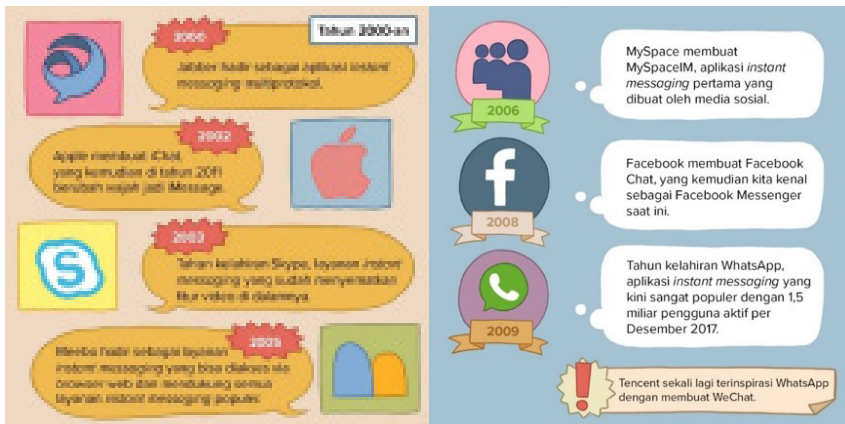


- 3) Klik “*Required*” bila pertanyaan yang anda buat wajib dijawab
  - 4) Menambah pertanyaan : Klik “*Add Question*” pada bagian bawah
- e. Cara menyebarkan atau mengirim link google form
- 1) Klik “*Send*” pada sisi kanan atas *form*
  - 2) Pilih metode pengiriman sesuai kebutuhan. Jika ingin dikirim via email, klik icon email dan tulis alamat penerima. Jika ingin dikirim *link* nya klik *icon*. Sedangkan untuk mengirimkan form di sosial media, tinggal Klik salah satu ikon media sosial yang tersedia.
- f. Cara *cek* google form yang telah diisi
- 1) *Log In* di akun google yang anda gunakan untuk membuat google form
  - 2) Klik “*Respons*” di halaman dashboard
  - 3) Otomatis google form akan menampilkan hasil pengisian form

- 4) Pilih menu “*Download*” jika ingin mendownload hasil form.

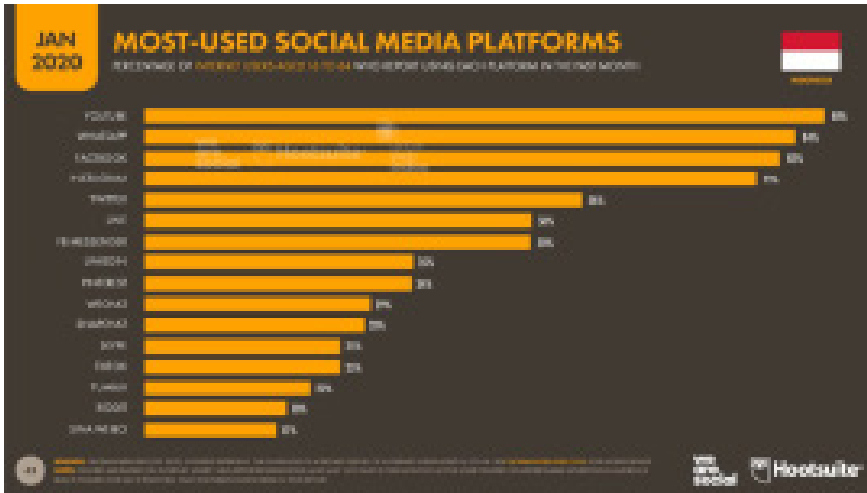
## 5. Memahami Aplikasi Percakapan Dan Media Sosial

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam beberapa tahun ini tumbuh begitu cepat. Hadirnya *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) yang semakin mutakhir berpengaruh pada munculnya dan berkembangnya aplikasi percakapan, media sosial, dan dompet digital. Hal ini tentunya memberikan andil dalam mempermudah kehidupan kita sehari-hari. Hadirnya aplikasi percakapan dan media sosial dapat dijadikan sarana berkomunikasi yang mudah, cepat dan efisien, serta dapat memperluas interaksi sosial masyarakat secara *online*. Sedangkan hadirnya dompet digital dapat mempermudah kita dalam menyimpan uang dan bertransaksi atau melakukan pembayaran tanpa uang tunai.



Gambar Sejarah Aplikasi percakapan dan Media Sosial

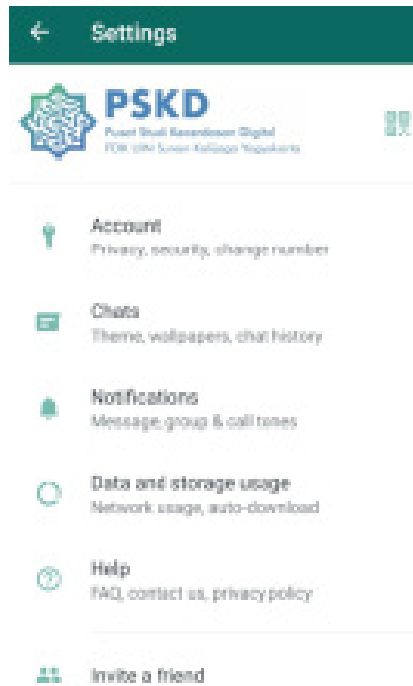
Sumber: legaleraindonesia.com (2018)



Platform Media Sosial Paling Aktif di Indonesia Tahun 2020  
 Sumber: andi.link (2020)

Berdasar info grafik di atas, dapat kita pahami bahwa *platform* media sosial yang paling banyak di gunakan di Indonesia adalah berbasis percakapan. Media sosial dan aplikasi percakapan sebenarnya saling berkaitan. Akan tetapi di antara keduanya memiliki perbedaan. Secara ringkasnya media sosial merupakan ruang untuk berinteraksi, sedangkan aplikasi percakapan adalah media interaksi secara *online* berbasis aktivitas untuk menjalin komunikasi.

Terdapat banyak aplikasi percakapan yang beredar saat ini, di antaranya adalah *Whatsapp*, *Line*, *Telegram*, *WeChat*, dan *Zoom*. Untuk menggunakan aplikasi tersebut, tentunya kita harus mengunduh dan memasangnya di telepon pintar atau desktop kita terlebih dahulu. Setelah itu, langkah yang tidak boleh ditinggalkan adalah mengatur setelan dasar pada masing-masing aplikasi percakapan tersebut. Sebagai contohnya, kita dapat melihat salah satu setelan dasar pada aplikasi *Whatsapp* berikut:



from  
**FACEBOOK**

1. Baris pertama nama user, foto, dan status.
2. Baris “*Account*” berisi pengaturan untuk mengubah privasi user, keamanan, verifikasi dua langkah, informasi akun, penggantian nomor akun, dan pengaturan menutup akun.
3. Baris “*Chats*” berisi pengaturan mengubah tema obrolan, *wallpaper*, ukuran font, backup pesan dan riwayat pesan.
4. Baris “*Notifications*” berisi pengaturan pemberitahuan pesan dan panggilan masuk yang berasal dari grup maupun percakapan pribadi.
5. Baris “*Storage and Data*” berisi pengaturan penyimpanan data *WhatsApp* pada ponsel pengguna dan penggunaan internet
6. Baris “*Help*” berisi pusat bantuan, kebijakan privasi dan informasi tentang aplikasi *WhatsApp*.
7. Baris “*Invite a Friend*” berisi opsi untuk mengundang teman menggunakan *Whatsapp*.

## 6. *Skills Digital* dalam Penguatan Ekonomi Digital

### a. Potensi ekonomi digital di Indonesia

Ekonomi digital adalah segala bentuk aktivitas ekonomi yang memanfaatkan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Di Indonesia sendiri, Potensi ekonomi digital sangat tinggi. Digitalisasi ekonomi merupakan suatu terobosan yang baik karena proses transaksi dapat berjalan lebih cepat, lancar, dan aman, bahkan dapat melakukan transaksi di manapun tanpa harus bertatap muka. Transaksi ekonomi digital di Indonesia tahun lalu sudah mencapai Rp638 Triliun, dan bahkan tiga tahun lagi diprediksi bisa meningkat tiga kali lipatnya. Akan tetapi nilai ini dapat dicapai jika infrastruktur digital terus dibangun. Terlebih lagi di masa pandemi ini, kebiasaan transaksi *online* meningkat sangat tinggi, sehingga pemerintah harus mendukungnya dengan mengembangkan infrastruktur digital.

### b. Keuntungan ekonomi digital di Indonesia

#### 1) Keuntungan finansial

Jumlah penduduk di Indonesia menyentuh angka 265 juta jiwa dan 50% di antaranya pengguna internet aktif. Sehingga dengan jumlah yang sangat besar tentunya ini menjadi sebuah pasar yang sangat menjanjikan.

#### 2) Peluang kerja baru

Peluang kerja baru bermunculan setelah berkembangnya pasar *e-commerce*. Setiap orang dapat menciptakan lapangan pekerjaannya sendiri bahkan dapat membuat peluang kerja bagi orang lain dengan didukung modal yang relatif sedikit karena tidak perlu lagi mendirikan bangunan fisik, izin usaha, atau biaya-biaya lain.

#### 3) Biaya lebih terjangkau

Harga barang secara *online* biasanya cenderung lebih murah daripada *offline*. Bahkan pembeli *online* biasanya juga ditawarkan promo yang menarik oleh *e-commerce* berupa gratis ongkir atau diskon.

#### 4) Pemerataan kasta sosial

Peran digital ekonomi bisa lebih besar tanpa membedakan

suku, agama, dan ras. Pembeli tidak mempermasalahkan keadaan seorang penjual apakah penjual wanita atau pria, beragama sama atau tidak, bahkan dari asal atau suku mana.

5) Sistem pembayaran cashless

Pembayaran secara non tunai (*cashless*) saat ini sudah mulai digemari terlebih lagi berkembangnya *e-commerce* yang semakin pesat. Pembayaran ini menawarkan keamanan, kenyamanan, dan kecepatan transaksi, sehingga pembeli mulai beralih ke pembayaran non tunai. Terlebih lagi OJK juga mendorong para pengguna marketplace untuk beralih ke sistem pembayaran ini.

6) Pemerintah mendukung ekonomi digital

Perkembangan tingkat penggunaan internet di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat tinggi. Terlebih lagi di daerah urban yang menganggap penggunaan internet adalah wajib. Peningkatan ini akan terus terjadi menjangkau seluruh masyarakat Indonesia melalui program pemerintah dalam percepatan pembangunan infrastruktur telekomunikasi atau yang kita kenal dengan Palapa Ring yang menjangkau 34 Provinsi dan 440 kota/kabupaten, sekaligus bentuk pemerataan internet di seluruh negeri.

c. 5 *Skills* yang wajib dimiliki pebisnis *online*:

1) Komunikasi *online*

Komunikasi secara *online* tentunya berbeda dengan secara *offline*. Komunikasi *online* lebih pada kemampuan menggunakan bahasa tulisan melalui berbagai media, baik itu website maupun media sosial. Pilihlah media yang paling sesuai dengan bisnis Anda dan gunakan kalimat yang tepat, singkat, dan yang paling penting adalah mudah untuk dipahami.

2) Desain dan fotografi dasar

Tampilan foto menjadi sangat urgen mengingat produk yang kita tawarkan pertama kali akan dilihat secara tampilan (foto) oleh calon konsumen sehingga kemampuan desain dan fotografi sangat penting.

### 3) SEO

*Search Engine Optimization* (SEO) sangat menentukan keberhasilan pemasaran produk. Semua produk yang ditawarkan secara *online* dapat didongkrak popularitasnya melalui artikel yang memiliki nilai lebih dan mesin pencari (google) dapat menampilkannya pada halaman pertama pencarian.

### 4) Marketing *online*

Manfaatkan *e-commerce* untuk menawarkan produk kita. Belajar cara menggunakan *e-commerce* dan mempraktikkannya sangat dapat mendongkrak jumlah transaksi secara *online*. Manfaatkan sebaik mungkin promo yang ditawarkan oleh *e-commerce*.

### 5) Analisis dan riset

Analisis dan riset sangat membantu untuk mengenali kebutuhan dan keinginan calon pelanggan. Cara ini juga dapat digunakan untuk menentukan target pasar.

## 7. Hukum Belanja *online* dalam Islam

Akhir-akhir ini belanja secara *online* sudah menjadi gaya hidup masyarakat Indonesia. Dengan segala kemudahan, keamanan, dan kecepatan menjadi alasan belanja *online* makin digemari. Namun yang jadi pertanyaan, bagaimana hukum Islam dalam memandang fenomena ini? Ada beberapa syarat sah jual beli menurut Islam, yaitu: adanya penjual, adanya pembeli, adanya barang yang diperjual belikan, adanya kesepakatan atau mufakat antara si penjual dengan pembeli. Belanja *online* dengan memenuhi syarat-syarat jual beli tersebut dapat dikatakan sah menurut Islam. Pertama, adanya penjual yaitu toko *online* atau pihak yang menawarkan barang, kedua adanya pembeli yaitu orang yang memesan secara *online*, ketiga adanya barang yang diperjual belikan yaitu barang yang ditampilkan di toko *online* berupa gambar atau video, dan keempat adanya kesepakatan yaitu ketika pembeli menyetujui harga yang ditawarkan penjual dan melakukan pembayaran baik itu melalui dompet digital atau transfer rekening.



a. Memahami Aplikasi Dompet Digital

Dompet digital hadir seiring dengan perkembangan teknologi. Kehadirannya sangat membantu kita dalam bertransaksi melakukan jual beli secara *online*. Terdapat banyak *platform* dompet digital di Indonesia yang saat ini digunakan, yang paling populer dan sering digunakan adalah ShopeePay, OVO, GoPay, Dana, dan LinkAja. Berdasar data yang dikutip dari tempo.co, ShopeePay menempati urutan pertama tingkat penggunaan dompet digital pada tahun 2020.



Grafik Tingkat Penggunaan Dompet Digital  
Sumber: tempo (2020)

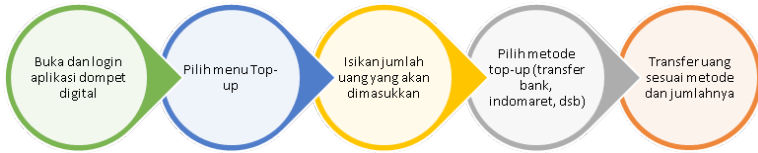
Langkah-langkah umum yang perlu untuk kita pahami dalam penggunaan dompet digital, yaitu: cara mengaktifkan, verifikasi, pengisian saldo, dan penggunaan transaksi.



Langkah-langkah pasang aplikasi dan pendaftaran dompet digital



Langkah-langkah verifikasi aplikasi dompet digital



Langkah-langkah isi (top-up) aplikasi dompet digital



Langkah-langkah pembayaran menggunakan aplikasi dompet digital

## b. Pandangan Islam Terhadap Dompet Digital

Sebagai agama yang sempurna, Islam dengan Al-Qur'an dan Hadisnya mempunyai aturan yang jelas dalam mengatur seluruh kehidupan manusia (Muhammad Syafi'i Antonio, 2001). Demi mewujudkan kebahagiaan hidup, Allah telah mengatur salah satu urusan manusia, yaitu bermuamalah dalam bidang ekonomi. Dalam hukum Islam, bertransaksi dengan dompet digital atau uang elektronik hukumnya boleh, asalkan dikerjakan dengan cara yang benar serta didasari saling rida meridai. Hukum ini didasarkan pada dalil Al-Qur'an QS. An-Nisa: 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَن تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”

Hukum diperbolehkannya menggunakan dompet digital atau uang elektronik sebagai alat pembayaran diperkuat oleh fatwa Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia,

yang menyatakan bahwa uang elektronik pada dasarnya boleh asal dengan syarat:

1. Uang elektronik (*electronic money*) adalah alat pembayaran yang memenuhi unsur-unsur berikut:
  - a. Diterbitkan atas dasar jumlah nominal uang yang disetor terlebih dahulu kepada penerbit;
  - b. Jumlah nominal uang disimpan secara elektronik dalam suatu media yang teregistrasi;
  - c. Jumlah nominal uang elektronik yang dikelola oleh penerbit bukan merupakan simpanan sebagaimana dimaksud dalam undang-undang yang mengatur mengenai perbankan; dan
  - d. Digunakan sebagai alat pembayaran kepada pedagang yang bukan merupakan penerbit uang elektronik tersebut.
2. Uang elektronik syariah adalah uang elektronik yang sesuai dengan prinsip-prinsip syariah.

## Referensi

- APJII. (2020). Laporan survei internet APJII 2019 – 2020. Diperoleh dari <https://apjii.or.id/survei>
- Astuti, Y. D., Virga, R. L., Nusa, L., Mukti, R. K., Iqbal, F., Setyo, B. (2018). Muslim milenial ramah digital. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). (2020). Rekapitulasi insiden web defacement. Diperoleh dari <https://cloud.bssn.go.id/s/qpBD4mbZCmL3F85#pdfviewer>
- Fatwa Dewan Syariah Nasional no 116/DSN-MUI/IX/2017 tentang Uang Elektronik Syariah
- Josi, A. (2019). Sistem Operasi : Konsep dan Perkembangan Sistem Operasi. Yayasan Kita Menulis
- Kemendikbud (2020). Pengenalan Perangkat TIK Dasar. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurnia, N., Sadasri, L. M., Angendari, D. A. A, Yuwono, A. I, Syafrizal, S., Monggilo, Z. M. Z, & Adiputra, W. M. (2020). Yuk, sahabat perempuan bertransaksi daring dengan cermat. Yogyakarta: Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.
- Levine, J. R., & Young, M. L. (2010). The internet for dummies. Indianapolis: John Wiley & Sons.
- Microsoft Indonesia. (2020). Tingkat kasus malware di Indonesia tertinggi di Asia Pasifik: Laporan Microsoft Security Endpoint Threat 2019. Microsoft. Diperoleh dari <https://news.microsoft.com/id-id/2020/06/26/tingkat-kasus-malware-di-indonesia-tertinggi-di-asia-pasifik-laporan-microsoft-security-endpoint-threat-2019/>
- Miller, M. (2016). My internet for seniors. Indianapolis, Indiana: Que Publishing.
- Muhammad Syafi'i Antonio. (2001). Bank Syariah: Dari Teori ke Praktik (Jakarta: Gema Insani Press.
- Monggilo, Z. M. Z, Kurnia, N, Banyumurti, I. (2020) Panduan literasi media digital dan keamanan siber: Muda, kreatif, dan tangguh di ruang siber. Jakarta: Badan Siber dan Sandi Negara.
- Monggilo, Z. M. Z, dkk. (2021) Cakap Bermedia Digital. Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika
- Wempen, F (2015). Digital literacy for dummies. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons.
- Yusuf. (2020, Mei 7). Kominfo Temukan 1.401 Sebaran Isu Hoaks Terkait Isu Covid-19. Diperoleh dari <https://aptika.kominfo.go.id/2020/05/kominfo-temukan-1-401-sebaran-isu-hoaks-terkait-covid-19/>
- Zalavadiya, N. and Priyanka, S. (2017), A Methodology of Malware Analysis, Tools and Technique for Windows Platform - RAT Analysis  
<https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2020/>

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/11/whatsapp-media-sosial-terfavorit-pengguna-internet>

<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/04/14/dompert-digital-jadi-metode-pembayaran-terfavorit-saat-belanja-online>

<https://legaleraindonesia.com/sejarah-perkembangan-aplikasi-instant-messaging-di-seluruh-dunia/>

[www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

**Ringkasan**

Keberagaman budaya merupakan satu keniscayaan yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Terlebih lagi di era digital yang sudah menjadi bagian dari masyarakat global yang tidak bisa lagi dihindari keberadaannya. Ancaman intoleransi, lunturnya nilai gotong royong, hilangnya penghargaan terhadap orang lain atau budaya orang lain, juga ancaman disintegrasikan bangsa akibat minimnya literasi budaya digital masyarakat dalam bermain sosial media dan berinteraksi di ruang virtual. Oleh karena itu, setiap pengguna internet harus memiliki kompetensi dalam mengelola budaya digital di ruang virtual dengan baik agar tercipta ruang virtual yang sehat, penuh dengan edukasi, dan kematangan dalam berselancar.

**Tujuan**

1. Peserta dapat memahami dan menyadari pentingnya menghormati keberagaman budaya dalam hidup;
2. Peserta memahami praktek moderasi beragama di lingkungan nyata dan ruang virtual;
3. Peserta memahami bahwa keragaman identitas yang melekat pada netizen mempengaruhi perbedaan ideologi, budaya, dan nilai-nilai yang dianut;
4. Peserta dapat menerapkan toleransi, moderasi beragama dan saling menghormati identitas masing-masing saat berinteraksi di ruang virtual dan nyata;

5. Peserta memahami urgensi nilai-nilai Ideologi Pancasila yang tidak bertentangan dengan agama sebagai dasar dalam bermasyarakat secara nyata dan virtual dalam keragaman budaya;
6. Peserta memahami pentingnya Bersatu dalam keberagaman.

### **Durasi**

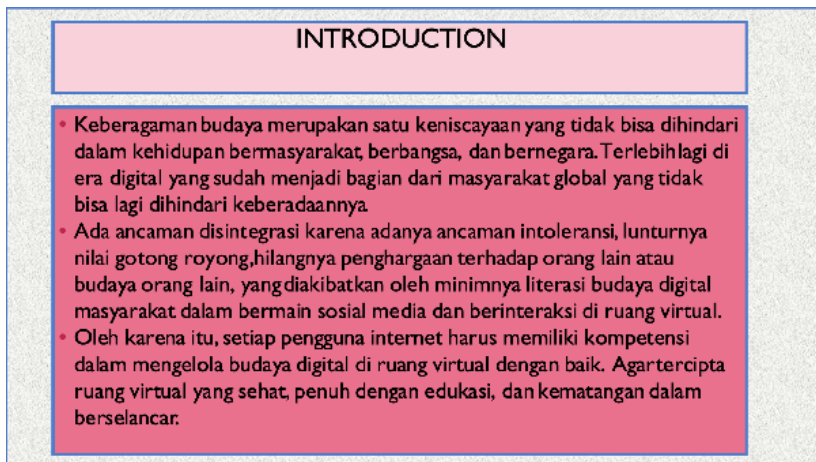
90 Menit

### **Strategi**

1. Curah Gagasan
2. Ceramah
3. Diskusi Interaktif

### **Rincian Materi & Kegiatan**

1. Fasilitator memberikan pengantar dan tujuan sesi ini.



**INTRODUCTION**

- Keberagaman budaya merupakan satu keniscayaan yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Terlebih lagi di era digital yang sudah menjadi bagian dari masyarakat global yang tidak bisa lagi dihindari keberadaannya.
- Ada ancaman disintegrasi karena adanya ancaman intoleransi, luntturnya nilai gotong royong, hilangnya penghargaan terhadap orang lain atau budaya orang lain, yang diakibatkan oleh minimnya literasi budaya digital masyarakat dalam bermain sosial media dan berinteraksi di ruang virtual.
- Oleh karena itu, setiap pengguna internet harus memiliki kompetensi dalam mengelola budaya digital di ruang virtual dengan baik. Agar tercipta ruang virtual yang sehat, penuh dengan edukasi, dan kematangan dalam berselancar.

2. Fasilitator menjelaskan gambaran keragaman budaya dan agama di Indonesia.

## KERAGAMAN DI INDONESIA

- Bagi bangsa Indonesia, keragaman diyakini sebagai takdir dan sunnatullah. Ia tidak diminta, melainkan pemberian Tuhan Yang Mencipta, bukan untuk ditawar tapi untuk diterima (*taken for granted*).
- Perbedaan biasanya membawa kepada perpecahan. Oleh karena itu perlu sikap bijak dalam menghadapi perbedaan. Di antara cara terbaik adalah dengan melihat nilai kebaikan dalam setiap ajaran/keyakinan /background orang lain.



Sumber: Dokumentasi Kristianus Nugroho, 2019

## BENTUK KERAGAMAN

Agama-  
Kepercayaan

Budaya-Etnis

Kelas Sosial

Bahasa

Jenis Kelamin,

Usia, Dll



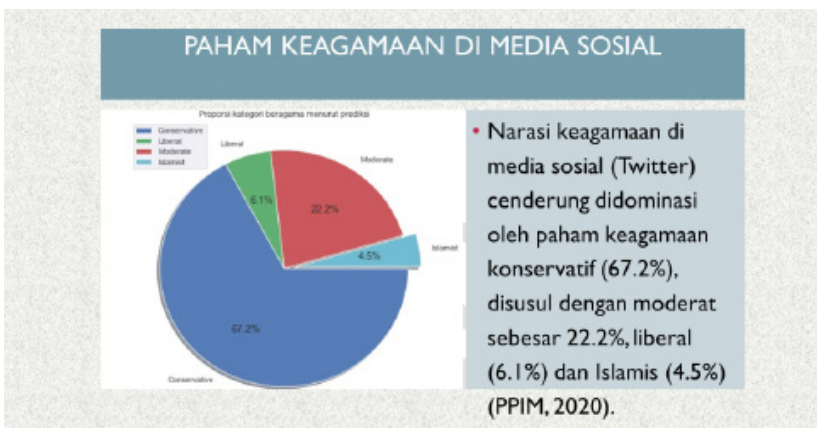
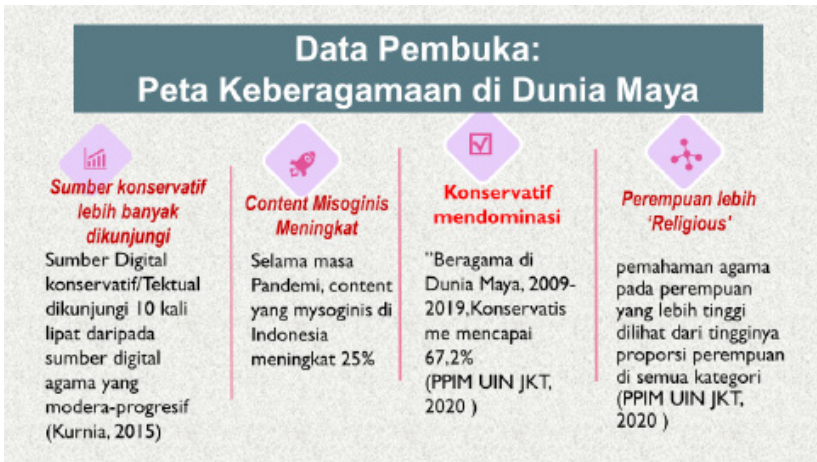
MENGUATNYA EKSKLUSIVISME DAN SIKAP INTOLERAN  
PADA MASYARAKAT AWAM ARUS UTAMA

**Mainstreaming Exklusivisme & Extremism**

Sumber: alissa wahid

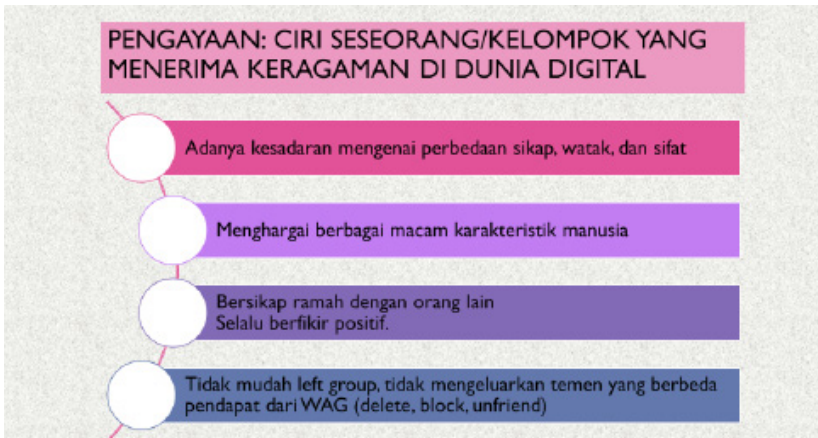


3. Fasilitator memberikan gambaran terkait persoalan-persoalan yang mengancam keberagaman di Indonesia.





4. Fasilitator memberikan pengayaan dari sudut pandang moderasi beragama dalam budaya digital.



## 4 KELOMPOK MENSIKAPI PERBEDAAN

Intoleran-Anti terhadap perbedaan

Toleransi negatif/ pasif-Memahami adanya perbedaan tetapi tidak dapat menerima perbedaan

Toleransi aktif-Memahami dan bisa menerima perbedaan tetapi tidak bersedia mengakomodir dan bekerjasama dengan mereka yang berbeda keyakinan

Pluralisme positif-Memahami, menerima, mengakomodasi, bekerjasama, dan membantu mereka yang berbeda keyakinan

sumber:Abddul Mu'ti

## NILAI-NILAI MODERASI BERAGAMA DAN TOLERANSI DALAM BUDAYA DIGITAL

1. Memahami bahwa netizen sangat beragam dan memiliki perbedaan latar belakang agama, ras, etnis, suku dan kewarganegaraan.
2. Memahami bahwa netizen memiliki nilai dan norma sosial dan budaya yang beragam dan tidak semua orang harus sama dalam pemikiran dan pilihan hidup.
3. Mengerti bahwa perbedaan di dunia maya harus disikapi dengan bijak.
4. Tidak mengunggah ataupun berkomentar dengan kalimat yang mengandung intoleransi: rasisme, fasisme, pelecehan seksual, dan chauvinisme.

## BUDAYA BERDIGITAL

- **Berpikir Kritis dan menemukan informasi hoax:** apakah kontennya mengandung unsur kebenaran (objektif, sesuai fakta), dibutuhkan, ada kebermanfaatannya untuk orang lain, dari sumber yang kredibel.
- **Tidak Mudah Unfollow, Unfriend, dan block:** Ini untuk menghindari echo chamber dan filter bubble. Sikap ini termasuk dalam melatih kematangan dalam bermedia. Kematangan ini dilatih dengan tidak mudah untuk memutuskan pertemanan dan percakapan di media sosial.
- **Gotong Royong Mengkampanyekan Literasi Budaya Digital:** Warga digital yang memiliki nilai-nilai keindonesiaan harus selalu memiliki Langkah inisiatif untuk ikut berperan aktif dan partisipatif dengan aktifitas digital yang bermanfaat. Kesiediaan dalam berkolaborasi dengan beragam 'warna' ini bisa mewujudkan tujuan dalam berbangsa dan bernegara.



5. Fasilitator memberikan pertanyaan kepada peserta mengenai pendapat mereka tentang kebanggaan pada tanah air.

### NASIONALISME DI DUNIA DIGITAL

- Silahkan Tulis di chat Zoom
- 1. Mengapa anda Bangga sebagai warga Indonesia?
- 2. Bagaimana cara mengekspresikan bangga menjadi Indonesia di dunia digital?

### PENGAYAAN: NASIONALISME DI DUNIA DIGITAL

- Mempromosikan keindahan dan keragaman Indonesia: Pemandangan, ragam makanan/oleh-oleh, pakaian, dan Keragaman hayati
- Membuat content atau update status yang menunjukkan keragaman keyakinan-agama yang saling menghormati
- Membuat status yang mencerminkan demokrasi, nilai-nilai egaliter, persatuan, demokrasi, gotong-royong dll.



## PENGAYAAN

[. https://youtu.be/12PIMIF-LUE](https://youtu.be/12PIMIF-LUE)

<https://youtu.be/52jDUHBRUTO>



## Refleksi

(Alokasi waktu 10 menit)

Aktivitas: perwakilan peserta memberikan refleksi tentang bagaimana mengelola keragaman budaya dan moderasi beragama di dunia digital.

1. Apa yang dipelajari?
2. Perubahan apa yang dirasakan?
3. Bagaimana materi ini berkontribusi dalam mewujudkan kesadaran keragaman budaya?
4. Fasilitator menutup sesi.

## **Bahan Bacaan**

### 1. Keberagaman Budaya Sebagai Sebuah Keniscayaan

Masyarakat telah berkembang dalam bentuk metropolis dengan perubahan pada beberapa dimensi kehidupan seperti hedonism, kepemilikan, akses informasi, dan kebebasan individu. Dalam era budaya digital, masyarakat dunia mampu mengekspresikan kebebasan individu dalam berpendapat (Rakhmawati, 2017). Dunia telah memiliki mekanisme tersendiri dalam proses interaksi.

Karena digitalisasi memberikan kemudahan dan fleksibilitas terhadap muatan media, jenis teks media yang berbeda seperti film, musik, video, permainan komputer, situs internet, dokumenter televisi dan buku juga dapat saling ditautkan (*crossed referenced*) dalam industri media modern (Melissa, 2010). Perkembangan tersebut memudahkan individu dalam memberikan, menyebarkan, atau mengakses informasi.

Salah satu tantangan global terbesar saat ini yakni meningkatnya intoleransi. Secara umum diketahui bahwa Indonesia memiliki berbagai keberagaman meliputi suku, ras, bahasa, ideologis, politik, dan sebagainya. Fenomena intoleransi ini sudah merambah kepada anak muda yang merupakan penerus bangsa di masa depan. Mereka cenderung memberikan respon negatif terhadap suatu perbedaan. Intoleransi ini tidak akan terjadi jika anak muda memahami adanya keberagaman.

Sebenarnya, keberagaman merupakan sebuah keniscayaan yang justru akan memperkaya pergaulan mereka. Dalam bergaul, kita dihadapkan pada macam-macam karakteristik teman yang berbeda dengan diri kita. Mulai dari perbedaan suku, ras, agama, dst. Perbedaan tersebut seringkali memicu timbulnya konflik. Perbedaan disini lingkupnya sangat luas, mulai hal kecil misalnya perbedaan makanan, cara berpakaian, cara berbicara, kebiasaan, dan beberapa hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Keragaman ini sering dijumpai di dunia nyata seperti di lingkungan sekitar dan sekolah. Adapun individu yang memahami keragaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut (Komaria, dkk., 2019) :

- a. Adanya kesadaran mengenai perbedaan sikap, watak, dan sifat

- b. Menghargai berbagai macam karakteristik manusia
- c. Bersikap ramah dengan orang lain
- d. Selalu berfikir positif

Indonesia mencerminkan bersatu dalam keragaman yang sesuai dengan semboyan Negara Indonesia yang diambil dari kitab Sutasoma karangan Mpu Tantular yaitu Bhineka Tunggal Ika, artinya “berbeda-beda tetapi tetap satu” untuk dijadikan alat pemersatu bangsa Indonesia. Indonesia lahir karena keragaman dan kuat dengan keragaman tersebut. Dampak paling besar dari sikap intoleran adalah munculnya terorisme. Saat ini intoleransi tampak terlihat dari sosial media. Komentar-komentar negatif terhadap postingan orang lain, *cyber bullying*, berita bohong dan hasutan yang disebar di dunia maya. Seluruh tindakan tersebut mencerminkan adanya intoleransi yang dilakukan dalam ranah digital. Oleh karena itu, sekiranya penting untuk menghormati keragaman dalam ranah digital sehingga membuat hidup lebih damai dan tenteram.

## 2. Moderasi Beragama dalam Keberagaman Budaya di Era Digital

Menurut Quraish Shihab (dalam Iffati Zamimah, 2018) menyatakan bahwa moderasi beragama memiliki pilar penting, yaitu keadilan, keseimbangan dan toleransi. Nilai dari sikap moderat yang dapat dikembangkan yaitu 1) Tawassuth, 2) Tawazun, 3) I'tidal, 4) Tasamuh, 5) Musawah, 6) Syura, 7) Ishlah, 8) Aulawiyah, 9) Tathawwir wa Ibtikar, 10) Tahadhdhur (Nur & Mukhlis, 2015). Sementara itu, Kementerian Agama Republik Indonesia merumuskan indikator untuk moderasi beragama yang dapat diterapkan oleh masyarakat di Indonesia (Kementerian Agama, 2019, hal.43) yaitu:

- a. Toleransi. Sikap menghargai terhadap orang lain yang berbeda ras, suku, etnis dan agama.
- b. Anti kekerasan. Mengedepankan perdamaian dan keharmonisan dalam menyikapi perbedaan.
- c. Komitmen pada nasionalisme. Mencintai tanah air Indonesia sebagai bagian dari iman kepada Tuhan.
- d. Mengakomodasi budaya lokal. Indonesia memiliki keragaman budaya, bahasa dan identitas lain yang tentunya memiliki

nilai-nilai positif sehingga tidak perlu saling dibenturkan.

Nilai-nilai moderasi beragama dan toleransi yang dapat dibangun di dalam Budaya Digital yaitu:

- a. Memahami bahwa netizen sangat beragam dan memiliki perbedaan latar belakang agama, ras, etnis, suku dan kewarganegaraan. Internet tidak memiliki batasan wilayah, bahasa, negara dan budaya. Bisa dikatakan bahwa netizen adalah masyarakat global yang membawa identitas sangat beragam mulai dari kewarganegaraan, ras, etnis, suku, agama, tradisi, bahasa dan sebagainya.
- b. Memahami bahwa netizen memiliki nilai dan norma sosial budaya yang beragam sehingga memiliki pemikiran yang berbeda. Keragaman identitas netizen mengakibatkan keragaman nilai, norma, ideologi dan tradisi yang dapat saja berbenturan ketika netizen saling berkomunikasi dan berinteraksi. Oleh karena itu diperlukan sikap saling memahami dengan cara mencoba menempatkan diri pada posisi orang lain sehingga muncul empati.
- c. Mengerti bahwa perbedaan di dunia maya harus disikapi dengan bijak. Ketika seseorang bereaksi (memberi komentar) maupun mengunggah konten atau status di media sosial harus bijak: tidak merendahkan agama, suku, ras dan etnis lain; tidak berdebat dengan orang lain hingga muncul perkataan yang tidak sopan dan melanggar norma sosial; dan tidak mencaci dan memfitnah.
- d. Tidak mengunggah ataupun berkomentar dengan kalimat yang mengandung intoleransi: rasisme, fasisme dan chauvinisme. Akar dari intoleransi adalah persepsi individu yang menganggap ras, suku, agama dan bangsanya adalah yang paling unggul. Islam memang memiliki ajaran bahwa agama terbaik adalah Islam, namun hal tersebut bukan berarti pemeluk Islam tidak menghargai pemeluk agama lain. Meskipun tidak bersaudara dalam agama, namun umat Islam bisa memiliki sikap untuk bersaudara dalam satu bangsa dan satu tanah air. Secara lebih luas, manusia bersaudara dalam



kemanusiaan, dan nilai ini yang dapat diterapkan ketika seseorang berinteraksi di dunia maya yang mempertemukan banyak identitas di dalamnya.

### 3. Membangun Budaya Digital dalam Perspektif Keindonesiaan dan Keislaman

Membangun budaya digital dalam perspektif keindonesiaan tidak akan terlepas dari ideologinya yakni Pancasila dan bhineka tunggal ika. Dua karakter yang dimiliki bangsa Indonesia ini mestinya harus ditanamkan kepada setiap orang yang berinteraksi menggunakan dunia digital. Menjunjung nilai-nilai dua karakter tersebut menjadi suatu landasan kokoh bagi masyarakat dalam bersosialisasi baik di dunia digital maupun nyata.

Kompetensi yang bisa diinternalisasi oleh masyarakat dalam budaya digital bisa diklasifikasikan ke dalam dua hal. Pertama, memberikan pemahaman kepada masyarakat akan nilai-nilai dan konsep bhineka tunggal ika sebagai sebuah landasan dalam kehidupan berbangsa, bernegara dan berbudaya. Kedua, menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dan bhinneka tunggal ika ke dalam ruang digital. Nilai-nilai yang terinternalisasi ini harus mewarnai kemampuan masyarakat dalam memproduksi, distribusi, partisipasi, dan kolaborasi.

Hakekatnya, nilai-nilai Pancasila memiliki kesesuaian dengan nilai-nilai keislaman:

#### a. Ketuhanan Yang Maha Esa.

Sila ini tercermin dari QS. Al Ikhlas, ayat 1. “Katakanlah (Muhammad), “Dialah Allah, Yang Maha Esa”. Indonesia adalah negara berketuhanan. Dengan banyak agama yang diakui oleh negara, maka seyogyanya setiap orang menghargai hak-hak setiap warga negara dengan agamanya masing-masing. Nilai utamanya CINTA KASIH. Prakteknya dalam dunia nyata dan virtual yakni wajib menghormati agama dan ibadah orang lain. Tidak adanya perundungan baik verbal atau pun non-verbal berdasarkan agama. Dalam budaya digital nilai ini juga bisa dimulai diterapkan dari mengakses, mengeksplorasi, dan menyeleksi informasi tentang agama dan kepercayaan dari sumber yang bisa dipercaya. Tidak memiliki

kemampuan dalam memahami batasan mempraktekkan kebebasan berekspresi. Efek rendahnya dari pemahaman ini adalah melakukan ujaran kebencian, perundungan, provokasi, polarisasi, pencemaran nama baik di ruang digital.

b. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

Sila ini tercermin pada QS. An Nisa ayat 135. “Wahai orang-orang yang beriman, jadilah Kamu penegak keadilan”. Islam mengajarkan untuk berbuat adil kepada semua manusia tanpa terkecuali. Bahkan terhadap lawan / musuh pun harus berbuat adil, tidak boleh terpengaruh dengan kondisi apapun. Di ruang virtual keadilan juga harus dijalankan. Dengan keragaman budaya yang banyak, adil saat berinteraksi dengan seseorang di ruang digital, memberikan pandangan tidak tendensius. Harus sesuai data dan fakta yang ada, serta bertindak secara objektif. Nilai utamanya adalah SETARA, ADIL. Nilai ini mengajarkan pentingnya berelasi dalam konteks memanusiakan manusia. Berlaku adil disini menegaskan bahwa di dalam memperlakukan semua orang sama baiknya apapun latar belakangnya tanpa diskriminasi. Sikap yang bisa dikembangkan dalam nilai ini meliputi tenggang rasa, toleransi, gotong royong, empati, saling mendukung, dan tolong menolong. Di ruang digital, kecakapan ini bisa dipraktekkan dengan membangun kesadaran bahwa kita semua adalah setara. Tidak ada pembedaan dalam hal mengakses informasi dalam segi ras, agama, status sosial, kelompok politik, disabilitas fisik dan lainnya. Dari nilai ini, masyarakat digital harus memiliki pemahaman yang cukup tentang definisi konten yang bersifat perendahan, penghinaan, perundungan, pengucilan dan lain-lain. Tidak memiliki kemampuan dalam membedakan keterbukaan informasi publik dengan pelanggaran privasi di ruang digital.

c. Persatuan Indonesia.

Sila ini tercermin dari QS. Al Hujurat ayat 13. “Wahai manusia, sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami

jadikan kamu berbangsa-bangsa, dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal”. Ruang virtual sejatinya adalah lingkungan sosial dengan keragaman budaya, suku, dan bangsa. Di ruang virtual ini, seseorang bisa saling belajar mengenal karakter berbagai budaya masyarakat, adat istiadat, kebiasaan. Tujuannya agar saling memahami dan tidak terjadi miskomunikasi saat berinteraksi di ruang virtual. Nilai utamanya adalah HARMONI. Dari nilai ini yang dibangun adalah kepentingan Indonesia bukan kepentingan pribadi atau kelompok tertentu. Sikap yang bisa dipraktikkan dalam nilai ini selalu menjalin kerjasama, lebih baik beraliansi dari pada berseteru, melakukan konsolidasi dari pada memprovokasi konflik, dan selalu mempromosikan keberagaman dari pada mengkampanyekan prasangka-prasangka yang stereotip. Di ruang digital, nilai ini bisa diimplimentasikan dengan mampu mengeksplorasi, mengakses, mengelaborasi, dan menyeleksi pengetahuan tentang Indonesia untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air. Mengetahui tentang batasan ujaran kebencian yang memprovokasi, meminimalisir disinformasi dan malinformasi, tidak memiliki kemampuan dalam membedakan misinformasi, disinformasi, dan malinformasi. Rendahnya kemampuan ini dapat menghasilkan sikap anarkisme dan kegaduhan ruang publik.

- d. Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan Perwakilan.

Sila ini tercermin dari QS Asy Syura ayat 38, “dan bagi orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhan dan melaksanakan salat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarah antar mereka”. Musyawarah merupakan salah satu metode di dalam menyelesaikan satu persoalan. Di ruang virtual juga musyawarah mesti dikedepankan untuk menggali solusi dari persoalan yang dihadapi. Di ruang virtual, hendaknya dijadikan sebagai sarana untuk berdiskusi mencari solusi bersama, bukan dijadikan hanya untuk menggaungkan ujaran kebencian, provokasi, kritik

membabi buta, dan debat kusir yang tidak jelas.

Nilai utamanya adalah DEMOKRATIS. Nilai ini bisa dipraktekkan dengan membangun kebebasan berekspresi yang tetap dengan menjaga nilai ketimuran, pengakuan hak-hak minoritas, peradilan hanya memihak kepada kebenaran, supremasi hukum yang tegak, dan keberadaan beberapa partai politik. Sikap egaliter termasuk dalam salah satu implikasi dari prinsip demokrasi. Di ruang digital, nilai ini dibangun dengan membentuk kesadaran untuk mengetahui, menyeleksi, mengeksplorasi, dan mengelaborasi informasi yang berhak diakses dari Lembaga publik sebagai bentuk transparansi dan akuntabilitas. Memberikan ruang kepada setiap orang untuk bebas berekspresi dengan tetap menjaga nilai ketimuran, membangun ruang diskusi virtual yang sehat dalam membangun pemahaman bersama. Sikap ini semua menunjukkan bahwa sebagai seorang warga negara bisa berpartisipasi secara aktif dalam proses demokrasi dengan menghormati perbedaan pendapat orang lain, mencapai musyawarah untuk mufakat, taat hukum dan lain sebagainya. Tidak memiliki kemampuan ini dapat merusak tatanan nilai demokrasi itu sendiri. Rendahnya kemampuan ini dapat menyebabkan kebebasan berekspresi yang dilakukan dengan penyebaran hoaks, dan konten-konten informasi yang tidak valid dan terverifikasi.

e. Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

Sila ini tercermin dari QS. An Nahl ayat 90. “Sesungguhnya Allah menyuruh kamu berlaku adil dan berbuat kebajikan”. Berinteraksi di ruang virtual, hendaknya sudah berlaku adil sejak pertama kali berinteraksi dengan sesama manusia di ruang digital. Menyebarkan informasi yang benar, membuat narasi yang baik sesuai dengan kapasitasnya, ini salah satu dari Tindakan adil di ruang digital. Nilai utamanya adalah GOTONG ROYONG. Dari nilai ini yang bisa dipraktekkan adalah menumbuhkan sikap kerjasama, kerja keras, kekeluargaan, kepedulian terhadap sesama, tidak

mengeksploitasi orang lain, menghargai karya orang lain dan lain sebagainya. Di ruang digital, budaya digital pada nilai ini bisa dibangun dengan memahami regulasi dan kebijakan yang diatur oleh UU ITE. Di ruang digital pula kita harus memiliki etika dalam berperilaku sebagai warga negara digital sehingga bisa berkolaborasi dalam mewujudkan kemajuan merata seluruh rakyat Indonesia. Tidak memiliki kemampuan ini berpotensi membuat polarisasi di setiap lini kehidupan di masyarakat. Rendahnya kemampuan ini menyebabkan kegaduhan di dalam ruang virtual yang tidak memiliki manfaat untuk banyak orang.

4. Selanjutnya, membangun budaya digital yang baik dalam perspektif ke-Indonesia-an bisa juga dilihat dari sisi sebagai berikut:

a. Berpikir Kritis

Dalam konteks ini yang menjadi titik tekannya adalah dengan mengajukan suatu pertanyaan apakah kontennya mengandung unsur kebenaran (objektif, sesuai fakta), dibutuhkan, ada kebermanfaatan untuk orang lain, dari sumber yang kredibel.

b. Tidak Mudah *Unfollow*, *Unfriend*, dan *Block*

Ini untuk menghindari *echo chamber* dan *filter bubble*. Sikap ini termasuk dalam melatih kematangan dalam bermedia. Kematangan ini dilatih dengan tidak mudah untuk memutuskan pertemanan dan percakapan di media sosial.

c. Gotong Royong Mengkampanyekan Literasi Budaya Digital

Warga digital yang memiliki nilai-nilai keindonesiaan harus selalu memiliki Langkah inisiatif untuk ikut berperan aktif dan partisipatif dengan aktifitas digital yang bermanfaat. Kesiediaan dalam berkolaborasi dengan beragam ‘warna’ ini bisa mewujudkan tujuan dalam berbangsa dan bernegara.

## Referensi

- Ahmad Suhendra, Moh Mahrusillah. 2019. Penguatan Nilai-nilai Pancasila dan Keislaman di Kalangan Pelajar. *Jurnal Bimas Islam*. Vol. 12, No. 1. hlm. 297-322.
- Akhmadi, A. 2008. Moderasi Beragama dalam Keragaman Indonesia. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 13(2), 45-55.
- Cohen, Mark Nathan. 1998. *Culture of Intolerance: Chauvinism, Class, and Racism in the United States*. Yale University Press USA.
- Dhita Prasanti, Kismiyanti el Karimah. 2018. Internalisasi Nilai-nilai Keagamaan dalam Membentuk Komunikasi Keluarga Islami di Era Digital. *Inferensi, Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, Vol. 12, No. 1, hlm. 195-212.
- Kementerian Agama RI. 2019. *Moderasi Beragama [Religious Moderation]*. Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama.
- Komaria, R., Syarifah, L., Witriani, Triantini, Z.E., Setyo, B., Marhumah, M., & Isnanto, M. 2019. *Integrasi Nilai-Nilai KEREN Berkarakter dalam Pembelajaran dan Budaya Sekolah*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Lanny Octavia, Ibi Syatibi, Mukti Ali, Roland Gunawan, Ahmad Hilmi. 2014. *Pendidikan Karakter Berbasis Pesantren*. Jakarta: renebook & Rumah Kitab.
- Melissa, E. 2010. Budaya digital dan perubahan konsumsi media masyarakat. Departemen Komunikasi Dan Public Relations, Fakultas Ekonomi Dan Humaniora, Universitas Swiss German, EduTown BSDCity, 1(1), 11.
- Nur, A., & Mukhlis, L. 2015. Konsep Wasathiyah dalam Al-Quran (Studi Komparatif antara Tafsir al-Tahrîr wa at-Tanwîr dan Aisar at-Tafâsîr. *An-Nur Journal*, 4(2), 205-225.
- Rakhmawati, Y. 2017. Aimi Jatim : Motherhood Philanthropy Dalam Era Budaya Digital. *Jurnal Komunikasi*, 11(2), 149. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v11i2.3330>.

- Santi Indra Astuti, E Nugrahaeni P (Ed). 2021. Modul Budaya Bermedia Digital. Jakarta: Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Zamimah, I. 2018. Moderasi Islam Dalam Konteks Keindonesiaan. *Al-Fanar Journal*, 1(1), 75–90. <https://doi.org/10.33511/alfanar.v1i1.12>.

[www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

### Ringkasan

Kehidupan bermasyarakat tidak hanya terjadi di ruang nyata tetapi juga di ruang digital. Seperti halnya di dunia nyata, interaksi yang terjadi pada ruang digital juga harus memperhatikan etika digital yang akan membantu mengatur batasan sikap dan perilaku dalam menggunakan media digital. Jika etika digital tidak diterapkan maka akan terjadi tindakan *bullying*, berita palsu (*hoax*), pelecehan seksual, pornografi, ujaran kebencian di dunia digital. Oleh karena itu, untuk menghindari hal tersebut setiap pengguna internet harus memahami dan menerapkan etika dalam berinteraksi di internet.

### Tujuan

1. Peserta memahami pentingnya etika digital.
2. Peserta menguraikan fenomena-fenomena yang berhubungan dengan etika bermedia digital yang terjadi di masyarakat.
3. Peserta memiliki kesadaran berperilaku etis dalam menggunakan media digital.

### Durasi

90 Menit

### Strategi

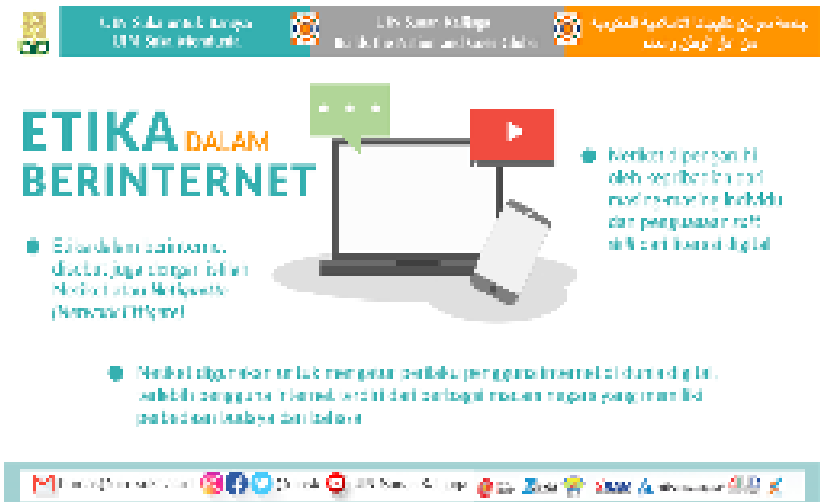
1. Curah pendapat
2. Ceramah



3. Diskusi interaktif
4. Penayangan video

### Rincian Materi & Kegiatan

1. Fasilitator menjelaskan tujuan dari sesi ini.
2. Fasilitator memantik diskusi mengenai etika di dunia digital, dengan meminta peserta untuk menyampaikan perasaannya secara langsung maupun melalui kolom *chat* mengenai:
  - a. Apakah anda atau teman anda pernah menjadi korban atau bahkan pelaku tindakan bullying, penyebaran berita palsu (*hoax*), pelecehan seksual, pornografi, dan ujaran kebencian di media sosial?
  - b. Bagaimana perasaan anda?
  - c. Apa yang kemudian anda lakukan?
3. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai etika digital.



Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

UIN Sunan Kalijaga  
UIN Sunan Kalijaga  
جامعة سونان كاليجا  
سنة ١٤٤٠ هـ  
٢٠١٩

# 10 Netiket

wang harus diperhatikan  
kalika melakukan  
interaksi di dunia maya

## 10 NETIKET DALAM BERINTERAKSI DI DUNIA MAYA

1. Jangan mengomentari penampilan fisik orang lain.  
2. Jangan mengomentari agama, suku, ras, atau golongan.  
3. Jangan mengomentari pekerjaan orang lain.  
4. Jangan mengomentari gaya hidup orang lain.  
5. Jangan mengomentari gaya berpakaian orang lain.  
6. Jangan mengomentari gaya bicara orang lain.  
7. Jangan mengomentari gaya berjalan orang lain.  
8. Jangan mengomentari gaya makan orang lain.  
9. Jangan mengomentari gaya tidur orang lain.  
10. Jangan mengomentari gaya hidup orang lain.

UIN Sunan Kalijaga  
UIN Sunan Kalijaga  
جامعة سونان كاليجا  
سنة ١٤٤٠ هـ  
٢٠١٩

Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital  
Sumber: Facebook Siberkreasi, diunggah 23 Maret 2018

UIN Sunan Kalijaga  
UIN Sunan Kalijaga  
جامعة سونان كاليجا  
سنة ١٤٤٠ هـ  
٢٠١٩

# Etiket Berkomunikasi di Sosial Media

1. Jangan berkomentar buruk
2. Jangan berkomentar kasar dan kasar
3. Jangan berkomentar kasar yang berbau rasial
4. Jangan berkomentar kasar yang berbau agama
5. Jangan berkomentar kasar yang berbau suku
6. Jangan berkomentar kasar yang berbau golongan
7. Jangan berkomentar kasar yang berbau pekerjaan

UIN Sunan Kalijaga  
UIN Sunan Kalijaga  
جامعة سونان كاليجا  
سنة ١٤٤٠ هـ  
٢٠١٩

Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital



Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

4. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai konten negatif: *hoax*.



Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

5. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai konten negatif: perundungan di dunia maya (*cyberbullying*). [bahan bacaan: *cyberbullying*]

## Perundungan di Dunia Maya (Cyberbullying)



Terdapat dua tipe ofensif berupa perundungan online, baik apabila melalui forum daring (chatting, email, media sosial) atau melalui pesan-pesan yang dikirimkan melalui media digital.

Bentuk dari ofensif cyberbullying dapat bermacam-macam, seperti mengirim pesan-pesan ancaman, pelecehan, dan ancaman.

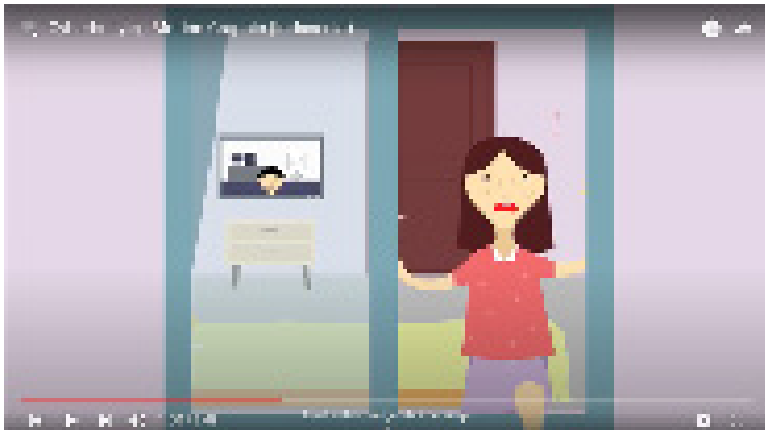
Dampak dari cyberbullying:

- Dapat menimbulkan rasa takut, malu, dan sedih.
- Dapat menimbulkan rasa sakit, marah, dan frustrasi.
- Dapat menimbulkan rasa malu, sedih, dan frustrasi.



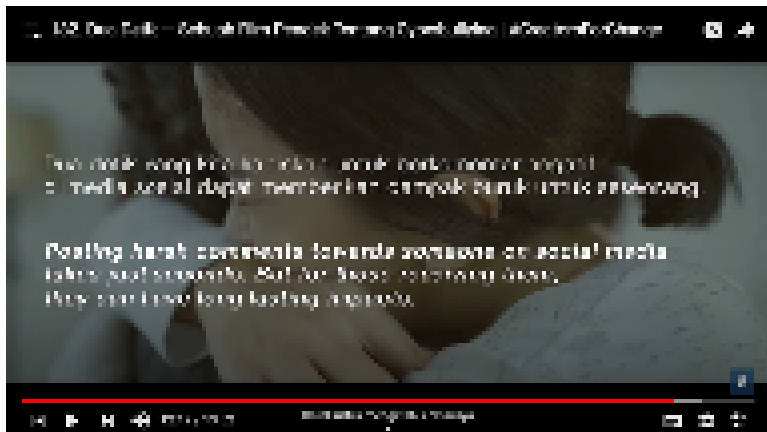
### Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

- Fasilitator memutar video animasi mengenai dampak cyberbullying.



Video “Cyberbullying Motion Graphic) (Loving, n.d.)

<https://www.youtube.com/watch?v=WUO0mDah46U&list=LL&index=4>



Video “Dua Detik” (Manusia, n.d.)

<https://www.youtube.com/watch?v=nctubyETLw&list=LL&index=8>

- b. Fasilitator memberikan informasi mengenai nomor pengaduan apabila terjadi tindakan *bullying* dan pelecehan seksual di media sosial.
6. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai konten negatif : ujaran kebencian di dunia digital.



Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

7. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai serta etika penggunaan copyright.

**COPYRIGHT**

- Konten digital yang kita konsumsi merupakan karya cipta yang dilindungi oleh Hak Giatelaku Copyright
- Hak cipta merupakan hak yang secara eksklusif dimiliki oleh para pencipta yang melindungi karya mereka dari penjiplakan
- Undang-undang yang mengatur mengenai hak cipta adalah Undang-Undang No.19 Tahun 2002 yang mengatur serta melindungi kasus-kasus di pengadilan untuk melakukan pelanggaran hak cipta

Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

8. Fasilitator memberikan pengayaan mengenai bagaimana islam mengantisipasi konten negatif. [abiru.co.id](http://abiru.co.id)

**Bagaimana Islam mengantisipasi Konten Negatif?**

Flow dalam Menerima Informasi

```

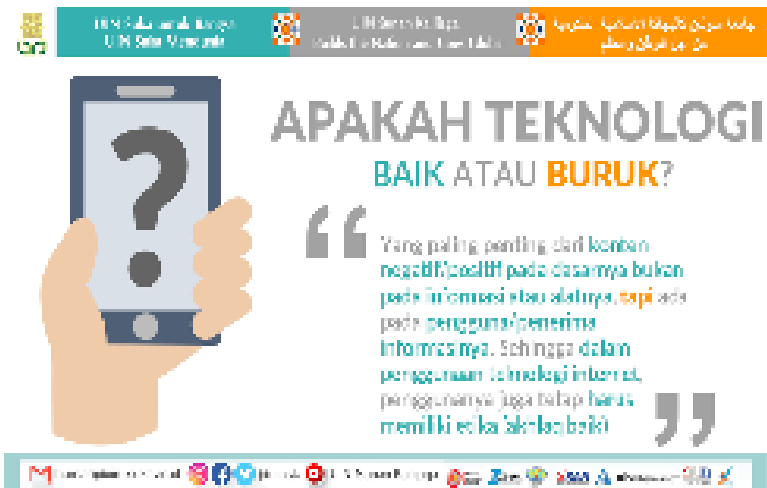
    graph LR
      A[Informasi] --> B[QS. Al-Baqarah: 110]
      B --> C[QS. Al-Hajj: 42]
      C --> D[QS. An-Nisa: 59]
      D --> E[Output/Keputusan]
  
```

Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

9. Fasilitator memberikan studi kasus terkait penggunaan teknologi.
  - a. Fasilitator bertanya “Apakah teknologi itu baik atau buruk?”
  - b. Fasilitator meminta peserta menjawab
  - c. Fasilitator menjelaskan mengenai perumpamaan “nuklir” dan “pisau” sebagai alat, dihubungkan dengan penggunaan teknologi.



Video “Teknologi Zaman Now” (Hapsah, n.d.)  
[https://www.youtube.com/watch?v=7Ltl7\\_otpQ](https://www.youtube.com/watch?v=7Ltl7_otpQ)



Power Point Etis Berinteraksi di Dunia Digital

10. Fasilitator memberikan studi kasus terkait *sharing* informasi melalui sosial media.

- a. Fasilitator mengkondisikan peserta mendapat 3 informasi melalui *Whatsapp* yang berisi:
  - 1) Informasi tentang artis yang baru bercerai
  - 2) Informasi tentang tingginya angka kematian akibat Covid-19 di wilayah setempat
  - 3) Informasi tentang kecelakaan tragis lalu lintas 2 hari yang lalu beserta foto-fotonya
- b. Fasilitator bertanya “Dari ketiga informasi tersebut mana yang paling layak untuk kita sebarkan ke orang lain?”



The image shows a WhatsApp chat interface with three messages:
 

- Message 1: "Utsman bin al-Affan meninggal dunia" (Utsman bin al-Affan passed away)
- Message 2: "Korban kecelakaan lalu lintas" (Traffic accident victims)
- Message 3: "Korban kecelakaan lalu lintas" (Traffic accident victims)

 Below the messages, a hand is shown holding a smartphone displaying the WhatsApp logo. To the right of the hand, the text reads:
 

**Terdapat 3 Informasi melalui Whatsapp**

- Informasi tentang artis yang baru bercerai
- Informasi tentang tingginya angka kematian akibat Covid-19 di wilayah setempat
- Informasi tentang kecelakaan tragis lalu lintas 2 hari yang lalu beserta foto-fotonya

 Below this list, the text asks:
 

**Manakah yang paling layak untuk disebar?**

 At the bottom of the image, there is a row of social media sharing icons including WhatsApp, Telegram, Facebook, Messenger, Email, Print, and others.

- c. Fasilitator meminta perwakilan 4-5 peserta untuk menyampaikan jawabannya.
- d. Fasilitator menyampaikan bahwa “Tidak ada satupun dari informasi tersebut yang bisa disebar ke siapapun sebelum kita melakukan langkah-langkah di dalam *digital ethic*.” (Pengayaan: *Flow* menerima informasi dari sudut pandang Islam)

## Refleksi

Alokasi waktu: 10 menit

1. Fasilitator bertanya pada peserta “Perubahan apa yang paling dirasakan setelah mengikuti sesi ini?”

Sebelum mengikuti sesi ini saya pikir .....



.....  
ternyata .....

.....  
maka ke depannya saya akan .....

**REFLEKSI**

Perubahan apa yang paling dirasakan setelah mengikuti sesi ini?

1. Sebelum mengikuti sesi ini, saya pikir .....
2. Ternyata .....
3. Maka kedepannya saya akan .....

2. Fasilitator mengakhiri sesi

[www.samudrabisir.co.id](http://www.samudrabisir.co.id)

### Bahan Bacaan

1. Etika dalam Berinternet (*netiquette*)

Etiket berinternet juga dikenal dengan istilah netiket atau *netiquette* (*Network Etiquette*). Penerapan netiket di ruang digital mempunyai tantangan besar karena etiket dipengaruhi oleh kepribadian dari masing-masing individu dan penguasaan *soft skill* literasi digital (Kusumastuti et al., 2021). Keberadaan netiket dalam mengatur perilaku pengguna internet di dunia digital dirasa sangat penting mengingat pengguna internet berasal dari berbagai negara yang mana terdapat perbedaan budaya dan bahasa. Berdasarkan sasaran interaksinya, netiket terbagi dalam dua jenis. Pertama, *one to one communications*, komunikasi antara satu individu dengan individu lainnya melalui suatu dialog. Komunikasi dua arah ini bisa terjadi melalui email, dan pesan pribadi di berbagai media. Kedua, *one to many communication*, komunikasi antar individu dengan beberapa orang. Komunikasi ini terjadi melalui chat di grup atau postingan di media sosial, blog, dan situs web.

Etika tidak hanya tentang kepantasan, melainkan juga menyangkut pertanggungjawaban. Karena apabila kita tidak berhati-hati dan menjaga etika saat berinteraksi di media sosial, maka kita akan mendapatkan mudharatnya. Selain itu kita juga akan berhadapan dengan hukum dan menjadi masalah buat kita. Pada tahun 2020, Kominfo memblokir akun media sosial pada masa pandemi covid-19 dengan rincian; 1.300 akun Facebook, 15 akun Instagram, 424 akun Twitter, dan 20 akun Youtube (CNN Indonesia, 2020)

## 2. Memahami konten negatif

Konten negatif atau konten ilegal di dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang telah diubah melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dijelaskan sebagai informasi dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman, penyebaran berita bohong dan menyesatkan sehingga mengakibatkan kerugian pengguna.

Selain itu, konten negatif juga diartikan sebagai substansi yang mengarah pada penyebaran kebencian atau permusuhan berdasarkan suku, agama, ras, dan golongan. Lalu pertanyaan selanjutnya, apa sajakah yang termasuk konten negatif? Berikut di antaranya:

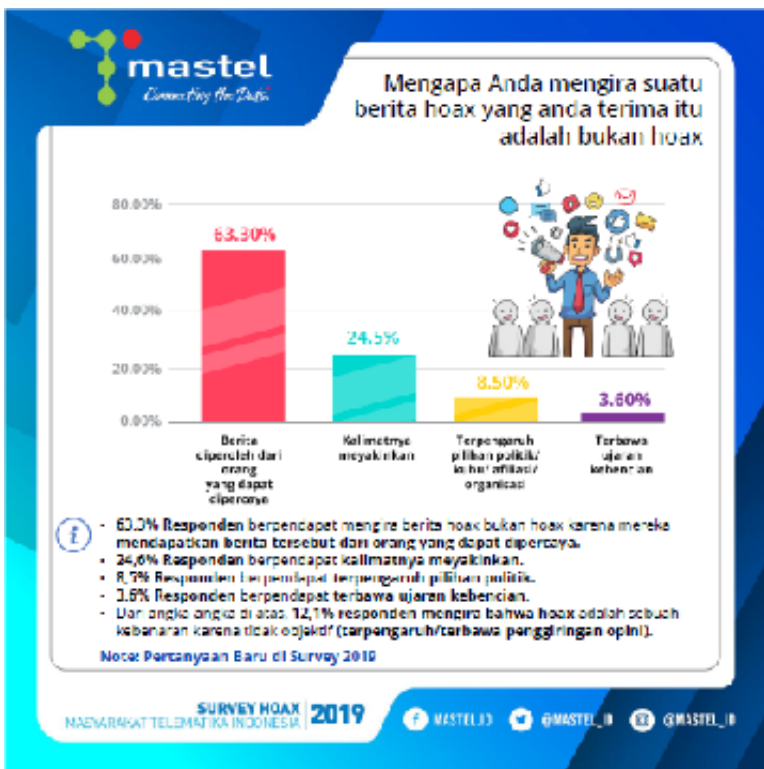
### a. Hoaks

Hoaks ini sudah seperti “makanan” yang sering sekali disajikan dalam keseharian kita berinteraksi di media sosial atau bahkan di dunia nyata. Hoaks saat tidak hanya datang terkait kepentingan politik, tapi bisa hadir hampir di setiap lini di kehidupan masyarakat.

Meskipun harus diakui, hoaks cenderung semakin subur ketika musim politik tiba. Sayangnya, arus informasi yang mengalir begitu deras tidak diimbangi dengan kecakapan masyarakat dalam menyaring informasi sebelum melahapnya. Sehingga, sebuah informasi yang seharusnya bisa berhenti di seseorang, menjadi lebih luas beredar akibat kurang cakupannya

banyak masyarakat dalam menyaring informasi.

Maraknya hoaks mendorong Masyarakat Telematika (Mastel) melakukan survei di tahun (2017) yang mengungkapkan bahwa dari 1.146 responden, 44,3% menerima hoaks setiap hari. Sedangkan 17,2% menerima lebih dari satu kali dalam sehari. Hoaks yang beredar di masyarakat juga datang dari media massa yang semestinya bisa menjadi acuan untuk menangkal penyebaran hoaks.



Gambar Cek Sumber Kredibel  
Sumber: Mastel, 2019

b. Perundungan di Dunia Maya (*cyberbullying*)?

Tentu di antara kita banyak yang pernah mendengar istilah ini. Lalu apa itu *cyberbullying*? Definisi mudahnya adalah tindakan agresif dari seseorang atau sekelompok orang terhadap orang lain yang lebih lemah (secara fisik maupun mental), dengan menggunakan media digital. Tindakan ini bisa

dilakukan terus menerus oleh yang bersangkutan (UNICEF, 2020). Korbannya bisa mengalami depresi mental, hingga tak jarang berakhir dengan hal-hal yang tidak diinginkan, seperti bunuh diri dan lain sebagainya.

Beberapa bentuk *cyberbullying* antara lain : *doxing* (membagikan data personal seseorang ke dunia maya); *cyberstalking* (mengintip dan memata-matai seseorang di dunia maya); dan *revenge porn* (membalas dendam melalui penyebaran foto/video intim/vulgar).

c. Ujaran Kebencian

Ujaran kebencian juga belakangan semakin marak terjadi di kalangan masyarakat kita. Ujaran kebencian atau *hate speech* adalah ungkapan atau ekspresi yang menganjurkan ajakan untuk mendiskreditkan, menyakiti seseorang atau kelompok orang dengan tujuan membangkitkan permusuhan, kekerasan dan diskriminasi kepada orang atau kelompok tertentu (Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, 2015)

Ujaran kebencian ini, meskipun dilakukan di dunia maya (apalagi *offline*) punya efek domino yang sangat berbahaya, apalagi jika dilakukan oleh tokoh publik yang punya banyak pengikut. Bahkan, salah satu efek buruknya adalah, massa yang termakan ujaran kebencian tersebut bisa menjadi kalap, membenci orang atau kelompok tertentu, bahkan tidak jarang melakukan tindakan-tindakan inkonstitusional dan melanggar hukum.

3. Etika menggunakan konten *copyright*

Karakteristik internet yang berupa kemudahan dalam berinteraksi maupun memperoleh informasi, memberikan kebebasan bagi warganet dalam memperoleh, mengubah lalu mengunggah konten-konten digital. Hal yang sering luput dari perhatian kita adalah bahwa konten-konten digital yang kita peroleh tersebut merupakan karya cipta yang dilindungi oleh hak cipta atau *copyright*. Karena sebagian besar karya cipta dalam bentuk digital dilindungi oleh hak cipta, maka semua tindakan yang terlibat di dalamnya, yaitu: menyalin, mengubah dan mengunggah merupakan tindakan yang dilindungi oleh undang-

undang. Karena hak cipta merupakan hak yang secara eksklusif dimiliki oleh pemilik/pemegang hak cipta berdasarkan undang-undang (Smedinghoff, 2000). Jadi setiap pembuat karya cipta mempunyai hak khusus atas karyanya. Hak atas hasil dari sebuah pekerjaan adalah hak milik dari orang yang bekerja tersebut. Seperti yang disebutkan dalam Al-Qur'an bahwa:

لِّلرِّجَالِ نَصِيبٌ مِّمَّا كَتَبُواْ وَلِلنِّسَاءِ نَصِيبٌ مِّمَّا كَتَبْنَ وَعَسَلُوا اللّٰهَ مِنْ فَضْلِهِ

(Karena) bagi orang laki-laki ada bahagian daripada apa yang mereka usahakan, dan bagi para wanita (pun) ada bahagian dari apa yang mereka usahakan, dan mohonlah kepada Allah sebagian dari karunia-Nya. (QS. An-Nisaa: 32)

Maka dari itu, kita harus memperhatikan etika dalam menggunakan konten yang dilindungi hak cipta. Di Indonesia undang-undang yang mengatur mengenai hak cipta adalah Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, atau disingkat UUHC. Dalam UUHC, diatur tentang batasan-batasan serta syarat-syarat tertentu yang wajib diikuti agar tidak dianggap melakukan pelanggaran hak cipta. Misalnya, apabila kita akan menyalin lalu mengunggah sebuah konten, maka kita harus melakukan pengutipan dengan menyebutkan sumbernya secara jelas. Selain itu, menurut DJKI Kemenkumham (2020) ada ketentuan lain yang tidak termasuk dalam pelanggaran hak cipta, yaitu:

- a. Penggunaan kutipan singkat karya cipta untuk pelaporan peristiwa terkini yang bertujuan untuk menyediakan informasi aktual;
- b. Peggandaan karya cipta untuk kepentingan penelitian dan ilmu pengetahuan;
- c. Peggandaan karya cipta untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah diumumkan sebagai bahan ajar, serta untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu karya cipta dapat digunakan tanpa izin dari pemilik hak cipta.

#### 4. Bagaimana Islam Mengantisipasi Konten Negatif?

Islam sebagai agama yang paripurna meliputi segala aspek kehidupan, tidak terkecuali dalam menyikapi dan mengantisipasi konten negatif agar kita tidak larut dan terjerembab di dalamnya. Berikut adalah cara menerima, menyaring setiap informasi sebelum kita gunakan dalam aktivitas sehari-hari.



Gambar Flow dalam Menerima Informasi  
Sumber: PSKD UIN Sunan Kalijaga (2021)

Pertama-tama, kita harus menerima informasi/ kabar secara utuh. Konsep pribadi kita sebagai penerima berita harus mencakup minimal 3 aspek yang tertuang dalam surat Ali Imran ayat 110 yaitu Menyuruh kepada yang ma’ruf, mencegah dari yang mungkar dan beriman kepada Allah. Sehingga dengan 3 konsep diri awal ini bisa menjadi benteng untuk diri kita dalam melakukan seleksi terhadap berita atau input apapun yang mungkin masuk ke dalam diri kita.

Kedua, lakukan klarifikasi dari informasi atau input yang sudah kita dapat. Klarifikasi ini sangat penting dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tercela seperti fitnah dan lain sebagainya. Ini juga sebagai suatu wadah untuk menyeleksi sumber berita apakah valid atau tidak. Hal ini sesuai dengan perintah Allah di dalam Al-Qur’an di Surah Al-Hujurat ayat 6 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا  
فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang fasik membawa suatu berita, maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu” (QS. Al-Hujurat: 6)

Ketiga, setelah informasi valid adanya, maka perlu bagi kita

untuk memberikan masukan atau bisa juga kritik yang membangun dalam kaitannya agar informasi tadi menjadi lebih solid diterima oleh khalayak ramai, atau bisa menjadi lebih selektif lagi ketika informasi itu hadir dikalangan masyarakat.

Al-quran membimbing bagian ini dengan Surat Al-‘Ashr pada bagian akhir yang artinya “Dan nasihat-menasihati dengan kebenaran, dan nasihat-menasihati dalam kesabaran”. Bagian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan sebagai umat manusia khususnya Muslim, agar tingkat informasi yang akan sampai kepada khalayak ramai menjadi sangat tinggi tingkat kebenarannya.

Keempat. Setelah semua langkah di atas dilakukan, maka jadi lah sebuah informasi itu sudah sangat terseleksi dengan baik dan pada bagian ini maka informasi itu bisa untuk dieksekusi atau digunakan sesuai dengan kebutuhan yang ada.

Ini adalah langkah mudah yang bisa kita lakukan untuk menyaring semua konten negatif sebelum menyebarkannya ke manapun. Islam sejatinya sudah punya sistem dalam kehidupan ini, termasuk dalam hal menyeleksi informasi apapun sebelum kita sebar ke orang lain.

Link Power Point

<https://drive.google.com/drive/folders/1HI8Ra1c1YeJcJGsIUEqAzy1JPRM9o9pv>

## Referensi

- Al-Qur'an dan Terjemah*. (2010). Jakarta: Syqma Exagrafika.
- CNN Indonesia. (2020). Pemerintah Blokir 1.759 Akun Medsos Sebar Hoaks Corona. Retrieved July 4, 2021, from <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20201018192938-185-559832/pemerintah-blokir-1759-akun-medsos-sebar-hoaks-corona>
- Gagliardone, I., Gal, D., Alves, T., & Martinez, G. (2015). Countering Online Hate Speech. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.
- Gelgel, N. M. (2021). Yuk, Kita Berinteraksi dan Bertransaksi Dengan Bijak. In *Modul Etis Bermedia Digital* (pp. 87–114). Jakarta: Jakarta: Direktorat Jend.
- Hapsah, A. (n.d.). *Teknologi Zaman Now - YouTube*. Retrieved from

- [https://www.youtube.com/watch?v=7Ltl7\\_0ttpQ](https://www.youtube.com/watch?v=7Ltl7_0ttpQ)
- Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Kusumastuti, F., Astuti, S. I., Astuti, Y. D., Birowo, M. A., ... Kurnia, N. (2021). *Etis bermedia digital*. Retrieved from <http://literasidigital.id/books/modul-etis-bermedia-digital/>
- Loving, C. (n.d.). (211) Cyberbullying Motion Graphic (Indonesia) - YouTube. Retrieved July 5, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=WUOOmDah46U&list=LL&index=5>
- Manusia, M. (n.d.). (211) 182. Dua Detik — Sebuah Film Pendek Tentang Cyberbullying | #CreatorsForChange - YouTube. Retrieved July 5, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=nctubyETsLw&list=LL&index=9>
- Mastel. (2017). Infografis Hasil Survey MASTEL Tentang Wabah HOAX Nasional | Website Masyarakat Telematika Indonesia. Retrieved July 3, 2021, from <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2017/>
- Mastel. (2019). Hasil Survey Wabah HOAX Nasional 2019 | Website Masyarakat Telematika Indonesia. Retrieved July 3, 2021, from <https://mastel.id/hasil-survey-wabah-hoax-nasional-2019/>
- Siberkreasi. (2018). Netiket Berinteraksi di Dunia Maya. Retrieved July 3, 2021, from <https://web.facebook.com/siberkreasi/photos/a.1300346270087416/1464582593663782>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. , UU No. 19 tahun 2016 § (2016).
- UNICEF. (2020). Apa itu cyberbullying dan bagaimana menghentikannya? Retrieved July 3, 2021, from <https://www.unicef.org/indonesia/id/child-protection/apa-itu-cyberbullying>



[www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

**Ringkasan**

Jumlah pengguna internet semakin meningkat tajam karena saat ini berbagai aktivitas manusia tidak terlepas dari internet. Hal ini memicu adanya ancaman keamanan perangkat digital, penyalahgunaan identitas digital dan data pribadi, penipuan digital, serta terancamnya keselamatan anak dalam media digital. Oleh karena itu setiap pengguna internet harus memiliki kemampuan dalam menggunakan internet secara aman.

[www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

**Tujuan**

1. Peserta memahami dan menyadari urgensi keamanan digital.
2. Peserta memahami bentuk-bentuk ancaman keamanan perangkat digital, penyalahgunaan identitas digital dan data pribadi, dan penipuan digital.
3. Peserta memahami cara menjaga perangkat digital, identitas digital dan data pribadi; mengelola jejak digital; menghindari penipuan digital; serta menjaga keselamatan anak di media digital.

**Durasi**

90 Menit

**Strategi**

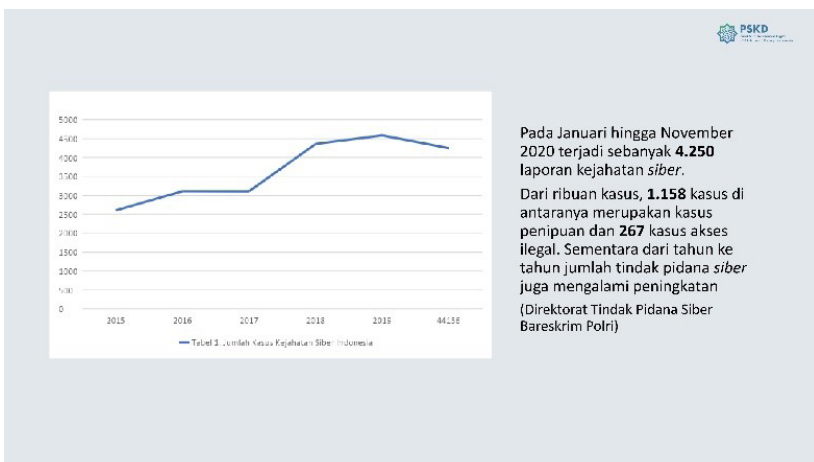
1. Curah pendapat
2. Ceramah

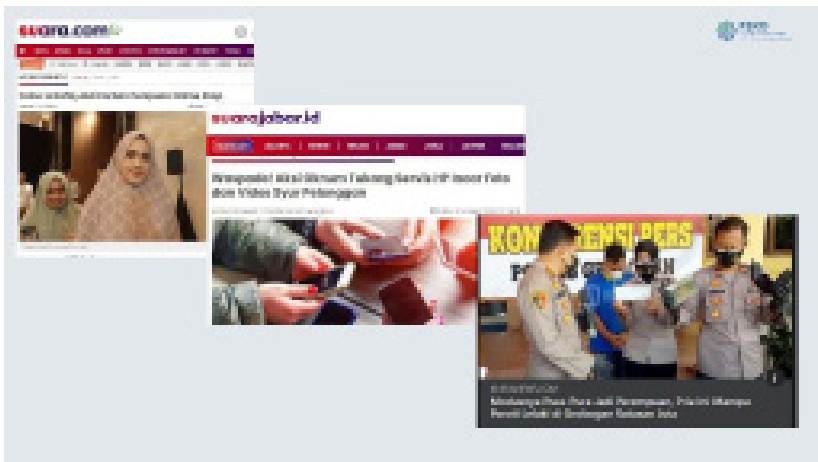
3. Diskusi Interaktif
4. Penayangan film pendek

## Rincian Materi dan Kegiatan

### Pengantar Sesi

1. Fasilitator menjelaskan tujuan dari sesi ini.
2. Fasilitator memantik diskusi mengenai urgensi keamanan digital dan berbagai permasalahan di dunia digital.





3. Fasilitator memberikan ceramah mengenai cara menjaga perangkat digital, identitas digital dan data pribadi; menghindari penipuan digital; serta menjaga keselamatan anak di media digital.



# Aman Bermedia Digital



## Pengamanan Perangkat Digital

- Sifat perangkat
- Risiko perangkat vs penggunaannya

## Pengamanan Identitas Digital

- Sifat media informasi data diri
- Bagaimana pengguna lain

## Memahami Rekam Jejak Digital

- Berpilaku baik agar jejak digital tetap bersih
- Selalu bijak dan melakukan Tindakan di media digital

## Waspada Penipuan Digital

- Cek situs/penerbitan yang masuk
- Berikhtis info, jangan mudah percaya orang asing

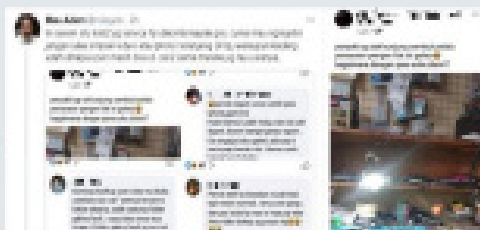
## Komaman Digital bagi Anak

- Tetapkan zona media beraktivitas di dunia digital
- Monitor zona parent control saat menggunakan perangkat

## 1. Pengamanan Perangkat Digital



- Dalam perangkat digital kita menyimpan beragam informasi penting
- Mulai dari gambar foto dan video pribadi, daftar kontak, sampai data-data keuangan yang dipertahankan bertentangan dengan undang-undang digital
- Karena penting ingatkan di dalam perangkat digital, teknologi ini sering menjadi target upaya peretasan



Contoh Kasus

### Identitas yang Terlihat

- Nama akun
- Foto profil pengguna
- Deskripsi pengguna
- Identitas lain yang tercantum dalam akun

### Identitas yang Tidak Terlihat

- PIN/Password/Sandi
- Two Factor Authentication
- OTP
- Identitas lain

## 2. Pengamanan Identitas Digital



### 1. Memahami Rekam Jejak

Secara umum, jejak digital adalah jejak data yang kita buat dan kita tinggalkan saat menggunakan perangkat digital.

## APA SAJA JEJAK DIGITAL YANG KITA TINGGALKAN ?

- WWW: Mengunjungi halaman internet atau menggunakan media sosial
- Speech bubbles: Berbicara atau mengirim pesan dan komentar melalui media sosial
- Photo: Memasukkan foto ke galeri atau unggah ke media sosial
- Person: Menyimpan data yang berkaitan dengan profil atau akun
- Location pin: Lokasi yang pernah dikunjungi atau dikunjungi orang lain
- Thumbs up: Menyukai atau menyukai konten yang muncul di halaman
- Cat with glasses: Menonton video atau konten yang muncul di halaman
- Envelope: Menyimpan atau mengunduh informasi yang dikirim orang lain

### 4. Mewaspada Penipuan Digital

Ada banyak kerugian yang disebabkan terutama karena secara finansial

- Penipuan harga diskon barang atau produk yang ditawarkan
- Identitas pelaku usaha atau konsumen fiktif
- Ketidaksihan barang atau produk yang diterima dengan yang pesan
- Scam
- Spam
- Phising
- Hacking

### Modus Kejahatan yang Sering Terjadi dan Solusinya

	Ancaman	Solusi
Keamanan Perangkat	Melakukan reseting	Password, lock my device, find my device
Pengawasan Identitas	Kehilangan akses akun	Aktifkan 2FA, lapor ke penyedia layanan
	Mencari orang lain	Waspada jika ada yang mencoba untuk menyalahgunakan informasi jika ada yang mencuri identitas kita
	menyebarkan data pribadi (jika relevan, dll)	Waspada dalam memberikan informasi pribadi
Penipuan Digital	Penipuan jual beli	Gunakan rekening, pakai platform terpercaya, waspada harga murah
	Penipuan salah transfer	Tenang dulu, diskusikan dengan orang lain, perhatikan id akun atau penanda lain
Bekerja Jejak Digital	Doxing	Minta bantuan polisi atau kepolisian, Laporkan dengan Pasal 36 UU No 39/2002 ttg IPI
	Reputasi jelek buruk	Minta maaf di media digital
Keamanan Anak	Perdagangan	Undang orang tua anak, Rambu-rambu anak
	Grooming	Sekali dianggap baik dalam berinteraksi

## Modus Kejahatan yang Sering Terjadi dan Solusinya



Kejahatan	Aspek	Solusi
Pengawasan Perangkat	berlangganan perangkat	password, two-step device, find my device
	berlangganan akses atau	aktifkan PIN, layar ke perangkat lainnya
Pengawasan Konten	Membuat orang tua	Waspadalah jika ada yang menghasung, membuat akun media sosial, atau menggunakan media sosial
	Pencurian data pribadi (KTI) rekening, dll	Waspadalah dalam memberikan informasi pribadi
Pengawasan Digital	Pengawasan jual beli	Gunakan e-resep, portal platform layanan cepat, waspada harga murah
	Pengawasan kelas transfer	Transaksi itu dilakukan dengan orang lain, perhatikan instruksi atau pernyataan penjual
Pelanggaran Digital	Rekening, review dan komentar	Melaporkan dengan pembantu
	Bekerja lebih banyak	Mari juga perbaiki diri di media digital
Kejahatan Anak	Perdagangan	Penjualan pribadi anak, barang-barang ilegal
	Adiksi, kontak sosial kemalangan	Sekali sampai anak dalam kesulitan

## 3. Aspek keselamatan anak di media digital



**Pengawasan (keefektifan)**, biasanya dimulai dari 18 hingga 20 tahun saat ini, proses yang berfokus di bagian belakang kali

**Pengawasan**, bisa menggunakan perangkat dengan pengawasan orangtua dengan menggunakan alat bantu

**Kecerdasan**, bisa sangat diajarkan oleh orang tua dengan pengawasan media digital atau gadget

**Pelatihan awal dan pemantauan**, bisa dijumpai di lain berbagai bentuk, baik tulisan, gambar, suara, gambar maupun video

**Pencurian data pribadi**, terjadi ketika informasi data pribadi dicuri, lalu digunakan dalam berbagai aksi kejahatan

**Kecerdasan**, yang mana bisa dipelajari berbagai hal, baik berupa tulisan maupun gambar, foto atau video



### 3. Memahami Bekam Jejak

Setiap kali kita menggunakan perangkat digital, jejak digital kita akan tertinggal. Jejak digital yang kita tinggalkan saat menggunakan perangkat digital.

APA SAJA JEJAK DIGITAL YANG KITA TINGGALKAN ?



**Profil dan informasi pribadi**  
nama, alamat, tanggal lahir, nomor telepon, dll.



**Profil dan informasi sosial media**  
nama pengguna, foto profil, dll.



**Profil dan informasi gambar**  
foto, video, dll.



**Profil dan informasi kontak**  
nama, nomor telepon, dll.



**Profil dan informasi lokasi**  
alamat, lokasi, dll.



**Profil dan informasi like**  
suka, komentar, dll.



**Profil dan informasi riwayat**  
riwayat pencarian, dll.



**Profil dan informasi riwayat**  
riwayat pembelian, dll.

### 3. Aspek keselamatan anak di media digital



**Perisodongan (Hoaxing)**, biasanya di tulis dan unggahan konten pribadi yang kemudian dibagikan berkali-kali

**Perisipan**, biasanya media yang di lakukan adalah dengan memisahkan sesuatu dengan ming-mining halah

**Rekamansi**, il bocanya disebarkan oleh ke terorganisasi dan Lembaga penggunaan media digital atau grup

**Releceha seksual dan pornografi**, biasa dijumpai dalam berbagai bentuk, baik tulisan, pesan (SMS), gambar maupun video

**Rekapitan data pribadi**, terdapat ketika pengguna n data pribadi dicuri, lalu di gunakan dalam berbagai aksi kejahatan

**Perdagangan orang**, biasanya dilakukan oleh orang-orang di internet, melalui iklan dan sosial media untuk perdagangan

**Kelompok**, yang mana bisa dipergunakan banyak hal, baik berupa foto atau n gambar, foto atau video



### Meramu Kompetensi Keamanan Digital



#### Kognitif

- Mengetahui dan memahami konsep dan mekanisme proteksi digital

#### Afektif

- Empati untuk saling melindungi keamanan digital pengguna lain, misalnya tidak membocorkan identitas orang lain.

#### Konatif (Behavioral)

- Membiasakan untuk memastikan keamanan digital dan memperbarui pengamanan digital



4. Fasilitator memberikan pengayaan dari sudut pandang *Maqashid Syariat* aspek *Hifdzun Maal* dan *Hifdzun An-Nas*

**MAQASHID SYARIAH**

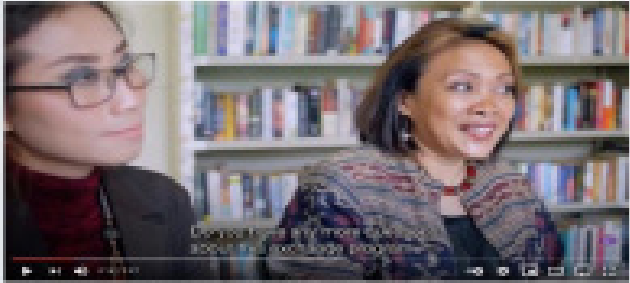
Berdasarkan Al-Quran dan hadits, para ulama mengembangkan hukum Islam untuk mencari jawaban atas permasalahan masyarakat Islam. Khusus untuk bidang muamalah, terdapat konsep Maqashid Syariah yang terdiri dari 5 bentuk yaitu *hifdzun al-din* (menjaga agama), *hifdzun an-nafs* (menjaga jiwa), *hifdzun aqal* (menjaga akal), *hifdzun nasl* (menjaga keturunan) dan *hifdzun maal* (menjaga harta).

Polaku kejahatan ini tentunya bertentangan dengan bentuk Maqashid Syariah yaitu *hifdzun maal* (menjaga harta) yang mengharuskan untuk mendapatkan harta dari sumber dan cara yang diridhai Allah SWT seperti yang difirmankan Allah dalam QS. Al-Baqarah ayat 188

**Hifdzun an-nafs adalah salah satu ketentuan dasar dalam agama Islam yang bermuara pada perlindungan hak-hak manusia. Selain itu, melindungi anak di platform digital juga merupakan perwujudan maqashid syariah dalam aspek hifdzun al-nas, yaitu melindungi keturunan.**

5. Fasilitator memutarakan film pendek “*Digital Footprint*”

Film Pendek “*Digital Footprints*”



Film Pendek : Digital Footprints - Rekam Jejak Digital by @LUPIN Supported by Google.org

<https://www.youtube.com/watch?v=FK8G4nyvJ5g>

## Bahan Bacaan

### 1. Memproteksi Perangkat Digital, Identitas Digital dan Data Pribadi

#### a. Perangkat Digital

Pada saat kita menggunakan *platform* digital, kita pasti menyimpan dan mengelola identitas digital dan data pribadi pada *platform* digital tersebut. Namun persoalannya belum semua negara, termasuk Indonesia memiliki regulasi untuk melindungi identitas digital dan data pribadi. Di tanah air terdapat beberapa kasus kebocoran data, diantaranya pada Juli 2020 terjadi kebocoran data 91 juta pengguna lokapasar Tokopedia dan April 2020 terjadi kebocoran 530.000 data sandi dan detail akun aplikasi *Zoom*. Kasus kebocoran data seperti ini merupakan contoh ancaman digital yang mengakibatkan identitas digital dan data pribadi dapat dimanfaatkan pihak lain untuk berbagai macam kepentingan tanpa sepengetahuan pemiliknya serta berpotensi merugikan pengguna *platform* digital.

Pemahaman tentang proteksi perangkat digital harus dimiliki oleh semua pengguna perangkat seperti telepon pintar, *computer* dan tablet karena terdapat resiko yang mungkin dapat terjadi jika tidak diproteksi dengan baik. Terdapat 8 ancaman keamanan perangkat digital, yaitu sebagai berikut (Kurnia et al., 2020):

- 1) Kebocoran data (*data leakage*) yang terjadi karena kita memberikan akses data-data pada aplikasi yang terinstal di ponsel kita baik secara sadar atau tidak sadar. Data-data tersebut dapat berupa kontak serta galeri penyimpanan foto dan video.
- 2) Gangguan pada Wi-Fi (*Wi-Fi interface*), hal ini terjadi saat gadget kita terkoneksi dengan Wi-Fi di tempat umum yang biasanya gratis. Kita tidak pernah tahu keamanan jaringan tersebut. Oleh sebab itu alangkah baiknya kita menghindari memasukkan informasi sensitive seperti transaksi keuangan.
- 3) Software yang tidak diperbaharui (*out of date devices*) memiliki resiko keamanan yang lebih besar. *Software* dalam setiap aplikasi biasanya memberikan pembaharuan (*update*) dalam periode waktu tertentu untuk memperbaharui versi aplikasi termasuk memperbaharui celah keamanan yang ada.

- 4) Kebocoran data pada perangkat secara fisik (*Physical device breaches*) yaitu kebocoran data akibat tidak terkuncinya gadget sehingga data dapat diakses oleh pihak lain.
- 5) Rekayasa Sosial (*social engineering*) berupa adanya pihak yang berpura-pura menggali informasi pribadi korban misalnya dengan memberikan tautan link untuk mengelabui korbannya.
- 6) Serangan *Cryptojacking* (*cryptojacking attacks*) adalah jenis serangan yang menggunakan perangkat orang lain untuk menambang mata uang digital (*cryptocurrency*) tanpa sepengetahuan pemilik.
- 7) Penggunaan kata sandi yang buruk (*poor password hygiene*) misalnya adalah penggunaan kata sandi yang dapat dengan mudah ditebak, kata sandi sama untuk berbagai akun, serta tidak mengaktifkan otentifikasi 2 langkah. Penggunaan kata sandi yang buruk memungkinkan perangkat dan akun media social mudah diretas.
- 8) Penipuan melalui iklan seluler marak terjadi di Indonesia. Indonesia sebagai negara terbesar ke-2 di Asia-Pasifik adalah target penipu periklanan karena skala dan volume pembelajaran iklan yang besar.

Sebagai umat muslim, sudah menjadi kewajiban bagi kita untuk berikhtiar menjaga perangkat digital. Upaya perlindungan perangkat digital yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut :

- 1) Menggunakan jaringan *Wi-Fi* yang aman. Waspada ketika menggunakan *wi-fi* umum yang gratis dengan tidak memasukkan informasi sensitive saat gawai kita terkoneksi dengan jaringan tersebut.
- 2) Memperkuat keamanan akun dengan membuat kata sandi yang kuat dan berbeda untuk masing-masing akun serta mengaktifkan otentikasi dua faktor.
- 3) Menghindari phising dengan berwaspada saat ada yang melakukan permintaan informasi pribadi, berwaspada pada email yang berisi tawaran hadiah.

- 4) Melindungi gawai dengan selalu memperbaharui aplikasi yang terpasang di gawai, tidak memasang aplikasi yang tidak dikenal, serta menggunakan kunci pada layar gawai.

#### b. Identitas Digital dan Data Pribadi

Sebelum membahas lebih jauh mengenai bagaimana melindungi identitas digital dan data pribadi, kita perlu mengetahui apa yang dimaksud dengan identitas digital dan data pribadi. Identitas digital adalah identitas seseorang pengguna *platform* digital (Monggilo et al., 2020). Identitas digital yang terlihat meliputi nama akun, foto profil akun, deskripsi dan identitas lain dari pengguna yang terlihat dalam *platform* digital. Sementara identitas digital yang tidak terlihat diantaranya adalah *password*, otentikasi dua tahap, OTP, dan identitas lainnya.

Data pribadi dalam Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi (RUU PDP) diartikan sebagai setiap data tentang seseorang baik yang teridentifikasi dan/ atau dapat diidentifikasi secara tersendiri atau dikombinasi dengan informasi lainnya baik secara langsung maupun tidak langsung melalui system elektronik dan/ atau nonelektronik. Contoh data pribadi adalah nama lengkap, Nomor Induk Kependudukan (NIK), alamat rumah, nama ibu kandung, riwayat kesehatan, dan sebagainya. Kita memiliki hak terhadap data pribadi kita, yaitu hak untuk membagikan atau tidak membagikan terhadap pihak lain. Namun terkadang kita membagikan data pribadi kita tanpa kita sadari.

Pencurian, penjualan dan penyalahgunaan data pribadi merupakan pelanggaran hukum juga pelanggaran terhadap hak asasi manusia. Beberapa contoh kasus penyalahgunaan data pribadi adalah penyalinan informasi kartu ATM (*skimming*) sehingga pelaku *skimming* dapat menarik dana korban di tempat lain (Wardani, 2019), pencurian data pribadi pada pinjaman *online* ilegal (Wijayanto, Hendro; Hariyadi, Dedy; Muhammad, 2020), pelecehan seksual pada transportasi *online* (Noersativa, 2019), serta *phising* (Maarif, 2021).

Terdapat tiga langkah untuk melindungi identitas digital, yaitu :

- 1) Menggunakan identitas digital yang aman. Hindari menggunakan identitas digital yang menampilkan informasi

penting seperti nama ibu kandung dan tanggal lahir.

- 2) Melindungi keamanan surat elektronik (*email*) sebagai identitas digital yang utama untuk mengakses berbagai *platform* digital dengan cara memperbaharui *password* secara rutin. Di samping itu kita harus memahami dan memastikan jaminan privasi dan keamanan pada *platform* digital yang akan digunakan tersebut.
- 3) Melindungi identitas digital di berbagai *platform* digital yang digunakan, misalnya dengan tidak menggunakan *password* yang sama untuk semua *platform* digital.

Cara-cara melindungi data pribadi adalah sebagai berikut :

- 1) Menghindari mengunggah data pribadi di media social karena kita tidak pernah tahu siapa saja yang dapat mengambil data kita dari media social.
  - 2) Menggunakan *password* yang kuat untuk setiap akun *platform* digital. *Password* hendaknya terdiri dari variasi huruf dan angka serta hindari menggunakan *password* yang mudah ditebak seperti tanggal lahir, nama pasangan, nama sekolah, dan alamat tempat tinggal. Disamping itu, pengguna *platform* digital hendaknya melakukan pergantian *password* secara berkala.
  - 3) Ikut serta dalam menjaga privasi orang lain dengan tidak memberikan data milik orang lain tanpa ijin pemilik.
  - 4) Melakukan pengaturan privasi di setiap akun *platform* digital yang kita miliki.
  - 5) Memperhatikan semua akses yang diminta oleh aplikasi yang kita install di gadget kita. Pastikan hanya mengaktifkan akses yang dibutuhkan dalam penggunaan aplikasi tersebut.
2. Melindungi Rekam Jejak Digital

Identitas di dunia digital tidak sama dengan identitas di dunia nyata. Identitas di dunia nyata adalah kesatuan karakteristik (nama, tempat lahir, tanggal lahir, alamat rumah, jenis kelamin, pekerjaan, hobi, dll) sedangkan identitas di dunia maya merupakan gabungan antara karakteristik dan interaksi atau gabungan dari berbagai identitas

parsial. Gabungan identitas parsial muncul di saat kita menggunakan *platform* digital. Baik nama, usia, alamat, pekerjaan maupun jenis kelamin dapat dibuat tidak sesuai data yang sebenarnya. Dalam kondisi seperti ini setiap orang dapat memiliki banyak persona/ kepribadian public di dunia maya (Hidayat, N). Hal ini terjadi karena konfirmasi identitas di *platform* digital lebih flexibel tidak seperti dunia nyata yang menggunakan kartu identitas formal seperti KTP.

Aktivitas kita sehari-hari di dunia maya secara sadar dan tidak sadar akan meninggalkan jejak, yang dinamakan dengan jejak digital (*digital footprints*). Dalam kondisi yang lebih terbuka pada dunia maya, identitas digital harus dikelola dengan baik agar dapat meninggalkan jejak digital yang baik pula. Oleh karena itu, beberapa hal yang harus kita ketahui mengenai jejak digital adalah sebagai berikut :

- a. Interaksi secara *online* akan meninggalkan jejak digital.
- b. Jejak digital dapat dicari dan dibagikan.
- c. Jejak digital positif akan bermanfaat, namun jejak digital negative dapat merugikan reputasi pengguna di masa sekarang dan masa depan.
- d. Sekali *online*, segala sesuatu akan tersimpan selamanya walaupun telah dihapus.
- e. Berpikir dahulu sebelum memposting atau membagikan sesuatu secara *online*.
- f. Googling diri sendiri dengan memasukkan nama di google merupakan cara untuk melihat jejak digital kita.
- g. Akun lama atau akun yang tidak aktif lebih baik dihapus.
- h. Rahasiakan informasi pribadi dan control pengaturan privasi akun kita.
- i. Pertimbangkan kembali jejak digital orang lain misalnya dengan meminta ijin dahulu sebelum menandai foto ke akun teman.

### 3. Melindungi Diri dari Penipuan *Online*

Penipuan daring memanfaatkan seluruh aplikasi pada *platform* media internet untuk menipu para korban untuk tujuan finansial. Penipuan bisa dilakukan dengan menyasar uang korban secara langsung

maupun data pribadi yang dimanfaatkan untuk menghasilkan uang. Modus penipuan yang biasa dilakukan yaitu, yaitu *scam*, *spam*, *phishing*, dan *hacking*.

a. *Scam*

Strateginya dengan memanfaatkan empati dan kelengahan pengguna. Metodenya beragam, bisa menggunakan telepon, SMS, *WhatsApp*, *email*, maupun surat berantai. Beberapa varian scam diantaranya romance scam yang dikembangkan dari Nigerian Scam. Istilah nigerian scam lahir karena penipuan ini awalnya tersebar melalui email dengan modus seorang pengusaha kaya mencari partner untuk memindahkan kekayaannya ke negeri tersebut. Jika kasusnya di Indonesia, maka sang scammer akan berdalih ingin memindahkan kekayaan ke Indonesia. Korban scam akan diperlakukan secara telaten hingga meyakini bahwa si scammer betul-betul serius. Ujung dari penipuan ini adalah scammer akan meminta sejumlah uang sebagai biaya transfer untuk memindahkan kekayaannya lintas negara. *Romance scam* pelaku berpura-pura mencari pasangan dan memanfaatkan empati korban yang dirayu untuk mau membantunya membiayai ongkos pindah negara

b. *Spam*

*Spam* bisa terjadi dalam beragam bentuk, informasi mengganggu yang berbentuk iklan secara halus, informasi yang menjadi titik masuk bagi kejahatan siber seperti pemalsuan data, penipuan atau pencurian data (Alazab dan Broadhurst, 2015). Aktivitas spam pada dasarnya relatif mudah apabila melihat definisinya yang merupakan tindakan yang dilakukan bertubi-tubi atau berulang-ulang. *Email spam*, selain berisi informasi tidak penting atau tidak relevan, tak jarang pula email spam menggiring penerima untuk mengklik tautan atau URL (*Unique Related Location*) tertentu.

c. *Phising*

*Phishing* adalah istilah penipuan yang menjebak korban dengan target menysar kepada orang-orang yang percaya

bahwa informasi yang diberikannya jatuh ke orang yang tepat. Biasanya, *phishing* dilakukan dengan menduplikat situs web atau aplikasi bank atau provider. Ketika kita memasukkan informasi rahasia, uang kita akan langsung dikuras oleh *cracker* tadi. Kejahatan *phishing* ini dilakukan oleh oknum dengan menghubungi kita sebagai calon korbannya melalui email, telepon, atau pesan teks dengan mengaku dari lembaga sah. Biasanya oknum-oknum yang melakukan *phishing* akan menanyakan beberapa data sensitif seperti identitas pribadi, detail perbankan, kartu kredit, dan juga kata sandi

d. *Hacking*

*Hacking* merupakan tindakan dari seorang yang disebut sebagai hacker yang sedang mencari kelemahan dari sebuah sistem komputer. Di mana hasilnya dapat berupa program kecil yang dapat digunakan untuk masuk ke dalam sistem komputer ataupun memanfaatkan sistem tersebut untuk suatu tujuan tertentu tanpa harus memiliki *user account* (Murti, 2005: 38). Umumnya cara kerja para *hacker* adalah dengan melakukan pembobolan/peretasan sampai dengan percobaan keamanan situs situs web dan komputer dapat mereka lakukan.

Untuk menangkal kejahatan digital khususnya penipuan digital dengan berbagai modus tersebut, maka kita perlu pemahaman dan peningkatan literasi digital dalam kerangka ketahanan keamanan digital dengan minimal kompetensi yang dimiliki adalah (1) kemampuan analisis, (2) kemampuan verifikasi dan (3) kemampuan evaluasi.

Kemampuan analisis, verifikasi, dan evaluasi berkaitan dengan pemahaman awal mengapa terjadi penipuan digital, apa pengertian penipuan digital sebagaimana yang telah dijelaskan pada bagian awal di atas. Selanjutnya apa saja jenis dari penipuan digital termasuk mengenali dan memahami cara kerja penipuan digital. Setidaknya pemahaman tentang penipuan digital dengan berbagai kerugian serta aspek dan aturan hukum yang berkaitan dengan penipuan digital sebagaimana tersebut di atas dapat membantu kita semua untuk tahu secara dasar mengenai penipuan digital.



Kita juga harus memiliki kemampuan untuk proteksi terhadap berbagai kemungkinan peretasan akun yang kita miliki, setidaknya memanfaatkan fitur-fitur dalam perangkat digital kita dapat mencegah kejahatan digital. Kemampuan lain juga yang harus ada pada diri kita adalah mampu mengaplikasikan kompetensi literasi digital dengan tidak mendiamkan jika terdapat indikasi penipuan digital, yaitu dengan cara melakukan pelaporan penipuan digital ke situs-situs resmi serta memahami berbagai ketentuan hukum yang berlaku berkaitan dengan penipuan digital.

#### 4. Melindungi Anak pada *Platform* Digital

Anak-anak (usia 0 hingga 18 tahun) menjadi kelompok yang paling rentan terhadap berbagai kejahatan digital di dunia maya. Banyak kasus yang mengancam keselamatan terhadap anak yang disebabkan oleh ketidaktahuan dan ketidakmampuan menggunakan media sosial dengan baik dan benar.

Beberapa aspek keselamatan anak yang disebabkan oleh penggunaan media digital

- a. Perundungan (*bullying*) yang terjadi secara daring
- b. Perdagangan orang
- c. Pencurian data pribadi
- d. Pelecehan seksual dan pornografi
- e. Penipuan digital
- f. Kekerasan
- g. Kecanduan

Anak-anak sebagai pengguna media digital perlu kita beri pemahaman mengenai berbagai ancaman keselamatan yang mengintai saat mereka menggunakan media digital. Berikut rekomendasi yang bisa diberikan terkait keamanan digital, khususnya bagi anak-anak.

- a. Batasi informasi pribadi. Ingatkan anak agar tidak gegabah saat memberikan informasi yang sifatnya pribadi ketika berinteraksi di media digital.
- b. Batasi penggunaan gawai. Beri Batasan waktu yang tegas kepada anak saat menggunakan media digital.

- c. Kenali ancaman keselamatan. Ajak dan tunjukkan kepada anak-anak berbagai potensi ancaman termasuk modus yang biasa digunakan. Biasakan agar anak terbuka dan menjalin diskusi dengan anak.
- d. Saring sebelum sharing. Pikirkan dengan baik sebelum berbagi pesan. Biasakan anak untuk tidak begitu saja membuka pesan termasuk tautan yang diterima. Pastikan dahulu kejelasan pengirimnya.

Dalam Islam, pengasuhan anak menjadi tanggung jawab ibu dan bapak (sebagai orang tuanya). Diriwayatkan oleh Al Baihaqi dari kakek Ayub Bin Musa Al Quraisy dari Nabi shalallaahu ‘alaihi wa sallam bersabda,

“Tiada satu pemberian yang lebih utama yang diberikan ayah kepada anaknya selain pengajaran yang baik.”

Ini bermakna kewajiban orang tua terhadap anak adalah hal yang utama untuk mengajarkan kebaikan serta memberikan pendidikan yang terbaik untuk anaknya. Baik dari mendidik dalam Islam namun juga duniawi.

## **Pengayaan**

### **1. Maqashid Syariah**

Islam merupakan agama yang menyeluruh. Terdapat banyak hukum dan aturan yang diterapkan untuk hamba-Nya. Berdasarkan Al Quran dan hadist, para ulama mengembangkan hukum islam untuk mencari jawaban atas permasalahan masyarakat islam. Khusus untuk bidang muamalah, terdapat konsep *Maqashid Syariah* yang terdiri dari 5 bentuk yaitu *hifdzun ad-diin* (menjaga agama), *hifdzun an-nafs* (menjaga jiwa), *hifdzun aql* (menjaga akal), *hifdzun nasl* (menjaga keturunan) dan *hifdzun maal* (menjaga harta). Dalam konteksnya dengan proteksi perangkat digital, identitas digital dan data pribadi maka jika ketiga hal ini tidak terproteksi dengan baik dapat mengakibatkan kerugian salah satunya secara material. Pelaku kejahatan ini tentunya bertentangan dengan bentuk Maqashid Syariah yaitu *hifdzun maal* (menjaga harta) yang mengharuskan untuk mendapatkan harta dari sumber dan cara yang diridhai Allah SWT seperti yang difirmankan Allah dalam QS.

Al-Baqarah ayat 188 sebagai berikut:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ  
بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

“Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian daripada harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahuinya.”

Jika dikaitkan dengan konteks literasi digital, *hifdzun an-nafs* erat kaitannya dengan perlindungan identitas digital dan data pribadi serta pengelolaan jejak digital. *Hifdzun al-Nafs* adalah satu dari tujuan diadakannya syariat islam (*maqashid Syariah*). Dalam khazanah Islam, *al-Nafs* memiliki banyak pengertian yaitu jiwa, nyawa dan dapat pula bermakna pribadi. Umat islam diwajibkan untuk memelihara jiwa diri dan orang lain, tentunya dengan memperlakukan secara baik. Imam al-Ghazali juga menyatakan bahwa *hifdzun an-nafs* adalah salah satu ketentuan dasar dalam agama islam yang bermuara pada perlindungan hak-hak manusia. Selain itu, melindungi anak di *platform* digital juga merupakan perwujudan *maqashid Syariah* dalam aspek *hifdzun al-Nash*, yaitu melindungi keturunan.

## Referensi

- Adikara, Gilang Jiwana dan Novi Kurnia. 2021. *Aman Bermedia Digital*. Jakarta : Kominfo
- Hidayat, N. (n.d.). Pengelolaan identitas digital untuk meningkatkan kepercayaan dan mengatasi hambatan dalam cyberspace. *Seminar Nasional Ilmu Komputer (SNIK 2014)*.
- Kurnia, Z. M. Z., Novi, M., & Banyumurti, I. (2020). *Muda, Kreatif, dan Tangguh di Ruang Siber*. Direktorat Pengendalian Informasi, Investigasi, dan Forensik Digital Badan Siber dan Sandi Negara.
- Maarif, S. (2021). *Apa itu Phising dan Bagaimana Cara Menghindarinya?* Tirto.Id.

- Monggilo, M. Z. Z., Kurnia, N., & Banyumurti, I. (2020). *Panduan Literasi Media Digital dan Keamanan Siber MUDA, Kreatif, dan tangguh di ruang siber*. Direktorat Pengendalian Informasi, Investigasi, dan Forensik Digital Badan Siber dan Sandi Negara.
- Noersativa, F. (2019). *Pelecehan Seksual Sering Terjadi di Transportasi Daring*. Republika.Co.Id. <https://nasional.republika.co.id/berita/pzg8er463/pelecehan-seksual-sering-terjadi-di-transportasi-daring>
- Wardani, D. M. (2019). Kejahatan Skimming sebagai Salah Satu Bentuk Cyber Crime. *Jurnal Jurisprudentie*, 6, 166–176.
- Wijayanto, Hendro; Hariyadi, Dedy; Muhammad, A. H. (2020). Analisis Penyalahgunaan Data Pribadi Dalam Aplikasi Fintech Ilegal Dengan Metode Hibrid. *Jurnal Ilmiah Sinus*, 18. <https://doi.org/https://doi.org/10.30646/sinus.v18i1.433>

[www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

## BIOGRAFI EDITOR

**Prof. Hj. Alimatul Qibtiyah, Ph.D.** adalah penggagas berdirinya Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) sekaligus dosen di Fakultas Dakwah dan Komunikasi (sejak 1997) di Universitas Negeri Islam (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia). Ia menjabat sebagai ketua Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) pada tahun 2019 s.d. 2020, direktur Pusat Studi Wanita (2013–2015).

Saat ini Ia merupakan Komisioner Komnas Perempuan. Ia menyelesaikan Ph.D dari University of Western Sydney dengan disertasi tentang Feminisme Muslim, Identitas Diri sebagai Feminist dan Konsep Gender dalam Islam di kalangan aktivis dan Cendekiawan Gender Muslim Indonesia di Universitas. Dia mendapatkan gelar Magister Psikologi Sosial pertamanya dari Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia dan gelar Magister kedua bidang Studi Wanita dari University of Northern Iowa, USA pada 2005 di bawah Beasiswa Fulbright.

Dia adalah pembicara di berbagai seminar nasional dan internasional tentang isu-isu perempuan seperti di McGill University Kanada; Pennsylvania State University USA; Universitas Oxford di Britania Raya; Universitas Sydney, Universitas Griffith, Universitas Melbourne, dan Universitas Australia Barat di Australia; Sain University Malaysia; Singapura, Manila, Myanmar, Republik Islam Iran, Kyrgyztan, dan Pakistan. Dia juga melakukan penelitian tentang Pendidikan Anak dan Korelasinya dengan Kebijakan Responsif Gender dan hubungan Gender di Finlandia. Publikasi beliau Feminisme Muslim di Indonesia (Buku), di ESEAS (Jurnal Austria Studi Asia Tenggara-Sweden),

Intersection (ANU-Australia), Jurnal JII-Islam Indonesia (LSAS-PPs-Indonesia), Jurnal Studi Wanita di Pakistan, dan banyak artikel di media massa. Alamat emailnya adalah di [alimatulqibty@gmail.com](mailto:alimatulqibty@gmail.com), [alimatul.qibtiyah@uin-suka.ac.id](mailto:alimatul.qibtiyah@uin-suka.ac.id). Situs pribadinya adalah [www.genderprogressive.com](http://www.genderprogressive.com)

[www.samudrabiru.co.id](http://www.samudrabiru.co.id)

## BIOGRAFI PENULIS

**Arya Fendha Ibnu Shina, M.Si.** adalah ketua Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) tahun 2021 dan dosen di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dia lulus S1 Statistika di Universitas Diponegoro Semarang dan lulus tahun 2012 sedangkan S2 Statistika ditempuh di Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya tahun 2015 dengan beasiswa BPPDN Dikti. Dia pernah bekerja sebagai analis data di salah satu perusahaan swasta di Magelang. Setelah menjadi dosen dia aktif melakukan kajian pengembangan metode statistika untuk data panel dan data primer serta melakukan penelitian di bidang sosial dan ekonomi. Buku yang pernah ditulis adalah Ekonometrika Terapan untuk Ekonomi dan Bisnis Islam. Dia juga aktif sebagai anggota Ikatan Statistisi Indonesia (ISI) sekaligus anggota divisi penelitian Pusat Study Islam dan Tranformasi Sosial (CISForm). Dia memiliki email [arya.shina@uin-suka.ac.id](mailto:arya.shina@uin-suka.ac.id).

**Ferra Puspito Sari, M.Pd.** adalah dosen di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan keahlian di bidang konseling difabel dan kajian inklusi. Selain mengajar, aktif di Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam bidang penelitian dan pelatihan terkait dengan literasi digital dan difabel. Dia juga aktif pada Taman Pendidikan Al-Qur'an Luar Biasa (TPQLB) Yayasan Spirit Dakwah Islam. Dia dapat dihubungi melalui e-mail [ferra.sari@uin-suka.ac.id](mailto:ferra.sari@uin-suka.ac.id)



**Anggi Jatmiko, M.A.** adalah dosen prodi Bimbingan dan Konseling Islam di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain mengajar, aktif di Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Minat riset pada Konseling islam dan literasi digital. email: [anggi.jatmiko@uin-suka.ac.id](mailto:anggi.jatmiko@uin-suka.ac.id).

**Beti Nur Hayati, M.A.** adalah dosen di Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Menempuh Pendidikan S1 dan S2 di Departemen Pembangunan Sosial dan Kesejahteraan UGM. Anggota di Pusat Studi Kecerdasan Digital. Minat risetnya antara lain pemberdayaan masyarakat, pembangunan sosial, corporate social responsibility, literasi digital. Kontak: [199310122019032011@uin-suka.ac.id](mailto:199310122019032011@uin-suka.ac.id) atau [betinurhayati12@gmail.com](mailto:betinurhayati12@gmail.com)

**Muhamad Rashif Hilmi, M.Sc.** adalah dosen di Prodi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Menempuh Pendidikan S1 di Statistika UGM dan S2 di Matematika UGM. Anggota di Pusat Studi Kecerdasan Digital. Minat riset pada statistik. Kontak: [199203092020121001@uin-suka.ac.id](mailto:199203092020121001@uin-suka.ac.id) atau [rashif.hilmi@gmail.com](mailto:rashif.hilmi@gmail.com)

**Halimatus Sa'diyah, M.I.Kom.** adalah dosen program studi Pengembangan Masyarakat Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dia lulusan S1 Ilmu Komunikasi Universitas Diponegoro Semarang (2012) dan menyelesaikan S2 Ilmu Komunikasi tahun 2014 di Universitas Diponegoro Semarang dengan Beasiswa Unggul Calon Dosen Dikti. Penelitian dan pengabdian masyarakat yang dilakukan berkaitan dengan literasi digital seperti menjadi narasumber tentang digital parenting di Radio Rakosa FM Yogyakarta, memproduksi iklan layanan masyarakat (ILM) Saring sebelum Sharing, serta penelitian tentang Program “Pembatasan Penggunaan Smartphone Pada Anak” (Studi Kasus di RW 18 Leles, Condongcatur, Yogyakarta). Selain aktif melaksanakan tri dharma

perguruan tinggi, dia juga aktif di Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD). Dia bisa dikontak melalui [diyah.halimatussa@gmail.com](mailto:diyah.halimatussa@gmail.com).

**Muhammad Irfai Muslim, M.Si.** adalah dosen Prodi Manajemen Dakwah, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta. Selain aktif mengajar, dia juga sebagai Peneliti dan Koordinator Bidang Kajian dan Pelatihan pada Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) FDK UIN Sunan Kalijaga. Penulis meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dari Prodi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Pada kampus yang sama penulis juga pernah menjadi volunteer Pusat Studi Gender dan Anak. Adapun gelar Magister Sains (M.Si) di bidang Ilmu Manajemen didapatkan dari Program Pascasarjana Prodi Ilmu Manajemen, Institut Pertanian Bogor atau IPB University. Saat ini penulis juga sedang melanjutkan studi Doktorat di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis bisa dihubungi melalui email [muhammad.muslim@uin-suka.ac.id](mailto:muhammad.muslim@uin-suka.ac.id) atau [irfaimuslim@gmail.com](mailto:irfaimuslim@gmail.com)

[www.samudraboru.co.id](http://www.samudraboru.co.id)

**Nur Fitriyani Hardi, M.Psi.** adalah dosen program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dia lulusan S1 Psikologi Universitas Negeri Makassar (UNM) pada tahun 2013 dan menyelesaikan S2 profesi psikologi bidang klinis tahun 2017 di Universitas Gadjah Mada (UGM). dia pernah bekerja sebagai psikolog pada salah satu puskesmas di kota Yogyakarta. Penelitian dan pengabdian masyarakat yang dilakukan berkaitan dengan bidang psikologi dan konseling seperti menjadi konselor di klinik konseling Islam (KKI) Prodi BKI-UIN Sunan Kalijaga dan konselor karir Cendi (*Center for Entrepreneurship and Career Development*) UIN Sunan Kalijaga. Selain aktif melaksanakan tri dharma perguruan tinggi, dia juga aktif di Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD). Penulis bisa dihubungi melalui email [nurfitriyanihardi@gmail.com](mailto:nurfitriyanihardi@gmail.com).

**Widowati Maisarah, MA.** adalah dosen di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga. Dia memperoleh gelar

Sarjana Ilmu Politik dan Master of Arts dari Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Saat ini dia aktif sebagai anggota Pusat Studi Kecerdasan Digital, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga. Sebelumnya, dia juga pernah menjadi peneliti di Pusat Pengembangan Kapasitas dan Kerjasama (PPKK) FISIPOL UGM, anggota Pokja Papua UGM, dan anggota Pusat Studi Dakwah dan Transformasi Sosial (PSDT) FDK UIN Sunan Kalijaga. Beberapa tulisan ilmiah terbarunya adalah “Kontroversi Hizbut Tahrir Indonesia: Antara Dakwah dan Komunikasi Politik” dan “Framing Advokasi Perkuliahan Tatap Muka di Masa Normal Baru dalam Pemberitaan Kedaulatan Rakyat”.

**Dian Eka Permanasari, M.A.** adalah dosen di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain mengajar, aktif di Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam bidang penelitian dan pelatihan terkait dengan literasi digital. Dapat dihubungi melalui e-mail [dianeka2291@gmail.com](mailto:dianeka2291@gmail.com)

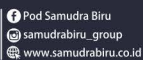
[www.samudraboru.co.id](http://www.samudraboru.co.id)

**Taufik Rahman, M.Sos.** adalah dosen di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selain mengajar, sering memberikan pelatihan *softskill* mulai dari *public speaking*, *motivational training* hingga *leadership*. Telah dipercaya untuk memberikan pelatihan di berbagai Institusi seperti OJK, beberapa Bank swasta nasional hingga perusahaan nasional lainnya. Minatnya menulis seputar komunikasi (Islam) hingga buku-buku motivasi. Buku terbarunya baru saja terbit yaitu *G.I.T.A - God is The Answer* (April 2021) dan *Kehilangan Ibu Kehilangan Kehidupan* (Juni 2021). Selain itu, ratusan artikel populer juga sudah ditulis di blognya dengan berbagai macam genre sebagai bukti kecintaannya di dunia literasi. Dapat dihubungi melalui e-mail [taufik.rahman@uin.suka.ac.id](mailto:taufik.rahman@uin.suka.ac.id).

Indonesia adalah salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia. Hal ini semakin meningkat seiring terjadinya pandemi COVID-19. Tingginya penetrasi internet tentunya menjadi tantangan dari berbagai pihak mengingat adanya potensi perilaku internet yang tidak sehat seperti penyebaran berita hoaks, ujaran kebencian, *cyber bullying*, radikalisme, dan intoleransi di media sosial.

Ruang digital seringkali dimanfaatkan oleh kelompok tertentu untuk menyuburkan konflik dan menghidupkan politik identitas. Padahal menguatnya politik identitas, radikalisme serta berkembangnya ujaran kebencian dan hoaks apabila tidak tertangani akan dapat mengancam keutuhan NKRI. Generasi yang literat digital diharapkan dapat menciptakan tatanan masyarakat Indonesia yang mampu berfikir kritis dan kreatif sehingga tidak mudah termakan isu provokatif yang mengancam persatuan dan kesatuan NKRI. Untuk merespon berbagai tantangan tersebut, Pusat Studi Kecerdasan Digital (PSKD) Fakultas Dakwah dan Komunikasi (FDK) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta bekerjasama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo) berupaya melakukan pengayaan modul literasi digital dengan pendekatan Integrasi-Interkoneksi Keislaman agar lebih selaras dan aplikatif untuk civitas akademika PTKIN. Modul ini terdiri dari empat bab, yaitu : (1) *Terampil di Dunia Digital*, (2) *Toleransi dan Moderasi Beragama di Dunia Digital*, (3) *Berinteraksi Etis di Dunia Digital*, (4) *Aman dan Nyaman di Dunia Digital*. Modul ini diharapkan dapat membantu segenap civitas akademika PTKIN seluruh Indonesia dalam melaksanakan pengabdian masyarakat yang beresensikan literasi digital guna ikut serta mensukseskan program Gerakan Nasional Literasi Digital menuju Indonesia Cakap Digital.

Ketua PSKD  
Arya Fendha Ibnu Shina, M.Si.



PSKD  
Pusat Studi Kecerdasan Digital  
FDK UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta



ISBN 978-623-261-266-2



9 786232 612662