

DIGITAL CITIZENSHIP

ETIKA, LITERASI, DAN TANGGUNG JAWAB

DI DUNIA MAYA

Oleh:

Rudy C Tarumingkeng



Rudy C Tarumingkeng: Digital Citizenship: Etika, Literasi, dan Tanggung Jawab di Dunia Maya

Oleh:

[Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Professor of Management NUP: 9903252922

Professor Emeritus, IPB-University

Rektor, Universitas Cenderawasih, Papua (1978-1988, dan

Rektor, Kampus AGRO Manokwari sekarang Universitas Papua Manokwari

Coordinator, CIDA/DIKTI SFU Burnaby BC Canada 1988-1991

Rektor, Universitas Kristen Krida Wacana, Jakarta (1991-2000)

Chairman. Board of Professors, IPB-University, Bogor (2005-2006)

AI - Data Analyst, dan Chairman, Academic Senate, IBM-ASMI, Jakarta 2024-

© RudyCT Academic Series

rudyct75@gmail.com

21 March 2026

DIGITAL CITIZENSHIP: ETIKA, LITERASI, DAN TANGGUNG JAWAB DI DUNIA MAYA

Abstrak

Makalah ini membahas konsep **digital citizenship** sebagai kompetensi penting abad ke-21 yang menuntut integrasi antara etika, literasi, dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital. Dalam masyarakat yang semakin terdigitalisasi, warga tidak lagi hanya berperan sebagai pengguna perangkat dan platform, melainkan sebagai subjek sosial yang memiliki hak, kewajiban, serta tanggung jawab moral dalam ruang maya. Council of Europe mendefinisikan kewargaan digital sebagai pemberdayaan peserta didik dan warga untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat digital, sekaligus menjalankan dan membela hak serta tanggung jawab demokratis mereka secara online. Sementara itu, UNESCO menempatkan *media and information literacy* sebagai dasar penting untuk membantu masyarakat mengakses, mengevaluasi, memproduksi, dan menggunakan informasi secara kritis, aman, dan bertanggung jawab.

[\(Portal\)](#)

Makalah ini berargumen bahwa kewargaan digital tidak dapat direduksi menjadi keterampilan teknis semata. Warga digital yang baik harus mampu mengembangkan etika digital, yaitu kemampuan membedakan yang benar dan salah, menghormati martabat orang lain, menjaga privasi, serta menghindari penyebaran hoaks, ujaran kebencian, dan bentuk-bentuk kekerasan simbolik. Pada saat yang sama, literasi digital diperlukan agar masyarakat tidak mudah terseret arus disinformasi, manipulasi algoritmik, maupun penyalahgunaan teknologi berbasis kecerdasan buatan. Tanggung jawab digital kemudian menjadi dimensi praksis yang menuntut kesadaran atas konsekuensi setiap jejak digital, baik bagi diri sendiri maupun bagi orang lain. Perspektif UNICEF mengenai keselamatan anak di ruang online,

bersama dengan kerangka empat pilar literasi digital Indonesia—cakap, aman, budaya, dan etika—menunjukkan bahwa pembentukan warga digital harus dipahami sebagai proyek pendidikan karakter, perlindungan sosial, dan pembangunan budaya digital yang sehat. ([UNICEF](#))

Dalam konteks Indonesia, tema ini semakin relevan karena besarnya populasi pengguna internet, intensitas aktivitas media sosial, serta semakin pentingnya perlindungan data pribadi dan tata kelola ruang digital. UU Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi dan UU Nomor 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas UU ITE menunjukkan bahwa ruang digital bukanlah ruang tanpa norma, melainkan ruang sosial yang memerlukan kepastian hukum, etika, dan akuntabilitas. Dengan demikian, makalah ini menegaskan bahwa masa depan masyarakat digital tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kualitas manusia sebagai warga digital yang kritis, beradab, dan bertanggung jawab. ([APJII](#))

Kata Kunci

Digital citizenship; etika digital; literasi digital; tanggung jawab digital; keamanan digital; perlindungan data pribadi; dunia maya; pendidikan kewargaan digital.

Abstract

This paper examines **digital citizenship** as a crucial twenty-first-century competency that requires the integration of ethics, literacy, and responsibility in the use of digital technologies. In an increasingly digitized society, individuals no longer act merely as users of devices and platforms, but as social subjects who carry rights, obligations, and moral responsibilities in online spaces. The Council of Europe defines digital citizenship as the empowerment of learners and citizens to participate actively in digital society while exercising and defending their democratic rights and responsibilities online. UNESCO, meanwhile, highlights *media*

and information literacy as an essential foundation for enabling people to access, evaluate, produce, and use information critically, safely, and responsibly. ([Portal](#))

This paper argues that digital citizenship cannot be reduced to technical competence alone. Good digital citizens must develop digital ethics, namely the ability to distinguish right from wrong, respect human dignity, protect privacy, and avoid spreading misinformation, hate speech, and symbolic violence. At the same time, digital literacy is necessary so that people are not easily trapped by disinformation, algorithmic manipulation, or the misuse of artificial intelligence. Digital responsibility then becomes the practical dimension that requires awareness of the consequences of every digital footprint, both for oneself and for others. UNICEF's concern for children's online safety, together with Indonesia's four pillars of digital literacy—skills, safety, culture, and ethics—demonstrates that building digital citizenship must be understood as a project of character education, social protection, and healthy digital culture. ([UNICEF](#))

In the Indonesian context, this issue is increasingly significant due to the large number of internet users, the intensity of social media activities, and the growing importance of personal data protection and digital governance. Law No. 27 of 2022 on Personal Data Protection and Law No. 1 of 2024 amending the Electronic Information and Transactions Law indicate that digital space is not a norm-free arena, but a social sphere that requires legal certainty, ethics, and accountability. Therefore, this paper concludes that the future of digital society will be shaped not only by technological sophistication, but also by the quality of human beings as critical, civilized, and responsible digital citizens. ([APJII](#))

Keywords

Digital citizenship; digital ethics; digital literacy; digital responsibility; digital safety; personal data protection; cyberspace; digital citizenship education.

Digital Citizenship: Etika, Literasi, dan Tanggung Jawab di Dunia Maya

Pendahuluan

Kita hidup dalam suatu fase sejarah ketika ruang digital bukan lagi pelengkap kehidupan sosial, melainkan salah satu arena utamanya. Komunikasi keluarga, pembelajaran, transaksi ekonomi, aktivitas politik, pembentukan opini publik, bahkan ekspresi identitas pribadi, kini banyak berlangsung melalui jaringan digital. International Telecommunication Union melaporkan bahwa pada 2024 sekitar 5,5 miliar orang sudah terhubung ke internet, atau sekitar 68 persen penduduk dunia, meskipun sekitar 2,6 miliar orang masih berada di luar konektivitas digital. Di Indonesia, APJII melaporkan bahwa jumlah pengguna internet pada 2024 telah mencapai sekitar 221,56 juta jiwa dengan tingkat penetrasi 79,5 persen. Data ini menunjukkan bahwa dunia maya telah menjadi ruang hidup bersama yang amat besar, bukan sekadar medium teknis. ([ITU](#))

Dalam konteks seperti itu, pertanyaan mendasar yang muncul bukan lagi hanya “bagaimana memakai teknologi?”, melainkan “bagaimana menjadi manusia yang baik, cerdas, dan bertanggung jawab di dalam ekosistem digital?” Pertanyaan inilah yang menjadi inti dari konsep *digital citizenship* atau kewargaan digital. Council of Europe mendefinisikan pendidikan kewargaan digital sebagai proses pemberdayaan warga dari segala usia agar mampu berpartisipasi aktif dalam masyarakat digital, menjalankan hak dan tanggung jawab, serta melindungi nilai-nilai demokrasi, hak asasi manusia, dan *rule of law* di ruang siber. UNESCO, dari sudut yang beririsan, menekankan pentingnya *media and information literacy* agar orang mampu mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis, aman, dan produktif dalam ekosistem digital yang penuh disinformasi dan manipulasi. ([Portal](#))

Karena itu, *digital citizenship* tidak dapat dipahami secara sempit sebagai kecakapan menggunakan gawai, aplikasi, atau media sosial. Seseorang bisa

sangat mahir memakai perangkat lunak, tetapi belum tentu menjadi warga digital yang dewasa. Ia mungkin mampu membuat konten yang menarik, namun sekaligus menyebarkan ujaran kebencian. Ia mungkin cepat menguasai platform baru, tetapi tidak peka pada privasi data. Ia mungkin aktif dalam diskusi daring, tetapi belum terlatih membedakan informasi kredibel dari narasi manipulatif. Dengan kata lain, kecakapan teknis tanpa etika, literasi, dan rasa tanggung jawab justru dapat memperbesar risiko sosial. ([UNESCO Institute for Lifelong Learning](#))

Makalah ini berangkat dari tesis bahwa kewargaan digital adalah salah satu kompetensi peradaban yang paling penting pada abad ke-21. Warga digital yang baik bukan sekadar "terhubung", tetapi juga "terdidik", "berintegritas", dan "bertanggung jawab". Untuk mengembangkan gagasan ini, pembahasan akan menelusuri tiga poros utama: etika digital, literasi digital, dan tanggung jawab di dunia maya. Ketiga poros ini saling terkait. Etika memberi arah normatif mengenai apa yang baik dan benar; literasi memberi kemampuan kognitif untuk memahami dan menilai; tanggung jawab memberi dimensi praksis mengenai tindakan nyata dan konsekuensinya. Di antara ketiganya, terletak persoalan besar zaman kita: bagaimana memastikan bahwa transformasi digital memperluas martabat manusia, bukan justru memperdalam kebingungan, polarisasi, eksploitasi, dan ketidakadilan. ([Portal](#))

Bagi Indonesia, persoalan ini memiliki urgensi khusus. Ruang digital Indonesia sangat besar, sangat dinamis, dan sangat beragam. Pemerintah melalui ekosistem literasi digital nasional menekankan empat pilar, yaitu kecakapan digital, keamanan digital, etika digital, dan budaya digital. Pendekatan ini menunjukkan bahwa kewargaan digital tidak dapat dibatasi hanya pada aspek teknis. Ia menyentuh cara orang berelasi, menjaga keselamatan, memahami budaya, dan menggunakan teknologi secara produktif dan bermartabat. Sejalan dengan itu, kerangka hukum Indonesia juga terus berkembang, antara lain melalui UU Nomor 27 Tahun 2022

tentang Pelindungan Data Pribadi dan UU Nomor 1 Tahun 2024 yang mengubah untuk kedua kalinya UU ITE. ([Siberkreasi](#))

Dengan demikian, pembicaraan mengenai *digital citizenship* sesungguhnya adalah pembicaraan mengenai masa depan masyarakat. Ia menyangkut mutu demokrasi, kualitas pendidikan, kesehatan ruang publik, perlindungan anak, ketahanan sosial terhadap hoaks, keamanan data pribadi, dan budaya saling menghormati dalam perbedaan. Di tengah meluasnya penggunaan media sosial, *algorithmic filtering*, dan kecerdasan buatan generatif, kewargaan digital menjadi arena pembentukan karakter baru. Di sanalah etika, literasi, dan tanggung jawab harus bertemu. ([UNESCO Institute for Lifelong Learning](#))

Memahami Makna Digital Citizenship

Secara konseptual, *digital citizenship* adalah status normatif sekaligus kompetensi sosial. Ia disebut status normatif karena seorang warga digital diasumsikan memiliki hak, kewajiban, kebebasan, dan batas-batas perilaku dalam ruang digital. Ia disebut kompetensi sosial karena kewargaan digital menuntut seperangkat kemampuan: memahami sistem digital, berkomunikasi secara etis, memverifikasi informasi, menjaga data pribadi, menghormati orang lain, serta berpartisipasi secara konstruktif dalam kehidupan sosial-politik yang dimediasi teknologi. Council of Europe menempatkan kewargaan digital dalam relasinya dengan demokrasi, hak asasi manusia, dan partisipasi aktif. Ini berarti warga digital bukan sekadar konsumen konten, melainkan subjek moral dan sosial yang memengaruhi kualitas ruang publik. ([Portal](#))

Di titik ini, ada pergeseran penting dari istilah "pengguna internet" menuju "warga digital". Istilah "pengguna" menekankan fungsi instrumental: seseorang menggunakan alat untuk tujuan tertentu. Istilah "warga" jauh lebih luas: ia menempatkan individu dalam relasi dengan komunitas, aturan, norma, nilai, dan kepentingan bersama. Seorang warga digital bukan hanya orang yang hadir di platform, tetapi orang yang tindakannya menimbulkan dampak bagi orang lain. Ia bisa memperkuat solidaritas atau

memperuncing kebencian; bisa memperjelas informasi atau memperluas kepanikan; bisa melindungi privasi atau mengeksploitasi data; bisa menciptakan pembelajaran atau menyuburkan penyesatan. Karena itu, kewargaan digital adalah konsep yang berakar pada filsafat sosial tentang hidup bersama. ([Portal](#))

UNESCO memandang literasi media dan informasi sebagai fondasi penting dalam menghadapi ekosistem informasi kontemporer. Dalam dunia yang dipenuhi banjir konten, warga digital dituntut untuk menilai sumber, memeriksa klaim, mengenali bias, dan memahami bagaimana teknologi memediasi pengetahuan. Ini penting sebab teknologi digital tidak pernah netral sepenuhnya. Algoritma memprioritaskan sebagian konten, platform merancang pola keterlibatan, dan sistem monetisasi dapat memberi insentif pada sensasi, kemarahan, atau polarisasi. Maka, menjadi warga digital berarti memahami bukan saja isi pesan, melainkan juga logika sistem yang mengantarkan pesan itu kepada kita. ([UNESCO](#))

Dalam praktik pendidikan, konsep kewargaan digital juga menuntut pembentukan karakter. Pendidikan digital tidak cukup hanya mengajarkan cara menggunakan mesin pencari, membuat presentasi, atau mengoperasikan aplikasi pembelajaran. Pendidikan harus menumbuhkan kesadaran bahwa dunia maya adalah ruang relasi antarmanusia. Karena itu, kesopanan, empati, keadilan, disiplin, integritas, dan tanggung jawab tetap relevan, hanya konteks ekspresinya yang berubah. Jika di ruang fisik seseorang diajarkan untuk tidak memfitnah, tidak menghina, dan tidak mencuri, maka di ruang digital prinsip yang sama tetap berlaku, hanya bentuknya dapat berupa *doxxing*, pencurian identitas, penyebaran hoaks, *cyberbullying*, dan penyalahgunaan data. ([UNICEF](#))

Dengan demikian, *digital citizenship* harus dibaca sebagai proyek pendidikan moral dan sipil di era digital. Ia bukan sekadar tema teknologi, melainkan tema kemanusiaan. Ia menyentuh pertanyaan klasik filsafat etika: apa yang benar? apa yang adil? apa yang patut dilakukan? Hanya saja, pertanyaan-pertanyaan ini sekarang hadir di tengah *newsfeed*,

notifikasi, *short video*, *comment section*, ruang gim daring, *marketplace*, dan sistem AI generatif. Abad digital tidak menghapus etika; justru memperbesar kebutuhannya. ([Portal](#))

Etika Digital sebagai Fondasi Moral Kewargaan Digital

Etika digital dapat dipahami sebagai cabang etika terapan yang membahas bagaimana manusia seharusnya bertindak dalam lingkungan yang dibentuk oleh teknologi digital. Ia mencakup pertanyaan mengenai kebenaran, keadilan, privasi, tanggung jawab, otonomi, dan dampak sosial dari tindakan daring. Dalam praktik sehari-hari, etika digital tampak dalam hal-hal yang sering dianggap sederhana: apakah kita memeriksa kebenaran sebelum membagikan informasi; apakah kita menghormati privasi orang lain; apakah kita menulis komentar dengan kesadaran bahwa di balik layar ada manusia nyata; apakah kita menggunakan karya orang lain dengan atribusi yang layak; apakah kita memanfaatkan AI secara jujur atau justru untuk menipu. ([UNESCO Institute for Lifelong Learning](#))

Pada level paling dasar, etika digital menuntut pengakuan atas martabat manusia. Setiap akun, profil, atau avatar mewakili seseorang atau sekelompok orang yang memiliki hak untuk dihormati. Pelanggaran etis di ruang digital sering bermula ketika pengguna lupa bahwa interaksi daring tetaplah interaksi manusiawi. Jarak fisik, anonimitas semu, dan budaya respons cepat sering menurunkan hambatan moral. Orang lebih mudah menyerang, mencemooh, menghakimi, dan mempermalukan karena tidak berhadapan langsung dengan ekspresi wajah atau penderitaan pihak lain. Dari sini lahir fenomena *pile-on harassment*, *cancel mob*, perundungan siber, dan normalisasi kekasaran verbal di ruang publik digital. UNICEF menekankan bahwa ruang digital dapat menjadi arena risiko serius bagi anak, termasuk eksploitasi, pelecehan, dan berbagai bentuk ancaman keselamatan daring. ([UNICEF](#))

Jika ditinjau dari etika deontologis, warga digital wajib memperlakukan orang lain sebagai tujuan, bukan sekadar alat. Ini berarti seseorang tidak boleh memanfaatkan data pribadi, citra, identitas, atau kerentanan orang

lain demi keuntungan pribadi, viralitas, atau hiburan. Membagikan foto seseorang tanpa izin, menyebarkan rekaman privat, atau memotong pernyataan orang agar tampak salah adalah tindakan yang melanggar prinsip hormat terhadap pribadi. Pada saat yang sama, dari perspektif utilitarian, etika digital juga menilai akibat sosial suatu tindakan: apakah unggahan kita memperbesar manfaat publik atau justru memperluas kerugian, keresahan, dan kebingungan. Satu unggahan hoaks di masa krisis dapat menimbulkan kepanikan massal yang nyata. Satu video manipulatif dapat merusak reputasi seseorang dalam hitungan jam. ([UNESCO](#))

Etika kebajikan memberi lapisan lain yang sangat penting. Dalam kerangka ini, pertanyaan utamanya bukan hanya "apa aturan yang harus ditaati?" atau "apa akibat dari tindakan saya?", tetapi "karakter seperti apa yang sedang saya bangun melalui kebiasaan digital saya?" Orang yang setiap hari membiasakan diri menyebarkan kemarahan, mengejar sensasi, dan memanipulasi fakta sedang membentuk karakter tertentu. Demikian pula, orang yang membiasakan verifikasi, empati, kesantunan, dan tanggung jawab sedang menumbuhkan kebajikan digital. Dengan kata lain, *digital citizenship* bukan hanya soal keputusan sesaat, tetapi juga soal pembentukan habitus. Di era algoritmik, kebiasaan ini menjadi sangat penting, sebab platform sering memperkuat perilaku yang memicu keterlibatan tinggi, termasuk kemarahan dan polarisasi. ([UNESCO Institute for Lifelong Learning](#))

Dalam konteks Indonesia, pembicaraan tentang etika digital juga sejalan dengan kerangka empat pilar literasi digital yang dirumuskan dalam gerakan nasional, yaitu cakap, aman, budaya, dan etika. Etika digital di sini berarti kemampuan individu memahami, menilai, dan mempraktikkan norma-norma moral dalam interaksi digital. Prinsip ini penting karena kemajuan teknologi tidak otomatis menghasilkan kemajuan moral. Seseorang dapat mahir membuat *thread*, *reels*, atau konten AI, tetapi tetap gagal dalam kejujuran, penghormatan, dan tanggung jawab sosial. Itulah

sebabnya penguatan etika digital tidak boleh dianggap sebagai tambahan opsional, melainkan inti dari pendidikan kewargaan digital. ([Siberkreasi](#))

Sebuah ilustrasi naratif dapat membantu. Bayangkan seorang mahasiswa menerima potongan video dosennya yang tampak sedang mengucapkan kalimat kontroversial. Potongan itu dibagikan dalam grup, lalu menyebar ke media sosial. Tanpa memeriksa konteks, banyak orang memberi komentar keras, menuduh, dan menuntut sanksi. Beberapa jam kemudian diketahui bahwa video itu telah dipotong dari kuliah panjang yang sebenarnya sedang mengkritik, bukan mendukung, gagasan tersebut. Dalam kasus seperti ini, kegagalan etis tidak hanya terletak pada pembuat potongan video, tetapi juga pada publik yang tergesa-gesa bereaksi tanpa verifikasi. Dunia maya mempercepat distribusi, tetapi etika menuntut perlambatan reflektif. Warga digital yang dewasa harus mampu menahan impuls untuk langsung menghakimi. ([UNESCO](#))

Etika digital juga terkait dengan penggunaan AI generatif. UNESCO menekankan bahwa literasi media menjadi makin penting ketika AI dapat menghasilkan teks, gambar, suara, dan video yang tampak meyakinkan tetapi berpotensi keliru atau menyesatkan. Ini menimbulkan dilema baru. Apakah kita transparan ketika memakai AI dalam tugas akademik? Apakah kita memeriksa keluaran AI sebelum menyebarkannya? Apakah kita menyadari bahwa model AI dapat mereproduksi bias, kekeliruan, dan fabrikasi? Di sinilah etika kejujuran intelektual menjadi sangat penting, terutama di sekolah, kampus, dan dunia profesional. AI dapat menjadi alat bantu belajar, tetapi tanpa integritas ia juga dapat menjadi alat plagiarisme terselubung, penipuan, atau manipulasi opini. ([UNESCO Institute for Lifelong Learning](#))

Pada akhirnya, etika digital mengajarkan bahwa setiap tindakan online mempunyai bobot moral. Mengetik, membagikan, menyukai, merekam, menyimpan, mengomentari, dan mengunggah bukanlah tindakan netral. Semua itu bisa memperkuat kepercayaan sosial atau merusaknya. Karena itu, etika digital adalah fondasi pertama kewargaan digital: ia

mengingatkan bahwa teknologi boleh baru, tetapi nilai-nilai dasar kemanusiaan tetap harus dijaga. ([Portal](#))

Literasi Digital: Dari Sekadar Akses menuju Daya Nalar Kritis

Jika etika memberi arah moral, maka literasi digital memberi kemampuan kognitif dan praktis. Literasi digital tidak cukup dimaknai sebagai kemampuan menggunakan perangkat. Dalam pengertian yang lebih matang, literasi digital mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, memproduksi, dan mengomunikasikan informasi melalui media digital secara kritis dan bertanggung jawab. UNESCO terus menegaskan pentingnya *media and information literacy* sebagai prasyarat partisipasi yang aman dan bermakna dalam masyarakat digital, termasuk dalam menghadapi disinformasi, ujaran kebencian, dan tantangan baru yang dipicu AI generatif. ([UNESCO](#))

Pada tahap awal, literasi digital memang berkaitan dengan akses. Seseorang harus memiliki perangkat, koneksi, dan kecakapan dasar untuk memasuki ruang digital. Namun, akses saja tidak menjamin pemberdayaan. ITU menunjukkan bahwa kendati konektivitas global terus meningkat, masih ada ketimpangan besar antara mereka yang terkoneksi dan yang tertinggal. UNICEF juga menekankan bahwa dunia digital dapat memperbesar ketidaksetaraan jika akses, keamanan, dan keterampilan tidak berkembang bersama. Dalam konteks pendidikan, ini berarti penyediaan jaringan internet atau gawai hanyalah syarat minimum. Tanpa pedagogi yang tepat, siswa mungkin hanya menjadi konsumen pasif konten digital, bukan pembelajar kritis. ([ITU](#))

Literasi digital yang matang menuntut kemampuan evaluatif. Pengguna harus bertanya: siapa sumber informasi ini? apa kepentingannya? apakah ada bukti? apakah judulnya sensasional? apakah kontennya dipotong dari konteks? apakah ada verifikasi silang? Keterampilan semacam ini menjadi semakin penting karena UNESCO mencatat bahwa teknologi baru, termasuk AI generatif dan budaya kreator digital, mengubah secara besar cara produksi dan penyebaran informasi publik. Dalam lingkungan seperti

ini, informasi yang tampak profesional belum tentu benar, dan konten yang emosional sering lebih cepat menyebar daripada informasi yang akurat.

[\(UNESCO\)](#)

Di sinilah perbedaan antara “melek digital” dan “terbawa arus digital” menjadi jelas. Orang yang terbawa arus digital mengonsumsi informasi secara reaktif, mengikuti tren, dan mudah dipengaruhi desain platform. Sebaliknya, orang yang melek digital mampu menjaga jarak kritis. Ia memahami bahwa *feed* bukanlah dunia yang utuh, melainkan hasil kurasi algoritmik. Ia tahu bahwa viralitas bukan ukuran kebenaran. Ia menyadari bahwa semakin personal rekomendasi platform, semakin besar pula kemungkinan ia hidup dalam ruang gema (*echo chamber*). Literasi digital, dengan demikian, adalah latihan nalar dalam lingkungan yang didesain untuk merebut perhatian. [\(UNESCO Institute for Lifelong Learning\)](#)

Aspek lain dari literasi digital adalah kemampuan produksi yang bertanggung jawab. Era digital memberi setiap orang kemampuan menjadi produsen konten. Ini demokratis dan berpotensi membebaskan, tetapi juga membawa risiko. Produksi konten tanpa literasi dapat menghasilkan banjir opini dangkal, misinformasi, dan reproduksi stereotip. Karena itu, literasi digital harus mencakup *content creation ethics*: bagaimana menulis dengan sumber yang jelas, menggunakan visual secara legal, membedakan opini dari fakta, memberi konteks yang memadai, dan menghindari manipulasi. Siswa, mahasiswa, guru, dosen, aktivis, dan profesional semuanya perlu diajar bahwa membuat konten bukan hanya perkara estetika dan jangkauan, tetapi juga akurasi dan dampak sosial. [\(UNESCO\)](#)

Indonesia memiliki fondasi penting untuk itu melalui pendekatan empat pilar literasi digital dan berbagai program nasional penguatan kecakapan digital. Komdigi menekankan bahwa literasi digital nasional diarahkan pada penguatan keterampilan digital dasar masyarakat, sementara kerangka empat pilar menempatkan kecakapan, keamanan, budaya, dan etika sebagai satu kesatuan. Pendekatan ini relevan karena literasi digital tidak bisa dipisah-pisahkan secara kaku. Orang yang cakap tetapi tidak aman

rentan dieksploitasi; orang yang aman tetapi tidak etis bisa menjadi pelaku penyalahgunaan; orang yang etis tetapi tidak cakap dapat tetap menjadi korban manipulasi informasi. ([Kementerian Komunikasi dan Digital](#))

Sebuah kasus naratif lain dapat menjelaskan. Bayangkan seorang ibu menerima pesan berantai tentang obat tertentu yang diklaim dapat menyembuhkan semua jenis flu dan infeksi hanya dalam satu malam. Pesan itu memakai bahasa meyakinkan, menyebut “dokter terkenal”, dan menampilkan foto produk. Karena ingin membantu keluarga, ia segera meneruskan pesan itu ke banyak grup. Tindakannya lahir dari niat baik, tetapi minim literasi verifikasi. Dalam situasi seperti ini, literasi digital berarti kemampuan untuk berhenti sejenak, mencari sumber resmi, memeriksa apakah klaim itu pernah dibantah, dan menyadari bahwa tampilan profesional bukan jaminan validitas. Makna kewargaan digital di sini sangat jelas: niat baik perlu dipadukan dengan kecakapan kritis.

([UNESCO](#))

Literasi digital juga harus diperluas menjadi literasi algoritmik dan literasi AI. Pengguna perlu memahami bahwa sistem digital bekerja berdasarkan pengumpulan data, pola prediksi, dan logika optimasi tertentu. Konten yang muncul di beranda kita tidak hadir secara kebetulan; ia dipilih melalui proses komputasional yang mempertimbangkan banyak variabel.

Kesadaran ini penting agar warga digital tidak naif. Mereka harus tahu bahwa perhatian mereka diperdagangkan, preferensi mereka dipetakan, dan perilaku mereka dapat dipengaruhi secara halus. Dalam konteks AI generatif, literasi juga berarti memahami keterbatasan model, risiko *hallucination*, bias data, dan kebutuhan verifikasi manusia. ([UNESCO Institute for Lifelong Learning](#))

Maka, literasi digital adalah bentuk kedaulatan intelektual. Ia memungkinkan warga digital tidak mudah diperdaya, tidak mudah dimobilisasi secara manipulatif, dan tidak mudah kehilangan otonomi berpikir. Dalam masyarakat demokratis, kualitas warga ditentukan bukan hanya oleh hak pilih, tetapi juga oleh mutu penilaiannya terhadap

informasi. Dari sinilah literasi digital menjadi fondasi bagi kesehatan ruang publik. ([Portal](#))

Tanggung Jawab di Dunia Maya: Dari Hak menuju Akuntabilitas

Setiap pembicaraan mengenai kewargaan selalu melibatkan dua sisi: hak dan tanggung jawab. Dalam dunia digital, orang sering menekankan hak kebebasan berekspresi, hak mengakses informasi, dan hak berpartisipasi. Semua itu penting. Namun, kebebasan tanpa tanggung jawab berisiko berubah menjadi kekacauan, intimidasi, atau eksploitasi. Karena itu, *digital citizenship* harus menegaskan bahwa setiap jejak digital memiliki konsekuensi moral, sosial, bahkan hukum. Warga digital yang dewasa tidak hanya bertanya, "apakah saya bisa?", tetapi juga, "apakah saya seharusnya?" dan "siapa yang akan terdampak oleh tindakan saya?" ([Portal](#))

Tanggung jawab pertama berkaitan dengan kebenaran informasi. Dalam lingkungan digital yang cepat, orang kerap tergoda menjadi "yang pertama membagikan", bukan "yang pertama memeriksa". Padahal, disinformasi bekerja justru melalui kecepatan, emosi, dan pengulangan. UNESCO menyatakan bahwa literasi media dan informasi penting untuk melawan disinformasi dan membangun integritas informasi. Ini berarti tanggung jawab warga digital adalah melakukan *due diligence* sederhana: membaca utuh, memeriksa sumber, memeriksa tanggal, membandingkan dengan media kredibel, dan tidak menyebarkan jika masih meragukan. Kewajiban ini terutama penting saat menyangkut kesehatan, bencana, konflik politik, dan isu-isu sensitif lainnya. ([UNESCO](#))

Tanggung jawab kedua menyangkut privasi dan data pribadi. Dalam ekonomi digital, data adalah aset bernilai tinggi. Namun, dari perspektif kewargaan, data juga berkaitan dengan hak personal dan keamanan individu. Indonesia telah memiliki UU Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi, yang mendefinisikan data pribadi dan mengatur hak subjek data, pemrosesan data, serta kewajiban pengendali dan prosesor data. Kehadiran undang-undang ini penting karena menunjukkan bahwa data bukan sekadar objek transaksi, melainkan bagian dari

perlindungan diri pribadi dan hak konstitusional warga. Warga digital yang bertanggung jawab perlu memahami bahwa membagikan nomor identitas, alamat, rekam jejak pribadi, atau dokumen orang lain tanpa dasar yang sah adalah tindakan serius. ([JDIH Kemkomdigi](#))

Tanggung jawab ketiga adalah menjaga keamanan diri dan orang lain. Banyak ancaman digital tidak tampak dramatis, tetapi sangat nyata: *phishing*, penipuan daring, pencurian akun, penyalahgunaan OTP, pemerasan berbasis konten intim, dan rekayasa sosial. Karena itu, kewargaan digital mencakup praktik keamanan dasar seperti penggunaan kata sandi kuat, autentikasi multi-faktor, kehati-hatian terhadap tautan mencurigakan, dan pembatasan berbagi data sensitif. Namun tanggung jawab tidak berhenti pada perlindungan diri. Warga digital juga perlu mencegah orang lain menjadi korban, misalnya dengan tidak meneruskan tautan mencurigakan, tidak mempublikasikan informasi sensitif, dan melaporkan konten berbahaya. Pilar keamanan digital dalam kerangka literasi nasional Indonesia menegaskan relevansi aspek ini. ([Siberkreasi](#))

Tanggung jawab keempat berkaitan dengan hukum dan kepatuhan. Indonesia telah memperbarui kerangka UU ITE melalui UU Nomor 1 Tahun 2024. Tanpa masuk pada pembacaan legalistik yang terlalu rinci, keberadaan perubahan ini menegaskan bahwa aktivitas digital bukanlah ruang tanpa norma. Ada konsekuensi hukum atas penyebaran konten tertentu, transaksi elektronik, manipulasi informasi, dan berbagai tindakan lain yang berdampak pada pihak lain. Tetapi lebih penting dari sekadar takut pada sanksi hukum adalah membangun kesadaran normatif bahwa hukum digital hadir untuk menjaga ketertiban, kepastian, dan perlindungan hak. Warga digital yang baik tidak menunggu ditegur oleh hukum untuk mulai bertanggung jawab; ia lebih dahulu dituntun oleh integritas. ([JDIH Kemkomdigi](#))

Tanggung jawab kelima menyentuh dimensi jejak digital. Banyak pengguna, terutama anak muda, masih memandang unggahan sebagai momen sesaat. Padahal, ruang digital memiliki kapasitas penyimpanan,

pengarsipan, dan reproduksi yang jauh lebih besar daripada yang disadari banyak orang. Konten yang diunggah hari ini dapat muncul kembali bertahun-tahun kemudian, memengaruhi reputasi akademik, profesional, maupun relasional. Inilah sebabnya kewargaan digital harus mengajarkan *future consciousness*: kesadaran bahwa identitas digital adalah proyek jangka panjang. Kebebasan berekspresi tetap penting, tetapi kebijaksanaan menuntut pertimbangan mengenai konteks, dampak, dan kemungkinan penyalahgunaan di masa depan. ([UNESCO](#))

Tanggung jawab keenam adalah partisipasi yang konstruktif. Dunia maya bukan hanya tempat ancaman, tetapi juga ruang peluang. Warga digital yang bertanggung jawab dapat menggunakan platform digital untuk berbagi pengetahuan, memperluas solidaritas, mendukung pendidikan, menguatkan demokrasi deliberatif, dan mengorganisasi aksi sosial. Dalam hal ini, *digital citizenship* tidak boleh didefinisikan secara defensif saja, seolah-olah tugas utamanya hanya menghindari bahaya. Ia juga harus dipahami secara produktif: bagaimana menggunakan konektivitas untuk kebaikan bersama. Perspektif Council of Europe yang menekankan partisipasi aktif, hak, tanggung jawab, dan perlindungan nilai demokratis sangat relevan di sini. ([Portal](#))

Bayangkan sebuah komunitas kampus yang menggunakan media sosial bukan untuk saling menjatuhkan, tetapi untuk berbagi informasi beasiswa, mempromosikan riset, membantu korban bencana, dan membangun forum diskusi yang beradab. Dalam contoh ini, dunia maya menjadi ruang kewargaan yang sehat. Teknologi tidak otomatis memecahkan masalah, tetapi ketika etika, literasi, dan tanggung jawab bertemu, teknologi dapat memperbesar dampak kebajikan sosial. Itulah horizon ideal kewargaan digital. ([Portal](#))

Tantangan-Tantangan Besar dalam Kewargaan Digital Kontemporer

Salah satu tantangan terbesar kewargaan digital saat ini adalah krisis integritas informasi. UNESCO menyoroti bagaimana perkembangan teknologi baru, termasuk AI generatif, mengubah lanskap informasi dan

memperbesar peluang misinformasi dan disinformasi. Di masa lalu, pembuatan konten manipulatif sering memerlukan keterampilan teknis tinggi; sekarang, banyak alat membuat produksi teks, gambar, audio, dan video manipulatif menjadi lebih mudah, lebih murah, dan lebih cepat. Hal ini memperberat tugas warga digital: mereka bukan hanya harus memeriksa isi informasi, tetapi juga harus semakin sadar bahwa bukti visual atau audio sekalipun dapat direkayasa. ([UNESCO](#))

Tantangan kedua adalah normalisasi perilaku kasar dan merendahkan. Budaya komentar cepat, anonimitas relatif, serta logika kompetisi atensi sering membuat ruang digital menjadi lingkungan yang keras. Pengguna terdorong untuk membuat pernyataan paling tajam, paling sinis, atau paling menghina demi keterlihatan. Dalam jangka panjang, ini merusak budaya dialog dan menurunkan kemampuan masyarakat untuk berbeda pendapat secara beradab. Jika ruang publik fisik membutuhkan etiket, maka ruang publik digital pun membutuhkannya. Tanpa itu, masyarakat akan terjebak dalam polarisasi permanen. ([UNICEF](#))

Tantangan ketiga ialah kerentanan anak dan remaja. UNICEF menegaskan bahwa anak menghadapi risiko serius di lingkungan online, termasuk eksploitasi seksual, pelecehan, dan bentuk-bentuk ancaman lain yang makin kompleks seiring perkembangan AI. Selain ancaman ekstrem tersebut, ada pula tekanan psikososial yang lebih halus: perundungan siber, kecemasan sosial, tekanan citra diri, dan paparan konten yang tidak sesuai usia. Ini berarti kewargaan digital tidak bisa diperlakukan sama antara orang dewasa dan anak. Bagi anak, perlindungan, pendampingan, dan pendidikan yang sesuai perkembangan menjadi sangat penting. Orang tua dan pendidik harus hadir bukan hanya sebagai pengawas, tetapi juga sebagai pembimbing. ([UNICEF](#))

Tantangan keempat berkaitan dengan kesenjangan digital. Konektivitas yang meningkat tidak berarti semua orang memiliki kualitas akses yang sama, kemampuan yang sama, atau manfaat yang sama. Sebagian orang hanya menjadi pasar pasif, sementara nilai ekonomi dan politik justru

terkonsentrasi pada segelintir aktor platform. Di sisi lain, kelompok yang kurang terdidik secara digital lebih rentan menjadi korban penipuan, manipulasi, dan eksploitasi data. Karena itu, kewargaan digital harus dibangun sebagai proyek inklusi, bukan sekadar modernisasi. Akses harus dibarengi pendidikan, dan inovasi harus dibarengi keadilan sosial. ([ITU](#))

Tantangan kelima adalah ketergantungan pada platform dan logika algoritmik. Banyak warga digital tidak menyadari betapa besar pengaruh desain platform terhadap perhatian, emosi, dan preferensi mereka. Notifikasi, *scrolling* tak berujung, rekomendasi personal, dan *engagement metrics* bukan hanya fitur netral; semuanya dirancang untuk mempertahankan kehadiran pengguna. Di sinilah kebebasan digital dapat berbalik menjadi penangkapan perhatian. Warga digital perlu dilatih untuk memiliki disiplin diri: mengatur waktu layar, memilih sumber, mengelola notifikasi, dan memulihkan ruang refleksi yang tidak terus-menerus direbut oleh mesin atensi. ([DataReportal – Global Digital Insights](#))

Semua tantangan itu menunjukkan bahwa kewargaan digital adalah proyek yang makin rumit. Namun justru karena rumit, ia harus dijadikan agenda serius dalam pendidikan, kebijakan, keluarga, dan organisasi. Dunia digital bukan lagi masa depan; ia adalah lingkungan hidup kita sekarang. ([ITU](#))

Konteks Indonesia: Literasi, Regulasi, dan Budaya Digital

Indonesia memiliki konteks yang khas. Dengan lebih dari 221 juta pengguna internet pada 2024 dan tingkat penetrasi 79,5 persen, ruang digital Indonesia merupakan salah satu yang terbesar di dunia. Besarnya jumlah pengguna ini berarti peluang luar biasa untuk pendidikan, kewirausahaan, kreativitas, dan partisipasi sosial. Namun besarnya ruang digital juga berarti besarnya risiko: hoaks, penipuan, polarisasi, penyalahgunaan data, dan berbagai bentuk pelanggaran etika dapat menyebar sangat cepat. Karena itu, kebutuhan akan kewargaan digital di Indonesia bukan isu pinggiran, melainkan kebutuhan nasional. ([APJII](#))

Upaya Indonesia untuk merespons tantangan ini tampak dalam pengembangan literasi digital nasional. Komdigi dan jejaring mitranya menekankan pentingnya penguatan masyarakat digital melalui program literasi, sedangkan ekosistem Siberkreasi merumuskan empat pilar CABE: cakap, aman, budaya, dan etika. Kerangka ini sangat strategis karena memperlihatkan bahwa *digital citizenship* harus berakar pada keutuhan kompetensi, bukan hanya pada kemampuan teknis. Pilar budaya digital juga menarik, sebab ia mengingatkan bahwa perilaku online selalu berlangsung dalam konteks sosial, nilai, dan identitas kebangsaan. Warga digital Indonesia perlu mampu modern secara teknologi tanpa kehilangan adab, gotong royong, dan penghormatan terhadap keberagaman.

[\(Kementerian Komunikasi dan Digital\)](#)

Dari sisi regulasi, Indonesia telah memiliki UU Pelindungan Data Pribadi tahun 2022 dan pembaruan UU ITE pada 2024. Kehadiran perangkat hukum ini penting sebagai pagar normatif. UU PDP menegaskan bahwa pelindungan data pribadi adalah keseluruhan upaya untuk melindungi data pribadi dalam rangkaian pemrosesannya demi menjamin hak konstitusional subjek data. Sementara itu, pembaruan UU ITE menunjukkan upaya negara menyesuaikan tata kelola hukum digital dengan perkembangan zaman. Dalam kerangka kewargaan digital, hukum penting, tetapi tidak cukup. Kepatuhan hukum harus didukung oleh pembentukan budaya etis. Sebab masyarakat yang sehat bukan hanya masyarakat yang takut melanggar, melainkan masyarakat yang sadar mengapa norma itu perlu dijaga. [\(JDIH Kemkomdigi\)](#)

Indonesia juga menghadapi tantangan pemerataan literasi digital. Program-program nasional menargetkan penguatan keterampilan masyarakat agar internet dimanfaatkan secara lebih produktif. Ini penting karena kualitas kewargaan digital sangat dipengaruhi oleh pendidikan publik. Di banyak tempat, permasalahan bukan semata kurangnya akses, melainkan kurangnya pendampingan untuk membaca informasi, melindungi data, dan berkomunikasi secara beradab. Dalam konteks desa,

sekolah, keluarga, dan UMKM, pendekatan literasi harus disesuaikan dengan kebutuhan nyata, bukan sekadar slogan umum. ([Kementerian Komunikasi dan Digital](#))

Lebih jauh, Indonesia sebagai masyarakat yang majemuk memerlukan kewargaan digital yang sensitif pada keberagaman. Ruang digital sangat mudah memperuncing identitas kelompok, agama, suku, kelas, dan pandangan politik. Karena itu, etika digital di Indonesia harus berpijak pada penghormatan terhadap perbedaan, pengendalian diri, dan dialog yang beradab. Dalam bahasa yang lebih luas, *digital citizenship* Indonesia harus bersifat demokratis sekaligus berkeadaban: terbuka pada kebebasan berekspresi, tetapi tidak permisif terhadap dehumanisasi dan kekerasan simbolik. ([Portal](#))

Peran Keluarga, Sekolah, Kampus, Platform, dan Negara

Kewargaan digital tidak lahir secara otomatis; ia dibentuk. Karena itu, ada beberapa institusi yang memainkan peran strategis. Pertama ialah keluarga. Di era ketika anak sering berjumpa dunia digital sebelum memahami dunia sosial secara matang, keluarga menjadi laboratorium awal kewargaan digital. Orang tua tidak cukup hanya memberi larangan atau membatasi waktu layar. Mereka perlu membangun percakapan tentang privasi, keamanan, sopan santun online, verifikasi informasi, dan penggunaan teknologi yang sehat. UNICEF menekankan pentingnya keselamatan anak online dan perlunya respons yang menempatkan kepentingan terbaik anak sebagai pertimbangan utama. ([UNICEF](#))

Kedua ialah sekolah dan kampus. Institusi pendidikan seharusnya menjadikan kewargaan digital sebagai bagian dari kurikulum karakter dan literasi, bukan sekadar tema insidental saat terjadi kasus. Siswa dan mahasiswa perlu diajar bagaimana menilai sumber, membaca jejak data, menggunakan AI secara etis, menghindari plagiarisme, membangun argumen yang sehat, dan menyadari konsekuensi jejak digital. UNESCO bahkan menekankan pentingnya panduan bagi guru dalam pendidikan kewargaan global di era digital. Ini menunjukkan bahwa peran pendidik

sangat sentral: mereka bukan hanya pengajar materi, tetapi pembimbing nalar dan karakter di ruang digital. ([UNESCO](#))

Ketiga ialah platform digital. Perusahaan platform memiliki tanggung jawab sosial karena desain sistem mereka memengaruhi perilaku miliaran pengguna. Moderasi konten, transparansi algoritmik, perlindungan anak, pembatasan penyalahgunaan AI, dan perlindungan data bukan sekadar urusan bisnis, melainkan urusan tata kelola sosial. Warga digital tidak bisa dibebani seluruh tanggung jawab sementara platform bebas mendesain sistem yang memberi insentif pada konten sensasional atau manipulatif. Dalam hal ini, tata kelola digital memerlukan pendekatan multi-stakeholder. ([Siberkreasi](#))

Keempat ialah negara. Negara berperan melalui regulasi, edukasi publik, perlindungan hukum, dan penguatan ekosistem digital yang sehat. Upaya literasi digital nasional dan kerangka hukum terkait data serta transaksi elektronik merupakan contoh peran negara dalam membangun tertib digital. Namun, negara juga perlu menjaga keseimbangan antara perlindungan dan kebebasan. Kewargaan digital yang sehat membutuhkan rasa aman tanpa mematikan kritik, inovasi, dan partisipasi warga. ([Kementerian Komunikasi dan Digital](#))

Menuju Model Kewargaan Digital yang Dewasa

Berdasarkan seluruh pembahasan di atas, model kewargaan digital yang dewasa setidaknya memiliki beberapa ciri. Pertama, ia sadar bahwa dunia maya adalah ruang moral. Kedua, ia memiliki literasi informasi dan media yang cukup untuk membedakan fakta, opini, manipulasi, dan propaganda. Ketiga, ia menjaga data pribadi dan memahami pentingnya privasi. Keempat, ia berkomunikasi dengan empati dan respek. Kelima, ia menggunakan teknologi untuk tujuan produktif dan partisipatif, bukan semata konsumtif. Keenam, ia reflektif terhadap pengaruh algoritma dan AI. Ketujuh, ia memandang kebebasan berekspresi sebagai hak yang selalu disertai tanggung jawab. ([Portal](#))

Model seperti ini tidak lahir dari ceramah moral sesaat, melainkan dari pembiasaan. Pendidikan kewargaan digital harus dirancang sebagai proses jangka panjang yang menggabungkan pengetahuan, latihan, teladan, dan refleksi. Mahasiswa misalnya tidak cukup diberi tahu “jangan sebar hoaks”; mereka perlu berlatih membedah sumber, memeriksa konteks, dan menilai kredibilitas. Anak-anak tidak cukup diminta “jangan bicara dengan orang asing online”; mereka perlu dibekali pemahaman tentang privasi, manipulasi, dan cara meminta bantuan. Para profesional tidak cukup diberi kode etik umum; mereka perlu memahami dilema nyata penggunaan data, AI, dan komunikasi digital dalam pekerjaan mereka. ([UNESCO](#))

Dalam perspektif yang lebih luas, *digital citizenship* adalah salah satu bentuk pembaruan pendidikan kewargaan pada abad ke-21. Jika pada masa lalu kewargaan banyak dipelajari melalui simbol negara, hukum, dan partisipasi politik formal, maka kini kewargaan juga harus dipelajari melalui platform, data, media, AI, dan budaya jaringan. Ini bukan penggantian total, melainkan perluasan medan. Warga negara modern sekaligus adalah warga digital. Mereka hidup dalam dua ruang yang saling terjalin: ruang fisik dan ruang virtual. Keputusan yang diambil di satu ruang sering berdampak besar pada ruang lainnya. ([Portal](#))

Penutup

Makalah ini menegaskan bahwa *digital citizenship* merupakan kompetensi peradaban yang amat penting di tengah transformasi sosial berbasis teknologi. Ketika miliaran orang terhubung secara digital, persoalan utamanya bukan lagi sekadar ketersediaan akses, melainkan kualitas kehadiran manusia di ruang maya. Warga digital yang dewasa harus dibentuk melalui tiga pilar utama: etika, literasi, dan tanggung jawab. Etika digital memberi fondasi moral agar teknologi tidak dipakai untuk merendahkan martabat manusia. Literasi digital memberi daya nalar kritis agar warga tidak mudah ditipu, dimanipulasi, atau diseret arus informasi. Tanggung jawab digital menghubungkan hak dengan akuntabilitas,

mengingatkan bahwa setiap jejak online membawa konsekuensi sosial, hukum, dan personal. ([Portal](#))

Bagi Indonesia, tema ini makin mendesak karena skala penggunaan internet yang sangat besar, dinamika sosial yang kompleks, dan percepatan inovasi digital yang terus berlangsung. Kerangka empat pilar literasi digital nasional serta perkembangan regulasi tentang data pribadi dan transaksi elektronik menunjukkan bahwa fondasi untuk membangun kewargaan digital sudah mulai terbentuk. Namun pekerjaan besar tetap ada: menerjemahkan kerangka itu ke dalam budaya sehari-hari di rumah, sekolah, kampus, kantor, komunitas, dan platform digital. ([APJII](#))

Pada akhirnya, masa depan dunia digital bukan hanya soal mesin yang semakin cerdas, melainkan manusia yang semakin bijak. Teknologi dapat memperluas jangkauan suara kita, tetapi tidak otomatis memurnikan niat kita. Ia dapat mempercepat arus informasi, tetapi tidak menjamin kebenaran. Ia dapat membuka partisipasi, tetapi juga membuka manipulasi. Karena itu, tantangan terbesar kewargaan digital bukan sekadar belajar memakai alat baru, melainkan belajar tetap menjadi manusia yang beradab di tengah alat-alat baru itu. Inilah inti terdalam dari *Digital Citizenship: Etika, Literasi, dan Tanggung Jawab di Dunia Maya*. ([UNESCO](#))

Berikut pelengkap akademik untuk naskah Bapak. Bagian ini dapat langsung ditempatkan pada naskah: **Abstrak** dan **Kata Kunci** di awal, lalu **Glosarium** sebelum **Daftar Pustaka**. Konteksnya relevan karena kewargaan digital kini menjadi isu sentral dalam masyarakat yang semakin terkoneksi: ITU memperkirakan 5,5 miliar orang online pada 2024, sedangkan APJII mencatat pengguna internet Indonesia telah mencapai 221,56 juta jiwa dengan penetrasi 79,5 persen. Di saat yang sama, UNESCO menekankan pentingnya *media and information literacy*, Council of Europe menempatkan *digital citizenship* dalam kerangka hak dan tanggung jawab

demokratis, dan Indonesia telah memperkuat tata kelola digital melalui literasi nasional, UU Pelindungan Data Pribadi 2022, serta perubahan kedua UU ITE pada 2024. ([ITU](#))

Glosarium

Digital citizenship (kewargaan digital) adalah kapasitas individu untuk berpartisipasi secara aktif, aman, etis, dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital, sembari menjalankan hak dan kewajiban demokratisnya di ruang online. ([Portal](#))

Etika digital adalah seperangkat prinsip moral yang membimbing perilaku manusia dalam penggunaan teknologi digital, termasuk penghormatan terhadap martabat orang lain, integritas, dan pengendalian diri dalam interaksi online. ([Portal](#))

Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui media digital secara kritis, aman, dan produktif. ([UNESCO](#))

Media and information literacy (MIL) adalah kompetensi untuk menemukan, menilai, memproduksi, dan menggunakan informasi serta media secara kritis dan bertanggung jawab dalam mendukung kebebasan berekspresi, pendidikan, dan partisipasi sosial. ([UNESCO](#))

Tanggung jawab digital adalah kesadaran bahwa setiap tindakan di dunia maya—mengunggah, membagikan, mengomentari, atau menyimpan informasi—memiliki konsekuensi moral, sosial, dan kadang-kadang hukum. ([Portal](#))

Keamanan digital adalah upaya melindungi diri, akun, perangkat, dan data dari ancaman seperti penipuan daring, pencurian identitas, rekayasa sosial, dan penyalahgunaan akses. ([Siberkreasi](#))

Pelindungan data pribadi adalah keseluruhan upaya untuk melindungi data pribadi dalam seluruh rangkaian pemrosesannya guna menjamin hak konstitusional subjek data. ([JDIH Kemkomdigi](#))

Data pribadi adalah data tentang orang perseorangan yang teridentifikasi atau dapat diidentifikasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui sistem elektronik maupun nonelektronik. ([JDIH Kemkomdigi](#))

Jejak digital adalah rekaman data dan aktivitas yang ditinggalkan seseorang dalam lingkungan digital, baik secara sengaja melalui unggahan maupun tidak sengaja melalui interaksi sistem. Konsep ini berkaitan dengan tanggung jawab, reputasi, dan privasi online. ([Portal](#))

Disinformasi adalah penyebaran informasi salah atau menyesatkan yang dilakukan secara sengaja, sedangkan **misinformasi** adalah penyebaran informasi salah tanpa niat menipu, tetapi tetap dapat merugikan publik. ([UNESCO](#))

Cyberbullying atau perundungan siber adalah tindakan intimidasi, penghinaan, pelecehan, atau penyerangan berulang melalui media digital yang dapat berdampak serius pada kesejahteraan psikologis, terutama pada anak dan remaja. ([UNICEF](#))

Budaya digital adalah nilai, norma, kebiasaan, dan pola interaksi sosial yang terbentuk dalam penggunaan teknologi digital, termasuk cara masyarakat mengekspresikan identitas, menghargai keberagaman, dan membangun ruang bersama yang sehat. ([Siberkreasi](#))

Empat Pilar Literasi Digital (CABE) merujuk pada kerangka literasi digital Indonesia yang menekankan empat dimensi utama, yaitu cakap, aman, budaya, dan etika. ([Siberkreasi](#))

Ruang digital adalah ekosistem sosial yang dimediasi teknologi informasi dan komunikasi, tempat individu dan komunitas berinteraksi, belajar, bekerja, dan berpartisipasi dalam kehidupan publik. ([Portal](#))

AI generatif adalah teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan teks, gambar, suara, atau bentuk konten lain, sehingga menuntut literasi dan etika baru terkait verifikasi, akurasi, dan penggunaan yang bertanggung jawab. ([UNESCO](#))

Daftar Pustaka (APA 7)

APJII. (2024, February 7). *Pengguna internet Indonesia tembus 221 juta orang*. ([APJII](#))

Council of Europe. (n.d.). *Digital citizenship education*. ([Portal](#))

Council of Europe. (n.d.). *Digital citizenship education handbook*. ([Portal](#))

International Telecommunication Union. (2024). *Facts and figures 2024: Internet use*. ([ITU](#))

International Telecommunication Union. (2024). *Measuring digital development: Facts and figures 2024*. ([ITU](#))

Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (n.d.). *Pemerataan literasi digital masyarakat digital*. ([Kementerian Komunikasi dan Digital](#))

Republik Indonesia. (2022). *Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi*. JDIH Kementerian Komunikasi dan Digital. ([JDIH Kemkomdigi](#))

Republik Indonesia. (2024). *Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*. JDIH Kementerian Komunikasi dan Digital. ([JDIH Kemkomdigi](#))

Siberkreasi. (n.d.). *4 Pilar Literasi Digital – CABE (Cakap, Aman, Budaya, Etika)*. ([Siberkreasi](#))

UNESCO. (n.d.). *Media and information literacy*. ([UNESCO](#))

UNESCO. (2024, February 5). *Media and information literacy*. ([UNESCO](#))

UNESCO. (2025, April 12). *Media and information literacy and digital competencies*. ([UNESCO](#))

UNICEF. (n.d.). *Keeping children safe online*. ([UNICEF](#))

Prompting on Writer's account ([Rudy C Tarumingkeng](#)) 22 March 2026

<https://chatgpt.com/c/69bf53ac-b348-8398-9de3-ca8bb6ff6e27>