

Kampanye “Etika Di Dunia Maya” Untuk Masyarakat Gen-Z

Abdul Ghofir

President University, Jawa Barat
e-mail geoff@president.ac.id

ABSTRAK

Generasi Z (Gen-Z) adalah generasi muda yang terlahir di tahun 1995 hingga 2010, dimana pada masa-masa tersebut internet tengah tumbuh dan berkembang. Karena itulah bisa dikatakan bahwa masyarakat Gen-Z ini adalah masyarakat yang telah mengenal teknologi digital sejak lahir dan merupakan penduduk asli dunia digital (Widyananda, 2021). Dalam masa pandemic covid-19 ini, penggunaan teknologi digital meningkat sangat drastis. Semua lapisan masyarakat menggunakan smart phone dalam beraktifitas, baik untuk berkomunikasi, belajar, bekerja, bermain, ataupun yang lainnya. Hal inilah yang mengakibatkan meningkatnya pula persoalan-persoalan dalam masyarakat yang bermula dari dunia maya. Berdasarkan data KOMINFO dan hasil survey APJII tahun 2017 menunjukkan bahwa anak-anak muda adalah pengguna mayoritas internet dan media sosial di Indonesia. Hal yang menyedihkan adalah hasil survey Microsoft tahun 2020 yang menunjukkan bahwa sikap netizen Indonesia berada di peringkat ke 29 dari 32 negara di dunia dan dianggap sebagai netizen yang tidak ramah dan tidak sopan, karena tingginya aktifitas negative di internet. Dari hasil beberapa survey tersebut kemudian sekelompok mahasiswa President University berinisiatif melakukan sebuah kampanye tentang etika dan perilaku di dunia maya untuk kalangan anak muda, khususnya Gen Z. Kampanye dilakukan secara online mulai 1 – 16 Juli 2021 dan puncaknya adalah pada Sabtu, 17 Juli 2021 dengan menyelenggarakan webinar bertajuk: “MODERN ERA: The Battle of Cyberspace Manners”.

Kata-kata kunci: Dunia maya, Literasi digital, Etika medsos.

ABSTRACT

Generation Z (Gen-Z) is the young generation born within 1995 to 2010, which is at the time the internet was growing and developing. That is why it can be said that the Gen-Z community is a society that has been familiar with digital technology since they were born and called as a native of the digital world. Since COVID-19 pandemic, the use of digital technology has increased drastically. All levels of society use smart phones in their activities, whether to communicate, study, work, play, or other purposes. This case has resulted the increment of problems in society that originate from the cyberspace. Based on KOMINFO and the results of APJII survey in 2017, it shows that young people are the majority users of the internet and social media in Indonesia. The sad thing is the result of a Microsoft survey in 2020 which show that the attitude of Indonesian netizen is ranked 29th out of 32 countries in the world and it is considered as unfriendly and disrespectful netizen, because of the high negative activity on the internet. From the results of those surveys, a group of President University students took the initiative to conduct a campaign about ethics and behavior in cyberspace for young people, especially Gen Z. The campaign was conducted online from 1 – 16 July 2021 and the climax was on Saturday, 17 July 2021 by holding a webinar titled: “MODERN ERA: The Battle of Cyberspace Manners”.

Keywords: Cyberspace, Digital literacy, Cyber etiquette

1. Pendahuluan

Internet telah hadir dan berkembang sejak tahun 1980an. Penggunaan internet pada masa-masa tersebut sangat terbatas dan hanya untuk kalangan tertentu saja. Akan tetapi, seiring dengan perkembangan jaman internet berkembang begitu pesat dan cepat. Kini, internet seolah telah menjadi kebutuhan utama. Ia tengah hadir di semua lapisan masyarakat tanpa terkecuali.

Hadirnya internet tentu sangat membantu kita, baik untuk sekedar berkomunikasi, bersosialisasi, bermain, hingga untuk berbisnis. Internet memiliki dampak positif yang sangat berarti. Akan tetapi terkadang hal ini kurang dapat dipahami oleh masyarakat, sehingga tak jarang dijumpai adanya hal-hal negatif yang berkembang luas melalui internet.

Seperti hasil penelitian pada gambar 1 yang dilakukan oleh Microsoft di tahun 2020 tentang Digital Civility Index (DCI), Indonesia menempati urutan ke 29 dari 32 negara di dunia. Hal inilah yang kemudian membawa nama Indonesia menjadi terpuruk di dunia maya. Netizen Indonesia dikenal sangat tidak ramah bahkan sadis di dunia maya. Hal ini tentu berbanding terbalik dengan dunia nyata, dimana Indonesia adalah negara yang dikenal sangat ramah dan santun (Indrawan, 2021).



Gambar 1
Hasil survey Microsoft tentang Digital Civility Index (DCI)

Ketidaksesuaian antara dunia nyata dan dunia maya tersebut menandakan bahwa minimnya pengetahuan netizen Indonesia dalam bersosialisasi di dunia maya. Banyak pemahaman-pemahaman keliru di kalangan anak-anak muda, khususnya Gen Z (Jakarta, 2021). Untuk itulah kemudian sejumlah mahasiswa President University yang tergabung dalam kelas statepersonship berinisiatif untuk melakukan kampanye digital literacy yang ditujukan untuk kalangan muda. Kampanye dilakukan selama lebih dari 2 minggu di dunia maya, mulai dari 1 – 16 July 2021 dan sebagai puncak acara sekaligus penutup kegiatan pada

17 July 2021 adalah penyelenggarakan webinar bertajuk “MODERN ERA: The Battle of Cyberspace Manners”.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk kampanye di dunia maya, melalui berbagai platform di media social. Hal ini dilakukan atas dasar kemanusiaan, dimana saat ini sedang terjadi pandemic covid 19 sehingga tidak menyelenggarakan kampanye secara terbuka didunia nyata guna menghindari adanya kerumunan yang menimbulkan resiko penyebaran.

Secara garis besar, pelaksanaan kegiatan ini dibagi dalam 3 tahapan aktifitas. Aktifitas pertama adalah kegiatan kampanye di media sosial, kedua adalah melakukan publikasi aktifitas, dan yang ketiga adalah webinar.

2.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dibagi dalam 3 kategori aktivitas. Aktivitas pertama adalah aktivitas kampanye, dimana pada aktivitas ini peserta akan diajak untuk bertemu secara online sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan seperti pada tabel 1. Pada aktivitas ini, peserta akan diberikan materi yang telah disiapkan oleh tim pelaksana. Materi tersebut untuk dipelajari dan kemudian didiskusikan bersama.

Tabel 1
Jadwal kampanye

Tanggal	Rincian kegiatan	Media
30 Juni 2021	Para peserta memasuki group yang telah disediakan panitia	Discord
1 Juli 2021	Penyambutan, bonding, dan pengarahan oleh panitia	Zoom meeting
2 – 16 Juli 2021	Semua peserta ambil bagian dalam aktivitas kampanye	Media sosial

Aktivitas kedua adalah publikasi. Publikasi merupakan aktivitas kampanye yang dilakukan oleh peserta ke public yang lebih luas. Peserta akan mempublikasikan materi-materi kampanye yang diperoleh di aktivitas pertama di akun-akun medsos mereka, dalam waktu yang telah ditentukan sesuai jadwal pada tabel 2.

Tabel 2
Jadwal publikasi

Tanggal	Materi kampanye	Media
2 Juli 2021	Etika internet yang benar	Media sosial
5 Juli 2021	Cara bijak menggunakan media social	Media sosial
7 Juli 2021	Hal-hal yang terjadi jika tidak bijak dalam bermedia social	Media sosial
9 Juli 2021	4 cita-cita tatanan keadaban dunia	Media sosial
12 Juli 2021	Question games and this or that	IG Story
13 Juli 2021	Cara menggunakan media social yang baik dan benar	Media sosial
15 Juli 2021	Kesadaran tentang peraturan internet	Media sosial

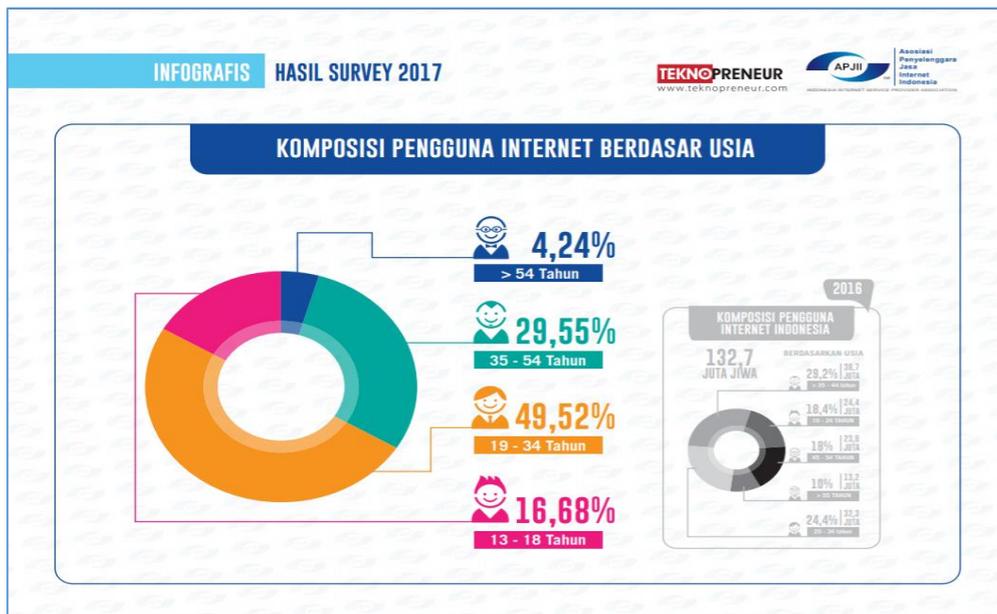
Aktivitas ketiga adalah webinar. Webinar ini adalah sebagai puncak acara yang sekaligus sebagai penutup kegiatan kampanye etika di dunia maya. Acara ini diisi oleh dosen Information Technology President University sebagai pembicara. Acara ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 17 Juli 2021 dengan rundown acara seperti pada tabel 3. Dalam kesempatan ini, peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pembicara.

Tabel 3
Rundown webinar

Time	Min	Activity	Detail
9.30 – 10.00	30'	Opening gate	President University video introduction
10.00 – 10.05	5'	Pembukaan	MC
10.05 – 10.07	2'	Sambutan project manager	Otniel Joviand Christiandrew
10.07 – 10.10	3'	Sambutan dosen pembimbing	Ir. Erny Estiurlina Hutabarat, MBA
10.10 – 10.55	45'	Acara utama: webinar	Abdul Ghofir, S.Kom., M.Kom.
10.55 – 11.25	30'	Sesi tanya jawab	Moderator
11.25 – 11.50	25'	Games	MC
11.50 – 12.00	10'	Photo session	Pemberian sertifikat
12.00 – 12.10	10'	Penutupan	MC

2.2 Objek Kegiatan

Kegiatan ini akan diselenggarakan secara terbuka di media social, dengan mengarahkan target sasaran kepada kaula muda. Hal ini didasarkan atas hasil survey pada gambar 2 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 yang mengatakan bahwa pengguna internet di Indonesia didominasi oleh anak-anak muda yang aktif di media social.



Gambar 2
Hasil survey APJII 2017

2.3 Tujuan dan Manfaat Kegiatan

Dalam masa pandemic covid 19 ini, pemerintah memberlakukan kebijakan Work from Home (WFH) bagi tenaga kerja dan Study from Home (SFH) bagi pelajar dan mahasiswa. Hal inilah yang memicu penggunaan internet meningkat drastis. Tak ketinggalan, media sosialpun menjadi pelarian dalam mengatasi kebosanan saat harus beraktifitas di rumah. Untuk itulah perlu dilakukan edukasi bagaimana menggunakan media sosial yang baik, bagaimana beretika, bertata krama, bersopan santun dan memanfaatkan media sosial secara positif dan bijaksana.

Dengan diselenggarakannya kegiatan ini, diharapkan masyarakat Indonesia khususnya gerasi muda dapat memiliki wawasan dan literasi digital yang baik, memiliki etika dan prilaku yang santun, mampu memanfaatkan internet dengan positif guna membentuk karakter yang tangguh dan mertabat sebagai anak bangsa.

Harapan kedepannya adalah mengembalikan nilai-nilai positif yang telah dimiliki bangsa Indonesia di dunia nyata, mampu diwujudkan pula di dunia maya. Sehingga masyarakat Indonesia dikenal ramah dan santun baik di dunia nyata maupun di dunia maya.

2.4 Rencana Kegiatan dan Partisipan

Untuk mensukseskan kegiatan ini, mahasiswa membentuk kepanitiaan. Kelompok mahasiswa yang terdiri 15 orang di bawah asuhan 2 dosen pembimbing kemudian menyusun peran dan tugas masing-masing. Setelah melalui diskusi yang cukup lama, akhirnya terbentuklah susunan kepanitiaan seperti pada tabel 4.

Tabel 4
Susunan panitia kampanye etika bermedsos

No.	Division	Name	Student ID
1	Advisor	Ir. Erny Estiurlina Hutabarat, MBA	-
		Assoc. Prof. Dr. Dedi Rianto Rahadi, MM.	-
2	Project Manager	Otniel Joviand Christiandrew	013202000021
3	Secretary	Shafa Rizkiya Raihan	013202000011
4	Treasurer	Kirey Amelia	014202000161
5	Public Relations	Nia Wulandari	013202000019
		Alfaqah Dwi	016201800179
		Yi Zhang	014202000144
6	Liaison Officer	Sarah Novalina Sipayung	014202000166
7	Event Organizer	Anggie Verina	014202000159
		Alfina Kusuma Hendranurlila	014202000155
		Xingyao Wu	014202000144
		Leli Nurhayati	014202000140
8	Multimedia and design	Nico Prayogo	013202000045
		Muadz Zahran Rahim	013202000038
		Fandi Aryanugraha	013201800029
		Dipo Muhammad Taufik	013202000048

Setelah susunan kepanitiaan terbentuk dan disepakati bersama, kemudian semua bekerja sesuai dengan peran masing-masing. Agar pelaksanaan kegiatan ini lebih terarah dan berjalan dengan baik, kemudian disusunlah serangkaian perencanaan kegiatan.

2.3.1 Persiapan

Guna mensukseskan kegiatan, kemudian panitia melakukan pertemuan-pertemuan baik dalam internal team maupun antar team. Berikut ini adalah beberapa persiapan yang dilaksanakan sebagai persiapan:

- Menentukan dan menghubungi pembicara untuk webinar di akhir kegiatan.
- Membuat design logo, poster, twibbon, dan media social.
- Membuat materi yang akan dibagikan selama kampanye
- Mempersiapkan group kampanye untuk peserta
- Mencari premium zoom untuk pertemuan (pinjam atau sewa)
- Mencari sponsorship dan media partner
- Membuat proposal dan undangan.

2.3.2 Promosi

Agar kegiatan ini diketahui dan dikenal oleh masyarakat pengguna media social, seluruh anggota panitia diwajibkan untuk menyebarkan poster seperti pada gambar 3, twibbon, logo, dan lain-lain di akun media social yang dimiliki seperti facebook, twitter, Instagram, youtube, dsb. Promosi tidak hanya dilakukan di akun-akun pribadi, tetapi juga di group-group yang dimiliki.

Selain melakukan promosi di media social, panitia juga melakukan promosi di sekolah-sekolah tingkat atas dengan menghubungi sekolah asal panitia. Promosi di sekolah juga dilakukan secara daring atau by phone. Ini dilakukan karena pihak sekolah sedang memberlakukan system belajar daring kepada siswanya.

Panitia juga menghubungi beberapa senat perguruan tinggi dan teman-teman dekat panitia yang ada di universitas lain untuk bergabung dalam acara ini. Mereka sangat antusias, terutama untuk mahasiswa tingkat awal yang memang masih sangat membutuhkan banyak literasi khususnya di bidang teknologi informasi.

Untuk menarik minat, peserta diberikan e-certificate dan disediakan hadiah menarik sebagai doorprize bagi peserta yang beruntung. Kegiatan dilakukan secara gratis tanpa pungutan biaya apapun dan dalam kegiatan tersebut juga terdapat kuis yang menghibur dan hadiah untuk pemenang.



Gambar 3
Poster kegiatan

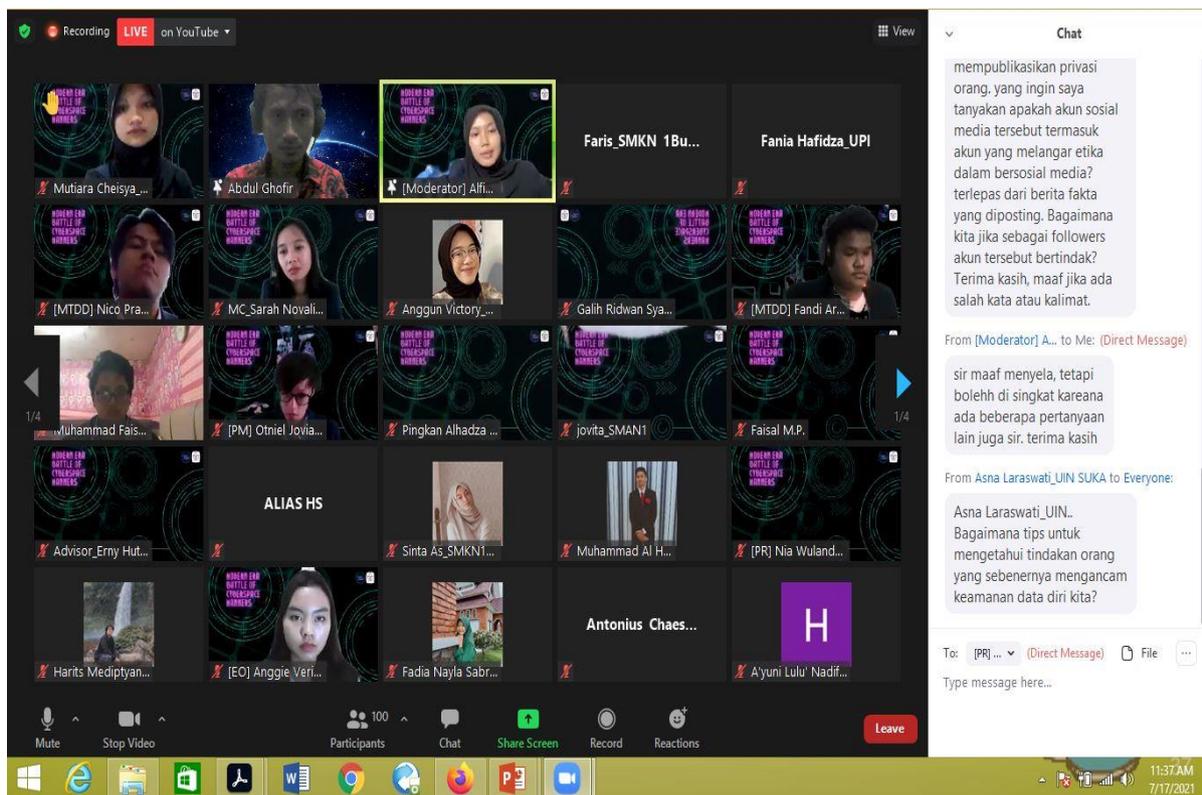
3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan kampanye dan webinar tentang etika dalam bermedia social yang ditujukan kepada masyarakat Indonesia generasi Z didasari atas keprihatinan terhadap hasil survey yang di lakukan oleh Microsoft tentang penggunaan media social. Hasil survey tersebut telah memperburuk citra Indonesia di dunia maya. Indonesia yang dikenal ramah, namun di dunia maya justru sebaliknya (Pratiwi, 2021).

Kampanye tersebut telah diikuti oleh puluhan pelajar dari SMP, SMA, hingga mahasiswa perguruan tinggi. Hal ini membuktikan bahwa sebetulnya masih banyak generasi muda yang berfikiran positif. Akan tetapi suara positif mereka masih tertutup oleh suara-suara negatif di media social. Hal ini disebabkan karena masih banyak generasi muda yang enggan bersuara secara positif, baik karena malu-malu maupun karena minimnya literasi yang mereka miliki. Hal ini diperkuat dengan antusiasme mereka dalam mengikuti kampanye, sehingga dipuncak acara (webinar) terdapat lebih dari 100 peserta seperti terlihat pada

gambar 4. Hal ini membuat panitia harus bekerja ekstra, dengan membuat channel youtube secara live untuk mereka yang tidak terakomodir mengikuti live zoom yang terbatas hanya untuk 100 peserta.

Dalam webinar yang bertajuk “MODERN ERA: Battle of Cyberspace Manners” tersebut, pembicara menekankan perihal bagaimana etika yang baik dalam bermedia social, tantangan yang akan dihadapi di era modern, dan hal-hal apa saja yang harus dihindari dalam bermedia social. Hal yang paling penting dan harus digarisbawahi adalah ajakan dan saran pembicara, untuk menjadikan media social sebagai alat untuk membangun citra diri yang baik. Karena apa yang anda bagikan (posting, share, dll), itulah yang menunjukkan siapa diri kita sebenarnya. Karena medsos tidak terbatas oleh jarak bahkan waktu, maka medsos bisa menjadi alat untuk memformat masa depan. Jejak digital dapat dilihat oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun waktunya. Untuk itu, bijaklah dalam bermedia social (Mauludin, Sahirul, Viani, 2017).



Gambar 4
Live zoom webinar

4. Kesimpulan

Dengan suksesnya pelaksanaan kegiatan ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa meski di media social Indonesia berada di posisi bawah yang berarti sebagai negara yang tidak ramah, akan tetapi sebetulnya itu bukanlah watak asli bangsa Indonesia. Internet adalah

sebuah kemajuan teknologi yang mengakibatkan media sosial berkembang dengan pesat dan cepat. Akan tetapi, nampaknya generasi muda Indonesia kurang siap dalam menghadapinya. Sehingga masih banyak yang beranggapan bahwa medsos adalah mainan, tempat bercanda tawa, dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan karena minimnya literasi yang diberikan kepada generasi muda Indonesia.

Untuk itu, guna mengantisipasi hal-hal tersebut di atas tentu masih sangat perlu untuk mengadakan kegiatan-kegiatan serupa. Kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan-kegiatan berupa pemberian dan pembekalan tentang literasi digital, agar generasi muda Indonesia melek dan sadar akan pentingnya teknologi informasi untuk masa depan (Admin literasi digital, 2018).

5. Ucapan Terima Kasih

Kegiatan ini telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Ucapan terima kasih dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada 15 mahasiswa President University yang telah bekerja keras sebagai panitia kegiatan seperti yang namanya tercantum dalam tabel 4, serta kedua dosen pembimbing yang sangat luar biasa telah mendorong terselenggaranya acara ini.

6. Referensi

- Admin Literasi Digital, 2018. Bijak Bersosmed, Tips dan Informasi Gerakan Bijak Bersosmed. <https://literasidigital.id/books/bijakbersosmed-tips-dan-informasi-gerakan-bijak-bersosmed/>
- Indrawan, A., 2021. Fierce on Social Media Microsoft thinks that Indonesian netizens are rude in Southeast Asia. <https://voi.id/en/technology/35786/fierce-on-social-media-microsoft-thinks-that-indonesian-netizens-arerude-in-southeast-asia>
- Jakarta, C., 2021. Mind your online manners: Indonesia last in Southeast Asia in digital civility study <https://coconuts.co/jakarta/news/mind-your-online-mannersindonesia-last-in-southeast-asia-in-digital-civility-study/>
- Mauludin, Syahirul, Viani. (2017). Cerdan dan Bijak dalam Memanfaatkan Media Sosial di Tengah Era Literasi dan Informasi. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*, 6(1), 1-4
- Pertiwi, W., 2021. Tingkat Kesopanan Orang Indonesia di Internet Paling Buruk Se-Asia Tenggara. <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/25/12022227/tingkat-kesopanan-orang-indonesia-di-internetpaling-buruk-se-asia-tenggara?page=all>
- Widyananda, R., 2021. Pengertian Gen Z serta Karakteristiknya, Ketahui agar Tak Keliru. <https://m.merdeka.com/jatim/pengertian-gen-z-serta-karakteristiknyaketahui-agar-tak-keliru-kln.html?page=2>