

MASYARAKAT DIGITAL

Fenomena dan Nomena

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

MASYARAKAT DIGITAL

Fenomena dan Nomena

Penulis:

Djoko Budiyanto Setyohadi, et.al

Editor

Prof. Djoko Budiyanto Setyohadi, Ph.D
Setio Budi H. Hutomo, M.Si



MASYARAKAT DIGITAL: Fenomena dan Nomena

©penyusun

15 x 23 cm, 360 halaman (x + 350 halaman)

Cetakan Pertama Januari 2022

ISBN: 978-623-6034-30-9

Penulis:

Djoko Budiyanto Setyohadi, et.al

Editor:

Prof. Djoko Budiyanto Setyohadi, Ph.D

Setio Budi H. Hutomo, M.Si

Penata Letak:

Ibnu T.W

Penerbit:

Buku Litera

Minggiran MJ II/ 1378 RT. 63/17, Kel. Suryodiningratan,

Mantrijeron, Yogyakarta

Telp : 0274 388895, 081 7940 7446

E-mail : bukulitera3@gmail.com

Website : bukulitera.id

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apapun, baik secara elektronik maupun mekanik, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, merekam, atau dengan sistem penyimpanan lainnya, tanpa izin dari penulis.

SEKAPUR SIRIH

Dunia digital dan masyarakat digital adalah keniscayaan. Fenomena global yang sarat dengan kecepatan perkembangan teknologi, khususnya informasi, komunikasi dengan infrastruktur digital, mengubah dunia. Perubahan dan disrupsi diberbagai kehidupan masyarakat dan bisnis/ industri, berdampak signifikan pada berbagai sektor. Perubahan tersebut mengakibatkan dunia menjadi semakin tanpa batas, efisien dan cepat dalam melakukan pemrosesan berbagai hal. Disrupsi terjadi, yang paling mudah dilihat adalah pada “platform” bisnis, dunia usaha konvensional mulai bertumbangan, berubah kepasar digital. Transaksi perbankan dan proses pembayaran semakin inklusif.

Dalam sektor publik, tekanan kecepatan pelayanan, transparansi sampai akuntabilitas menjadi semakin penting. Aplikasi eGov dalam berbagai sektor menjadi semakin penting dalam pelayanan public tersebut. Masyarakat membutuhkan pelayanan, kecepatan dan kepastian.

Pandemi Covid 19, juga menjadi faktor determinan, bagaimana dunia atau masyarakat dipaksa makin cepat untuk masuk dalam dunia digital tersebut. Dunia pendidikan mennggunakan proses “*online*”/ daring dari level dasar sampai pendidikan tinggi. Proses bisnis, transaksi dan pekerjaan berubah dan bergeser menjadi transaksi digital dan aktivitasnya dikendalikan melalui aplikasi/ gawai pintar dan komputer di rumah (WFH). Bahkan beberapa proses bisnis dan transaksi menggunakan “chatbot” dan analisis bisnis menggunakan “artificial intelligence/AI”. Perbankan mulai mengurangi aktivitas fisik, menjadi “digital banking”.

Interaksi sosial juga mengalami perubahan signifikan, selain makin “tergantung” dengan media sosial, aplikasi pertemuan seperti “zoom, ms team dan google meet” menjadi tulang punggung komunikasi organisasi atau komunikasi komunitas.

Beberapa contoh perubahan yang terjadi tersebut diatas, tidak selalu mengarah pada dampak positif, juga memiliki pengaruh dan dampak negatif. Dari kecanduan pada media sosial, game *online*, cybersex, sampai pada belanja tanpa kendali. Aspek kriminalitas/

“cyber crime” juga meningkat, tidak hanya bersifat personal, bahkan sampai institusi/ yang terorganisir. Selain itu aspek budaya, sopan santun dan etika komunikasi/interaksi digital makin problematik, karena sudah menjadi “penyakit sosial”, seperti memaki-maki, perundungan, fitnah, menyebar *hoax*, sampai penyebaran konten-konten yang tidak senonoh. Pada intinya fenomena masyarakat digital yang terjadi di Indonesia, tetap menyisakan problematika, dibalik optimisme dalam mengembangkan aspek positif dan produktivitas.

Fenomena dan dampak perkembangan dunia digital tersebut menjadi dasar dan perhatian bagi Departemen Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, untuk memberikan kontribusi pemikiran dan gagasan bagaimana kita masuk dalam dunia/masyarakat digital tersebut. Berbagai fenomena dan sudut pandang disampaikan oleh kolega-kolega, akademisi dan praktisi dari : Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada, Universitas Islam Negeri “Sunan Kalijaga” Yogyakarta, Universitas Kristen Petra, Institut Agama Islam Negeri Kediri, Universitas Pelita Harapan, Universitas Kristen Satya Wacana, London School of Public Relations – Jakarta, Universitas Negeri Bengkulu, Universitas Negeri Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta, Universitas Al Azhar Indonesia dan Universitas Haluoleo Kendari. Untuk itu Departemen Informatika, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, menghaturkan terima kasih dan penghargaan sedalamnya kepada para penulis yang berkenan bergabung.

Buku ini ditulis oleh 18 penulis yang memiliki latar belakang beragam, melalui kajian interdisipliner dan terdiri dari 3 bagian, yaitu: bagian I mengenai Masyarakat Digital: dinamika ruang publik, bagian II mengulas mengenai Adaptasi Digital dan bagian III mengulas mengenai Praktik Masyarakat Digital.

Fenomena masyarakat digital memang sangat relevan, bagi masyarakat Indonesia, dengan problematika dari aspek infrastruktur sampai adopsi aplikasi digital dan faktor adaptasi sampai adaptasi budaya dan etika. Ini tantangan yang harus serius ditelusuri dan dikaji, dengan harapan positif dan produktif dalam dunia digital tersebut. Juga diharapkan memantik banyak pemikiran tentang masyarakat digital. Sebagai info awal buku seri ini merupakan buku yang diharapkan dapat menginisiasi penulisan pertama dari serial Masyarakat Digital yang kami rencanakan.

Selamat membaca, menelaah dan juga kritik. Semoga buku ini bisa bermanfaat dan menjadi “triger” untuk pembahasan, ulasan dan kajian selanjutnya.

Salam
Editor

DAFTAR ISI

Bagian I : Masyarakat Digital : dinamika ruang publik

1. Pengantar : fenomena dan nomena masyarakat digital
Djoko Budiyanto Setyohadi
2. Ruang Perjumpaan di Kota Digital yang Humanis dan Berkelanjutan
FX.E. Arinto & AM. Titis Rum Kuntari
3. *Mediamaking* dan Era *Hyperconnected*
Ido Prijana Hadi
4. Masyarakat Digital, Media dan Televisi Lokal
Setio Budi H. Hutomo
5. Implikasi Penyesuaian Regulasi Digital pada Televisi Lokal di Indonesia
Prilani
6. Mengeja Ulang Masalah Etika Komunikasi di Era Digitalisasi: Sebuah Kerisauan Baru
Muhamad Sulhan
7. Literasi mengenai Privasi di Dunia Digital
Benedictus A. Simangunsong
8. Konsep dan Pengembangan Hukum Administrasi Elektronik dalam Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik di Indonesia
W. Riawan Tjandra

Bagian II : Adaptasi Digital

1. Gen Z, Masyarakat Digital dan Kearifan Lokal
Rini Darmastuti
2. Media Sosial, *Technological Empowerment* dan *Disability Engagement*
Hersinta
3. *Digital Skills*: Mengenal Informasi Palsu di Media Sosial dan Verifikasi
Gushevinalti

4. Kompetensi Literasi dalam Masyarakat Digital Indonesia:
Perspektif Pustakawan
Agung Nugrohadhi
5. Komparasi Gender Identitas Diri *Digital Natives* dalam Media
Sosial Instagram
Edwi Arief Sosiawan
6. Generasi Z, Digital, dan Islam Pada Masyarakat Digital di Era
Pandemi Covid 19
Rama Kertamukti

Bagian III : Praktik Masyarakat Digital

1. Penerapan *E-Government* di Kota Kendari Menuju *Society 5.0*
M. Najib Husain
2. Bagaimana Media Portal Berita Islam Menampilkan Pemberitaan
Isu Kembalinya Koruptor Ke Panggung Politik?
Yuri Alfrin Aladdin
3. Change.org, Aktivisme Digital dan Tantangan Kesenjangan
Caecilia Santi Praharsiwi
4. Metal Ekstrem dan Reproduksi Model Distribusi Industrialistik
di Era Digital
A.Aryo Lukisworo