



Digital Citizenship:

Etika, Literasi, dan
Tanggung Jawab di Dunia Maya

FAKE NEWS

Oleh Rudy C Tarumingkeng

Oleh:

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

Professor of Management NUP: 9903252922

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)

Ketua Dewan Guru Besar, IPB-University, Bogor (2005-2006)

AI - Data Analyst, dan Ketua Senat Akademik, IBM-ASMI, Jakarta 2024-

© RudyCT Academic Series

rudyct75@gmail.com

2 Maret 2026

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

Pendahuluan

Dalam beberapa dekade terakhir, kehidupan manusia mengalami perubahan yang sangat mendasar. Jika dahulu ruang publik dibayangkan sebagai pasar, sekolah, kantor, rumah ibadah, kampus, atau forum tatap muka, maka kini ruang publik itu bertambah dengan kehadiran ruang digital. Di ruang digital, manusia bekerja, belajar, berkomunikasi, membangun jejaring, berdebat, bertransaksi, mencari hiburan, bahkan membentuk identitas sosialnya. Dunia maya bukan lagi sekadar “tambahan” bagi kehidupan nyata, melainkan telah menjadi perpanjangan dari realitas sosial itu sendiri. Karena itu, kehadiran kita di internet tidak cukup dipahami sebagai kehadiran teknis semata, tetapi sebagai kehadiran moral, sosial, budaya, dan bahkan politik. Di sinilah konsep **digital citizenship** atau **kewargaan digital** menjadi sangat penting.

Digital citizenship mengacu pada kemampuan individu untuk berpartisipasi secara bijak, etis, aman, kritis, dan bertanggung jawab dalam lingkungan digital. Seorang warga digital bukan hanya orang yang bisa menggunakan gawai, mengakses internet, mengirim pesan, atau membuat konten. Ia adalah pribadi yang menyadari bahwa setiap

tindakan digital memiliki konsekuensi terhadap diri sendiri dan orang lain. Ia memahami bahwa kebebasan berekspresi di dunia maya harus berjalan bersama tanggung jawab. Ia sadar bahwa informasi harus diverifikasi sebelum dibagikan. Ia mengerti bahwa jejak digital dapat bertahan lama dan memengaruhi reputasi pribadi maupun institusional. Ia juga paham bahwa teknologi dapat menjadi sarana pemberdayaan, tetapi dapat pula menjadi alat manipulasi, diskriminasi, perundungan, dan polarisasi jika tidak diimbangi dengan etika serta literasi yang memadai.

Dalam konteks masyarakat modern, digital citizenship menjadi salah satu kompetensi kunci abad ke-21. Dunia pendidikan membutuhkannya agar siswa dan mahasiswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga pembelajar kritis dan manusia berkarakter. Dunia organisasi membutuhkannya agar transformasi digital tidak melahirkan budaya kerja yang tidak sehat. Dunia pemerintahan membutuhkannya untuk memperkuat demokrasi digital, pelayanan publik, dan partisipasi warga. Dunia keluarga membutuhkannya untuk mendampingi generasi muda yang tumbuh dalam ekosistem layar, algoritma, dan arus informasi tanpa henti.

Masalahnya, perkembangan teknologi sering kali lebih cepat daripada perkembangan kesadaran etis manusia. Banyak orang menjadi sangat mahir menggunakan aplikasi, tetapi belum matang dalam menggunakan kebebasan. Banyak yang aktif di media sosial, tetapi pasif dalam berpikir kritis. Banyak yang senang berbagi, tetapi tidak terbiasa memeriksa kebenaran. Banyak yang merasa berani berpendapat, tetapi lupa pada empati. Banyak yang ingin terlihat, tetapi tidak memikirkan jejak digital. Dengan kata lain, kecanggihan teknologi belum tentu sejalan dengan kedewasaan digital.

Esai ini berupaya menjelaskan digital citizenship secara komprehensif dengan menekankan tiga pilar utama: **etika, literasi, dan tanggung**

jawab di dunia maya. Ketiganya saling berkaitan erat. Etika memberikan arah moral; literasi memberikan kemampuan memahami dan menilai; tanggung jawab memastikan tindakan yang diambil tidak lepas dari konsekuensi sosial. Ketika ketiga unsur ini hadir secara seimbang, ruang digital dapat menjadi ruang yang sehat, kreatif, produktif, dan manusiawi. Sebaliknya, ketika salah satu unsur absen, dunia maya mudah berubah menjadi ruang gaduh, manipulatif, dan merusak kohesi sosial.

1. Memahami Konsep Digital Citizenship

Digital citizenship pada dasarnya adalah konsep yang memperluas makna kewargaan ke dalam ruang digital. Dalam kehidupan bernegara, kewargaan berkaitan dengan hak dan kewajiban, partisipasi, kepatuhan terhadap norma, penghormatan terhadap orang lain, dan kontribusi terhadap kebaikan bersama. Di ruang digital, prinsip-prinsip itu tetap berlaku, meskipun konteksnya berbeda. Pengguna internet memiliki hak untuk mengakses informasi, mengemukakan pendapat, menjaga privasi, dan memperoleh perlindungan dari kejahatan siber. Pada saat yang sama, mereka memiliki kewajiban untuk tidak menyebarkan kebohongan, tidak merugikan orang lain, tidak melanggar privasi, tidak melakukan ujaran kebencian, dan tidak menggunakan teknologi untuk tindakan destruktif.

Digital citizenship bukan sekadar soal keamanan digital, walaupun keamanan adalah bagian penting di dalamnya. Konsep ini lebih luas. Ia mencakup cara orang berpikir, bersikap, berinteraksi, memproduksi informasi, mengonsumsi konten, serta berpartisipasi dalam komunitas daring. Dengan demikian, digital citizenship merupakan gabungan dari aspek teknis, sosial, etis, hukum, dan budaya.

Dalam praktiknya, digital citizenship dapat dipahami melalui beberapa dimensi. Pertama, dimensi **akses**, yaitu sejauh mana seseorang memiliki kesempatan untuk memanfaatkan teknologi digital. Tidak semua orang memiliki kualitas akses yang sama. Kesenjangan infrastruktur, biaya

internet, kualitas perangkat, dan kemampuan penggunaan menciptakan ketimpangan digital. Kedua, dimensi **literasi**, yaitu kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis. Ketiga, dimensi **etika**, yakni kesadaran akan nilai-nilai yang seharusnya membimbing perilaku di ruang digital. Keempat, dimensi **partisipasi**, yaitu keterlibatan aktif dan konstruktif dalam kehidupan sosial, pendidikan, ekonomi, dan politik berbasis digital. Kelima, dimensi **perlindungan**, yang mencakup keamanan data, privasi, dan kesehatan mental di tengah ekosistem digital.

Bayangkan seorang mahasiswa yang setiap hari menggunakan internet untuk kuliah, mencari jurnal, mengirim tugas, berdiskusi, dan berjejaring. Jika ia hanya mampu mengakses sistem pembelajaran, maka ia baru sebatas pengguna teknologi. Namun jika ia mampu memverifikasi sumber, menghormati etika akademik, tidak melakukan plagiarisme, menjaga komunikasi yang santun, dan memakai platform digital untuk membangun kolaborasi ilmiah, maka ia sudah mulai menjadi warga digital yang baik. Contoh ini menunjukkan bahwa digital citizenship lebih berhubungan dengan kualitas partisipasi daripada frekuensi penggunaan.

2. Dunia Maya sebagai Ruang Sosial Baru

Mengapa digital citizenship menjadi penting? Karena dunia maya kini telah menjadi ruang sosial baru. Media sosial, platform pembelajaran, e-commerce, forum diskusi, aplikasi pesan instan, layanan kerja jarak jauh, dan berbagai aplikasi lainnya telah menciptakan struktur interaksi yang unik. Di ruang ini, batas antara privat dan publik menjadi kabur. Seseorang dapat menulis sesuatu di kamar pribadinya, tetapi dalam hitungan detik tulisan itu dapat dibaca ribuan orang. Seseorang dapat bercanda di grup kecil, lalu tangkapan layarnya menyebar luas dan memicu kontroversi. Seseorang dapat membangun reputasi profesional

lewat platform digital, tetapi juga dapat kehilangan kepercayaan publik karena satu unggahan yang tidak bijak.

Dunia maya juga mempercepat arus informasi. Dulu orang mungkin menunggu koran pagi, siaran radio, atau berita televisi. Kini informasi datang tanpa henti melalui notifikasi, timeline, feed, dan rekomendasi algoritmik. Kecepatan ini membawa manfaat besar: akses pengetahuan menjadi lebih luas, komunikasi menjadi lebih efisien, peluang ekonomi terbuka, dan demokratisasi ekspresi meningkat. Tetapi kecepatan yang sama juga memperbesar risiko: hoaks menyebar cepat, emosi kolektif mudah dipanaskan, reputasi dapat dihancurkan sebelum fakta diverifikasi, dan keputusan publik sering dibentuk oleh impuls sesaat, bukan pertimbangan rasional.

Selain itu, dunia maya didorong oleh algoritma yang memilihkan apa yang kita lihat. Banyak pengguna merasa sedang “memilih sendiri” konten yang mereka konsumsi, padahal sebagian besar pilihan itu telah difilter, diprioritaskan, dan direkomendasikan oleh sistem. Hal ini menimbulkan tantangan baru bagi kewargaan digital. Menjadi warga digital yang baik tidak cukup hanya sopan; kita juga harus sadar bahwa lingkungan digital memiliki arsitektur yang dapat memengaruhi persepsi, preferensi, dan perilaku kita.

Di sinilah digital citizenship harus dipahami sebagai upaya membentuk manusia yang tidak larut begitu saja dalam arus teknologi, tetapi mampu mengambil jarak kritis terhadapnya. Teknologi seharusnya menjadi alat untuk memperluas kapasitas manusia, bukan menggantikan penilaian moral manusia.

3. Etika sebagai Fondasi Kewargaan Digital

Etika adalah fondasi dari digital citizenship. Tanpa etika, literasi digital bisa berubah menjadi kecakapan manipulatif. Seseorang mungkin sangat paham cara membuat konten viral, tetapi jika ia menggunakan

kecakapan itu untuk menyebarkan fitnah, maka ia bukan warga digital yang baik. Etika menanyakan pertanyaan mendasar: **Apa yang benar? Apa yang pantas? Apa akibatnya bagi orang lain? Apakah tindakan ini memperkuat martabat manusia atau justru merendharkannya?**

Di dunia maya, etika menjadi penting karena interaksi digital sering mengurangi kedalaman relasi manusia. Dalam komunikasi tatap muka, kita melihat ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh. Kita dapat merasakan dampak emosional dari kata-kata kita secara langsung. Sebaliknya, di ruang digital, jarak fisik dan mediasi layar membuat sebagian orang merasa lebih bebas untuk berkata kasar, merendahkan, atau memprovokasi. Mereka lupa bahwa di balik akun, avatar, atau nama pengguna, tetap ada manusia nyata dengan perasaan, harga diri, dan hak untuk dihormati.

Etika digital setidaknya mencakup beberapa prinsip. Pertama, **penghormatan terhadap martabat manusia**. Setiap orang, terlepas dari perbedaan pandangan, latar belakang, agama, suku, atau pilihan politik, tetap harus diperlakukan sebagai manusia. Ini berarti menolak perundungan siber, doxing, penghinaan, pelecehan, dan berbagai bentuk dehumanisasi digital. Kedua, **kejujuran**. Kejujuran berarti tidak menyebarkan informasi palsu, tidak memalsukan identitas untuk menipu, tidak memanipulasi bukti, dan tidak mencuri karya orang lain. Ketiga, **keadilan**. Prinsip ini penting dalam berbagi informasi, mengelola komunitas digital, dan merespons konflik. Keempat, **empati**. Dunia digital membutuhkan empati justru karena kedekatan emosional mudah hilang dalam komunikasi berbasis layar. Kelima, **kesadaran konsekuensi**. Apa yang diunggah hari ini dapat berdampak pada masa depan karier, relasi, bahkan keamanan seseorang.

Misalnya, seorang guru menerima video pendek tentang perilaku seorang siswa yang dianggap lucu. Jika video itu dibagikan tanpa persetujuan dan kemudian menjadi bahan ejekan publik, maka yang

terjadi bukanlah hiburan, melainkan pelanggaran etika. Contoh ini menunjukkan bahwa sesuatu yang tampak sepele bisa memiliki dampak serius ketika dilihat dari perspektif martabat manusia.

Etika digital juga menuntut pengendalian diri. Tidak semua yang bisa diunggah harus diunggah. Tidak semua yang benar harus dikatakan dengan cara yang brutal. Tidak semua perbedaan pandangan harus direspons dengan penghinaan. Dalam konteks ini, kebijaksanaan menjadi bagian dari etika. Kebijaksanaan berarti mengetahui kapan harus berbicara, bagaimana berbicara, dan kapan harus diam demi mencegah kerusakan yang lebih besar.

4. Literasi Digital: Dari Keterampilan Teknis ke Nalar Kritis

Jika etika adalah kompas moral, maka literasi digital adalah kemampuan navigasi. Banyak orang menyamakan literasi digital dengan kemampuan menggunakan perangkat atau aplikasi. Padahal literasi digital jauh lebih luas. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, memahami, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan, dan mengomunikasikan informasi melalui teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab.

Dalam konteks modern, literasi digital dapat dibagi ke beberapa lapisan. Pertama, **literasi teknis**, yaitu kemampuan dasar menggunakan perangkat, aplikasi, platform, dan layanan digital. Kedua, **literasi informasi**, yaitu kemampuan mencari, memilih, dan menilai kualitas informasi. Ketiga, **literasi media**, yakni kemampuan memahami bagaimana pesan diproduksi, dibingkai, dan didistribusikan. Keempat, **literasi data**, yang berkaitan dengan kemampuan membaca angka, grafik, statistik, dan klaim berbasis data. Kelima, **literasi algoritmik**, yaitu kesadaran bahwa apa yang muncul di layar kita tidak netral, melainkan dipengaruhi oleh sistem rekomendasi dan model bisnis platform.

Salah satu tantangan terbesar di era digital adalah banjir informasi. Bukan kekurangan informasi yang menjadi masalah utama, melainkan

kelebihan informasi yang tidak tersaring. Dalam kondisi seperti ini, orang mudah tertipu oleh judul provokatif, gambar yang diedit, kutipan palsu, atau narasi yang tampak meyakinkan tetapi tidak memiliki dasar faktual. Karena itu, warga digital yang baik harus belajar bertanya: siapa sumbernya, kapan dipublikasikan, apa konteksnya, apakah ada bukti pendukung, apakah media lain juga melaporkan hal yang sama, dan apakah informasi itu mengandung bias tertentu.

Di ruang pendidikan, literasi digital sangat penting untuk mencegah plagiarisme dan mendorong integritas akademik. Seorang mahasiswa mungkin mudah menyalin artikel dari internet atau menggunakan AI generatif tanpa refleksi. Namun literasi digital yang matang mengajarkan bahwa informasi harus dipahami, diolah, diberi atribusi, dan dipertanggungjawabkan secara akademis. Teknologi memang mempercepat pekerjaan, tetapi tidak boleh menggantikan proses berpikir.

Contoh lain dapat diambil dari kehidupan sehari-hari. Seorang anggota keluarga menerima pesan berantai tentang bahaya suatu vaksin, obat, atau kebijakan tertentu. Tanpa literasi digital, ia mungkin segera membagikannya ke grup keluarga karena merasa sedang menolong orang lain. Namun dengan literasi digital, ia akan memeriksa sumber, membandingkan dengan lembaga resmi, dan menyadari bahwa niat baik tanpa verifikasi dapat menghasilkan kerugian publik.

Dengan demikian, literasi digital bukan hanya soal "pintar internet," melainkan kemampuan memadukan keterampilan teknis, daya kritis, nalar etis, dan kesadaran sosial.

5. Tanggung Jawab di Dunia Maya

Dalam setiap bentuk kewargaan, hak selalu berjalan bersama tanggung jawab. Hal yang sama berlaku di ruang digital. Kebebasan berbicara tidak identik dengan kebebasan melukai. Kebebasan berekspresi tidak berarti

kebal dari konsekuensi. Tanggung jawab digital berarti kesiapan individu untuk mempertimbangkan dampak dari tindakan daringnya terhadap diri sendiri, orang lain, organisasi, dan masyarakat.

Tanggung jawab digital setidaknya menyentuh empat ranah. Pertama, **tanggung jawab terhadap diri sendiri**. Ini mencakup pengelolaan waktu layar, perlindungan data pribadi, pengendalian emosi, dan pemeliharaan kesehatan mental. Banyak orang merasa lelah, cemas, iri, atau marah karena konsumsi media sosial yang berlebihan, tetapi tidak menyadari bahwa pola digital mereka sendiri ikut berkontribusi terhadap kondisi tersebut. Menjadi warga digital yang bertanggung jawab berarti mampu mendisiplinkan diri dalam menggunakan teknologi.

Kedua, **tanggung jawab terhadap orang lain**. Ini berarti menghormati privasi, tidak menyebarkan konten tanpa izin, tidak melakukan body shaming, tidak membagikan data sensitif, dan tidak menyerang orang dengan kata-kata yang merendahkan. Di dunia maya, kerugian terhadap orang lain sering dianggap abstrak, padahal bisa sangat nyata. Reputasi dapat hancur, pekerjaan dapat hilang, relasi sosial dapat rusak, dan kesehatan mental dapat terganggu.

Ketiga, **tanggung jawab terhadap komunitas**. Setiap platform digital pada dasarnya adalah ekosistem sosial. Kualitas komunitas digital sangat dipengaruhi oleh perilaku anggotanya. Jika mayoritas anggota menyukai provokasi, hoaks, dan penghinaan, maka kultur komunitas menjadi toksik. Sebaliknya, jika anggota membiasakan dialog yang sehat, klarifikasi, dan penghormatan pada fakta, maka komunitas menjadi ruang belajar bersama. Karena itu, tanggung jawab digital juga bersifat kolektif.

Keempat, **tanggung jawab terhadap masyarakat dan demokrasi**. Di era digital, opini publik sangat dipengaruhi oleh arus informasi daring. Penyebaran disinformasi, propaganda, dan manipulasi emosi dapat merusak kepercayaan sosial. Dalam konteks ini, setiap warga digital

memiliki tanggung jawab untuk tidak menjadi mata rantai penyebaran kebohongan. Bahkan tindakan sederhana seperti menahan diri untuk tidak langsung membagikan pesan yang belum terverifikasi sudah merupakan bentuk kontribusi penting terhadap kesehatan ruang publik.

6. Jejak Digital dan Permanensi Tindakan

Salah satu aspek terpenting dari digital citizenship adalah kesadaran tentang **jejak digital**. Banyak orang memperlakukan dunia maya seolah-olah segala sesuatu akan berlalu begitu saja. Padahal, unggahan, komentar, foto, video, dan interaksi digital dapat direkam, disimpan, diarsipkan, disalin, dan disebarluaskan kembali. Bahkan jika konten dihapus, salinannya mungkin sudah ada di tempat lain.

Jejak digital memiliki dua sisi. Di satu sisi, ia dapat menjadi aset. Portofolio digital, reputasi profesional, publikasi ilmiah, kontribusi sosial, dan konten edukatif dapat memperkuat identitas seseorang. Di sisi lain, jejak digital juga dapat menjadi beban. Unggahan emosional, ujaran kasar, foto tidak pantas, atau tindakan tidak etis di masa lalu dapat muncul kembali dan memengaruhi penilaian publik, peluang kerja, maupun kepercayaan institusi.

Kesadaran akan jejak digital seharusnya mendorong kehati-hatian, bukan ketakutan. Artinya, kita perlu belajar membedakan antara spontanitas yang wajar dan impulsivitas yang merugikan. Dunia digital tidak selalu memberi kesempatan kedua yang mudah. Oleh sebab itu, salah satu pertanyaan penting sebelum mengunggah sesuatu adalah: **Apakah saya siap jika konten ini dilihat oleh mahasiswa, kolega, atasan, keluarga, atau publik beberapa tahun dari sekarang?**

Dalam pendidikan, kesadaran ini sangat penting bagi generasi muda. Remaja dan mahasiswa sering tumbuh dalam budaya berbagi yang sangat cepat. Mereka mungkin belum menyadari bahwa dunia profesional kelak akan memeriksa kehadiran digital mereka. Karena itu,

literasi mengenai jejak digital perlu diajarkan sejak dini, bukan dalam nada menakut-nakuti, tetapi sebagai bagian dari pembentukan karakter dan kedewasaan.

7. Hoaks, Disinformasi, dan Krisis Kebenaran

Salah satu ancaman terbesar terhadap kewargaan digital adalah penyebaran hoaks dan disinformasi. Hoaks adalah informasi palsu yang dibuat atau dibagikan seolah-olah benar. Disinformasi lebih luas lagi: ia adalah penyebaran informasi yang salah atau menyesatkan, sering kali dengan tujuan memengaruhi opini, memecah belah, atau memperoleh keuntungan tertentu. Dalam masyarakat digital, hoaks tidak sekadar masalah teknis; ia adalah masalah etika, literasi, dan tanggung jawab sekaligus.

Mengapa hoaks mudah menyebar? Salah satu jawabannya adalah karena hoaks sering dirancang untuk menarik emosi, bukan akal sehat. Konten yang memicu kemarahan, ketakutan, kebanggaan kelompok, atau rasa curiga cenderung lebih cepat dibagikan. Orang merasa terdorong untuk "segera memberitahu" orang lain tanpa sempat memverifikasi. Selain itu, algoritma platform sering memberi prioritas pada konten yang memancing keterlibatan tinggi, sehingga informasi emosional dan sensasional mendapat keuntungan struktural.

Dari perspektif digital citizenship, melawan hoaks bukan hanya tugas negara, media, atau platform; itu juga tugas warga. Seorang warga digital yang bertanggung jawab harus memiliki kebiasaan verifikasi. Ia perlu memahami perbedaan antara opini dan fakta, antara satire dan berita, antara kutipan asli dan kutipan palsu, antara potongan video dan konteks utuh. Ia juga harus menyadari bahwa tidak semua yang viral layak dipercaya.

Bayangkan sebuah kasus sederhana. Di sebuah grup komunitas, beredar kabar bahwa suatu sekolah telah menerapkan kebijakan kontroversial

yang dianggap merugikan siswa. Orang tua marah, unggahan tersebar, dan reputasi sekolah menurun. Beberapa hari kemudian diketahui bahwa informasi itu berasal dari potongan dokumen lama yang konteksnya berbeda. Dalam kasus seperti ini, kerusakan sosial sudah lebih dulu terjadi sebelum klarifikasi muncul. Inilah sebabnya mengapa tanggung jawab untuk memverifikasi informasi sangat penting.

Krisis kebenaran di era digital juga berkaitan dengan kelelahan kognitif. Karena terlalu banyak informasi yang bersaing, sebagian orang tidak lagi mencari kebenaran, melainkan memilih informasi yang paling sesuai dengan emosi atau identitas kelompoknya. Di sinilah pendidikan kewargaan digital perlu melatih kebiasaan intelektual: sabar, kritis, terbuka terhadap koreksi, dan tidak tergesa-gesa menyimpulkan.

8. Privasi, Data Pribadi, dan Keamanan Digital

Digital citizenship tidak bisa dilepaskan dari isu privasi dan keamanan. Di dunia maya, data pribadi menjadi sangat berharga. Identitas, nomor telepon, lokasi, kebiasaan belanja, preferensi politik, jaringan pertemanan, bahkan pola perilaku dapat dikumpulkan, dianalisis, dan dimonetisasi. Banyak orang menikmati kemudahan layanan digital, tetapi tidak selalu memahami bahwa di balik kemudahan itu ada pertukaran data yang kompleks.

Menjadi warga digital yang baik berarti memiliki kesadaran dasar tentang data pribadi. Informasi apa yang sebaiknya dibagikan? Siapa yang dapat mengaksesnya? Bagaimana cara melindungi akun? Mengapa kata sandi kuat, autentikasi dua faktor, dan kehati-hatian terhadap tautan mencurigakan penting? Ini bukan semata soal paranoia, melainkan kebiasaan sehat dalam lingkungan yang berisiko.

Privasi juga menyangkut penghormatan pada data orang lain. Banyak pelanggaran etis bermula dari kebiasaan membagikan foto, nomor telepon, dokumen, atau percakapan tanpa izin. Dalam budaya digital

yang serba cepat, orang sering lupa bahwa privasi adalah bagian dari martabat. Menyebarkan tangkapan layar percakapan pribadi untuk mempermalukan orang lain, misalnya, bisa menjadi tindakan yang sangat merusak.

Dalam konteks organisasi, isu ini lebih serius lagi. Kebocoran data pelanggan, penggunaan data karyawan secara tidak transparan, atau pengawasan digital yang berlebihan dapat menimbulkan persoalan etis dan hukum. Oleh karena itu, digital citizenship juga relevan bagi institusi. Organisasi yang matang secara digital tidak hanya mengadopsi teknologi, tetapi juga membangun tata kelola data yang bertanggung jawab.

9. Media Sosial, Identitas, dan Budaya Pencitraan

Media sosial adalah arena utama di mana digital citizenship diuji setiap hari. Platform-platform ini memungkinkan orang membangun identitas, berbagi pengalaman, menunjukkan kompetensi, mencari pengakuan, dan berjejaring. Namun media sosial juga mendorong budaya pencitraan, perbandingan sosial, dan pencarian validasi melalui angka: jumlah like, komentar, tayangan, dan pengikut.

Di satu sisi, media sosial membuka peluang besar untuk edukasi, advokasi, bisnis, dan kolaborasi. Banyak guru, dosen, pelaku UMKM, aktivis sosial, dan profesional membangun dampak positif melalui konten yang informatif dan inspiratif. Di sisi lain, media sosial dapat menciptakan tekanan psikologis. Orang merasa harus tampil sempurna, harus selalu aktif, harus mengikuti tren, harus segera bereaksi, dan harus memenangkan perhatian. Akibatnya, identitas digital menjadi semakin performatif: yang penting bukan siapa diri kita, melainkan bagaimana kita terlihat.

Digital citizenship yang sehat mengajarkan keseimbangan. Identitas digital boleh dibangun, tetapi tidak boleh mengorbankan keaslian.

Kehadiran digital boleh dirawat, tetapi tidak harus menjadi panggung narsisme yang melelahkan. Ekspresi diri boleh dilakukan, tetapi bukan dengan cara merendahkan orang lain. Selain itu, warga digital perlu menyadari bahwa media sosial cenderung menampilkan potongan realitas yang sudah diseleksi. Membandingkan kehidupan nyata kita dengan highlight kehidupan orang lain adalah resep cepat menuju kecemasan dan ketidakpuasan.

Dari perspektif etika, budaya pencitraan menjadi berbahaya ketika ia melahirkan manipulasi. Misalnya, seseorang menyebarkan narasi kepedulian sosial semata-mata untuk citra, padahal tindakannya eksploitatif. Atau sebuah akun menampilkan kesuksesan berlebihan yang sebenarnya dibangun di atas penipuan. Di sinilah kejujuran kembali menjadi inti kewargaan digital.

10. Cyberbullying dan Krisis Empati

Perundungan siber atau **cyberbullying** adalah salah satu bentuk kegagalan paling jelas dari digital citizenship. Cyberbullying dapat berupa ejekan, penghinaan, ancaman, penyebaran rumor, pengucilan daring, pelecehan, hingga penyebaran konten memalukan tanpa izin. Yang membuatnya berbahaya adalah sifatnya yang dapat terjadi terus-menerus, menjangkau audiens luas, dan sulit dihindari korban.

Berbeda dengan perundungan tradisional yang mungkin terbatas pada ruang dan waktu tertentu, cyberbullying bisa mengikuti korban ke mana pun ia membawa perangkatnya. Korban tidak hanya malu di satu tempat, tetapi dapat terus merasa diawasi, diejek, dan dihantui. Dampaknya bisa sangat serius: stres, kecemasan, depresi, penurunan prestasi, isolasi sosial, bahkan pada kasus ekstrem dapat mendorong tindakan fatal.

Akar dari cyberbullying sering kali adalah hilangnya empati. Layar menciptakan jarak emosional. Orang tidak melihat air mata korban, tidak

mendengar suara bergetar, dan tidak merasakan keheningan yang menyakitkan setelah hinaan dilemparkan. Karena itu, pendidikan kewargaan digital harus menekankan bahwa komunikasi digital tetap komunikasi antarmanusia. Kesopanan bukan kelemahan. Empati bukan aksesori. Ia adalah syarat minimum agar ruang digital tetap manusiawi.

Di sekolah dan kampus, pencegahan cyberbullying tidak cukup hanya dengan aturan. Perlu ada budaya. Guru, dosen, dan pimpinan perlu menanamkan bahwa humor tidak boleh menjadi topeng kekerasan, bahwa viralitas bukan pembenaran, dan bahwa keberanian sejati justru tampak saat seseorang menolak ikut menertawakan penghinaan terhadap orang lain.

11. Hak Cipta, Plagiarisme, dan Integritas Digital

Di era kelimpahan konten, banyak orang lupa bahwa karya digital tetap memiliki pemilik, konteks, dan nilai. Gambar, tulisan, musik, video, desain, data, dan presentasi sering disalin begitu saja seolah semuanya "gratis" hanya karena tersedia di internet. Padahal etika digital menuntut penghormatan terhadap hak cipta, atribusi, dan integritas intelektual.

Dalam dunia akademik, isu ini sangat penting. Mahasiswa yang menyalin isi artikel tanpa sitasi bukan hanya melanggar aturan teknis, tetapi juga melanggar etika keilmuan. Dalam dunia profesional, menggunakan desain orang lain tanpa izin atau mengambil foto dari internet tanpa kredit juga merupakan bentuk ketidakjujuran. Teknologi memudahkan penyalinan, tetapi kemudahan itu tidak menghapus kewajiban moral untuk menghormati karya orang lain.

Kemunculan AI generatif memperumit persoalan ini. Kini orang dapat menghasilkan teks, gambar, dan presentasi dengan cepat. Namun kemudahan produksi tidak boleh menghilangkan tanggung jawab intelektual. Pengguna tetap harus memeriksa akurasi, mengedit hasil, memahami isi, dan menghindari klaim palsu seolah-olah seluruh proses

adalah hasil kerja mandiri. Dalam konteks pendidikan, integritas digital semakin menuntut pembimbingan yang matang: bukan melarang teknologi secara mutlak, tetapi mengajarkan penggunaannya secara etis dan bertanggung jawab.

12. Digital Citizenship dalam Pendidikan

Pendidikan adalah arena strategis untuk membangun digital citizenship. Sekolah dan perguruan tinggi tidak cukup hanya menyediakan laboratorium komputer, platform pembelajaran daring, atau akses internet. Mereka juga harus membentuk karakter digital. Artinya, pembelajaran teknologi harus berjalan bersama pembelajaran nilai.

Guru dan dosen memiliki peran penting sebagai teladan. Jika pendidik sendiri menyebarkan informasi tanpa verifikasi, mempermalukan siswa secara daring, atau mengabaikan etika komunikasi digital, maka pesan pendidikan menjadi kontradiktif. Sebaliknya, ketika pendidik menunjukkan kebiasaan sitasi yang benar, berdiskusi dengan santun, menghargai privasi, dan menggunakan platform secara profesional, mahasiswa belajar bukan hanya dari materi, tetapi dari praktik.

Kurikulum digital citizenship idealnya mencakup topik-topik seperti keamanan akun, privasi data, etika komunikasi, verifikasi informasi, jejak digital, hak cipta, penggunaan AI secara etis, dan kesehatan mental digital. Namun yang lebih penting daripada daftar topik adalah pendekatannya. Digital citizenship tidak efektif diajarkan hanya lewat ceramah normatif. Ia perlu dihidupkan melalui studi kasus, simulasi, refleksi, proyek kolaboratif, dan diskusi dilematis.

Misalnya, mahasiswa dapat diajak menganalisis kasus viral yang melibatkan hoaks, pembunuhan karakter, atau kebocoran data. Mereka diminta menilai dari sisi etika, literasi, hukum, dan dampak sosial. Pendekatan semacam ini membantu mereka memahami bahwa

kewargaan digital bukan teori abstrak, melainkan persoalan nyata yang mereka hadapi setiap hari.

13. Peran Keluarga dalam Membentuk Warga Digital

Keluarga adalah sekolah pertama bagi kewargaan digital. Anak-anak tidak belajar hanya dari nasihat, tetapi juga dari kebiasaan yang mereka lihat. Jika orang tua sendiri kecanduan gawai, mudah percaya hoaks, suka menyebarkan aib orang lain, atau memotret segala hal tanpa memikirkan privasi, maka anak akan menyerap pola yang sama.

Sebaliknya, jika keluarga membangun budaya dialog, verifikasi informasi, dan penggunaan teknologi yang seimbang, maka fondasi kewargaan digital akan lebih kuat.

Peran keluarga bukan semata mengawasi, tetapi mendampingi. Dunia digital terlalu kompleks jika hanya dihadapi dengan larangan. Anak dan remaja perlu diajak bicara tentang risiko, peluang, etika, dan jejak digital. Mereka perlu merasa aman untuk bercerita jika mengalami pelecehan daring, tekanan sosial, atau paparan konten berbahaya. Keluarga yang hanya menghukum tanpa membangun kepercayaan sering membuat anak memilih diam.

Dalam konteks ini, orang tua juga perlu terus belajar. Kesenjangan generasi digital sering membuat orang tua merasa tertinggal, sedangkan anak merasa lebih tahu. Namun kewibawaan moral tidak selalu bergantung pada kecakapan teknis. Orang tua mungkin tidak memahami semua aplikasi terbaru, tetapi mereka dapat tetap mengajarkan prinsip-prinsip dasar: hormat, jujur, bijak, dan bertanggung jawab.

14. Digital Citizenship dalam Organisasi dan Dunia Kerja

Di dunia kerja, digital citizenship semakin penting karena hampir semua organisasi bergerak menuju transformasi digital. Karyawan berkomunikasi lewat email, platform kolaborasi, grup pesan instan,

konferensi video, dan sistem berbasis cloud. Reputasi organisasi juga dipengaruhi oleh perilaku digital anggotanya. Satu unggahan karyawan bisa berdampak pada citra institusi. Satu kelalaian keamanan bisa menimbulkan kerugian besar.

Karena itu, organisasi perlu membangun budaya digital yang sehat. Budaya ini mencakup etika komunikasi daring, penggunaan data secara bertanggung jawab, keamanan informasi, penghormatan terhadap privasi rekan kerja, dan kesadaran bahwa platform internal bukan ruang tanpa aturan. Organisasi juga perlu berhati-hati agar digitalisasi tidak berubah menjadi pengawasan yang dehumanistik. Teknologi monitoring produktivitas, misalnya, harus dikelola dengan prinsip transparansi dan proporsionalitas.

Selain itu, digital citizenship di tempat kerja juga menyangkut profesionalisme. Menjawab pesan dengan sopan, tidak menyebarkan rumor internal, tidak membocorkan informasi sensitif, dan tidak menggunakan kanal digital kantor untuk perundungan adalah bagian dari etika profesional modern. Di era kerja hibrida, kemampuan menjaga hubungan yang sehat melalui media digital menjadi kompetensi organisasi yang sangat penting.

15. Demokrasi Digital dan Partisipasi Publik

Ruang digital telah mengubah cara warga berpartisipasi dalam kehidupan publik. Orang dapat mengkritik kebijakan, menandatangani petisi, menyuarakan solidaritas, mengorganisasi aksi sosial, dan mengakses layanan publik secara daring. Ini membuka peluang besar bagi demokratisasi partisipasi. Namun demokrasi digital juga rapuh. Ia mudah dirusak oleh disinformasi, bot, polarisasi, serangan identitas, dan budaya diskusi yang miskin empati.

Warga digital yang baik harus mampu membedakan antara kritik dan kebencian, antara advokasi dan manipulasi, antara partisipasi dan mob

mentality. Demokrasi membutuhkan kebebasan, tetapi juga membutuhkan kualitas percakapan publik. Jika ruang digital dipenuhi fitnah, teriakan, dan kemarahan tanpa nalar, maka partisipasi menjadi bising tetapi tidak produktif.

Di sinilah digital citizenship memiliki dimensi kenegaraan. Ia membantu warga menggunakan teknologi untuk memperkuat, bukan melemahkan, kehidupan demokratis. Ini berarti membiasakan argumentasi berbasis fakta, mendengar pihak lain, tidak membagikan konten provokatif yang belum diverifikasi, dan tidak menganggap lawan pendapat sebagai musuh yang harus dihancurkan.

16. Kesehatan Mental dan Keseimbangan Digital

Salah satu aspek yang semakin mendapat perhatian dalam diskursus digital citizenship adalah kesehatan mental. Dunia maya memberi konektivitas, tetapi juga dapat memicu kelelahan, kecemasan, FOMO, ketergantungan, dan fragmentasi perhatian. Banyak orang merasa selalu harus online, selalu responsif, dan selalu hadir dalam arus percakapan digital. Akibatnya, ruang batin menjadi penuh, tetapi tidak tenang.

Menjadi warga digital yang bertanggung jawab juga berarti merawat diri. Ini mencakup kemampuan menetapkan batas, mengatur waktu layar, memilih konten yang dikonsumsi, dan memberi ruang bagi keheningan. Tidak semua notifikasi harus ditanggapi. Tidak semua perdebatan harus dimasuki. Tidak semua platform harus diikuti. Dalam masyarakat yang menghargai kecepatan, kemampuan untuk berhenti dan menilai justru merupakan bentuk kedewasaan.

Keseimbangan digital juga penting bagi produktivitas intelektual. Banjir stimulasi dapat membuat perhatian menjadi dangkal. Orang membaca banyak, tetapi mencerna sedikit. Ia berpindah dari satu konten ke konten lain tanpa sempat merenung. Karena itu, digital citizenship yang matang perlu diimbangi dengan kebiasaan reflektif: membaca mendalam,

menulis, berdialog, dan membangun relasi yang tidak semata-mata ditentukan oleh ritme algoritma.

17. Menuju Budaya Digital yang Beradab

Pada akhirnya, digital citizenship bukan hanya proyek individu, tetapi juga proyek peradaban. Pertanyaannya bukan sekadar apakah seseorang bisa menggunakan teknologi, melainkan **masyarakat macam apa yang ingin kita bangun dengan teknologi**. Apakah ruang digital akan menjadi tempat tumbuhnya pengetahuan, solidaritas, kreativitas, dan partisipasi yang sehat? Ataukah ia menjadi arena kebisingan, manipulasi, penghinaan, dan kelelahan kolektif?

Budaya digital yang beradab memerlukan beberapa syarat. Pertama, **nilai**: kejujuran, hormat, empati, dan tanggung jawab harus terus diajarkan. Kedua, **kemampuan**: warga perlu dilatih untuk berpikir kritis, memverifikasi, dan melindungi diri. Ketiga, **tata kelola**: institusi pendidikan, organisasi, platform, dan negara perlu menyediakan aturan yang adil dan perlindungan yang memadai. Keempat, **keteladanan**: pemimpin, pendidik, orang tua, dan figur publik harus menunjukkan perilaku digital yang layak ditiru.

Dalam konteks Indonesia yang majemuk, digital citizenship menjadi semakin relevan. Masyarakat yang beragam memerlukan ruang digital yang tidak memelihara prasangka, tetapi membangun dialog. Negara yang sedang bertransformasi secara digital memerlukan warga yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki karakter. Generasi muda yang hidup dekat dengan internet memerlukan pendampingan agar tidak sekadar menjadi konsumen platform, tetapi produsen nilai.

Kesimpulan

Digital citizenship adalah salah satu kebutuhan paling mendesak dalam masyarakat kontemporer. Ia menuntut lebih dari sekadar kemampuan

teknis menggunakan perangkat atau aplikasi. Ia menuntut **etika** agar perilaku digital diarahkan oleh nilai yang menghormati martabat manusia. Ia menuntut **literasi** agar warga mampu memilah informasi, memahami media, dan tidak mudah dimanipulasi. Ia menuntut **tanggung jawab** agar kebebasan digital tidak berubah menjadi kerusakan sosial.

Dunia maya telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Karena itu, kualitas ruang digital sangat ditentukan oleh kualitas moral dan intelektual warganya. Warga digital yang baik tidak hanya pandai mengunggah, tetapi juga pandai menahan diri. Ia tidak hanya cepat merespons, tetapi juga cermat memverifikasi. Ia tidak hanya berani berbicara, tetapi juga tahu cara menghormati orang lain. Ia tidak hanya mengejar perhatian, tetapi juga memikirkan dampak. Ia sadar bahwa layar tidak menghapus kemanusiaan.

Di tengah arus teknologi yang semakin cepat, pertanyaan paling penting bukanlah apakah dunia akan semakin digital—karena itu sudah pasti. Pertanyaan yang lebih mendalam adalah: **apakah manusia akan menjadi lebih bijak, lebih beretika, dan lebih bertanggung jawab dalam dunia yang semakin digital itu?** Jika jawabannya ingin positif, maka pendidikan kewarganegaraan digital harus menjadi agenda bersama—di rumah, di sekolah, di kampus, di organisasi, dan di masyarakat luas. Dengan demikian, dunia maya tidak hanya menjadi ruang koneksi, tetapi juga ruang pembentukan karakter dan peradaban.

Berikut **glosarium ringkas** dan **daftar referensi** untuk topik “*Digital Citizenship: Etika, Literasi, dan Tanggung Jawab di Dunia Maya*”. Saya susun dengan menyeimbangkan sumber **konseptual, kebijakan,** dan

pendidikan dari lembaga-lembaga otoritatif, serta saya tambahkan beberapa rujukan yang relevan untuk konteks Indonesia. ([UNESCO](#))

Glosarium

Digital citizenship / kewargaan digital: kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif, aman, kritis, dan bertanggung jawab dalam masyarakat digital, termasuk menjalankan hak dan kewajiban secara online. ([Portal](#))

Digital competence / kompetensi digital: gabungan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang memungkinkan seseorang menggunakan teknologi digital secara percaya diri, kritis, dan aman. ([Pact for Skills](#))

Literasi digital: kemampuan untuk mengakses, memahami, menilai, menggunakan, dan mencipta informasi atau konten digital secara efektif dan bertanggung jawab. ([Pact for Skills](#))

Media and Information Literacy (MIL): seperangkat kompetensi yang membantu individu berpikir kritis terhadap informasi, media, dan teknologi digital, agar dapat memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak buruknya. ([UNESCO](#))

Etika digital: prinsip moral yang membimbing perilaku seseorang di ruang digital, seperti kejujuran, penghormatan, empati, keadilan, dan tanggung jawab. Dalam konteks Indonesia, etika digital juga menjadi salah satu pilar literasi digital nasional. ([gnld.siberkreasi.id](#))

Keamanan digital: upaya melindungi perangkat, akun, data, dan aktivitas daring dari ancaman seperti peretasan, phishing, malware, atau penyalahgunaan identitas. Dalam kerangka Indonesia, aspek ini juga termasuk pilar "aman" dalam literasi digital. ([gnld.siberkreasi.id](#))

Budaya digital: cara hidup, kebiasaan, norma, dan ekspresi sosial yang terbentuk melalui penggunaan teknologi digital. Dalam kerangka literasi digital Indonesia, budaya digital dipahami sebagai penggunaan ruang

digital yang selaras dengan nilai kebangsaan dan keberagaman.

(gnld.siberkreasi.id)

Hak dan tanggung jawab digital: hak untuk mengakses, mengekspresikan diri, dan memperoleh perlindungan di ruang digital, disertai tanggung jawab untuk tidak merugikan orang lain, tidak melanggar hukum, dan menjaga integritas perilaku daring. ([Portal](#))

Jejak digital (digital footprint): rekam jejak data, unggahan, komentar, pencarian, atau interaksi seseorang di internet yang dapat tersimpan dan memengaruhi reputasi di masa depan. Kesadaran tentang tindakan digital dan dampaknya merupakan bagian penting dari kompetensi kewargaan digital. ([ISTE](#))

Privasi digital: hak individu untuk mengendalikan data pribadinya dan membatasi akses pihak lain terhadap informasi yang bersifat personal. Di Indonesia, payung hukumnya diperkuat oleh UU Pelindungan Data Pribadi yang berlaku sejak 17 Oktober 2024. (djkgpm.komdigi.go.id)

Pelindungan data pribadi: seperangkat prinsip, aturan, dan mekanisme untuk menjaga data pribadi agar tidak digunakan, dibocorkan, atau diproses secara sewenang-wenang. (djkgpm.komdigi.go.id)

Cyberbullying / perundungan siber: perundungan yang menggunakan teknologi digital, misalnya melalui media sosial, platform pesan, gim daring, atau telepon seluler, dan ditujukan untuk menakut-nakuti, membuat marah, atau mempermalukan target. ([UNICEF](#))

Misinformation / misinformasi: informasi salah atau menyesatkan yang dibagikan tanpa niat jahat atau tanpa kesadaran bahwa informasi itu keliru. ([OECD](#))

Disinformation / disinformasi: informasi salah atau menyesatkan yang disebar dengan sengaja untuk memengaruhi opini, menipu, memecah belah, atau memperoleh keuntungan tertentu. ([OECD](#))

Algoritma: seperangkat aturan atau proses komputasional yang digunakan platform digital untuk memilih, menyusun, dan merekomendasikan konten. Dalam praktiknya, algoritma memengaruhi apa yang dilihat pengguna. Kesadaran terhadap mekanisme ini termasuk bagian dari kecakapan digital yang lebih maju. ([Pact for Skills](#))

Digital well-being / kesejahteraan digital: kondisi ketika penggunaan teknologi mendukung kesehatan mental, keseimbangan hidup, relasi sosial, dan produktivitas, bukan sebaliknya. ISTE menekankan bahwa pendidikan kewargaan digital tidak cukup berisi larangan, tetapi perlu membimbing siswa menjadi pengguna teknologi yang sehat dan reflektif. ([ISTE](#))

Plagiarisme digital: tindakan mengambil atau menggunakan karya orang lain dari internet tanpa pengakuan, atribusi, atau izin yang layak. Ini merupakan pelanggaran etika dan integritas akademik. Penghormatan terhadap karya dan tanggung jawab penggunaan teknologi merupakan bagian penting dari kerangka kewargaan digital yang dipopulerkan Mike Ribble. ([Google Books](#))

Netiquette / etiket digital: tata krama dalam berkomunikasi di ruang digital, misalnya menggunakan bahasa yang sopan, tidak menyerang orang lain, dan menghormati konteks komunikasi. Dalam tradisi digital citizenship, etiket digital merupakan salah satu unsur inti perilaku bertanggung jawab. ([Google Books](#))

Partisipasi digital: keterlibatan warga dalam belajar, bekerja, berjejaring, berdiskusi, berkolaborasi, dan berkontribusi bagi komunitas melalui teknologi digital. ([Portal](#))

Empat pilar literasi digital Indonesia (CABE): kerangka nasional literasi digital yang menekankan **Cakap, Aman, Budaya,** dan **Etika** sebagai dasar penggunaan teknologi secara positif, kreatif, dan produktif. (gnld.siberkreasi.id)

Daftar Referensi

A. Referensi inti internasional

UNESCO. *Media and Information Literacy*. UNESCO. Sumber ini menegaskan bahwa MIL membantu warga berinteraksi secara kritis dengan informasi, menavigasi lingkungan digital secara aman, dan membangun kepercayaan pada ekosistem informasi serta teknologi digital. ([UNESCO](#))

UNESCO. (2025). *Media and Information Literacy and Digital Competencies*. UNESCO. Rujukan ini menekankan bahwa literasi media dan informasi tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membutuhkan pemikiran kritis dan kesadaran etis, termasuk dalam menghadapi AI generatif. ([UNESCO](#))

UNESCO. *Media and information literate citizens*. UNESCO. Dokumen ini berguna untuk memperkuat dimensi kompetensi MIL, khususnya hubungan antara literasi media, literasi informasi, dan kewargaan digital. ([UNESCO](#))

Council of Europe. (2019). *Digital citizenship education handbook: Being Child in the Age of Technology*. Strasbourg: Council of Europe. ISBN 978-92-871-8734-5. Buku panduan ini menjelaskan berbagai domain kewargaan digital dan ditujukan bagi guru, orang tua, pengambil kebijakan, dan penyedia platform. ([Portal](#))

Frau-Meigs, D., O'Neill, B., Soriani, A., & Tomé, V. (2017). *Digital Citizenship Education: Volume 1 – Overview and New Perspectives*. Strasbourg: Council of Europe. ISBN 978-92-871-8432-0. Rujukan ini sangat berguna untuk landasan konseptual dan pemetaan definisi digital citizenship. ([book.coe.int](#))

Council of Europe. *Digital Citizenship Education*. Council of Europe. Laman ini mendefinisikan pendidikan kewargaan digital sebagai pemberdayaan warga untuk berpartisipasi aktif di masyarakat digital sambil membela hak, demokrasi, dan rule of law di ruang siber. ([Portal](#))

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens* (EUR 31006 EN, JRC128415). Luxembourg: Publications Office of the European Union. ISBN 978-92-76-48882-8. Ini adalah salah satu kerangka paling penting untuk menjelaskan kompetensi digital warga secara sistematis. ([Pact for Skills](#))

ISTE. *Digital Citizenship*. International Society for Technology in Education. Laman ini menekankan bahwa kewargaan digital sebaiknya tidak diajarkan semata sebagai daftar “jangan”, melainkan sebagai serangkaian kompetensi positif seperti informed, inclusive, engaged, balanced, dan alert. ([ISTE](#))

ISTE. *ISTE Standards*. International Society for Technology in Education. Standar ISTE memosisikan digital citizenship sebagai komponen penting dalam pembelajaran, pengajaran, kepemimpinan, dan coaching berbasis teknologi. ([ISTE](#))

UNICEF. *Cyberbullying: What is it and how to stop it*. UNICEF. Rujukan ini sangat berguna untuk menjelaskan definisi, bentuk, dan dampak perundungan siber terhadap anak dan remaja. ([UNICEF](#))

OECD. (2022). *Disinformation and misinformation*. OECD. Sumber ini relevan untuk pembahasan konsep misinformasi, disinformasi, dan tantangan identifikasi konten palsu di internet. ([OECD](#))

Hill, J. (2022). *Policy responses to false and misleading digital content: A snapshot of children's media literacy* (OECD Education Working Paper No. 275). OECD. DOI: 10.1787/1104143e-en. Dokumen ini berguna untuk memperdalam hubungan antara literasi media, perlindungan anak, dan respons kebijakan terhadap konten palsu. ([OECD](#))

B. Referensi buku pendukung

Ribble, M. (2015). *Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know* (3rd ed.). International Society for Technology in Education. ISBN 9781564845184 / 1564845184. Ini adalah salah satu karya klasik dalam bidang digital citizenship, sangat bermanfaat untuk pendidikan sekolah dan etika perilaku digital. ([Google Books](#))

Ribble, M., & Park, M. *The Digital Citizenship Handbook for School Leaders*. ISTE. Referensi ini berguna untuk melihat penerapan digital citizenship dari sudut pandang kepemimpinan sekolah dan kebijakan institusi. ([ISTE](#))

Mattson, K. (2024). *Digital Citizenship in Action, Second Edition: Empowering Students to Engage in Online Communities*. ISTE. ISBN 9798888370193. Buku ini penting karena menekankan dimensi partisipatif dari kewargaan digital, bukan hanya aspek perlindungan atau larangan. ([ISTE](#))

Mattson, K. (2017). *Digital Citizenship in Action: Empowering Students to Engage in Online Communities*. International Society for Technology in Education. ISBN 9781564846433 / 1564846431. Edisi awal ini juga tetap relevan sebagai rujukan pedagogis. ([Google Books](#))

C. Referensi konteks Indonesia

Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. *Pemerataan Literasi Digital Masyarakat Digital*. Komdigi. Rujukan ini menunjukkan bahwa program literasi digital nasional diarahkan untuk memperkuat keterampilan digital dasar masyarakat Indonesia. ([Kementerian Komunikasi dan Digital](#))

Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia. (2024). *Era Baru Perlindungan Data Pribadi*. Komdigi. Dokumen ini menegaskan bahwa **UU No. 27 Tahun 2022 tentang Pelindungan Data Pribadi** resmi berlaku mulai **17 Oktober 2024**. (djcpm.komdigi.go.id)

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 Komdigi. Ini penting untuk konteks tanggung jawab hukum dan perilaku digital di Indonesia. ([JDIH Kemkomdigi](#))

Siberkreasi. *4 Pilar Literasi Digital – CABE (Cakap Aman Budaya Etika)*. Gerakan Nasional Literasi Digital. Sangat relevan untuk mengaitkan pembahasan kewargaan digital dengan kerangka pembelajaran literasi digital nasional. (gnld.siberkreasi.id)

Kementerian Kominfo / Komdigi. *Status Literasi Digital di Indonesia 2021*. Dokumen ini menjelaskan bahwa pengukuran indeks literasi digital Indonesia mengacu pada empat pilar: digital skill, digital ethics, digital safety, dan digital culture. ([KOMDIGI Data](#))

Copilot for this article - Chatgpt 5.2 Thinking. Access date: 2 Maret 2026
Prompting on Writer's account ([Rudy C Tarumingkeng](#))

<https://chatgpt.com/c/69a4e7da-16bc-839c-a8e7-615d1f7fc33e>