

ETIKA MEDIABARU DALAM ERA INDUSTRI 4.0

Oleh:

Rahel Sukatendel ¹⁾

Jupianus Sitepu ²⁾

Universits Darma Agung ¹⁾

Universitas Quality ²⁾

E-mail:

Rahel.sukatendel@gmail.com ¹⁾

Jupianus.karona@gmail.com ²⁾

ABSTRACT

Era of Digitalization New media has a lot of information or opinions that are not relevant to the actual facts, causing conflict and misunderstanding for recipients of information, but with the existence of new media ethics in disseminating information, it is a means of conveying information precisely and accurately so that information can be consumed by the public in a timely manner. real and valid so that new media must have rules as standardization and commitment in voicing information in accordance with applicable values and norms. New media has a strong influence in spreading news quickly and is able to change the existing system or order. The ethics of new media are basically the same as the ethics of communicating in the "real world" in everyday life, such as being honest, using good (polite) words, being friendly, and speaking clearly and easily understood so that the Industrial Revolution 4.0 is a transformation effort towards improvement. by integrating the online world and production lines in the industry, where all new media processes run with the internet as the main support for conveying information.

Keywords: *New media, ethics, digitalization, Industry 4.0*

ABSTRAK

Era Digitalisasi Media baru banyak informasi yang atau opini yang kurang relevan dengan fakta yang sebenarnya sehingga menimbulkan konflik dan ketidak pahaman bagi penerima informasi, namun dengan adanya Etika media baru dalam menyebarkan informasi merupakan sarana penyampaian informasi dengan tepat dan akurat sehingga informasi dapat di konsumsi publik dengan real dan Valid sehingga media baru harus nyata dalam menyuarakan informasi yang akurat . Media baru memiliki pengaruh yang kuat dalam menyebarkan berita secara cepat dan mampu merubah sistem atau tatanan yang ada. Etika media baru mempunyai ciri yang sama dengan komunikasi di dunia yag nyata dan real “dunia nyata” Sehingga dengan adanya Revolusi Industri 4.0 maka akan dengan mudah kita mendapatkan semua model yang kita harapkan terkait dengn inovasi media baru tersebut sampai dengan penyampaian informasi.

Kata kunci : *Media baru, etika, Digitalisasi, Industri 4.0*

1. PENDAHULUAN

Media Baru dalam Era Industri 4.0 merupakan inovasi informasi yang upgrade dan relevan dalam pembaharuan informasi

yang banyak di sajikan dengan berbagai model. Konten yang dapat dimuat dalam media Baru sangat bervariasi seperti suara gambar video foto teks dan lain-lain, maka

dari itu konvergensi media tidak terhindarkan dalam. Perkembangan ini menjadi topik kajian tersendiri yang menarik biasa disebut literasi digital. Konsep literasi digital menggabungkan konsep literasi media, literasi komputer, literasi informasi (Bawden 2001).

Dalam Pembelajaran media baru yang tujuan utamanya adalah mengedukasi peserta didik supaya lebih cepat responsive dan paham akan maksud dan tujuan dari pada informasi

Berikut ini 10 variasi platform media digital yaitu :

1. Konten yang ditayangkan ke dalam website dimana nantinya dengan mudah untuk diakses oleh yang membutuhkan
2. Mesin pencari layanan dalam memudahkan dan menelusuri konten yang ingin diakses.
3. User generated content website : membuat website hanya menyediakan ruang dan aplikasi yang membuat pengguna dapat memasukkan konten suatu permintaan
4. Media sosial. Pada awalnya ini adalah bentuk user generated content
5. Website layanan. Melalui website pengguna dapat menikmati aneka layanan yang tersedia secara luas dan gratis seperti email di Gmail atau Yahoo mail bisa juga berupa layanan terbatas dengan pendaftaran atau pembayaran seperti website khusus konsumen bank atau mahasiswa di suatu Universitas. Contoh email, *e-learning*.
6. Marketplace Tempat bertemunya penjual dan pedagang yang dapat memasarkan berbagai produk
7. Toko aplikasi tempat pengguna mengunduh aneka aplikasi yang dapat digunakan untuk informasi keterampilan permainan hiburan dan lain-lain. Contoh *play store, applestore*.
8. Crowd sourcing. Saluran ini serupa marketplace terutama untuk memfasilitasi transaksi antar banyak penyedia jasa layanan transportasi pembayaran akomodasi dan banyak konsumen. Contoh Uber Go-jek, Air BnB.
9. Repository. Jasa penyimpanan konten yang dikumpulkan oleh penyedia layanan melalui sistem indeks (penanda identik), contoh *Doaj, Google scholar, EBSCO*.
10. Cloud computing. Jasa layanan infrastruktur penyimpanan data contoh, *AWS, Azure, Google drive* Kementerian Komunikasi serta *Informatika bersama kawan kerja jaringan*

GNLD Siberkreasi berusaha membuat strategi buat mengoptimalkan literasi digital, ialah dengan menata Roadmap Literasi Digital periode 2021- 2024. Roadmap itu terdiri dari empat framework ialah Digital Skills, Digital Safety, Digital Ethics, serta Digital Culture, dan tiga framework buat menata program buat tiga bagian warga ialah: Digital Society, Digital Economy, serta Digital Government

MASALAH

Dampak positif dan negatif media sosial

Dalam penggunaan media sosial, terdapat beberapa dampak positif seperti berikut ini.

1. Selaku media penyimpanan data. Yang amat gampang menyebar lewat situsjaringan sosial. Cuma dalam tempo sebagian menit sehabis peristiwa, kita sudah dapat menikmati data itu.
2. Web jaringan sosial membuat anak serta anak muda lebih berkawan, atensi. Dengan menggunakan situs- situs website, para konsumen internet diseluruh dunia bisa silih beralih data dengan kilat serta ekonomis.
3. Media sosial bisa menyambung ikatan silaturrahi mempermudah untuk orang yang mempunyai ahli family yang jauh, jaringan sosial

ini amat berguna serta berfungsi buat mempertemukan balik keluarga serta saudara yang terletak jauh dari kita, serta yang jauh dengan yang lama telah tidak berjumpa. Perihal itu bisa dicoba melalui media maya semacam film call.

4. Memudahkan membeli- beli, semacam menjual beberapa barang keinginan tiap hari di sosial media, online shop, laki- laki serta perempuan, perihal itu amatlah gampang dicoba, Perihal ini membolehkan para wiraswasta kecil bisa mengiklankan produk serta jsanya tanpa menghasilkan banyak bayaran. Terlebih untuk mahasiswa yang menginginkan duit dengan kegiatan sambilan yang tidak sedemikian itu susah. Mereka lumayan mendanai hp serta jatah kemudian mempromosikannya, mulai dari sahabat ke sahabat, orang sebelah, apalagi yang jauh sekalipun.
5. Media sosial pula bisa menggunakan selaku jalur ajakan ataupun mengantarkan ajaran- ajaran islam. Selaku sarana buat meningkatkan keahlian serta sosial. Konsumen dapat bersosialisasi dengan khalayak mengatur jaringan perkawanan, serta menyesuaikan

diri dengan siapapun, apalagi orang yang tidak diketahui dari semua penjuru dunia.

Dampak negatif dari penggunaan media sosial adalah sebagai berikut

1. Media social sering menayangkan tindakan yang tidak senonoh yang di lihat oleh masyarakat sehingga di tiru kembali.
2. Menjadi Individualis dan hanya mementingkan ego sendiri dalam bersosial masyarakat.
3. Media sosial lebih sering menggunakan bahasa informal dalam keseharian sehingga bahasa yang formal pun menjadi terlupakan jika tidak pandai mengontrol.
4. Lupa akan waktu dan sudah familier dengan penggunaan media tersebut dan berfikir semua gampang jika ada media sosial
5. Interaksi dengan keluarga terbatas bahkan tidak ada karena keterbatasan waktu.

Khalayak Rentan - anak dan remaja

Mereka punya forum pembaca penonton atau pendengar yang memberikan kritik dan saran. Bisa juga mereka menggali hasrat khalayak melalui

survei, wawancara, observasi dan sejenisnya. Kedua, khalayak ialah hasil outcome. Mereka ditatap selaku subjek yang menemukan terpaan media, kemudian terbawa-bawa selaku perseorangan serta warga dengan cara totalitas. Pada kondisi ini bermacam pihak(alat serta periset) berupaya menguasai akibat konten alat kepada khalayak. Dampak alat bisa dimengerti pada 2 kadar perseorangan(mikro) serta warga(makro). Pada masing- masing kadar terdapat berapa format yang bisa dipengaruhi.

khalayak ditatap selaku agen. Mereka dikira selaku agen leluasa yang memilah alat, mempunyai keahlian menginterpretasi bacaan, menghasilkan catatan, serta mengantarkan opini lewat alat. Atensi ditunjukkan pada apa yang dicoba khalayak kepada alat. Khalayak dikira bisa memakai alat buat tujuan logis serta penuh emosi. Bersumber pada 3 pemikiran kepada khalayak, terdapat uraian berlainan kepada menaruh mereka. Selaku gerombolan era, khalayak dikira kurang baik sebab berlagak tidak logis serta tidak tersangka. Kebalikannya dikira selaku wujud terbaik kala khalayak bisa berperan selaku agen dalam perihal ini publik.

ada masa kanak-kanak terjadi pertumbuhan emosi yang pesat. Balita hanya mampu mengenali emosi dasar

seperti marah, senang, sedih. Anak kurang peka dengan bentuk emosi lain seperti geram, terganggu, kasar, permusuhan, dan sebagainya. Akibatnya, empati dan pengendalian diri anak rendah. Ketika anak beranjak remaja, kemampuan emosional akan tumbuh lebih baik, namun pengaruh lingkungan sosial juga akan bertambah kompleks. Standar moral diperkenalkan orang tua dan guru pada anak-anak dan remaja melalui interaksi sehari-hari secara lisan, perbuatan, contoh, hukuman, ganjaran, dan lain-lain. Balita belum memiliki kemampuan memilah perilaku benar dan salah. Ia cenderung berusaha memuaskan keinginannya sendiri. Semakin tambah usia anak, kepekaan moralnya semakin meningkat. Lingkungan sosial yang berbeda memunculkan standar moral berbeda pula. Penting bagi anak mendapat panduan moral dan lingkungan sekitar seperti teman, orang tua, dan guru. Dengan berbagai karakteristik psikologi dan kognitif anak dan remaja sebagaimana diuraikan di atas, maka anak dan remaja dikelompokkan sebagai kelompok rentan terhadap dampak negatif penggunaan media digital. **Artikel ini membahas persoalan etika yang dihadapi anak dan remaja dalam memanfaatkan media digital.**

2. TINJAUAN PUSTAKA

Media Baru

Media terkini merupakan alat yang spesialisasikan dengan tersistematis serta digitalisasi dalam informasi (machine-readable). Rancangan media digital merupakan biner, ialah 0 serta 1 memakai gelombang diskrit. Alat digital bisa terbuat, diamati, didistribusikan, dimodifikasi, serta dapat bertahan pada fitur elektronik digital. Cara digital memakai akal sehat algoritma. Program-program pc serta fitur lunak semacam pandangan digital, digital film; film permainan; laman website, serta web website, tercantum alat sosial; informasi serta database; digital audio, semacam mp3, mp4, serta novel elektronik merupakan ilustrasi alat digital. Alat digital amat berlainan dengan alat analog yang memercayakan sistem buku petunjuk, semacam alat cap, novel cap, pesan berita, serta majalah yang sedang bersifat konvensional, semacam gambar, film rekaman suara, serta lain-lain.

Etika dan Etika Digital

Etika mempelajari prinsip-prinsip moralitas dan tindakan moral. Moralitas mengacu pada apa yang dianggap benar dan salah. Etika adalah filsafat moral yang berfokus pada studi tentang landasan

moral masyarakat, prinsip moral, dan praktik moral (Fuchs 2023, 5).

Etika digital adalah etika yang mempelajari dasar-dasar masyarakat digital dan prinsip serta praktik moralitas dalam konteks digitalisasi. Ini berkaitan dengan prinsip dan praktik tentang bagaimana manusia harus bertindak mengingat masalah dan tantangan yang ditimbulkan oleh digitalisasi bagi masyarakat. Etika digital mempelajari prinsip-prinsip tentang apa yang harus dilakukan manusia dalam masyarakat digital dan dalam konteks teknologi digital dan praktik moral dalam masyarakat digital dan ruang digital (Fuchs 2023, 14).

Literasi

Literasi media literasi media berarti memiliki akses ke media, memahami media dan menciptakan/mengekspresikan diri menggunakan media (UNESCO 2007, 6).

Pemahaman meliputi kemampuan memahami/memaknai dan memperoleh perspektif atas isi media serta memiliki sikap kritis.

Menciptakan termasuk berinteraksi dengan media (memanggil program radio untuk mengekspresikan ide, berpartisipasi dalam ruang diskusi di Internet, e-voting, dll.) serta memproduksi konten media.

Memiliki pengalaman memproduksi materi untuk media yang berbeda membantu membentuk pemahaman yang lebih baik dan pendekatan kritis terhadap konten media.

Literasi media merangsang kita untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi komunikasi dan membuka pikiran kita terhadap pesan media baru. Selain mendorong kita untuk membuka pikiran kita, literasi media juga merangsang kita untuk beradaptasi dengan dunia kita yang terus berubah daripada mengabaikan perubahan itu atau menyangkal bahwa perubahan itu sedang terjadi. Kami beradaptasi dengan membuka diri terhadap berbagai pesan yang lebih luas, kemudian dengan menganalisis pesan tersebut untuk elemen baru dan mengevaluasi elemen tersebut sehingga kami dapat menghargai nilainya. (Potter 2019, 52)

Literasi digital yang memudahkan bagi masyarakat yang mengonsumsi informasi atau berita sehingga cepat untuk di dapat

Literasi informasi adalah Model dalam menuangkan isi berita yang sudah memenuhi kode etik informasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah hal-hal yang berkaitan dengan etika yang dihadapi anak dan remaja dalam memanfaatkan media digital.

Dalam hal ini, anak dan remaja dapat menjadi korban atau pelaku dari pelanggaran etika.

Hoax

Hoax adalah kepalsuan yang dipublikasikan secara luas yang dibuat sedemikian rupa untuk diterima tanpa berpikir oleh sejumlah besar orang dari identitas sosial yang beragam dan untuk menipu korbannya agar mempercayai dan mendukung tipuan tersebut.

Penipu dan tipuan luput dari pengawasan karena tampilan mereka sesuai dengan pandangan para korban tentang realitas, sehingga hoax terima tanpa argumen atau bukti, dan tidak pernah dipertanyakan. Beberapa pembuat hoax pada akhirnya membuka kedok mereka untuk memperlihatkan bahwa korban mereka adalah orang bodoh. Penipu lain mempertahankan tipuan tanpa batas waktu, hingga akhirnya orang-orang yang skeptis mengungkapkan tipuan itu. **Contoh Kasus - Ratna Sarumpaet**

Informasi hoaks ini sempat viral pada tahun 2018. Informasi ini banyak dibahas oleh warga. Hoaks yang di informasikan dalam informasi merupakan penganiayaan Ratna Sarumpaet. Informasi ini menunjukkan fakta suatu gambar yang menampilkan wajah Ratna Sarumpaet semacam memar serta bengkak. Awal mulanya hoaks ini disebarkan lewat

Facebook yang diunggah pada 2 Oktober 2018. Sehabis itu informasi pula sempat tersebar dengan kilat di Twitter. Apalagi sebagian figur politik pula menjawab serta membetulkan terdapatnya penganiayaan kepada Ratna Sarumpaet tanpa konfirmasi bukti permasalahan itu. Kemudian, sehabis menemukan banyak atensi dari warga, polisi menyelidiki informasi yang tersebar itu. (sumber:

<https://nasional.tempo.co/read/1133129/berita-kronologi-kasus-hoax-ratna-sarumpaet>)

Ujaran kebencian

Ujaran kebencian adalah Merupakan kalimat kata kata yang membuat kebencian kepada pihak pribadi atau kelompok baik, agama, jenis kelamin, atau orientasi seksual. Ujaran kebencian mencakup komunikasi permusuhan atau penghinaan terhadap individu atau kelompok karena karakteristik kelompok seperti suku, agama, ras, warna kulit, asal kebangsaan, jenis kelamin, kecacatan, atau orientasi seksual. Definisi hukum ujaran kebencian bervariasi dari satu negara ke negara lain.

Ada banyak perdebatan tentang kebebasan berbicara, ujaran kebencian, dan undang-undang ujaran kebencian. Undang-undang di beberapa negara menjelaskan ujaran kebencian sebagai ucapan, gerak tubuh, tingkah laku, tulisan, atau tampilan yang menghasut kekerasan

atau tindakan merugikan terhadap kelompok atau individu berdasarkan keanggotaan mereka dalam kelompok, atau yang meremehkan atau mengintimidasi kelompok atau individu karena keanggotaan mereka dalam kelompok. Undang-undang dapat mengidentifikasi kelompok yang dilindungi berdasarkan karakteristik tertentu. Di beberapa negara, ujaran kebencian bukanlah masalah hukum.

Contoh kasus - Ahmad Dhani

Artis Ahmad Dhani jadi tersangka karena dianggap menyebarkan kebencian terhadap kelompok tertentu melalui akun Twitternya. Dhani berkicau menggunakan akun @AHMADDHANIPRAST yang nadanya dianggap menghasut dan penuh kebencian terhadap pendukung Ahok. Dhani dilaporkan atas tuduhan melanggar Pasal 28 Ayat (2) juncto Pasal 45 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang ITE. Dhani hanya mengakui satu dari tiga tweet dari akun Twitter Dhani yang diperkarakan karena dinilai sarkastik. Dua lainnya, kata Dhani, diunggah oleh admin Twitternya. Tim kuasa hukum Ahmad Dhani yang tergabung dalam Advokat Cinta Tanah Air (ACTA) menilai, kasus ujaran kebencian yang dikenakan pada kliennya tidak layak dilanjutkan.

Mereka menganggap kicauan Dhani bersifat umum dan tidak tendensius.

Perundungan

Perundungan adalah penggunaan kekuatan, paksaan, ejekan, atau ancaman yang menyakitkan untuk menyalahgunakan, mendominasi, atau mengintimidasi dengan cara yang agresif. Perilaku tersebut sering diulang dan menjadi kebiasaan untuk menyakiti secara fisik, mental atau emosional. Salah satu prasyarat penting adalah persepsi (oleh pengganggu atau orang lain) tentang ketidakseimbangan kekuatan fisik atau sosial. Ketidakseimbangan ini membedakan intimidasi dari konflik. Penindasan adalah subkategori perilaku agresif yang ditandai dengan niat bermusuhan, ketidakseimbangan kekuatan, dan pengulangan selama periode waktu tertentu.

Perundungan dapat dilakukan secara individu atau kelompok, yang disebut *mobbing*, di mana pelaku intimidasi memiliki satu atau lebih pengikut yang bersedia membantu pelaku intimidasi utama atau yang memperkuat pelaku intimidasi dengan memberikan umpan balik positif seperti tertawa. Penindasan di sekolah dan tempat kerja juga disebut sebagai "pelecehan rekan". Intimidasi terjadi ketika seseorang

"terpapar tindakan negatif dari satu atau lebih orang lain secara berulang kali. Penindasan individu biasanya ditandai dengan seseorang yang berperilaku dengan cara tertentu untuk mendapatkan kekuasaan atas orang lain.

Budaya intimidasi dapat berkembang dalam konteks apa pun di mana manusia berinteraksi satu sama lain. Ini mungkin termasuk sekolah, keluarga, tempat kerja, rumah, dan lingkungan. Platform utama untuk intimidasi dalam budaya kontemporer ada di situs media sosial. Sebuah studi oleh The Lancet Child & Adolescent Health pada tahun 2019 menunjukkan hubungan antara penggunaan media sosial oleh anak perempuan dan peningkatan paparan mereka terhadap intimidasi. Perundungan dapat didefinisikan dengan berbagai cara. Di Inggris Raya, tidak ada definisi legal tentang intimidasi, sementara beberapa negara bagian di Amerika Serikat memiliki undang-undang yang melarangnya. Penindasan dibagi menjadi empat tipe dasar pelecehan – psikologis (terkadang disebut emosional atau relasional), verbal, fisik, dan dunia maya.

Contoh kasus perundungan - Korban FH

Kasus perundungan yang dialami bocah laki-laki kelas V Sekolah Dasar berinisial FH berusia 11 tahun di

Singaparna, Tasikmalaya, Jawa Barat, menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia tergolong berat dan kompleks karena korban mengalami kekerasan secara fisik, seksual, dan psikologis. Kepolisian Daerah Jawa Barat memeriksa 15 orang terkait peristiwa perundungan yang disertai tindakan asusila ini, di satu video, dua pelaku terlihat memegang kaki kucing. Pakaian FH dilucuti, lalu ia dipaksa berhubungan badan dengan hewan itu. Lalu ada suara orang-orang tertawa tanpa terlihat wajah mereka. Video itu tersebar di media sosial. Korban malu dan mengalami guncangan kejiwaan hingga tidak mau makan dan kondisi kesehatannya menurun. Korban mengalami suspect depresim thypoid, dan ensefalopati atau peradangan otak dan akhirnya meninggal dunia saat dirawat di rumah sakit pada Minggu (18/7/2022). (sumber:

<https://regional.kompas.com/read/2022/07/24/060600878/kasus-bullying-yang-tewaskan-siswa-sd-di-tasikmalaya-kpai-menduga-pelaku?page=all#page2>)

Pencemaran Nama Baik

Pencemaran nama baik adalah tindakan mengomunikasikan pernyataan palsu tentang seseorang (juga tempat atau benda) kepada pihak ketiga, yang mengakibatkan rusaknya reputasinya. Itu merupakan perbuatan melawan hukum atau kejahatan.

Definisi hukum pencemaran nama baik dan tindakan terkait serta cara penanganannya dapat sangat bervariasi antara negara dan yurisdiksi (terdiri dari apa sebenarnya tindakan tersebut, apakah merupakan kejahatan atau bukan, sejauh mana pembuktian fakta yang dituduhkan merupakan pembelaan yang sah.

Contoh Kasus Pencemaran Nama Baik - Prita Mulyasari

Prita Mulyasari datang ke RS Omni Internasional dengan keluhan panas tinggi dan pusing kepala. Karena tidak puas, Prita mengirimkan email yang berisi keluhan atas pelayanan diberikan pihak rumah sakit ke customer_care@banksinarmas.com dan ke kerabatnya yang lain dengan judul "Penipuan RS Omni Internasional Alam Sutra". Emailnya menyebar ke beberapa milis dan forum online. Prita mengirimkan isi emailnya ke Surat Pembaca Detik.com. RS Omni mengajukan gugatan pidana ke Direktorat Reserse Kriminal Khusus.

Tanggal 11 Mei 2009, Pengadilan Negeri Tangerang memenangkan Gugatan Perdata RS Omni. Prita terbukti melakukan perbuatan hukum yang merugikan RS Omni. Prita divonis membayar kerugian materil sebesar 161 juta sebagai pengganti uang klarifikasi di koran nasional dan 100 juta untuk kerugian imateril. Prita Mengjukan banding sehingga tanggal 29 September 2010 putusan pengadilan

Negeri Banten memerintahkan prita ganti rugi Rp.204 juta atas kasus pencemaran nama baik. Tanggal 17 September 2012, Mahkamah Agung membebaskan Prita dari semua dakwaan alias bebas murni. Majelis memerintahkan agar Prita dipulihkan nama baik, harkat, dan kedudukannya.sumber:

<https://www.kompasiana.com/iskandarjet/54fd5ee9a33311021750fb34/kronologi-kasus-prita-mulyasari?page=all#sectionall>

Pemerasan

Pemerasan adalah praktek mendapatkan keuntungan melalui paksaan. Di sebagian besar yurisdiksi, hal itu kemungkinan merupakan tindak pidana; sebagian besar artikel ini membahas kasus-kasus seperti itu. Perampokan adalah bentuk pemerasan yang paling sederhana dan umum, meskipun membuat ancaman yang tidak berdasar untuk mendapatkan keuntungan bisnis yang tidak adil juga merupakan bentuk pemerasan. Pemeras sering mengungkapkan tuntutan mereka sebagai pembayaran untuk suatu "perlindungan" dari ancaman meskipun seringkali perlindungan itu hanyalah bagian dari ancaman. Ancaman tersebut antara lain adalah penyampaian laporan perilaku kriminal kepada polisi, pengungkapan fakta yang merugikan seperti foto objek pemerasan dalam posisi membahayakan, dan lain-lain.

Contoh Kasus Pemasaran - foto dan video korban tanpa busana

Pelecehan seksual

Pelecehan seksual adalah jenis pelecehan yang melibatkan penggunaan nuansa seksual eksplisit atau implisit, termasuk janji imbalan yang tidak diinginkan dan tidak pantas sebagai imbalan atas bantuan seksual. Pelecehan seksual mencakup serangkaian tindakan mulai dari pelanggaran verbal hingga pelecehan atau penyerangan seksual. Pelecehan dapat terjadi di banyak lingkungan sosial yang berbeda seperti tempat kerja, rumah, sekolah, atau lembaga keagamaan. Peleceh atau korban dapat berjenis kelamin atau jenis kelamin apa pun. Dalam konteks hukum modern, pelecehan seksual adalah ilegal. Undang-undang seputar pelecehan seksual umumnya tidak melarang sindiran sederhana, komentar sembarangan, atau insiden-insiden kecil yang terisolasi—karena fakta bahwa undang-undang tersebut tidak menerapkan "aturan kesopanan umum". Namun, pemahaman hukum dan sosial tentang pelecehan seksual berbeda menurut budaya.

Contoh Kasus Pelecehan Seksual - Sebar Foto Pelecehan Terhadap Anak

Pelaku berinisial MTA (32), warga Kecamatan Tapin Utara Kabupaten Tapin,

ditangkap setelah mengunggah foto-foto pelecehan seksual terhadap anak di Twitter dan Facebook. Beberapa hari setelah postingan pelaku viral di media sosial, Tim cyber Polres Tapin melakukan patroli siber dan berhasil mengamankan pemilik akun yang mengunggah konten tersebut di media sosial. Pelaku ditangkap di rumahnya tanpa perlawanan.

(sumber:

<https://regional.kompas.com/read/2021/02/24/17115431/foto-pelecehan-seksual-anak-viral-di-media-sosial-pengunggahnya-ditangkap>)

Judi Online

Judi online merupakan seluruh tipe pertaruhan yang dicoba di internet. Ini tercantum poker virtual, kasino, serta taruhan berolahraga. Tempat pertaruhan online awal yang dibuka buat biasa merupakan karcis buat Lotere Internasional Liechtenstein pada bulan Oktober 1994. Dikala ini pasar berharga sekitar \$40 miliar dengan cara garis besar tiap tahun, bagi berbagai ditaksir. Banyak negara menghalangi ataupun mencegah perjudian online. Tetapi sah di sebagian negeri bagian Amerika Serikat, sebagian provinsi di Kanada, beberapa besar negeri Uni Eropa, serta sebagian negeri di Karibia. Di banyak pasar sah, fasilitator layanan pertaruhan daring diharuskan oleh hukum buat mempunyai sebagian wujud sertifikat yang sediakan layanan ataupun

memperkenalkan pada masyarakat di situ. Misalnya, Komisi Pertaruhan Britania Raya ataupun Badan Kontrol Perjudian Pennsylvania di Amerika Serikat.

Para pelaku judi online sering kali menggunakan berbagai media sosial sebagai media komunikasi saat bertransaksi jual beli koin dan alat berjudi lainnya.

Contoh Kasus Judi Online - Remaja kecanduan judi slot online

Remaja 18 tahun kecanduan judi slot online di Lubuklinggau, nekat mengajak temannya membongkar sekolah. Pelaku diketahui bernama AS, remaja berusia 18 tahun, warga Jalan Kenanga I, Kelurahan Pasar Satelit, Kecamatan Lubuklinggau Utara II.

AS ditangkap Polisi setelah membongkar Gedung Sekolah TK Islam Madrotillah di Jalan Jenderal Sudirman, Kelurahan Pasar Satelit, Kecamatan Lubuklinggau Utara II yang kemudian dilaporkan ke Polisi.

(sumber:

<https://sumsel.tribunnews.com/2022/12/29/remaja-18-tahun-kecanduan-judi-slot-online-di-lubuklinggau-ajak-teman-bongkar-sekolah>)

4. SIMPULAN

Kelompok anak dan remaja adalah kelompok khalayak yang rentan terhadap dampak negatif penggunaan media digital. Disebabkan belum sempurnanya

perkembangan aspek kognitif and emosional anak dan remaja, kelompok ini seharusnya mendapatkan pantauan dan pendampingan dari orang dewasa saat mereka menggunakan media sosial. Berbagai pelanggaran etika yang terjadi di media sosial, sangat memungkinkan memposisikan anak dan remaja baik sebagai korban atau sebagai pelaku. Orang dewasa berkewajiban membekali anak dan remaja dengan berbagai keterampilan literasi agar kelompok rentan ini dapat memanfaatkan media sosial dengan optimal.

5. DAFTAR PUSTAKA

- https://id.wikipedia.org/wiki/Media_digital
Dyna Herlina. 2019. Literasi Media: Teori dan Fasilitasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fuchs, Christian. 2023. Digital Ethics: Media, Communication and Society. Oxon: Routledge. Fifth Edition.
- Potter, W. James. 2019. Media literacy. Los Angeles : SAGE.
- UNESCO. 2007. Understanding Information Literacy: A Primer. Paris: UNESCO.