

Received : 22-09-2021

Revised : 21-10-2021

Published : 30-11-2021

NETIQUETTE: Penguatan *Soft Skill Netizen* untuk Generasi Berkarakter

Lilis Erna Yulianti

SMPN 1 Kertajati Kabupaten Majalengka, Indonesia

lilisernayulianti@gmail.com

Abstract

The virtual world is not a world without borders so we are free to do anything. But as in the real world that has norms, ethics and etiquette, in cyberspace also requires a netiquette. Netiquette as a healthy internet moral regulation is needed so that digital communication between netizens runs harmoniously and respect each other and away from conflict and deviant behavior so as to make the lives of netizens become more comfortable (comfort life). The implementation of netiket if done continuously in the long term will have a positive impact on netizens and their social environment. The positive impact for netizens towards strengthening their soft skills will form a generation of character, integrity, morality, having a healthy mentality, and getting appreciation from others who can be reinforcement for him to continue to do good to others. The positive impact on the environment makes interactions in the social environment healthier in more human communication patterns in their interaction patterns. In fact, there are still many disputes, violations and crimes that are implicated in social media and online media. For example: the rise of pornographic content, hate speech content, hoax issues, cyberbullying, insults, online fraud, digital sexual crimes, child trafficking, online prostitution, and various other cyber crimes. Based on the problems in the virtual world, the research entitled "Netiquette Strengthening Soft Skills Netizens for Generation of Character" aims to compare the phenomenon of ethical violations in social media and online media conducted by netizens associated with ethical guidelines in cyberspace (netiquette). This research uses qualitative methods with a literature review approach.

Keywords: *netiquette; soft skill netizen; generation of character*



PENDAHULUAN

Sejak awal peradaban, manusia selalu termotivasi menggunakan akalnyanya untuk terus mengembangkan dan memperbaharui teknologi yang sudah ada. Inovasi teknologi diciptakan manusia untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupannya. Teknologi memberikan kemudahan bagi manusia untuk mengatasi permasalahan hidupnya. Dengan demikian kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini sebab pada dasarnya manusia selalu menginginkan berbagai kemudahan dalam hidupnya. Di era globalisasi seperti saat ini penguasaan teknologi menjadi prestise dan indikator kemajuan dan keunggulan suatu bangsa. Semakin canggih teknologi (*high technology*) yang dikuasai suatu bangsa maka bangsa tersebut semakin maju dan modern. Kemajuan suatu bangsa menunjukkan keunggulan peradabannya. Nurihsan (dalam Suherman dan Nandang Budiman, 2011 : 297). menyatakan bahwa peradaban adalah bentuk budaya paling tinggi dari suatu kelompok masyarakat yang dibedakan secara nyata dari makhluk lainnya. Lebih lanjut Nurihsan menyatakan bahwa peradaban mencerminkan kualitas kehidupan manusia dalam masyarakat yang dapat diukur dari ketentraman (*human security*), kedamaian (*peacefull*), keadilan (*justice*) dan kesejahteraan (*welfare*) yang merata. Ibarat pisau yang memiliki dua sisi yang berbeda. Pisau akan berguna jika dipergunakan sesuai fungsinya yang memberikan manfaat bagi penggunanya seperti memotong sayuran, mengiris daging, dan lain-lain keperluan yang membutuhkan pisau.

Namun pisau juga bisa mendatangkan masalah jika tidak dipergunakan sesuai fungsi yang bermanfaat untuk manusia seperti pisau yang dipakai untuk menusuk orang dan berbagai bentuk kejahatan lainnya yang menggunakan pisau.

Demikian pula halnya dengan perkembangan teknologi. Dengan ditemukannya kecerdasan buatan (*Artifisial Intelligence*) sebagai teknologi terbaru yang membuat mesin menjadi lebih pintar seolah-olah bisa menggeser posisi kemampuan otak manusia di berbagai bidang ilmu. Kecerdasan buatan ini diprogram sedemikian rupa sehingga alat atau mesin yang dihasilkan akan melaksanakan perintah sesuai tujuan pembuatannya. Contohnya seperti perangkat mesin-mesin otomatis yang dapat menggantikan posisi manusia dalam pekerjaannya yang menuntut kemampuan fisik yang cukup besar.

Di sisi lain manusia tidak bisa mengingkari bahwa teknologi mendatangkan malapetaka dan kesengsaraan bagi manusia juga. Dengan kemudahan yang diberikan teknologi maka ketika urusan semakin mudah akan melunturkan solidaritas kebersamaan dan kurangnya silaturahmi. Contohnya dengan penemuan televisi, *handphone*, dan *internet* membuat kita lebih asyik dengan *gadget* kita daripada kita bersosialisasi dengan orang lain. Setiap saat kita habiskan waktu untuk memainkan berbagai program dan aplikasi yang ditawarkan dunia maya. Dari mulai bangun tidur kita sudah memegang *handphone* bahkan sampai makan pun saking asyiknya tetap memainkan tombol-tombol yang ada di *handphone*. Akibatnya kita seperti orang “autis” yang menyendiri dan terasing dalam keramaian dunianya. Kita lupa kehadiran orang-orang yang ada di sekitar kita. Hubungan antar anggota keluarga menjadi renggang satu sama lain. *Chemistry* menjadi luntur. Hal ini baru yang terjadi dalam rumah tangga sendiri. Apalagi dengan tetangga yang mungkin saja tidak kita kenal karena jarang beranjang sana.

Ironisnya, fenomena “autis” tersebut sering dilakukan banyak orang. Maka, kita sering melihat walaupun orang-orang sedang berkumpul namun yang terjadi bukannya berbincang-bincang satu sama lain melainkan mereka asyik dengan *handphone* masing-masing. Bisa jadi kita pun tanpa sadar sering melakukan aktivitas tersebut. Memang benar ada ungkapan *handphone* mendekatkan yang jauh dan menjauhkan yang dekat.

Kepekaan dalam berkomunikasi non verbal khususnya yang berkaitan dengan panca

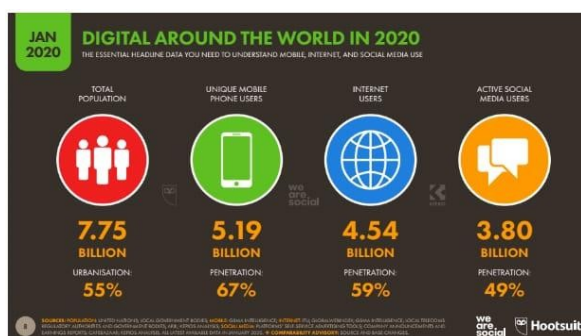
indera semakin melemah seiring dengan perkembangan teknologi komunikasi. Fenomena ini terlihat dari semakin banyaknya kasus pertengkaran antara orang tua dengan anak ataupun suami dengan istrinya. Adanya miskomunikasi terjadi disebabkan adanya perbedaan kebiasaan berkomunikasi. Generasi sekarang umumnya menerapkan budaya berkomunikasi dengan gawai. Perhatian mereka lebih terfokus pada layar berisi teks, emotikon maupun stiker. Akibatnya mereka kurang peka terhadap ekspresi orang tuanya. Mereka lebih asyik memainkan gawainya dibandingkan berbincang-bincang dengan orang tuanya. Orang tua sering merasa tersinggung kemudian marah karena anaknya dianggap malas melakukan hal-hal lainnya di rumah. Bahkan untuk belajar pun harus disuruh-suruh oleh orang tua. Namun kecanduan memakai gawai tidak hanya terjadi pada anak tapi bisa terjadi pada siapapun yang menggunakan gawai termasuk suami-istri. Istri yang terlalu asyik memainkan gawai bisa lupa kewajiban juga tidak mengurus rumah dan anak-anaknya dengan baik. Begitu pula sebaliknya seorang suami bisa juga kecanduan gawai yang mengakibatkan isterinya merasa kurang diperhatikan. Akibatnya bisa menimbulkan pertengkaran diantara suami istri.

Penemuan perangkat komunikasi berbasis teknologi yang semakin canggih dengan keluarnya berbagai media baru berdampak pada perubahan gaya hidup (*life style*) masyarakat. Kalau kita bandingkan anak-anak kelahiran 1990-2006 masih mengalami permainan benteng, petak umpet, lompat tali, beklesan, halma, ludo, dan masih banyak lagi permainan yang melibatkan aktivitas fisik dan kerjasama tim. Anak-anak asyik berinteraksi sampai kadang lupa waktu. Setelah munculnya *gadget* berupa telepon genggam, laptop, maupun *game online* maka anak-anak kelahiran 2007-2020 kurang tertarik lagi dengan permainan bersama teman-temannya. Mereka lebih fokus mengikuti permainan dalam *gadget*. Lama kelamaan bisa menimbulkan ketergantungan dengan *gadget* masing-masing. Bahkan ironisnya anak balita pun sudah diberi gawai agar anteng sehingga tidak mengganggu aktivitas orang tua.

Dengan perkembangan teknologi komunikasi masyarakat semakin mudah mengakses, mengumpulkan dan menyebarkan informasi melalui *gadget* secara global menembus batas geografis dan politis secara cepat, mudah, dan murah. Arus informasi bisa diakses dari mana saja dengan berbagai sumber yang lebih beragam. Konsekuensinya media yang masih konvensional harus bisa bertransformasi menjadi media digital minimal kombinasi diantara keduanya.

Jika sebelumnya komunikasi identik dengan percakapan antar orang per orang namun sekarang kita dapat melakukan komunikasi digital dengan interaksi dan penyampaian pesan sekaligus melalui berbagai perangkat media (multimedia) seperti komputer, internet, handphone, dan lain-lain. Penggunaan multimedia makin mempermudah manusia dalam berkomunikasi digital secara cepat. Hampir semua orang di berbagai belahan dunia dapat berkomunikasi satu sama lain tanpa dibatasi ruang dan waktu melalui internet.

Internet (*interconnection networking*) sebagai penemuan teknologi terpenting saat ini menjadi suatu hal yang paling dibutuhkan manusia untuk dapat berkomunikasi satu sama lain di seluruh dunia. Berdasarkan Digital 2020 yang dilansir *We are Social* dan *Hootsuite* diketahui bahwa pengguna internet di seluruh dunia mencapai 4,5 milyar orang. Hal ini berarti 60 persen penduduk dunia atau lebih dari separuh populasi bumi menjadi pengguna internet.



Sumber : *We are Social* dan *Hootsuite*

Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet di Dunia

Pengguna internet (*netizen*) yang berasal dari berbagai negara memiliki perbedaan ras, warna kulit, budaya, bahasa dan adat istiadat. Perbedaan tersebut berpotensi menimbulkan miskomunikasi di antara netizen. Apalagi jumlah netizen yang masuk dunia maya semakin bertambah. Banyak netizen baru yang tidak tahu bagaimana menggunakan internet yang baik. Ini bisa menimbulkan kesalahpahaman karena bisa dianggap kurang etis oleh netizen yang sudah lama.

Dunia maya sejatinya bukanlah dunia tanpa batas sehingga kita bebas melakukan apa saja. Namun netizen yang hidup dalam dunia *anonymous* dimana netizen tidak perlu memberitahukan identitas aslinya banyak yang menggunakan informasi fiktif (*hiding behind anonym*). Dengan “topeng” yang mereka pakai membuat mereka lebih bebas mengekspresikan dirinya dengan leluasa tanpa dikenali siapapun. Terjadi fenomena degradasi etika. Tersebar berita hoax yang menyebabkan saling hujat, saling mengolok, menyindir dan menghina antar individu maupun kelompok marak terjadi di mediasosial. Bahkan tidak sedikit kaum intelektual dan akademisi yang terlibat polemik dan saling serang opini yang kontraproduktif. Banyak yang mengkritisi tanpa memberi solusi. Akibatnya yang terjadi perang opini dan pemikiran yang tidak mencerahkan bahkan berpotensi terjadinya disintegrasi bangsa. Padahal sebagai kaum intelek seharusnya menjadi contoh keteladanan dalam menggunakan media sosial. Namun yang terjadi etiket di media sosial diabaikan.

Walaupun teknologi sekarang memungkinkan melakukan komunikasi melalui telepon ataupun video, namun sebagian besar komunikasi yang kita lakukan dalam bentuk teks atau gambar. Oleh karena itu untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan internet dibutuhkan pengetahuan tentang netiket (*netiquette*). Netiket merupakan seperangkat aturan untuk berperilaku (etiket) di dunia maya. *Netiket* menjadi kode etik bagi netizen. Oleh karena itu sangat penting bagi netizen untuk memahami dan mematuhi etiket dalam berkomunikasi agar hubungan yang terjalin harmonis dan saling pengertian.

Faktanya masih ada netizen di Tanah Air yang belum memahami *netiket*. Buktinya kita bisa lihat di media sosial masih ada saja yang memasang status “curhat” pribadi. Ini menunjukkan orang tersebut belum bisa membedakan ruang privat dengan ruang publik. Walaupun akun media sosial atas nama sendiri namun platformnya termasuk ruang publik. Jadi tidak setiap status pantas dan layak diangkat ke ruang publik. Jangan sampai kita meninggalkan jejak digital yang kurang baik. Berhati-hatilah sebab jejak digital saat ini menjadi salah satu sumber penilaian terhadap diri kita. Orang bisa sukses ataupun gagal dalam mengikuti suatu event atau lomba maupun seleksi beasiswa tergantung dari jejak digital kita.

Kalau ada peribahasa mulutmu harimaumu untuk menggambarkan seseorang yang bisa mendapatkan masalah jika tidak bisa menjaga omongannya. Maka dalam hal ini peribahasa yang tepat adalah tulisanmu harimaumu yang berarti dari tulisan yang pernah kita kirim di media sosial akan menjadi masalah bagi kita jika tulisan tersebut melanggar rambu-rambu etiket (*netiket*). Pelanggaran terhadap *netiket* bisa menyebabkan orang lain tersinggung ataupun dirugikan. Implikasinya kita bisa dilaporkan dan dijerat Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 19 Tahun 2016. Oleh karena itu, untuk meminimalisir dampak negatif media sosial maka setiap netizen perlu mengetahui tentang *netiket* dan memperkuat *soft skillnya* agar memiliki kepribadian yang berkarakter.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *literature review*. Pendekatan ini bertujuan untuk komparasi fenomena pelanggaran etika di media sosial dan media online yang dilakukan netizen dihubungkan dengan panduan etika di dunia maya (*netiquette*). Kajian terhadap *netiquette* ini sangat penting sebab (1) belum banyak kajian tentang *netiquette* (Tedre, et.al, 2006); (2) penerapan *netiquette* belum memadai dilakukan netizen; (3) Pengguna internet semakin masif yang berpotensi terjadinya pelanggaran etika di dunia maya semakin besar.

PEMBAHASAN

Soft Skill Netizen

Salah satu indikator globalisasi menurut Idi dan Safarina (2015 : 207) adalah terjadinya perubahan nilai-nilai yang diakibatkan perkembangan IPTEK yang mondial. Nilai-nilai moralitas bergeser sejalan dengan pengaruh IPTEK dan komunikasi. Kondisi tersebut telah diprediksi Alvin Toffler dalam bukunya *Future Shock* dengan terjadinya ‘keterkejutan budaya’ (*cultural shock*). Globalisasi telah mengubah cara hidup manusia baik secara individu, warga negara Indonesia dan warga dunia. Hanya ada dua pilihan bagi setiap individu apakah mau jadi “pemain” atau menjadi “korban” globalisasi. Fakta menunjukkan bahwasanya generasi muda bangsa ini cenderung menjadi “korban” globalisasi dengan mengedepankan pragmatism, hedonism, materialism, dan budaya cepat saji (Abdullah Idi). Sebagian generasi muda berperilaku negatif seperti : konflik antaretnis, konflik bernuansa agama, tawuran, obat-obatan terlarang, pergaulan bebas, kriminal, kebut-kebutan, hura-hura dan hedonisme. Jika kondisi-kondisi demikian dibiarkan maka akan menjadi kebiasaan yang selanjutnya menjadi karakter negatif yang akan berdampak buruk bagi pribadi, keluarga, masyarakat dan bangsa.

Aktivitas dan perilaku negatif seseorang yang dilakukan di dunia nyata bisa berdampak pula di dunia maya. Seperti orang yang memiliki primordialisme yang tinggi maka ketika dia berhadapan dengan orang berbeda tradisi, adat istiadat, maupun kepercayaannya cenderung memiliki sentimen pribadi yang tinggi. Di dunia nyata dia bisa menjadi pemicu konflik antaretnis ataupun konflik yang bernuansa agama. Sedangkan di dunia maya dia bisa lebih leluasa dibalik anonim melontarkan ujaran-ujaran kebencian (*hate speech*).

Timbul pertanyaan bagaimana mengatasi permasalahan degradasi moral diatas? Untuk mengatasi permasalahan tersebut tentu saja harus difokuskan pada pembangunan manusianya. *The man behind the gun*. Pembangunan manusia kuncinya pada pendidikan karakter. Adapun yang dimaksud dengan karakter menurut Idi dan Safarina (2015 : 216) adalah kumpulan beragam aspek kepribadian yang telah menyatu pada diri seseorang yang ditampilkan dalam bentuk perilaku.

Meutia Hatta (2007) mengatakan berbagai sisi kehidupan manusia selama ini luput dari pembangunan karakter, jiwa dan raga manusia. Seringkali yang diperhatikan pembangunan ekonomi dan orientasi fisik- material semata. Maka tidak mengherankan jika mentalitas generasi muda tumbuh subur sifat- sifat materialisme, praktek KKN, dan perilaku kurang terpuji lainnya.

Untuk meminimalisir perilaku negatif maka segenap warga bangsa perlu memiliki kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Kompetensi kepribadian diperlukan agar bisa memahami dan mengatur diri sendiri (*intrapersonal skill*) yang meliputi kelebihan dan kekurangan, kecerdasan emosional, kepemimpinan, berpikir kritis, pemecahan masalah, manajemen waktu, keinginan, motivasi, pengendalian diri dan lain-lain. Sedangkan kompetensi interpersonal diperlukandalam berhubungan dengan orang lain seperti : komunikasi, negosiasi, penyelesaian konflik, keterampilan manajemen, kerjasama tim dan lain-lain. Kedua keterampilan baik intrapersonal maupun interpersonal erat kaitannya dengan *softskill*.

Berdasarkan hasil penelitian di Harvard University ternyata kesuksesan seseorang tidak hanya ditentukan semata-mata oleh pengetahuan dan kemampuan teknis (*hard skill*) saja tetapi justru yang paling banyak ditentukan oleh kemampuan mengelola diri dan orang lain (*soft skill*). Penelitian ini mengungkapkan kesuksesan hanya ditentukan sekitar 20% *hard skill* dan sisanya 80% *soft skill*.

Hasil penelitian yang dilakukan linkedln yang mensurvey 2.000 pebisnis di awal tahun 2018 menguatkan hasil penelitian Harvard diatas bahwa 57% pemimpin perusahaan percaya bahwa *soft skill* sekarang lebih penting dibandingkan *hard skill*. *Hard skill* bisa dipelajari di sekolah atau kelas pelatihan. Namun *soft skill* berdasarkan pengalaman dan kepribadian seseorang yang tak bisa didapat atau dimanipulasi.

Jika berdasarkan hasil penelitian tersebut, pendidikan dengan muatan *soft skill* seharusnya lebih dominan dan menjadi kebutuhan urgen dalam dunia pendidikan. Realitanya pendidikan di Indonesia cenderung lebih berorientasi pada muatan *hard skill*. Menyikapi hal tersebut dibutuhkan kreativitas pendidik dalam memasukkan muatan *soft skill* pada proses pembelajarannya. Sayangnya, tidak semua pendidik mampu memahami dan menerapkannya.

Istilah *soft skill* (keterampilan non teknis) erat kaitannya dengan konsep kecerdasan emosional (*emotional intelligence*). *Soft skill* adalah keterampilan seseorang dalam mengatur dirinya sendiri (*intrapersonal skills*) dan dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skills*) yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Contoh keterampilan intrapersonal yaitu percaya diri, kontrol diri, pro aktif, proses berpikir kreatif, kesadaran emosional, transformasi keyakinan, manajemen stress, manajemen waktu, , percaya diri, dan sebagainya. Sedangkan contoh keterampilan interpersonal yaitu keterampilan komunikasi, kepemimpinan, negosiasi, presentasi, berbicara di depan umum, kesadaran politik, orientasi pelayanan, manajemen konflik, kerjasama tim, empati, sinergi dan sebagainya.

Berdasarkan hasil riset dari Linkedln yang dikutip dari Cosmopolitan ada 4 *soft skill* yang paling dicari saat ini ;

a) Kepemimpinan

Yang paling pertama adalah kemampuan memimpin yang meliputi kemampuan berorganisasi, problem solving serta *team management*, bertanggung jawab, pantang menyerah, berpikir positif, kemampuan menganalisa dan mengidentifikasi sebuah masalah serta mencari penyelesaiannya dengan nalar yang logis.

b) Komunikasi

Kemampuan berkomunikasi yang baik sangat penting untuk membangun *networking* di tempat kerja

c) Kolaborasi

Modal penting dalam dunia kerja adalah mampu menempatkan diri dalam tim serta mau mendengarkan kritik dan saran dari orang lain untuk mencapai target bersama.

d) Manajemen waktu

Kemampuan manajemen waktu termasuk mampu menentukan prioritas kerja harus dimiliki agar sukses dalam karier

Melatih *soft skill* memang tidak semudah menguasai *hard skill*. *Soft skill* sangat tergantung pada kepribadian setiap orang. Mengingat *soft skill* diperoleh berdasarkan pengalaman maka bagi anak-anak perlu mendapat pendidikan karakter yang dibimbing oleh orang tua atau gurunya sebagai *significant others*. Banyak cara yang bisa dilakukan diantaranya dengan sering mengajak anak-anak ke tempat ramai sehingga mereka belajar bagaimana orang berinteraksi satu sama lain, belajar bagaimana menghargai orang lain, dan kepedulian terhadap sesama. Cara yang lain orang tua memberikan kesempatan kepada anaknya untuk mengambil keputusan sesuai dengan yang dia inginkan. Libatkan mereka dalam berbagai kegiatan agar mereka belajar bersosialisasi. Selanjutnya motivasi mereka untuk ikut berbagai lomba agar belajar menerima kekalahan dan kemenangan. Hal ini akan membangun jiwa sportifitas. Ajak mereka mengobrol untuk menyelami perasaannya dan memberikan kesempatan pada mereka mencurahkan isi hatinya. Orang tua dapat menanamkan nilai-nilai karakter dan menyampaikan aturan etiket dalam berinternet juga. Selanjutnya yang penting sebagai orang tua kita harus memberikan contoh keteladanan bagi mereka. Mereka akan belajar dengan mencontoh lingkungan terdekatnya yaitu keluarga.

Usaha-usaha yang dilakukan diatas dalam rangka penguatan *soft skill* netizen agar memiliki karakter. Apabila netizen sudah memiliki karakter maka dimana pun dan kapan pun mereka berperilaku ajeg dalam menerapkan etiket baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Mereka akan mengimplementasikan netiket tanpa merasa terpaksa.

Orang yang memiliki *soft skill* yang baik menurut Apandi (2015 : 36) akan pandai mengendalikan diri, memiliki kedewasaan berpikir, mampu mengambil keputusan yang bijak, memiliki visi hidup yang kuat, memiliki motif berprestasi, mampu beradaptasi dengan lingkungan, pekerja keras, ulet, menyukai tantangan, mampu bekerja sama, mampu membangun interaksi, komunikasi, relasi yang baik dengan orang lain, dan mampu membangun jejaring dalam mengembangkan usaha atau karier karena kesuksesan tidak bisa dilakukan seorang diri, tetapi membutuhkan kemitraan dengan pihak lain.

Netizen sebagai pengguna internet perlu diberikan penguatan *soft skill* agar menjadi netizen yang berkarakter dan berakhlakul karimah. Dengan memiliki *soft skill* yang baik netizen dapat mengendalikan diri dan memiliki kualitas kepribadian yang mumpuni dalam menjalin kerjasama dengan orang lain. Netizen yang berkarakter baik akan senantiasa menjaga kesopanan dan tidak menyinggung ataupun menyakiti orang lain. Dia akan senantiasa mematuhi *netiket*.

GENERASI BERKARAKTER

Pluralitas sosial atau masyarakat yang multikultural dengan tradisi dan adat istiadat yang berbeda dapat menjadi kekuatan sosial apabilamasyarakat terbuka untuk menerima anggota masyarakat yang baru dan memberikan apresiasi terhadap anggota masyarakat kaum minoritas yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat utama (*mainstream society*). Namun sebaliknya pluralitas sosial dapat menjadi penyebab disintegrasi bangsa jika masyarakat terlalu menonjolkan perbedaan yang ada sehingga memunculkan intoleransi terhadap warga bangsa lainnya yang dianggap berbeda.

Memasuki era demokratisasi sejak terjadinya reformasi tahun 1998 situasi berbangsa mengalami “krisis etika sosial” yang tidak sejalan dengan spirit reformasi yang diusung. Fenomena yang terjadi adalah dengan munculnya salah satu permasalahan mendasar berupa kecenderungan “krisis akhlak” di tengah masyarakat. Fenomena tersebut memunculkan terjadinya beragam bentuk anomali sosial seperti korupsi, narkoba, pergaulan bebas, meningkatnya perilaku kriminal, konflik sosial, rendahnya sopan-santun dan rasa hormat dari kaum muda kepada kaum yang lebih tua, dan lain-lain. Indikator-indikator krusial tersebut menunjukkan telah terjadinya degradasi akhlak, moral, dan etika sosial. Jika keadaan tersebut dibiarkan maka sangat mungkin akan terjadi ancaman krisis sosial yang mengarah pada proses disintegrasi bangsa.

Terjadinya krisis etika sosial tidak hanya terlihat pada kondisi nyata di masyarakat namun terjadi juga di dunia maya atau internet. Proliferasi platform digital dan perkembangan teknologi informasi yang semakin masif sekarang ini membuat masyarakat dimudahkan dalam berinteraksi secara online. Penggunaan internet sudah menjadi kebutuhan yang wajib bagi masyarakat yang tinggal di kota-kota besar.

Dampak negatif lain penggunaan internet ini berdampak pada gaya hidup masyarakat yang salah satunya memiliki kecenderungan berkumpul di tempat-tempat yang memiliki wifi (*wireless fidelity*). Cara orang-orang bersosialisasi juga mengalami pergeseran dari yang tadinya melakukan pertemuan secara *face to face* (berhadapan) berubah menjadi hubungan sosial secara digital.

Sarana digital yang sering dipakai adalah media sosial yang memungkinkan bagi para pengguna untuk berkomunikasi, dan berinteraksi, saling berbagi maupun membangun jaringan di dunia maya melalui internet. Penggunaan media sosial (*facebook, instagram, whatsapp, line, youtube, twitter, path, pinterest, tumblr*) menjadi fenomena yang sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Kita sering melihat bahkan bisa jadi kita sendiri menjadi orang yang sulit melepaskan diri dari media sosial. Melalui media sosial kita berkirim kabar dengan mudah dan cepat kepada siapa pun, kapan pun dan dimana pun.

Trend penggunaan media sosial yang serba digital ternyata dapat mendatangkan dampak negatif bagi masyarakat. Berdasarkan hasil survey *Sharing Vision* tahun 2013 (dalam binus.ac.id), kejahatan yang terimplikasi media sosial dan media online khususnya *twitter* dan *facebook* di Indonesia berada pada level yang mengkhawatirkan. Pada tahun 2012 terdapat 12.300 kasus yang terjadi akibat penyalahgunaan *Facebook*, pengaruh konten youtube, situs porno serta *game online* mampu membuat anak kecanduan. Indikasi terjadinya kecanduan game online ditunjukkan seorang pemain game (*gamer*) yang mengalami kepuasan dan ingin terus mengulanginya sehingga mempengaruhi psikologisnya. Anak yang tadinya supel dan suka bersosialisasi ketika mulai ketagihan game online maka dia menjadi anti sosial. Dia akan mengasingkan diri dan menarik diri dari keramaian agar fokus dalam permainannya. Dia bisa lupa makan dan malas melakukan aktivitas lainnya. Jika keinginannya bermain game dihalangi

maka dia akan berontak dan melakukan tindakan destruktif karena emosinya sulit untuk dikontrol. Jika sudah demikian maka perlu terapi oleh psikiater di RS dengan maraknya konten pornografi yang mudah diakses melalui *gadget*. Ketika sedang browsing di dunia maya tiba-tiba muncul gambar-gambar yang tidak senonoh atau ajakan chat pribadi. Sebagai orang tua muncul kekhawatiran anak-anak akan melihat juga gambar-gambar vulgar yang muncul. Apalagi saat pandemi seperti sekarang ini penggunaan gawai tidak bisa dielakkan. Sebuah peristiwa mengejutkan terjadi ada siswa kelas satu SD yang mengajak teman-temannya untuk menonton film porno di lab komputer di sekolah dengan mengklik sebuah situs yang terkesan familiar bagi anak-anak. Ini sangat membahayakan perkembangan anak-anak baik secara mental maupun intelektual. Dilansir dari *id.theasianparent.com* bahwa ketika seorang anak terpapar pornografi maka beberapa bagian otaknya akan mengalami kerusakan. Kerusakan otak yang pertama kali terjadi di bagian depan otak yang disebut *Pre Frontal Cortex*. Bagian otak depan ini sebagai pusat berpikir kritis dan pusat pengambilan keputusan. Bagian inilah yang membedakan manusia dengan binatang sebab memiliki fungsi mengembangkan etika untuk membedakan yang benar dan salah. Tentu saja kondisi ini sangat memprihatinkan sebab anak tersebut tidak mampu lagi mempertimbangkan suatu perbuatan dari aspek moral.

Munculnya intervensi kelompok tertentu yang mengusik netralitas media sosial sebagai ruang publik tempat berdiskusi dan berkomunikasi secara bebas dan demokratis sangat mengganggu kenyamanan dan keamanan pengguna sebab kelompok tersebut menyebarkan konten ujaran kebencian (*hate speech*) untuk menyerang lawan yang berbeda pandangan. Masyarakat pengguna ruang publik sering menjadi korban karena tidak faham dan menelan mentah-mentah berita bohong yang disebar (hoax). Bahkan tidak jarang mereka memposting ulang teks ujaran kebencian yang berisi penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, provokasi dan menghasut suku, agama, ras, warna kulit, etnis, gender, kaum difabel, kaum minoritas, dan lain-lain. Implikasinya teks informasi ujaran kebencian menyebar dengan cepat sehingga menjadi opini publik yang meresahkan.

Isu bohong (*hoax*) serta ujaran kebencian (*hate speech*) yang diposting di ruang publik media sosial dapat memicu aksi saling curiga antar elemen masyarakat, terjadi bentrokan bahkan dapat berujung pada penyerangan aparat keamanan. Massa yang terprovokasi bisa bertindak liar dan membabi buta secara destruktif.

Selain ujaran kebencian yang memang sudah diseting oleh kelompok *oportunis* tertentu, pengguna internet (*netizen*) juga seringkali melakukan tindakan yang kurang sopan sehingga menyinggung pihak lain. Akibatnya pihak yang tersinggung yang biasanya banyak yang menyangkut publik figur melaporkan aksi netizen tersebut kepada pihak yang berwajib.

Di sekolah banyak anak-anak yang mengalami perundungan (*bullying*) secara verbal lewat media sosial seperti *facebook*. Biasanya di dunia nyata mereka sudah bermasalah. Kemudian dilanjutkan dengan membuat postingan yang sifatnya merendahkan dan menghina. Akibatnya terjadi aksi saling balas yang bisa berujung baku hantam di dunia nyata. Untuk mengatasi masalahnya biasanya anak-anak akan datang ke ruang BK. Guru BK atau konselor sekolah selanjutnya menjadi mediator bagi anak-anak yang berselisih tersebut dalam rangka mencari upaya damai.

Kebebasan berekspresi bukan berarti kita bisa seenaknya mengeluarkan kata-kata yang bisa menimbulkan risiko konflik dengan orang lain. Pada tahun 2016 tercatat ada 708 laporan kasus tindak pidana penghinaan. Jumlah tersebut meningkat hampir dua kali lipat dibandingkan tahun 2015 dengan 485 laporan kasus yang sama (dikutip dari *icjr.or.id*). Berbagai kasus pelanggaran yang dilakukan pengguna internet atau yang lazim disebut netizen perlu disikapi

secara cerdas. Sebagaimana dalam kehidupan nyata masyarakat wajib mematuhi aturan dan norma yang berlaku agar kehidupan masyarakat dapat berjalan tertib dan lancar maka di dunia maya pun netizen perlu mematuhi aturan sopan santun atau etika ketika kita menggunakan internet. Inilah pentingnya *Netiquette* (*internet etiquette*) atau etiket dalam berinternet.

Implementasi netiket jika dilakukan secara terus menerus dalam jangka panjang akan memberikan dampak positif bagi diri netizen dan lingkungan sosialnya. Dampak positif bagi netizen ke arah penguatan *soft skill*-nya akan membentuk generasi berkarakter, berintegritas, bermoral, memiliki mentalitas yang sehat, dan mendapat apresiasi dari orang lain yang bisa menjadi *reinforcement* bagi dirinya agar terus berbuat baik pada sesama. Dampak positif pada lingkungan menjadikan interaksi di lingkungan sosial menjadi lebih sehat dalam pola komunikasi dan lebih manusiawi dalam pola interaksinya.

NETIQUETTE Sebagai Regulasi Moral Berinternet Sehat

Aktivitas *netizen* di dunia maya bermacam-macam. Ada yang mencari materi pembelajaran, ada yang berkomunikasi dan bersilaturahmi dengan teman-temannya, ada yang mencari hiburan, ada juga yang berbisnis, dan berbagai macam aktivitas lainnya seperti halnya di dunia nyata. Yang membedakan hanyalah ketidakhadiran secara fisik dan penggunaan media digital sebagai penghubung seperti sosial media, situs, blog, email dan tempat sharing lainnya.

Sebagaimana kehidupan di dunia nyata maka hidup di dunia maya juga memiliki teman, tetangga dan komunitas untuk berbagi sapa dan kabar. Setiap saat *netizen* akan selalu bertambah dengan masuknya “penghuni baru” ke dunia maya. Semakin banyak penghuni maka semakin banyak potensi terjadinya gesekan kepentingan dan interes. Apalagi dunia maya memberi keleluasaan juga bagi para *netizen* dalam mengekspresikan pendapat dan idenya secara bebas tanpa harus mengungkapkan identitas asli (*anonymouse*). Namun tidak semua yang kita ekspresikan disukai oleh orang lain terutama jika isi postingan kita bersifat menghina, menyerang, dan merendahkan *netizen* lain. Akibatnya bisa terjadi konflik yang dapat berlanjut lintas dimensi sehingga hubungan *netizen* menjadi tidak harmonis juga dalam kehidupan nyata.

Netizen berasal dari berbagai negara yang pastinya memiliki budaya, bahasa, dan adat istiadat yang berbeda-beda. Kondisi tersebut mendorong berlakunya suatu kode etik yang bisa diterima oleh semua lapisan *netizen* dengan menggunakan bahasa universal.

Untuk mengatur jalannya interaksi di dunia maya agar tidak terjadi konflik sehingga kehidupan bisa menjadi nyaman (*comfort life*) maka *netizen* perlu mengetahui dan memahami netiket sebagai regulasi moral yang berisi tata karma atau sopan santun yang harus diperhatikan oleh *netizen*. Berdasarkan hasil studi literatur, berikut disampaikan beberapa aturan atau panduan yang dapat dijadikan pegangan netizen agar memiliki *soft skill* menjadi netizen berkarakter

1. Aturan inti Netiket dari Virginia Shea

Ada 10 aturan inti netiket yang disampaikan Virginia Shea dalam bukunya yang berjudul “*The Core Rules of Netiquette*” (dalam albiom.com) yaitu :

1) Remember the human (Ingat, semua pengguna internet adalah manusia)

Kita harus menyadari ketika kita berselancar di internet kita tidak sendirian. Walaupun yang kita hadapi gadget namun ada pengguna lain yang sedang kita hadapi. Oleh karena itu, kita tidak boleh bersikap seenaknya yang dapat menyakiti perasaan orang lain. Berpikirlah sebelum bertindak. Perlakukan orang lain secara manusiawi dengan penuh penghargaan,

penghormatan dan kasih sayang. Hindari sikap-sikap yang bisa menyinggung perasaan orang lain misalnya melakukan *cyber bullying*, menyebarkan ujaran kebencian (*hate speech*), melecehkan, mengutuk, dan lain-lain sikap yang merendahkan dan menghina. Intinya kita harus bersikap empati dengan membayangkan bagaimana perasaan kita jika di posisi orang lain dan selalu ingat bahwa yang kita hadapi manusia bukan layar gadget.

2) *Adhere to the same standards of behavior online that you follow in real life (Patuhi standar perilaku online layaknya yang Anda ikuti dalam kehidupan nyata)*

Kita harus menaati peraturan baik di dunia nyata maupun di dunia maya sebab dalam urusan moral semestinya kita berlaku sama dimanapun. Jangan pernah berpikir di dunia maya tidak ada sanksi atau hukuman sebagaimana berlaku di dunia nyata. Kita harus selalu ingat bahwa kita berhadapan dengan orang yang harus kita hargai dan hormati. Oleh karena itu, bersikaplah sopan dan hindari penggunaan kata-kata yang menghina dan merendahkan seseorang dan perbuatan merugikan lainnya.

3) *Know where you are in cyberspace (Pahamiposisi Anda di dunia maya)*

Kita harus tahu ketika kita masuk ke dalam jaringan internet kita bukan berada di dunianya tetapi di dunia maya. Maka apapun yang kita posting saat itu juga bisa tersebar ke banyak orang dan bisa dilihat oleh siapa saja di belahan bumi ini. Ada jejak digital yang merekam semua tindak-tanduk kita. Oleh karena itu berhati-hatilah. Hindari membahas kebiasaan, budaya lain bahkan agama orang lain yang bisa menimbulkan perdebatan yang sia-sia. Intinya kita tidak boleh usil dan nyinyir mengomentari hidup orang. Pikirkan lebih dulu semua yang akan diposting, unggah, atau twit di media sosial. Jangan terlalu spontan karena berpotensi menyebabkan *flaming* dengan postingan bernada menghina, provokatif dan menimbulkan perdebatan. Sudah semestinya ketika kita masuk ke suatu grup dan mengikuti aturan main yang berlaku di grup tersebut maka kita tidak akan bermasalah dengan orang lain.

4) *Respect other people's time and bandwidth (Hargai waktu dan bandwidth orang lain)*

Jika kita akan mengirimkan sesuatu, kita harus meminta izin terlebih dahulu sebab hal itu bisa menyita waktu penerima untuk mengunduh, membaca, melihat, dan bisa saja apa yang dikirimkan itu rentan akan virus. Sengaja atau tidak mengirim email sampah atau spam akan menyita *bandwidth* orang lain. Dalam *bandwidth* ada batasan jumlah data yang dapat dibawa oleh setiap bagian kabel pada saat tertentu. Dengan mengirimkan informasi yang berulang-ulang seperti tulisan yang *copy paste* atau link-link iklan yang tidak dibutuhkan melalui kabel mengharuskannya untuk disimpan dalam *bandwidth*. Jangan sekali-kali memposting file ukuran besar yang membuat loading internet penerima menjadi berat karena terbatasnya *bandwidth* dan sinyal. Dalam penggunaan media sosial kita juga harus memperhatikan waktu dan durasinya. Ada jam tertentu yang sebaiknya tidak usah berada di media sosial termasuk mengunggah suatu informasi di waktu orang sedang beristirahat.

5) *Make yourself look good online (Berikan representasi terbaik Anda saat online)*

Hidup ini pilihan. Begitupun dengan kehadiran kita di dunia maya apakah akan menjadi orang baik atau berperilaku buruk. Jika kita memilih menjadi netizen yang berperilaku baik, bersikap ramah berbicara yang sopan tentu akan menjadi pilihan terbaik yang akan membuat citra kita juga baik di dunia maya. Jangan hiraukan dengan netizen yang berperilaku buruk. Ingatlah tidak semua netizen demikian. Masih banyak netizen yang tulus berbagi tanpa pamrih dan memiliki integritas.

6) *Share expert knowledge (Bagikan pengetahuan dan keahlian yang jelas sumbernya)*

Apabila kita masuk dalam jejaring sosial ataupun forum alangkah baiknya apabila kita mau membagikan ilmu yang kita kuasai kepada anggota grup lainnya. Orang lain tentu akan senang jika kita suka berbagi informasi atau menunjukkan perhatian apabila ada anggota grup yang terkena musibah lalu kita ikut menghibur dan menguatkannya. Apabila kita berbagi info maka info tersebut harus jelas sumber beritanya sehingga bisa dipertanggungjawabkan. Jangan sekali-kali kita menyebarkan berita yang belum jelas sebab orang akan menganggap kita penyebar *hoax* atau berita bohong.

7) *Help keep flame wars under control (Bantulah mengendalikan adu argumen)*

Perdebatan / adu argumentasi (*flaming*) sering terjadi di dunia maya. Ketika perdebatan sudah mengarah pada upaya saling menyerang dan saling memaki maka perdebatan sudah tidak sehat. Untuk itu perlu kehadiran netizen yang menjadi penengah agar jalannya diskusi memberikan manfaat dan tidak terjadi pertikaian berkelanjutan, meluas bahkan berlanjut di dunianya.

8) *Respect other people's privacy (Hormati privasi orang lain)*

Kita tidak boleh mengungkap rahasiaseseorang di dunia maya. Perbuatan tersebut melanggar privasi karena disampaikan di ranah publik. Netizen harus tahu dan paham mana yang termasuk ranah privat dan ranah publik. Hormatilah privasi orang lain maka kita juga akan dihormati

9) *Don't abuse your power (Jangan menyalahgunakan kemampuan Anda)*

Jika kita memiliki kemampuan lebih maka jangan salah gunakan kemampuan tersebut sekedar iseng atau motif-motif lainnya misalnya dengan membajak akun orang lain atau membajake-mailnya. Hal itu termasuk sikap sewenang-wenang dan bersikap seenaknya yang bisa merugikan dirinya maupun pemilik akun.

10) *Be forgiving of other people's mistakes (Jadilah pribadi yang lapang dada)*

Setiap orang tentu pernah melakukan kesalahan maupun pelanggaran etika ketika menggunakan internet. Reaksi netizen lain biasanya akan mengucilkan dari kehidupan dunia maya. Namun memaafkan lebih bijak karena kita juga memiliki kemungkinan untuk berbuat salah terhadap orang lain. Bagi netizen baru dan belum tahu tentang netiket sebaiknya dibimbing bagaimana cara berinternet dengan baik sehingga terhindar dari kesalahan pelanggaran lagi.

Demikian 10 aturan inti yang dikemukakan oleh Virginia Shea yang bisa menjadi panduan bagi kita dalam menerapkan *netiket* secara umum. Untuk kebaikan kita bersama maka sebaiknya kita mengikuti aturan-aturan yang sudah ditetapkan agar tidak terjadi perselisihan dan kekacauan dalam menggunakan internet.

2. Panduan Netiket untuk Siswa dari Ashley Brooks

Menurut Ashley Brooks dalam artikel yang ditulisnya di Rasmussen College yang berjudul "*Netiquete Guidelines Online Students Need to Know*" ada 10 pedoman *netiket* yang perlu diketahui siswa yang mengikuti pembelajaran online, yaitu:

1) *No Yelling, Please (Jangan berteriak)*

Dalam tata krama komunikasi dengan email / chat penggunaan huruf kapital atau huruf besar biasanya dianggap sebagai teriakan yang menandakan marah. Orang menjadi sensitif tatkala membacanya.

- 2) ***Sarcasm can (and will) backfire (Sarkasmedapat dan akan menjadi bumerang)***
Sarkasme yang bertujuan menyindir atau menyinggung seseorang dianggap tidak sopan atau kasar bagi mereka yang tidak mengenalkita secara pribadi dan bisa menjadi bumerang. Sebaiknya hindari sarkasme dan bersikaplah sopan. Lakukan komunikasi secara langsung untuk menghindari masalah ini.
- 3) ***Don't abuse the chat box (Jangan menyalahgunakan kotak obrolan)***
Kotak obrolan sebagai alat pembelajaran digabungkan ke dalam banyak kelas online sebagai tempat bagi siswa untuk berbagi ide dan mengajukan pertanyaan terkait pelajaran. Ini dapat menjadi sumber yang berguna atau bahkan menjadi gangguan utama — semuanya tergantung pada seberapa baik siswa mengetahui netiket kelas mereka. Kotak obrolan kelas bukanlah pesan instan seperti yang digunakan dengan teman sehingga jangan dipakai untuk berdiskusi diluar topik.
- 4) ***Attempt to find your own answer (Cobalah untuk menemukan jawaban sendiri)***
Jika Anda bingung atau terjebak dalam suatu tugas, naluri pertama Anda mungkin segera mengajukan pertanyaan. Tetapi sebelum Anda bertanya, luangkan waktu untuk mencoba memikirkannya sendiri. Cobalah untuk menemukan jawaban atas pertanyaan Anda sendiri menggunakan mesin pencari. Jika pertanyaan Anda tetap tidak terjawab setelah sedikit usaha silakan ditanyakan kepada instruktur.
- 5) ***Stop ... grammar time (Hentikan ... waktu tata bahasa!)***
Usahakan selalu menggunakan tanda baca, ejaan, dan tata bahasa yang benar. Namun jangan sampai gara-gara ada kesalahan ejaan dan tanda baca membuat pembaca frustrasi dan mengalihkan perhatian dari inti pesan atau membuat orang lain tidak suka sebab kita sering mengkritisi kesalahan tata bahasa orang lain.
- 6) ***Set a respectful tone (Gunakan sapaan hormat)***
Selain tanda baca dan ejaan yang tepat, penggunaan sapaan yang hormat, kalimat lengkap, tanda tangan dan bahkan kata "tolong" dan "terima kasih" seperti yang kita gunakan dalam kehidupan nyata dapat digunakan juga secara tepat.
- 7) ***Submit files the right way (Kirimkan file dengan cara yang benar)***
Kunci sukses siswa yang belajar online adalah dengan cara mengirimkan pekerjaan sesuai format file dan protokol penamaan yang diminta instruktur. Oleh karena itu, siswa harus betul-betul memperhatikan instruksi pengiriman tugas.
- 8) ***Read first (Baca dulu)***
Luangkan waktu untuk membaca setiap tanggapan posting diskusi sebelumnya sebelum menulis tanggapan Anda sendiri. Jika posting asli menanyakan pertanyaan tertentu, kemungkinan besar seseorang sudah menjawabnya. Jika Anda mengirimkan jawaban yang sangat mirip dengan jawaban teman sekelas menunjukkan kepada instruktur bahwa Anda belum memperhatikan percakapan sejauh ini. Proses diskusi dapat bergerak cukup cepat sehingga penting untuk menyerap semua informasi sebelum membuat balasan Anda. Membangun pemikiran teman sekelas atau mencoba menambahkan sesuatu yang baru ke percakapan akan menunjukkan kepada instruktur Anda bahwa Anda telah memperhatikan percakapan.
- 9) ***Think before you type (Berpikirlah sebelum Anda mengetik)***
Komentar yang diucapkan di kelas dapat dilupakan beberapa menit kemudian, tetapi apa yang Anda bagikan di kelas online menjadi bagian dari jejak digital. Oleh karena itu penting bagi kita untuk berhati-hati dan memikirkan secara hati-hati sebelum mengetik dan memposting sesuatu

- 10) ***Be kind and professional (Bersikaplah baik dan profesional)*** Netiket yang baik berarti menunjukkan diri Anda sendiri di kelas online dengan rasa hormat, kesopanan, dan profesionalisme yang sama seperti yang Anda tunjukkan di ruang kelas kehidupan nyata

Implementasi *netiket* pada prinsipnya sama antara dunia nyata dengan dunia maya. Ikuti saja etiket seperti kita berbicara di dunia nyata. Bagaimana *netiket* seseorang merupakan cerminan kesopanannya di dunia nyata. Meskipun memang ada beberapa orang di dunia nyata terlihat baik tapi *netiket* mereka sangat buruk. Itu artinya apa yang mereka tampilkan merupakan kepalsuan untuk menutupi bagaimana mereka sebenarnya.

3. Panduan Netiket dari IETF

Saat ini standar *netiket* yang menjadi acuan netizen di seluruh dunia mengacu pada *netiket* yang dibuat *The Internet Engineering TaskForce (IETF)* yang merupakan komunitas masyarakat internasional yang terdiri dari operator, penjual, perancang jaringan dan peneliti yang berfokus pada pengembangan internet. Berikut beberapa poin *netiket* yang dikutip dari www.ietf.org.

Bentuk komunikasi antar pengguna dibedakan menjadi dua pola komunikasi yaitu komunikasi orang per-orang (*one to one communications*) dan komunikasi satu orang ke kelompok (*one to many communications*). Disamping itu dibahas juga tentang layanan informasi.

1) *Netiket pada "one to one communication"*

Yang dimaksud dengan *one to one communications* adalah komunikasi yang terjadi antar individu seolah-olah bertatap muka seperti dialog. Sebagai contoh adalah komunikasi via *electronic mail (e-mail)* dan berbicara .

a. E-mail

Berikut etiket berkomunikasi menggunakan email :

- Hati-hati dengan hukum kepemilikan email yang berbeda dari satu tempat ke tempat lainnya
- Hati-hati dalam mengirim pesan. Kita harus berasumsi bahwa email tidak aman kecuali menggunakan perangkat enkripsi
- Hormati hak cipta atas materi yang Anda reproduksi.
- Apabila Anda hendak meneruskan pesan (*forward*) atau mengirim kembali pesan yang sudah diterima maka isinya jangan diubah. Jika seseorang mengirimkan email itu khusus untuk Anda sendiri sedangkan Anda ingin mengirimkannya lagi ke sekelompok orang (misalnya *mailing list*) maka Anda harus minta izin dulu pada orang tersebut. Lebih baik pesan disingkat saja dan hanya mengutip bagian yang relevan setelah dikasih keterangan yang cukup.
- Jangan pernah mengirim surat berantai melalui email. Surat berantai dilarang di internet sehingga bisa saja hak Anda dicabut. Beritahu administrator sistem lokal jika Anda menemukannya

- Bersikaplah tegas dengan kiriman Anda dengan tidak mengirimkan pesan yang emosional. Namun sebaliknya bersikaplah bijak terhadap pesan yang Anda terima dengan tidak menanggapi email yang provokatif.
- Biasakan untuk mengecek semua email yang masuk dan pastikan pesan yang akan diberi tanggapan benar-benar ditujukan pada Anda sebagai penerima utama.
- Untuk memastikan penerima mengenal Anda sebagai pengirim email maka mencantumkan informasi kontak. Dalam bahasa internet dikenal dengan file “sign” atau “tanda tangan”. Aturan praktis tidak lebih dari 4 baris. Semakin lama pesan yang Anda kirimkan maka semakin banyak penerima membayar konektivitas setiap menitnya.
- Berhati-hatilah dalam menangani surat, Anda harus tahu kepada siapa Anda mengirim pesan. Jangan sampai email yang Anda kirim salah alamat
- Gunakan salinan (*carbon copy/cc*) dengan benar. Salinan buta (*blind carbon copy/bcc*) biasanya **tidak** disarankan.
- Kebanyakan pengguna internet tidak punya waktu menjawab pertanyaan yang meminta informasi umum maka hindarilah hal itu.
- Bersabarlah jika kita mengirim email sebab penerima bisa saja tidak langsung membalas karena berbagai kesibukan
- Beritahu penerima pesan jika kita mengirim artikel panjang dengan mencantumkan kata “panjang” pada judul subyek.. Biasanya ukuran “panjang” apabila lebih dari 100 baris.
- Sebagian situs memiliki “*postmaster*” alias pengguna yang dianggap memiliki pengetahuan. Maka apabila Anda membutuhkan bantuan terkait email yang meragukan atau ilegal maka Anda dapat menghubungi orang tersebut.
- Hindari sarkasme apalagi yang menyangkut budaya dan bahasa yang berbeda begitupun dengan selera humor yang memiliki poin referensi yang berbeda pula
- Buat tulisan dengan ukuran huruf sesuai aturandan jangan menulis dengan huruf besar semuasebab diartikan sedang berteriak
- Gunakan simbol untuk penekanan.
Misalnya : Itu **adalah** yang saya maksud, atau Laskar Pelangi_ adalah film favorit saya
- Gunakan *smiley* untuk menunjukkan nada suara namun gunakan dengan hemat. Jangan berasumsi bahwa penyertaan smiley akan membuat penerima senang.
- Apabila kita terlibat perdebatan maka tunggu waktu untuk memberikan tanggapan emosional. Jika Anda memiliki perasaan yang sangat kuat tentang suatu obyek maka tunjukan dengan FLAME ON/OFF.
Contoh :
FLAME ON : Jenis argumen ini tidak sebanding dengan *bandwidth* yang dibutuhkan untuk mengirimkannya. Ini tidak logis dan seluruh dunia pasti setuju dengan pendapat saya
FLAME OFF.
- Jika Anda mengirim pesan yang disandikan pastikan file penerima dapat memecahkan kode sandi tersebut
- Saat membalas pesan sertakan materi aslisecukupnya untuk difahami. Edit materi yang tidak relevan.
- Batasi panjang baris menjadi kurang dari 65 karakter

- Email harus memiliki judul subyek yang mencerminkan isi pesan
- Jangan melakukan pemalsuan melalui tulisan
- Berhati-hatilah menggunakan bahasa gaul atau akronim lokal
- Biaya pengiriman pesan email rata-rata dibayar sama baik pengirim maupun penerima. Mengirim surat kepada seseorang mungkin juga merugikan mereka karena menyangkut *bandwidth*, ruang disk atau CPU.
- Tidak mengirim file lebih besar dari 50 *Kilobyte*. Pertimbangkan untuk mentransfer file dengan memotong file menjadi potongan yang lebih kecil dan mengirim masing- masing sebagai pesan terpisah.
- Hati-hati terhadap informasi palsu/ berita hoax.
- Sebelum menanggapi pesan periksa semua subjek surat secara teratur. Tanggapi segera atau beri tahu pengirim bahwa Anda telah menerima pesan dan akan membalasnya nanti

b. Berbicara

Berbicara (*talk*) adalah seperangkat protokol yang memungkinkan dua orang memiliki file dialog interaktif melalui komputer. Berikut *netiket* untuk dialog interaktif lewat fitur berbicara (*talk*) :

- Gunakan tulisan sesuai aturan kalimat dan tanda baca yang tepat sebagaimana halnya Anda menulis surat atau email.
- Sebaiknya tulisan tidak lebih dari 70 karakter sekali tulis dan jangan lebih dari 12 baris (kecuali jika menggunakan *split screen*).
- Tinggalkan beberapa margin, jangan menulis ke tepi layar.
- Gunakan dua CR untuk menunjukkan bahwa Anda sudah selesai dan orang lain mungkin mulai mengetik
- Ucapkan salam penutup dan tunggulah tanggapan dari orang lain sebelum Anda mengakhiri sesi pembicaraan.
- Jika ada keperluan atau ingin menyudahi obrolan usahakan berpamitan. Dengan berpamitan kita menghargai lawan bicara .
- Jangan terlalu berharap orang lain segera menanggapi percakapan kita sebab orang lain juga memiliki kesibukan atau mungkin adakendala teknis.
- Apabila ada hal penting yang perlu dibicarakan, maka kita dapat memanggil kembali lawan bicara satu atau dua kali. Jika tidak ada respon tutup sesi pembicaraannya.
- Jika seseorang tidak merespon. Anda dapat mencoba yang lain yang terbuka. Jika orang tersebut masih tidak menanggapi jangan terus mengirim.
- Jika kita mengetik dengan lambat atau melakukan banyak kesalahan pengetikan maka kita tidak perlu membetulkan kesalahan tersebut selagi orang lain bisa memahami apa yang dimaksudkan.
- Berhati-hatilah jika Anda memiliki lebih dari satu sesi pembicaraan dalam satu waktu

2) *Netiket pada "one to many communications"*

Yang dimaksud "*one to many communications*" adalah komunikasi yang dilakukan seseorang kepada beberapa orang sekaligus. Contohnya *mailing list* dan *net news*. Adapun yang dimaksud dengan *Mailing List* (milis) adalah media

komunikasi virtual antar anggota dengan menggunakan sarana e-mail. Milis ini diikuti oleh banyak anggota. Etika umum yang berlaku bagi para netizen. Anggota perlu memahami *netiket* sebab sebisa mungkin kita harus berusaha untuk berkomunikasi dengan baik dan tidak menghadirkan sampah ke Internet. Sedangkan *Netnews* adalah sistem terdistribusi global yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi tentang topik tertentu.

Berikut *netiket* secara umum bagi pengguna *mailing list* atau *netnews*

- Biasakan membaca terlebih dahulu *mailing list* atau *netnews* sebelum memposting surat pertama kali kepada *mailing list*. Hal ini akan membantu kita untuk mengerti budaya kelompok dalam lingkungan *mailing list* yang akan kita masuki.
- Tidak menyalahkan administrator sistem menyangkut perilaku yang dilakukan oleh pengguna sistem tersebut.
- Hati-hatilah dengan jejak rekam digital Anda sebab kata-kata yang kita tuliskan dapat dibaca dan diakses oleh orang banyak dalam waktu lama
- Ikuti aturan main admin komunitas yang kita ikuti
- Pesan dan artikel yang akan diposting harus ringkas dan *to the point*
- Terapkan aturan atau konvensi yang disepakati dalam kelompok komunikasi yang kita ikuti
- Tidak boleh mengirimkan pesan berbau pemalsuan atau lelucon kecuali milis yang berkonten humor
- Pahami karakter audiens sebelum melakukan posting iklan pada milis
- Jika Anda mengirim balasan ke pesan atau posting, pastikan Anda meringkas yang asli di bagian atas pesan, atau hanya menyertakan teks asli yang cukup untuk memberikan konteks. Ini membuat pembaca mengerti ketika mereka mulai membaca tanggapan Anda.
- Usahakan meletakkan *signature* pada setiap teks yang diposting
- Hati-hati saat membalas pesan atau postingan
- Jika Anda menemukan pesan pribadi telah masuk daftar atau grup, kirim permintaan maaf kepada orang tersebut dan kelompok
- Jika ada perselisihan paham atau perdebatan secara pribadi tapi menurut Anda tidak perlu diketahui orang lain sebaiknya kirim email pada orang yang bersangkutan
- Jangan terlibat dengan adu argumentasi. Jangan memposting atau menanggapi suatu hal yang bernada provokatif
- Tidak etis mengirim teks yang berbau seksual dan rasialis mengingat bahwa anggota yang berada pada komunitas memiliki budaya, gaya hidup serta keyakinan yang berbeda-beda
- Hati-hati penggunaan font dan diagram *monospacing*. Tampilan akan berbeda pada sistem yang berbeda.

Demikian beberapa aturan etiket yang menjadi pedoman netizen dalam berinteraksi di dunia maya. Implementasi *netiket* pada akhirnya tergantung pribadi masing-masing. Namun setiap pelanggaran pasti ada sanksi yang mengikutinya seperti *dikucilkan* (isolasi), *black list* (banned) dari suatu lingkungan, dicabut keanggotaannya dari suatu lembaga dan komunitas Internet. Untuk pelanggaran yang menjurus kepada kriminal juga kita akan berhadapan dengan *cyber law*.

4. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tanggal 25 November 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008

Sejak diberlakukannya Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik No. 11 Tahun 2008 pada tanggal 21 April 2008 Indonesia memiliki *cyber law* pertama kali untuk pelanggaran kriminal atau kejahatan di dunia maya.

Kejahatan yang dapat dijerat hukum oleh UU ITE No. 11 Tahun 2008 ini ada dua kategori (dalam Nazaret, 2012) yaitu :

- 1) Kejahatan yang menggunakan TI sebagai alat kejahatannya : pornografi, pembajakan, pencurian/pemalsuan, kartu kredit (carding), penipuan lewat e-mail (fraud), spam e-mail, perjudian online, pencurian akun Internet , terorisme, Isu SARA, situs yang menyesatkan
- 2) Kejahatan yang menjadi TI sebagai sasarannya: pencurian data pribadi, pembobolan atau pembajakan situs, pembuatan atau penyebaran virus computer, *cyber war*, *Denial of Service* (DOS), kejahatan yang berhubungan dengan nama domain

UU ITE tidak hanya ditujukan untuk masalah kriminal saja melainkan juga aturan transaksi dalam bisnis dan legalisasi dokumen di Internet. Selain itu UU ITE berlaku juga untuk SMS, e-mail dan sejenisnya, rekaman di ponsel, dan juga CCTV (*closed circuit television*).

Fungsi hukum pada dasarnya dibuat untuk melindungi kita dari kejahatan. Demikian pula dengan UU ITE. Kita perlu menyikapinya dengan cerdas. Yang penting kita tahu dan faham dengan adanya UU ITE kita lebih hati-hati dalam memposting sesuatu di email, blog, ataupun media sosial lainnya.

Pada tanggal 25 November 2016 pemerintah mengeluarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Materi perubahan UU ITE tersebut tercantum dalam Lembaran Negara Tahun 2016 No. 251 dan penjelasannya masuk ke Tambahan Lembaran Negara No. 5952.

Undang-Undang No 19 Tahun 2016 tersebut dikeluarkan pemerintah untuk melengkapi kekurangan yang ada pada pasal-pasal dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang cenderung multitafsir dan tumpang tindih dengan peraturan lainnya. Adapun perubahan yang terdapat dalam Undang-Undang Perubahan ITE Nomor 19 Tahun 2016 sebagai berikut:

Tabel 1. Perubahan pada UU Perubahan ITE No. 19 Tahun 2016

Pasal	Perubahan
Pasal 1	Penambahan 1 angka, yaitu definisi mengenai “Penyelenggara Sistem Elektronik”
Pasal 26	Penambahan 3 ayat, yaitu adanya kewajiban Penyelenggara Sistem Elektronik dan ketentuan mengenai tata cara penghapusan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik diatur dalam peraturan pemerintah (hak untuk dilupakan).
Pasal 31	Perubahan pada ayat (2) dan ayat (3) terkait intersepsi dan penyadapan.
Pasal 40	Penambahan 2 ayat, perubahan pada ayat (6), dan Penjelasan ayat (1) terkait kewajiban Pemerintah untuk melakukan pencegahan penyebarluasan dan penggunaan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang dilarang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan; dan kewenangan Pemerintah untuk melakukan pemutusan akses.
Pasal 43	Perubahan pada ayat (2), ayat (3), ayat (5), ayat (6), ayat (7), dan ayat (8), serta penambahan satu ayat. Pasal ini mengenai kewenangan Penyidik Pejabat Pegawai Negeri Sipil (PPNS), serta pelaksanaan tugas dan wewenangnya.
Pasal 45	Perubahan terkait dengan ketentuan pidana terhadap pelanggaran dalam Pasal 27 ayat (3) mengenai penghinaan atau pencemaran nama baik, dan penegasan tindak pidana penghinaan atau pencemaran nama baik merupakan delik aduan.
Pasal 45A dan Pasal 45B	Penambahan 2 Pasal, yaitu Pasal 45A dan Pasal 45B. Penambahan pasal-pasal ini terkait teknis penulisan dalam UU.
Penjelasan Pasal 5	Perubahan dalam Penjelasan sebagai implikasi dari Putusan Mahkamah Konstitusi.
Penjelasan Pasal 27	Perubahan dalam Penjelasan yang memasukkan definisi dari kata/frasa “mendistribusikan”, “mentransmisikan”, dan frasa “membuat dapat diakses”, serta menegaskan bahwa ketentuan mengenai pencemaran nama baik dan / atau fitnah, serta pemerasan dan / atau pengancaman mengacu pada Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP).

Revisi UU ITE diharapkan dapat memberikan perlindungan hukum bagi masyarakat. Sebaliknya, masyarakat diharapkan semakin cerdas dalam menggunakan internet, menjaga etika dalam berkomunikasi dan menyebarkan informasi, serta menghindari konten berunsur SARA, radikalisme, dan pornografi. Kita tidak perlu takut, was was atau merasa tidak aman ketika mempublikasikan pemikiran kita di internet. Dengan adanya UU ITE justru membuat aturan main di internet menjadi lebih jelas rambu-rambunya. Bukankah semakin maju sebuah peradaban, makin jelas rambu-rambu yang mengatur segala aspek kehidupannya? Begitupun dengan adanya UU ITE ini. Bukan untuk kriminalisasi para pengguna dunia maya tetapi untuk menjamin adanya kepastian hukum bagi masyarakat yang melakukan transaksi secara elektronik.

SIMPULAN

Dunia maya sejatinya bukanlah dunia tanpa batas sehingga kita bebas melakukan apa saja. Namun sebagaimana dalam dunia nyata yang memiliki norma, etika maupun etiket maka dalam dunia maya pun memerlukan *netiquette* (netiket). Netiket sebagai regulasi moral berinternet sehat diperlukan agar komunikasi digital yang terjalin antara *netizen* berjalan dengan harmonis dan saling menghargai serta jauh dari konflik dan perilaku menyimpang (*deviant behavior*) sehingga membuat kehidupan *netizen* menjadi lebih nyaman (*comfort life*). Implementasi netiket jika dilakukan secara terus menerus dalam jangka panjang akan memberikan dampak positif bagi diri netizen dan lingkungan sosialnya. Dampak positif bagi netizen ke arah penguatan *soft skill*-nya akan membentuk generasi berkarakter, berintegritas, bermoral, memiliki mentalitas yang sehat, dan mendapat apresiasi dari orang lain yang bisa menjadi *reinforcement* bagi dirinya agar terus berbuat baik pada sesama. Dampak positif pada lingkungan menjadikan interaksi di lingkungan sosial menjadi lebih sehat dalam pola komunikasi yang lebih manusiawi dalam pola interaksinya.

SARAN

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang menentukan proses pembentukan karakter diri seseorang. Seseorang yang memiliki potensi karakter secara bawaan tidak bisa dengan sendirinya mencapai kualitas karakter yang baik. Disinilah peran lingkungan berpengaruh. Lingkungan yang secara terus-menerus menanamkan nilai-nilai kebajikan (karakter positif) akan membentuk diri seseorang menjadi pribadi berkarakter positif. Demikian pulasebaliknya, lingkungan yang tidak kondusif dengan perilaku negatif dan tidak sehat yang ditunjukkan masyarakat sekitarnya bisa memberi pengaruh terhadap pembentukan pribadi yang negatif pula. Seorang anak kecil yang terbiasa berkata kotor sebab ia meniru dari lingkungan sekitarnya. Dia meniru perkataan orang tua, saudara, teman-teman sekolahnya maupun tetangganya yang sering berkata kotor.

Lingkungan yang kondusif dalam menumbuhkan karakter positif membutuhkan sinergitas berbagai faktor. Faktor pertama dan utama adalah diri sendiri. Karakter itu harus dimulai dari berbagai nilai-nilai moral yang ada dalam hati dan pikiran seseorang yang kemudian diwujudkan dalam bentuk tindakan dan perbuatan. Apabila tindakannya dilakukan secara terus menerus secara konsisten akan menjadi kebiasaan dari kebiasaan itulah akan terbangun karakter. Karakter yang terbangun dapat mengarahkan seseorang mencapai tujuan hidupnya. Selain faktor diri sendiri, faktor selanjutnya yang berperan dalam menciptakan generasi berkarakter positif adalah keluarga, sekolah, masyarakat, dan negara.

Upaya membangun netiket oleh diri sendiri

Hal mendasar yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan kepribadian individu adalah bagaimana dia dapat memiliki konsep diri yang positif sehingga mampu memandang dirinya secara positif pula. Salah satu upaya mewujudkan konsep diri yang sehat adalah mengenal dan mengembangkan simbol-simbol diri secara tepat. Simbol diri diartikan sebagai suatu identitas diri yang menjadi isyarat bagi orang lain dalam memberikan penilaian dan pertimbangan terhadap antara lain : nama, pakaian, cara bicara, usia, kesuksesan, dan reputasi. Simbol inilah yang membedakannya dari orang lain yang disebut individualitas.

Mengapa individu yang berbedamemperlihatkan tingkah laku yang berbeda dalam situasi yang sama? Hal itu disebabkan oleh perbedaan sikap. Kecenderungan seseorang untuk bertindak dapat bersifat positif atau negative. Apabila seseorang memiliki kecenderungan positif terhadap suatu obyek maka ia akan bersikap membantu, memperhatikan, berbuat sesuatu yang baik dan menerima sesuatu dengan baik. Namun sebaliknya jika seseorang memiliki sikap negatif terhadap suatu obyek maka ia akan mencela, menolak, dan tidak menyukai obyek tersebut. Untuk dapat mengembangkan netiket ada beberapa cara yang dapat dikembangkan:

1. Selalu menyapa dengan sopan dan penuh kasih sayang terhadap orang lain
2. Selalu berprasangka baik pada orang lain dan jauhan dari prasangka buruk
3. Selalu melihat kebaikan dalam diri orang lain
4. Ucapkan kata-kata baik kepada setiap orang yang kita temui saat berinteraksi di dunia maya
5. Jangan menyerah pada emosi negatif namun lakukan penegasan pada emosi positif secara berulang-ulang
6. Bersabar untuk tidak segera membalas *hate speech* dan *bullying*
7. Lakukan cek dan ricek terhadap berita yang diterima

Upaya membangun netiket oleh keluarga

1. Agar mudah mengawasi anak maka orangtua berusaha meletakkan komputer dan saluran internet di ruang publik rumah seperti di ruang keluarga yang bisa dilihat oleh anggota keluarga lainnya dan bukan di dalam kamar anak.
2. Orang tua perlu mengontrol penggunaan gawai. Oleh karena itu penting bagi orangtua melek teknologi dan mau belajar agar memiliki kemampuan dalam penggunaan gawai, dasar-dasar internet (*email, browsing, blogging* dan *chating*) serta belajar penggunaan media sosial juga. Orang tua yang tidak tahu bagaimana mengoperasikan gawai akan kesulitan mengontrol isi hp anaknya. Ini sangat berbahaya sebab anak merasa aman untuk menyimpan konten-konten yang tidak pantas.
3. Orang tua menggunakan *software parent lock* untuk memproteksi anak mengunci segala akses yang berbau seks dan kekerasan.
4. Orang tua ikut berteman dengan anak dalam media sosial online.
5. Membuat kesepakatan kontrak waktu penggunaan internet dengan anak untuk melatih disiplin dan mengatur waktu serta mencegah dari kecanduan dan menghemat pengeluaran.
6. Menerapkan *reward and punishment* (hadiah dan hukuman) dalam implementasi netiket. *Reward* diberikan pada anak jika mereka menerapkan netiket dengan baik misalnya dengan pujian atau pemberian hadiah lainnya sesuai kesepakatan dengan anak sebelumnya seperti penambahan waktu main internet, dan lain-lain. Sedangkan *punishment* diberikan jika anak melakukan pelanggaran netiket. Berilah tindakan tegas

yang mendidik seperti meminta maaf pada orang yang sudah disakitinya, tidak boleh menggunakan gawai dalam jangka waktu tertentu, membantu pekerjaan orang tua, membaca aturan netiket berulang-ulang sampai anak faham pentingnya netiket, meminta maaf jika. Langkah ini perlu dilakukan sebab dalam tahap-tahap penanaman nilai-nilai karakter ada tahap pembudayaan. Setelah anak mengenal, memahami, menerapkan, membiasakan lalu membudayakan. Pada tahap membudayakan inilah peran lingkungan sosial sangat penting sebagai alat kontrol sosial bagi anak. Baru setelah nilai-nilai karakter membudaya di tengah lingkungan sosial anak tahap selanjutnya internalisasi nilai sampai akhirnya menjadi karakter yang dimiliki anak.

Upaya membangun netiket oleh sekolah

Di lingkungan sekolah guru menjadi *significant others* bagi siswa. Seorang figur yang dianggap penting dalam proses perkembangan siswa. Dari gurulah siswa menyerap berbagai macam bentuk norma dan juga nilai. Oleh karena itu guru harus menjadi contoh teladan bagi siswa.

Gerak-gerik guru akan diperhatikan dan dicontoh siswa. Bukankah ada peribahasa “guru kencing berdiri siswa kencing berlari” yang berarti siswa akan mencontoh perilaku gurunya bahkan dengan kreativitasnya siswa dapat mengembangkan lagi. Maka kalau contohnya baik akan bernilai positif bagi siswa. Sedangkan jika guru memberi contoh yang tidak baik akan berakibat buruk bagi siswa. Berhati-hatilah bapak dan ibu guru ketika sedang berinteraksi dengan para siswanya. Jadilah sosok teladan bagi siswa dalam berteknologi yang bertanggung jawab, proporsional, dan profesional seperti guru tidak membawa hp dan mengangkat telepon ketika sedang mengajar, guru tidak memainkan gawai ketika siswa mengerjakan tugas. Ingatlah, tugas guru bukan hanya mentransfer ilmu dengan mengajar namun juga mendidik dalam moral

Guru hendaknya mewujudkan pendidikan karakter dalam setiap proses pembelajaran yang termuat dalam metode pembelajaran, muatan kurikulum, penilaian, media, dan lain-lain. Dalam pembelajaran guru selalu memberikan sosialisasi dan penekanan tentang manfaat serta dampak buruk dari teknologi bagi anak serta pentingnya netiket. Dengan demikian diharapkan siswa menjadi lebih bijaksana dalam memanfaatkan teknologi secara optimal tanpa menghilangkan etika

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memegang peranan strategis dalam menanggulangi dampak negatif teknologi. Pemakaian teknologi informasi dalam pendidikan khususnya untuk anak di bawah umur perlu dipertimbangkan secara matang dengan melakukan analisis untung rugi pemakaian teknologi tersebut bagi peserta didik. Sekolah perlu menetapkan peraturan atau tata tertib sekolah yang jelas kepada peserta didik berkaitan dengan pemanfaatan teknologi di sekolah. Misalnya sekolah melarang siswa SD/SMP membawa gawai ke sekolah. Aturan ini bertujuan agar siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran dan menghindari terjadinya tindakan kriminal berupa pencurian gawai.

Selain itu di sekolah juga diajarkan pendidikan karakter dengan lima nilai karakter utama yaitu religius, nasionalis, integritas, mandiri dan gotong royong. Penguatan pendidikan karakter mendorong upaya pendidikan agar memperhatikan olah pikir (literasi), olah hati (etik dan spiritual), olah rasa (estetik), dan olah raga (kinestetik). Keempat dimensi tersebut dilakukan secara utuh-menyeluruh dan serentak.

Upaya membangun netiket di masyarakat

Berikut beberapa upaya yang dapat dilakukandalam rangka membangun netiket di lingkunganmasyarakat:

1. Membuat aturan khusus mengenai ijin mendirikan warnet (warung internet), *game online*, dan *play station* agar tidakmenimbulkan keresahan dan gejala di masyarakat.
2. Membuat website/blog/group facebook untuksuatu komunitas tertentu (contoh: grup Yogyakarta community) sebagai media interaksi dan upaya menjalin silaturahmi untuk sesama warga.
3. Mengadakan pertemuan rutin di tingkat RT maupun Desa/kelurahan sebagai sarana interaksi secara langsung dan sosialisasi kepada masyarakat khususnya dalam membuat suatu konsensus tentang ketertiban, keamanan, dan kenyamanan masyarakat terkait dengan penggunaan teknologi. Misalnya, pengendara sepeda motor harus berjalan pelanpelan ketikamemasuki perkampungan, dan mematikan mesin sepeda motor ketika memasuki gang di atas jam 22.00.

Upaya membangun netiket oleh negara

Sebagai regulator dan fasilitator negara hendaknya membuat peraturan khusus untuk membatasi situs-situs di internet yang berpotensi merusak moralitas masyarakat Indonesia dengan memblokir situs-situs porno. Pemerintah membuat aturan dan sanksi yang tegas terhadap penyalahgunaan internet dan kejahatan internet.

Pemerintah harus menjadi contoh yangbaik bagi masyarakat dalam berteknologi yang bijaksana, hemat, dan ramah lingkungan. Contoh,pejabat negara tidak menghamburkan uang untukpembelian kendaraan dinas yang mahal, tidakboros dalam menggunakan listrik, dan tidakmenyalahgunakan kekuasaan dan jabatan untukmendapatkan fasilitas khusus di bidang teknologi.

Pemerintah membuat kebijakan berkaitandengan kurikulum pendidikan nasional yangberorientasi pada penanaman nilai-nilai karakterdan budaya bangsa yang berspektif global untukmenyiapkan generasi penerus bangsa yang handal *hard skill* dan *soft skill* namun dengan tetap menunjukkan identitas dan kepribadian khas Indonesia.

Strategi pengembangan ilmupengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang tidak bebas nilai akan tetapi *value based* (berdasarkan nilai) terutama nilai-nilai agama serta nilai-nilai luhur budaya dan kepribadian bangsa. Hal ini dimaksudkan agar di abad teknologi ini kita tetap menjadi bangsa yang religius dan berkepribadianunggul, tidak menjadi negara sekuler yang mengagungkan teknologi serta meniadakan Tuhan dalam aktivitas hidupnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Apandi, Idris.2015. *Guru Kalbu Penguatan SoftSkill untuk Mewujudkan Guru Profesionaldan Berkarakter*. Bandung : Smiles
- Idi, Abdullah dan Safarina. 2015. *Etika Pendidikan*. Jakarta : RajaGrafindo Persada
- Hatta, Meutia.2007. *Memelihara Keutuhan Pembangunan Karakter Bangsa : Generasi Muda Indonesia di Tengah Gelombang Globalisasi* (Makalah).Depok : UI
- Suherman dan Budiman, Nandang. 2011. *Pendidikan dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling*. Bandung UPI Press
- Tedre, M., Kamppuri, M., dan Kommers, P., 2006. An approach to global netiquette research. In *IADIS InternationalConference on Web Based Communities* (pp. 367-370)
- Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tanggal 25 November 2016 Perubahan atas Undang- Undang Nomor 11 tahun 2008