Globethics Repository



Peran dan Kontribusi Pemuda dalam Membangun Peradaban Kewarganegaraan Digital

This page was generated automatically upon download from the Globethics Repository. More information on Globethics see https://www.globethics.net. Data and content policy of Globethics Repository see https://repository.globethics.net/pages/policy.

Item Type	Article
Authors	Akhwani
Publisher	Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
Rights	With permission of the license/copyright holder
Download date	2026-11-12 15:33:15
Link to Item	http://hdl.handle.net/20.500.12424/161637

Peran dan Kontribusi Pemuda dalam Membangun Peradaban Kewarganegaraan Digital

Akhwani
Mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
akhwanipati@gmail.com. Hp: 085726876777

Abstrak

Kemajuan dan perkembangan teknologi di era digital membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia. Beragam jejaring sosial dan aplikasi memberikan berbagai kemudahan dalam berinteraksi dan beraktivitas. Akses internet yang mudah mengakibatkan banyak kalangan remaja menghabiskan waktunya dengan perangkat digital. Sayangnya, mereka tidak menyadari bahwa jejak digital yang ditinggalkan dapat menimbulkan risiko yang membahayakan. *Cyberbullying, sexting,* plagiasi merupakan contoh kejahatan era digital. Sebagai *digital native,* anak harus memiliki kesadaran tentang penggunaan teknologi digital yang aman. Sementara itu, orang tua dan pemerintah belum dapat memberikan pengawasan secara intens dalam mengatasi masalah ini. Pemuda sebagai warga negara digital terbesar harus berperan untuk memastikan warga negara digital menggunakan teknologi secara etis dan bertanggungjawab. Dengan kecakapan digital yang dimiliki, pemuda harus berkontribusi dalam memberikan informasi yang positif, terlibat aktif dalam mengkampanyekan etika digital, kritis terhadap permasalahan digital, dan menciptakan lingkungan digital yang aman. Peran dan kontribusi pemuda sangat diperlukan sebelum muncul jenis baru kejahatan digital.
Kata kunci: Peran, Kontribusi, Pemuda, Kewarganegaran Digital.

Pendahuluan

Teknologi digital berkembang dengan cepat di abad ke-21. Berbagai fasilitas selalu ditawarkan untuk memberikan kemudahan bagi manusia. Kemudahan yang paling terasa adalah pada aspek informasi dan komunikasi. Seseorang dapat dengan mudah mencari informasi di belahan dunia hanya dengan *gadget.* Cukup mengetik istilah tertentu, internet akan melacaknya dengan cepat dan lengkap. Banyak sekali jenis informasi yang ditawarkan di internet. Komunikasi juga semakin mudah dan murah setelah munculnya beragam aplikasi jejaring sosial seperti *Facebook, Twitter, Blackberry Messenger* (BBM), *Skype, Path, Line,* dan *Whatsapp.* Orang tidak perlu repot-repot menulis surat dan membeli perangko untuk berkomunikasi dengan orang lain ditempat yang jauh. Jejaring sosial menyediakan fasilitas mengirim pesan gambar, video dan ada juga fasilitas *video call,* sehingga komunikasi menjadi lebih nyata.

Akses internet mudah didapatkan di era digital. Seseorang tidak perlu lagi pergi ke warnet (warung internet) untuk mendapatkan jaringan internet, karena *smartphone* sudah memberikan fasilitas tersebut. Internet menawarkan banyak sekali fasilitas mulai dari informasi sampai hiburan. Inilah yang kemudian membuat anak-anak dan kalangan remaja merasa betah dan ketagihan berlama-lama dengan dengan internet. Dari bangun tidur sampai menjelang tidur *smartphone* tidak pernah jauh dari jangkauannya. Sayangnya, mereka tidak menyadari etika menggunakan internet secara tepat dan bertanggung jawab (Young, 2016). Banyak anak yang tidak sadar bahwa jejak digital yang ditinggalkan dapat menimbulkan risiko yang membahayakan.

Menurut data dari Kemendikbud (Kementerian pendidikan dan Kebudayaan) tahun 2016, angka *cyber crime* terus melonjak dari tahun ketahun. Di kalangan anak sekolah sering terjadi *cyberbullying* dan *sexting.* Masyarakat juga mengeluh dengan adanya penipuan *online shop,* pembajakan, plagiasi, serta merebaknya situs-situs tidak bertanggung jawab. Menurut data yang dirilis UNESCO (2014: 2) 70 persen dari anak Indonesia yang disurvey mengatakan bahwa orang tidak dikenal menambahkan sebagai teman di jejaring sosialnya dan 35 persen diantaranya meminta bertemu secara pribadi. Hal ini menunjukan bahwa kemajuan teknologi digital dapat menimbulkan masalah jenis baru (McGillivray., et al. 2015). Oleh karena itu perlu ada langkah yang serius untuk mengatasi dan mencegah kejahatan digital tersebut.

Anak-anak yang tumbuh dan berkembang di era digital perlu mendapat pendidikan tentang digital. Zaman telah berubah, maka pendidikan harus menyesuaikan perkembangan zaman. Dalam istilah Tapscott & Prensky (Sophia., et al., 2016) anak-anak yang lahir dan tumbuh di era digital disebut *digital natives.* Cirinya adalah menjadikan internet sebagai kebutuhan pokoknya. Sementara generasi orang dewasa yang baru mengenal internet disebut *digital immigrant.* Mereka termasuk pemuda dan orang tua yang mengenal internet bukan sejak lahir. Sangat wajar jika antara *digital natives* dan *digital immigrant* memiliki kesenjangan, karena mereka lahir di zaman yang berbeda.

Orang tua harus waspada terhadap tindakan yang dilakukan anaknya di internet. Pendidikan tentang penggunaan internet yang aman adalah langkah tepat

untuk mendidik anak di era digital. Faktanya banyak orang tua yang belum siap mendidik anaknya dengan teknologi digital, karena mereka sendiri banyak yang belum memiliki kecakapan digital. Senada dengan itu, Microsoft (2013) mencatat 86 persen dari orang tua di Amerika Serikat menganggap media digital adalah masalah krusial dalam mempersiapkan anak di abad ke-21.

Permasalahan digital memang menjadi masalah yang serius di abad ke-21. Era digital mengundang perhatian Negara Barzil, Inggris dan Amerika Serikat untuk mengeluarkan kebijakan tentang penggunaan internet yang aman. Pada Bulan April 2015 lalu, Kongres Brazil meloloskan Rancangan Undang-undang (RUU) tentang internet. Tidak mau kecolongan, pada Bulan Januari 2016 Inggris mengajukan RUU kewarganegaraan digital kepada parlemen. Sementara Amerika Serikat justru sudah sejak tahun 2010 menyadari hal itu. Perwakilan kongres dari Partai Republik tahun 2012 mengusulkan *internet bill of right*, *consumer privasi bill of right* menindaklanjuti hasil konferensi *Computer, Fredoom, and Privacy* (CFP) tahun 2010 (Sophia, 2016). Di sisi lain, Indonesia belum memberikan kebijakan yang strategis dalam mengahadapi era digital, padahal permasalahan sudah jelas-jelas ada. Langkah pemerintah dalam memblokir situs-situs prono dan radikal tahun 2014 lalu perlu dilanjutkan dan dikembangkan lagi. Jangan sampai pikiran anak-anak dan pemuda diracuni oleh hal-hal negatif dari internet, karena hal itu akan membahayakan keberlangsungan masa depan bangsa Indonesia.

Dalam penelitian Vserv, platform smart data dan Nielsen Mobile (Dewi Widya Ningrum, 2015) disebutkan bahwa Indonesia termasuk dalam kategori penggila data atau rakus data. 20 persen pengguna *smartphone* mengkonsumsi data sekitar 249 MB setiap harinya. 61 persen pengguna *smartphone* adalah generasi muda. Pertanyaannya adalah, apa yang dilakukan pemuda dengan *smartphone* tersebut?. Apakah untuk membaca berita, berpartisipasi dalam pemerintahan, bermain game, belajar, atau hanya sekedar "narsis" di internet?. Tidak masalah jika layanan internet tersebut digunakan untuk belajar, berpartisipasi politik, atau membaca berita, namun jika hanya digunakan untuk bermain *game online, oversharing* di jejaring sosial, tentu bukan tindakan yang tepat. Pemuda harus bijak menggunakan teknologi digital di abad ke-21.

Pemuda sebagai pengguna internet terbesar sebenarnya bukanlah masalah yang berarti jika dapat disikapi dengan baik. Justru menjadi kesempatan untuk membangun peradaban digital menjadi baik. Pemuda bisa menjadi pelopor dalam membentuk kewarganegaraan digital. Dengan jumlah yang banyak akan sangat mungkin dapat mempengaruhi *digital natif* dan *digital immigrant* untuk menavigasi internet dengan baik. Kuncinya adalah pemuda mau berperan dan berkontribusi dalam membangun peradaban kewarganegaraan digital.

Pemuda dan Peradaban

Pemuda adalah penentu masa depan bangsa. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh pemudanya karena mereka adalah pewaris peradaban. Harapan bangsa terletak dipundak pemuda. Pemuda yang baik dan cerdas akan membawa perubahan ke masa yang yang lebih gemilang. Namun pemuda yang "lemah" justru akan membebani negara dan membahayakan masa depan bangsa. Wajib hukumnya bagi pemuda berperan dan berkontribusi menentukan arah masa depan bangsa. Negara menginginkan wajah baru yang lebih jujur, amanah, inovatif, bertanggung jawab untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Pemuda memiliki tanggung jawab yang besar untuk menjawab tantangan masa depan. Salah satunya adalah peran dan kontribusinya di era digital.

Ada beberapa alasan mendasar mengapa pemuda harus berperan dan berkontribusi dalam menjawab tantang zaman. Menurut Taufik Abdullah (Wahyu Ishardino Satries, 2009) alasan tersebut adalah;

1. Kemurnian idealismenya
2. Keberanian dan keterbukaan dalam menyerap nilai-nilai dan gagasan baru
3. Semangat pengabdian
4. Inovasi dan kreativitas
5. Keinginan untuk segera mewujudkan gagasan-gagasan baru
6. Keteguhan janji dan keinginan untuk menampilkan sikap dan kepribadian mandiri

Potensi-potensi ini pada dasarnya dimiliki oleh setiap pemuda. Pemuda harus sadar bahwa mereka memiliki potensi untuk membangun peradaban bangsa yang tidak boleh disia-siakan. Apabila potensi tersebut dapat dimanfaatkan secara

maksimal maka tantangan di masa depan sangat mungkin terjawab dengan mudah. Pemuda juga memiliki peran dan tanggung jawab dalam membentuk peradaban kewarganegaraan digital. Suatu era yang diisi oleh orang-orang bijak dalam menggunakan teknologi digital sebagai aktivitas sehari-hari. Era sudah berubah maka cara menyelesaikan permasalahan bangsa juga harus disesuaikan. Pemuda harus terlibat aktif dalam membangun peradaban kewarganegaraan digital tersebut.

Kewarganegaraan Digital di Era Digital

Menurut Cogan & Derricott (1998: 7) dalam bukunya *Citizenship for the 21st Century*, ada tiga tema penting yang harus dicermati di era global, salah satunya adalah teknologi dan komunikasi. Kecakapan teknologi menjadi prasyarat untuk hidup di era global. Dunia kerja juga menuntut setiap orang memiliki kemampuan untuk dapat mengoperasionalkan teknologi akhir-akhir ini. Bahkan menurut Sismek & Sismek (2013) setiap orang yang hidup di era digital wajib memiliki kecakapan menggunakan semua jenis teknologi. Hampir semua aktivitas manusia tidak dapat lepas dari teknologi. Zaman telah berubah maka kecakapan manusia harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi harus meningkat jika seseorang tidak ingin tersisih di era global.

Kecakapan teknologi (*literacy digital*) di era digital saja tidak cukup untuk membangun peradaban digital. Kecakapan tersebut harus didasari dengan etika dalam menavigasi internet. Banyak orang yang cakap dari segi teknis dalam menggunakan teknologi tapi tidak diimbangi dengan etika. Dampaknya, mereka menggunakan kecakapan tersebut untuk melakukan kejahatan, seperti mencuri data dan membajak. Hal ini terjadi karena belum ada keterpaduan antara pengetahuan, keterampilan dan sikap. Inilah yang kemudian membuat para tokoh pemerhati teknologi seperti Ribble & Bailey (2007), Isman & Gungoren (2014), Young (2016), Choi (2016) dan Rye (2016) mengkampanyekan pembentukan kewarganegaraan digital. Arah yang ingin dicapai adalah supaya warga negara digital memiliki etika dan tanggung jawab dalam menavigasi internet dalam kehidupan sehari-hari.

Ada beberapa istilah yang terkait dengan era digital seperti *digital literacy, digital citizens,* dan *digital citizenship.* Ketiga istilah ini sering diartikan sama padahal maknaya berbeda. *Digital literacy* lebih merujuk pada keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi dan internet (Koltay, 2011). Keterampilan ini misalnya memahami pengaturan privasi, mengetahui cara melindungi *file* dari pencuri, membuat *password* yang aman, memahami cara mengutip informasi secara online. *Digital literacy* lebih pada aspek teknis belum menyentuh ranah sikap atau etika menggunakan internet. Sementara *digital citizens* menurut Mossberger, Tolbert & McNeal (2008: 1) "*digital citizens as those who use the Internet regularly and effectively—that is, on a daily basis".* Dengan kata lain, warga negara digital adalah orang yang menggunakan internet secara teratur dan dan efektif dalam aktivitas sehari-hari. Titik yang menjadi fokus *digital citizen* adalah subjeknya atau orang yang menggunakan internet.

Kewarganegaraan digital (*Digital Citizenship*) secara umum dimaknai sebagai etika yang harus dimiliki seseorang dalam menggunakan teknologi. Secara khusus Ribble & Bailey (2007: 10) memaknai kewarganegaraan digital sebagai seperangkan norma yang tepat dan perilaku yang bertanggung jawab dalam menggunakan internet. Seseorang dituntut untuk mengerti kaidah-kaidah dalam menggunakan internet serta mampu mempertanggung jawabkan jejak digital yang ditinggalkannya di internet. Kewarganegaraan digital lebih luas dari *digital literacy,* karena tidak hanya mencakup kemampuan teknis saja namun lebih luas lagi mencakup sikap, keterampilan dan pengetahuan.

Menurut Common sense (2011), tujuan dari kewarganegaraan digital mencakup tiga hal pokok yaitu mendidik, memberdayakan dan melindungi. *Pertama,* mendidik supaya pengguna teknologi memahami norma-norma dan tanggung jawab dalam menggunakan internet. Banyak di era digital anak yang tidak mengetahui tindakannya di internet termasuk dalam kategori legal atau ilegal (Young, 2016). *Kedua* adalah memberdayakan, dimaknai dengan memberikan infomasi kepada orang tua, guru tentang teknologi digital untuk membesarkan anak-anaknya menjadi warga negara digital yang beretika dan betanggung jawab. *Ketiga* adalah melindungi, supaya terjadi keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menavigasi internet.

Peran Pemuda sebagai Warga Negara Digital

Di era digital bentuk-bentuk informasi telah berubah secara drastis. Setiap orang wajib mengikuti perubahan, jika tidak ingin ketinggalan zaman. Pemuda adalah generasi yang paling aktif dalam menyikapi perubahan ini. Meskipun statusnya sebagai *digital immigrat,* namun jumlah mereka melebihi *digital natif* yang menggunakan internet. Kecakapan pemuda juga lebih unggul dibandingkan generasi sebelum dan sesudahnya. Oleh karena itu peran pemuda dalam membangun peradaban kewarganegaraan digital sangat penting. Jangan sampai keunggulan tersebut justru menjadi petaka karena tidak dimanfaatkan secara efektif.

Pemuda adalah penentu masa depan warga negara digital. Pemuda memiliki peluang besar untuk mempengaruhi warga negara digital. Apabila pemuda mampu menciptakan suasana digital yang positif maka *digital natives* akan mengikutinya, karena *digitatal natives* cenderung meniru tindakan warga negara digital. *Digital native* membutuhkan figur panutan dalam menavigasi internet. Harapan tersebut jatuh pada pemuda sebagai penguasa digital. Sebaliknya, jika pemuda suka menyebarkan gambar porno, berita *hoax,* membajak akun orang lain, maka lingkungan digital akan menjadi rusuh. Dampaknya lingkungannya tercemar dengan *cyber crime*. Oleh karena itu sebelum semua terlambat maka penting bagi pemuda untuk berperan aktif dalam memberikan teladan kepada warga negara digital.

Untuk membentuk kewarganegaraan digital, Ribble & Bailey (2012) menawarkan sembilan elemen kewarganegaraan digital. Sembilan elemen tersebut dapat digunakan pemuda untuk berperan dalam membangun kewarganegaraan digital. Sembilan elemen tersebut adalah: Akses Digital, Komunikasi Digital, Kecakapan Digital, Perlindungan Digital, Etiket Digital, Hak dan Tanggung jawab Digital, Hukum Digital, dan Kesehatan Digital. Berdasarkan sembilan elemen tersebut, pemuda dapat fokus pada lima elemen kunci yang berkaitan langsung dengan pemuda. Lima elemen tersebut adalah:

1. Kecakapan Digital

Tidak diragukan lagi bahwa pemuda memiliki kecakapan digital paling tinggi dibandingkan generasi lain. Pemuda harus menggunakan kecakapan ini

secara tepat jangan sampai digunakan untuk kepentingan pribadi yang merugikan orang lain. Kecakapan digital harus diimbangi dengan norma dan tanggung jawab supaya kecakapan tersebut bermanfaat bagi orang lain. Misalnya menciptakan aplikasi, mengajarkan penggunaan internet secara aman, dan pencegahan dari tindakan kejahatan di internet. Kecakapan menjadi penting, karena tanpa adanya kecakapan akan sulit untuk berpartisipasi di era digital (Choi, 2016).

2. Komunikasi Digital

Komunikasi adalah kunci keselamatan di era digital (Jones & Mitchell, 2015). Seseorang yang berkomunikasi dengan baik di internet cenderung mendapatkan tanggapan yang baik pula. Komunikasi digital bisa diwujudkan melalui pengiriman pesan melalui e-mail, BBM, postingan di jejaring sosial dan sejenisnya. Etika berkomunikasi dengan orang yang lebih dewasa tentu berbeda dengan teman meskipun kontennya sama. Terlebih lagi komunikasi di jejaring sosial, seperti pembuatan status, komentar di status orang lain seringkali disepelekan dan dianggap wajar padahal komunikasi mencerminkan pribadi seseorang. Pemuda diharapkan bersikap sopan dalam berkomunikasi dengan siapapun di internet. Jangan sampai *oversharing* yang justru membuat kesan tidak baik dari orang lain.

3. Keamanan Digital

Tidak semua aktivitas di internet adalah aman. Selain virus ada juga orang yang tidak bertanggung jawab melakukan kejahatan di internet. Oleh karena itu pemuda perlu waspada dan mengetahui tindakan pencegahan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Hal paling riskan dalam keamanan digital adalah *password.* Mungkin kelihatanya sederhana namun jika seseorang sudah menemukan *password* orang lain, maka akan mengundang petaka. Apalagi banyak yang penggunaan *password* sama untuk beberapa akun. Pemuda harus sadar, bahwa *password* adalah rahasia yang tidak boleh dianggap sepele.

4. Etiket Digital

Pemuda harus memiliki etika dan etiket dalam menavigasi di internet. Etika akan membantu pemuda dalam membuat keputusan yang etis, sementara etiket akan membantu pemuda bertindak sesuai norma-norma sosial *online* (Microsoft, 2013: 4). Dalam bertindak di dunia digital, pemuda harus

menempatkan posisi dirinya sebagai orang lain. Artinya memahami posisi orang lain sebagimana dirinya diperlakukan. Jangan pernah mencuri data orang lain jika tidak ingin datanya dicuri orang lain. Harus ada kesadaran sebelum bertindak di era digital. Dengan etiket yang dimiliki, pemuda dapat menciptakan lingkungan digital yang aman dan menyenangkan.

5. Hak dan Tanggung jawab Digital

Internet menyediakan hak-hak dan tanggung jawab bagi penggunanya. Pemuda harus bisa menjalankan keduanya secara tepat. Pengguna internet memiliki beberapa hak, seperti privasi, menulis ide, memposting informasi maupun mendapatkan informasi. Selain itu warga negara digital juga memiliki tanggung jawab atas jejak digitalnya di internet. Pastikan postingan digital adalah positif karena melalui jejak digital orang dapat melihat perilaku seseorang. Bahkan menurut Ribble & Bailey (2007) akun jejaring sosial banyak dijadikan pertimbangan untuk menerima karyawan di beberapa negara. Melalui jejaring sosial tersebut profil seseorang akan mudah diketahui.

Kelima elemen tersebut harus menjadi catatan pemuda dalam membangun warga negara digital yang beradab. Memang tidak mudah untuk menciptakan itu semua. Namun dengan semangat pemuda dan tekat yang kuat bukan tidak mungkin jika pemuda menjadi poros warga negara digital. Peran pemuda sangat ditunggu untuk menjawab tantangan serta solusi zaman. Pemuda harus menjadi poinir, bukan menjadi pengacau di era digital. Di tangan pemuda pula masa depan bangsa akan diarahkan karena mereka adalah pewaris peradaban.

Kontibusi Pemuda dalam Membangun Kewarganegaraan Digital

Kompetensi yang harus dimiliki warga negara di abad ke-21 tentu berbeda dengan kompetensi abad-abad sebelumnya (ITNOW, 2012). Dahulu orang mampu membaca menulis dan berhitung dianggap cukup untuk menjadi warga negara. Berbeda dengan saat ini, kecakapan tersebut sudah tidak relevan untuk dapat hidup di era digital. Seluruh warga negara digital harus memiliki keseimbangan antara pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam menggunakan teknologi. Selain itu, pemuda juga harus berkontribusi untuk membangun kewarganegaraan digital.

Penggerak warga negara digital adalah generasi muda. Tugas ini sangat sulit jika diserahkan kepada generasi sesudahnya yang terlalu sibuk dengan urusannya masing-masing. Selain itu banyak generasi sesudah pemuda yang tidak memiliki *litercay digital*. Tidak mungkin juga diberikan kepada anak-anak, mereka hanya sebagai penikmat teknologi (Young, 2016), belum mampu mengambil sikap dan tindakan yang strategis. Pemuda adalah pilihan yang tepat dalam mengemban tanggung jawab membangun kewarganegaraan digital.

Pemuda dapat berkontribusi dalam membangun kewarganegaraan digital melalui beberapa aspek. Fokus yang akan menjadi pembahasan adalah pada aspek yang bersentuhan langsung dengan pemuda dalam kehidupan sehari-hari. Aspek tersebut adalah:

1. Memberikan informasi positif

Akses internet adalah hak setiap warga negara (Oyedemi, 2014). Setiap orang berhak mendapatkan akses informasi, mencari informasi bahkan memposting informasi di internet. Hak-hak tersebut ternyata banyak disalahgunakan. Di media sosial misalnya hampir setiap hari ada berita *hoax*, berita yang mengandung unsur fitnah, porno dan seterusnya. Pemuda harus mampu menangkal itu semua, bukan malah terlibat di dalamnya. Langkah paling tepat yang dapat dilakukan pemuda adalah dengan menyebarkan informasi positif, berita yang sesuai fakta, serta ide-ide segar yang dapat bermanfaat buat orang lain. Jadikan internet sebagai sarana pertukaran informasi yang bisa dipertanggung jawabkan bukan sarana untuk merusak generasi masa depan.

Internet di era digital dianggap sebagai nenek moyang yang baru (Choi, 2016). Orang cenderung mencari informasi di internet ketika ingin mencari informasi tertentu. Berbagai informasi disediakan di internet. Meskipun demikian banyak orang yang meragukan infomasi di internet, karena tidak ada *filter* untuk menguji kebenarannya, sementara memposting tulisan di internet sangat mudah. Terlepas dari benar salah, faktanya saat ini internet banyak dijadikan rujukan belajar. Bahkan anak-anak sekolah seringkali mengutip materi pelajaran dari situs internet. Informasi yang ada di internet haruslah informasi yang positif dan dapat dipertanggung jawabkan. Jika informasi yang diposting tidak benar, maka pembacanya menjadi tidak benar pula.

2. Berpartisipasi dalam mengkampanyekan etika digital

Etika digital mengacu pada penggunaan internet yang aman, etis dan bertanggung jawab (Choi, 2016). Etika digital mutlak diperlukan sebagai warga negara digital. Apalagi komunikasi dan informasi saat ini telah beralih ke dunia digital. Pentinya etika digital membuat banyak tokoh seperti Ribble & Bailey (2007), Rye (2016), Isman & Gungoren (2014) dan Mossberger, Tolbert & McNeal (2008) menyarankan pendidikan kewarganegaraan digital di sekolah. Namun pendidikan di sekolah tidak dapat berhasil secara efektif jika tidak didukung oleh pemuda sebagai pengguna digital terbanyak. Siswa akan mengalami kesenjangan antara apa yang disampaikan di sekolah dengan kondisi di masyarakat jika pemudanya masih belum memiliki etika digital.

Tanggung jawab pemuda adalah berpartisipasi dalam mengkampanyekan etika digital kepada pengguna internet. Budaya partisipatif melalui internet merupakan tempat yang ideal untuk belajar, bergabung, dan menjadi bagian dari usaha bersama untuk mencapai suatu tujuan yang lebih besar (Jones & Mitchell, 2015). Partisipasi ini dapat diawali dari diri sendiri mulai dari bersikap sopan kepada pengguna digital lain, berpegang dengan norma-norma dalam menavigasi internet serta bertanggung jawab dengan jejak digital yang ada di internet. Pemuda tidak boleh pasif, hanya sebagai penonton saja, pemuda harus andil menjadi aktor dalam perubahan digital. Internet telah menyediakan fasilitas menyebarkan informasi dengan mudah, pemuda dapat memanfaatkannya untuk mengkampanyekan etika digital.

Menurut Choi (2016), etika digital mencakup kesadaran digital. Warga negara digital perlu menyadari isu-isu politik, sosial, budaya, ekonomi, pendidikan yang berasal dari penggunaan teknologi digital sehari-hari. Isu-isu tersebut banyak beredar di internet setiap harinya. Pemuda bisa berkontribusi untuk menyumbangkan gagasannya melalui internet. Hampir semua situs di pemerintahan atau swasta menyediakan layanan kritik saran melalui kontak layanan. Hal ini akan sangat membantu pemerintah atau instansi tentertu untuk mendapatkan aspirasi atau informasi baru dari bawah yang belum diketahui sebelumnya. Beberapa pejabat negara juga banyak menggunakan jejaring sosial seperti *instagram, facebook* untuk berkomunikasi dan menyerap aspirasi rakyat.

3. Kritis terhadap permasalahan digital

Berdasarkan hasil penelitian Choi (2016), kritis dalam setiap permasalahan digital adalah salah satu dari pembentukan kewarganegaraan digital. Kritis sangat berkaitan dengan *litecay digital*. Tanpa ada *literacy digital* akan sangat sulit untuk dapat mengkritisi permasalahan digital. Permasalahan digital saat ini banyak sekali, salah satunya adalah menyebarnya virus-virus di media sosial. Sekali saja seseorang menekan suka atau masuk dalam situs tertentu baik sengaja atau tidak maka akan mendapatkan kiriman secara terus menerus. Kalau informasinya positif tidak menjadi masalah, namun kebanyakan adalah informasi negatif seperti gambar porno. Ada juga bentuk lain di jejaring sosial seperti "klik suka jika ingin masuk surga" atau "ketik amin jika ingin jika ingin ditambah rizki". Inilah yang perlu menjadi perhatian pemuda, semakin banyak yang tergoda untuk masuk, *like* atau komentar maka hal itu akan terus berlanjut.

Selain virus, yang sering muncul di internet dan jejaring sosial adalah propaganda dan fitnah-fitnah. Apalagi menjelang pemilihan umum, internet sering dijadikan alat untuk menyebar kebencian dan meningkatkan pamor seseorang. Bagi orang yang tidak jeli, bisa jadi informasi tanpa data tersebut diterima secara langsung tanpa berpikir panjang. Akibatnya antara pihak pro dan kontra berselisih yang tidak ada ujungnya di internet. Penting bagi pemuda untuk kritis terhadap informasi di internet maupun jejaring sosial. Pemuda berhak bergabung dalam sebuah komunitas, namun etika harus selalu melekat. Pemuda juga berhak untuk memposting informasi namun harus mampu dipertanggung jawabkan.

4. Menciptakan lingkungan digital yang aman.

Lingkungan digital yang aman adalah hal pokok yang tidak boleh ditinggalkan dalam membangun kewarganegaraan digital. Kecakapan digital dan pendidikan kewarganegaraan digital tidak akan bisa efektif tanpa didukung oleh lingkungan digital yang kondusif. Lingkungan digital akan sangat mempengaruhi etika *digittal natives.* Anak-anak akan cenderung meniru apa yang dilakukan oleh warga negara digital di internet. Jika lingkungan digitalnya baik maka akan cenderung baik, begitu juga sebaliknya. Memang di era digital dunia akan mengglobal, namun yang paling banyak mempengaruhi adalah lingkungan tempat anak berinteraksi.

Tanggung jawab pemuda adalah menciptakan kondisi lingkungan digital yang positif. Warga negara digital yang baik tidak hanya berpartisipasi dalam komunitas yang sudah ada, tetapi juga menciptakan jenis baru masyarakat digital yang beretika dan bertanggung jawab (Choi, 2016). Masyarakat digital yang baik akan tumbuh jika warga negara digital memiliki kesadaran. Kesadaran ini akan muncul melalui beberapa hal diantaranya pendidikan kewarganegaraan digital dan teman di internet. Oleh karena itu dalam memilih teman di internet harus selektif, jumlah teman, *followers* yang banyak tidak menjamin seseorang memiliki etika digital yang baik.

Menurut Jones & Mitchell (2015) kontribusi awal yang dapat dilakukan untuk menciptakan lingkungan digital yang aman adalah melalui perilaku hormat kepada orang lain. Dalam menavigasi internet pemuda harus memiliki sikap toleran dengan pendapat atau ide yang berbeda. Di lingkungan digital banyak sekali pendapat, ide, gagasan yang berbeda bahkan bertolak belakang. Jika tidak mampu di *manage* dengan baik justru bisa menimbulkan konflik. Toleransi dan rasa hormat menjadi menjadi penting dalam konteks kewarganegaraan digital karena di internet semua orang berhak memposting ide atau gagasannya.

Kesimpulan

Era digital adalah sebuah keniscayaan yang tidak dapat dihindari. Banyak permasalahan dan tantangan yang harus dihadapi. Pemuda memiliki posisi strategi untuk menjawab permasalahan dan tantangan tersebut. *Digital literasi* dan jumlah pemuda yang besar di era digital dapat digunakan sebagai jembatan menuju kewarganegaraan digital. Terbentuknya warga negara digital yang memiliki etiket adalah tanggung jawab bersama. Tidak mudah bagi pemuda untuk membangun sendiri, perlu ada keterlibatan dari pemerintah, dunia pendidikan, dan lingkungan untuk mendukung terselenggaranya peradaban kewarganegaraan digital. Pemuda adalah pionir bukan pengacau di era digital. Jangan sampai pemuda tidak sadar bahwa dirinya sangat berperan dalam menentukan arah masa depan bangsa. Kontribusi pemuda mutlak diperlukan untuk membangun peradaban kewarganegaraan digital.

Daftar Pustaka

Choi, M. (2016) A Concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory & Research in Social Education*, 1-43.

Cogan, J.J. & Dericott, R. (1998). *Citizenship education for the 21st century: setting the contexs*. London: Kogan Page.

Common Sense Media (2011). *Digital Literacy and Citizenship in the 21st Century: Educating, Empowering and Protecting America's Kids*. Diambil pada tanggal 5 Oktober 2016, dari http://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/DigitalLiteracyandCitizenshipWhitePaper-Mar2011.pdf.

Dewi Widya Ningrum (2015). *20% Pengguna Smartphone di Indonesia Rakus Konsumsi Data*. Diambil pada tanggal 17 Oktober 2016, dari http://tekno.liputan6.com/read/2381876/20-pengguna-smartphone-di-indonesia-rakus-konsumsi-data.

Isman, A., & Gungoren, O.C. (2014). Digital Citizenship. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 13, 73-77.

ITNOW. (2012). Digital Citizenship. *Oxford University Press*, 53, 50-51.

Jones, L.M., & Mitchell, K.J. (2015). Defining and measuring youth digital citizenship. *New media & society*, 1–17.

Kemendikbud. (2016). *Paparan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 25 Januari 2016 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindakan Kekerasan di Lingkungan satuan Pendidikan*. diambil dari www.kemdikbud.go.id/main/files/.../045778be5c791af7d8d59e460827bd75.pdf

Koltay, T. (2011) The media and the literacies: media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society* 33: 211–221.

McGillivray, D., et al. (2015). Young people, digital media making and critical digital citizenship. *Leisure Studies*, 1-15.

Microsoft. (2013). *Fostering digital citizenship.* Diambil pada tanggal 12 Oktober 2016, dari *http://www.oaesv.org/wpcontent/uploads/2013/02/Fostering_Digital_Citizenship.pdf*

Mossberger, K., Tolbert, C.J., & McNeal, R.S. (2008). *Digital Citizenship the internet, society, and participation*. England: The MIT Press.

Oyedemi, T. (2014). Internet access as citizen's right citizenship in the digital age. *Citizenship Studies*, 1-15.

Ribble, M. (2012). Digital citizenship for educational change. *Kappa Delta Pi Record*, 484, 148-151.

Ribble, M.S., & Bailey, G.D. (2004). Digital citizenship focus question for implementation. *Learning & Leading with Technology,* 32, 13-15.

_____. (2007). *Digital citizenship in schools*. Washington. International Society for Technology in Education (ISTE).

Rye, S.A. (2016). Young people's construction of global citizenship through internet use. Dalam Nicola Ansell, Natascha Klocker & Tracey Skelton (eds.), *Geographies of Global Issues Change and Threat*. Singapore: Springer.

Sismek, E. & Sismek A. (2013). New literacies for digital citizenship. *Contemporary Educational Technology*, 4, 126-137.

Sophia, D., et al. (2016). The campaign for digital citizenship. *Lawrence and Wishart*, 62, 107-120.

UNESCO. (2015). *Fostering digital citizenship through safe and responsible use of ICT*. Bangkok: UNESCO

Wahyu Ishardino Satries. (2009). Peran serta pemuda dalam pembangunan masyarakat. *jurnal madani*, 1, 88-93.

Young, A. (2016). A 21st-century model for teaching digital citizenship. *Educational Horizons*. 92, 9-12.