ETIKA KOMPUTER DAN KOMPETENSI *CONTENT EVALUATION* SEBAGAI STRATEGI MENANGKAL RADIKALISME GUNA MENINGKATKAN NASIONALISME DI ERA DIGITAL

Heriyanto

Sekolah Tinggi Agama Buddha Negeri Sriwijaya Tangerang Banten

heriyanto@stabn-sriwijaya.ac.id

Abstrak

Bagaimana etika komputer dan kompetensi *content evaluation* menjadi sebuah strategi menangkal radikalisme menjadi permasalahan dalam kajian ini. Tujuan kajian adalah mendeskripsikan etika komputer dan kompetensi *content evaluation* sebagai strategi menangkal radikalisme guna meningkatkan nasionalisme di era digital.

Pembahasan dalam kajian ini menggunakan teknis analisis Sintesis Wacana. Analisis terdiri pendahuluan, lanjutan, dan akhir, dengan mempertimbangkan unsur teks, konteks, dan wacana. Sintesis yang dilakukan merupakan kelanjutan dari proses analisis dalam upaya merekonstruksi teks dan konteks. Sintesis dilakukan dengan menggunakan perbandingan, isu-isu, dan fakta dalam rangka menjelaskan implikasi etika komputer dan kompetensi *content evaluation* dalam menghadapi permasalahan radikalisme di era digital. Penelitian terdahulu, kasus, dan data yang didapatkan dengan teknik Netnography menjadi unsur penting dalam memenuhi substansi teks dan konteks.

Hasil kajian menampilkan langkah-langkah dalam menangkal radikalisme di era digital, yaitu: a) Perilaku etis penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; b) Formulasi dan justifikasi kebijakan penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; c) Pendidikan etika komputer dan literasi digital; d) Pemahaman *content evaluation* dalam penggunaan internet dan media sosial; e) Menganalisis latar belakang informasi yang ada di internet juga meliputi identifikasi keabsahan berita dan informasi yang direferensikan media *online*.

Keyword: Etika Komputer, *Content Evaluation*, Radikalisme, Era Digital

A. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi memberikan perubahan dan pola baru dalam memberikan ketersediaan, mendapatkan, dan menyebarkan informasi. Kemajuan teknologi digital dan internet menjadi tonggak terciptanya sumber-sumber informasi tanpa batas dan konvergensi media. Berbagai sumber, konten, dan media informasi terus bermunculan dengan *trend* yang mengikuti. Mulai bulan Maret 2016 jumlah *website* di dunia stabil berada di atas angka 1 miliar (<http://www.internetworldstats.com>). Untuk setiap menitnya terjadi 9.699 *tweet* melalui Twitter, lebih dari 27 miliar pesan individu dikirim per hari melalui Whatsapp, dan terjadi 70 juta *upload* baru melalui Instagram untuk setiap harinya.

Sporadisasi berbagai sumber informasi baru melalui perkembangan teknologi digital tidak selalu berada pada ranah positif. Tatanan sosial mengharuskan setiap masyarakat berkesadaran untuk mengarahkan aktivitas dan segala sesuatunya sesuai dengan etika, moral, dan hukum yang berlaku. Keharusan yang ada adalah bagaimana kemudahan-kemudahan sebagai dampak positif perkembangan teknologi harus tetap sejalan dengan perilaku dan penggunaan yang baik dan benar secara sosial.

Kenyataan yang ada di Indonesia, bentuk-bentuk teknologi digunakan sebagai media persuasi dan indoktrinasi radikalisme serta propaganda negatif. Menikah dan *baiat* dari aplikasi Whatsapp yang dilakukan jaringan radikal dan ekstremis, diakui calon pelaku bom bunuh diri yang tertangkap di Bekasi sebelum melaksanakan aksi di Istana Negara (News.metrotvnews.com, 16/6/2017). Berbagai bentuk aplikasi media dan jejaring sosial juga menjadi pemicu terbentuknya jaringan, kelompok, *group*, dan komunitas *online* yang dalam kegiatannya tidak benar secara moral, sosial, dan hukum yang berlaku di Indonesia. Contoh nyata yaitu di blokirnya aplikasi Telegram di berbagai negara juga diikuti di Indonesia karena menjadi bentuk komunikasi ajaran radikalisme yang mengancam Pancasila dan mengikis nasionalisme terhadap negara Indonesia (tekno.kompas.com, 14/7/2017 & nasional.kompas.com, 30/11/2016).

Jika di *breakdown* kembali pada masyarakat pengguna teknologi dan internet di Indonesia, minimnya penerapan etika berinternet dan banyaknya media *online* yang tidak lagi berorientasi pada kredibilitas data dan fakta tetapi lebih mengedepankan *traffic* pengunjung dan kecepatan *upload* berita menjadi potret permasalahan yang lambat laun akan menjadi besar. Hasilnya tidak semua informasi mampu dipertanggungjawabkan kebenarannya, tidak ilmiah, dan semakin banyaknya *negatif and illegals contents* beredar melalui media *online*. Penipuan, berita tidak benar (*hoax*), plagiarisme, pornografi dan pornoaksi, serta *cyberbullying* merupakan beragam permasalahan yang terjadi.

Etika dan moral harus tetap diutamakan dalam penggunaan berbagai bentuk teknologi. Etika komputer merupakan analisis mengenai dampak sosial teknologi komputer serta penciptaan berbagai aturan dan kebijakan dalam penggunaan

teknologi tersebut secara etis. Etika komputer menjadi sebuah upaya untuk saling mengembangkan standar perilaku penggunaan teknologi yang disepakati untuk memajukan serta mempertahankan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Etika ditransformasikan ke dalam aspek luas yang tidak terbatas aktivitas dan wilayah tertentu saja. Urgensi etika komputer dalam konteks mempertahankan nilai-nilai sosial kemanusiaan melalui perilaku penggunaan teknologi secara benar, benar secara moral, sosial, dan hukum yang berlaku.

Pemahaman mendalam dan kemampuan berpikir kritis dalam memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara *online* juga sangat penting dalam menyikapi berbagai informasi yang ada sekarang ini. *Content evaluation* disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi menjadi sebuah kemampuan yang harus menyatu terhadap individu yang merupakan bagian dalam masyarakat sosial. *Content evaluation* juga merupakan kemampuan menganalisis latar belakang informasi yang ada di internet dan kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi.

Beberapa kasus menampilkan lemahnya *content evaluation* dalam penggunaan teknologi di Indonesia. Fenomena yang ada, penggunaan teknologi hanya berfokus pada proses mencari, mendapatkan, dan menyebarkan informasi. Sedangkan proses penting dalam literasi digital seperti *content evaluation* dan penciptaan *knowledge* baru belum banyak dilakukan. Dampaknya, lemahnya evaluasi terhadap berita yang ada, sulit membedakan berita benar dan berita bohong, mudah terhasut dan terprovokator yang dilakukan melalui media dan jejaring sosial internet. Jika dikaji lebih mendalam, *group* dan komunitas yang dilakukan dengan dukungan internet juga membentuk kelompok-kelompok sosial tertentu dengan tujuan dan visi tertentu. *Group* dan komunitas yang dibangun melalui internet menjadi sekat-sekat dalam sistem sosial yang membawa pada semangat nasionalisme yang juga terkotak-kotak berdasarkan kelompok tertentu saja. *Gap* antara kelompok individu satu dengan kelompok lainnya akan semakin besar dan dapat mengancam persatuan dalam sistem tatanan sosial. Kebebasan berekspresi juga memiliki batas-batas tertentu yang bukan hanya batasan yang ada dalam komunitas dan kelompok tertentu, tetapi harus disadari bahwa dalam mencapai tujuan dan melaksanakan misi tertentu harus menyadari adanya hak orang lain dalam sistem masyarakat yang

komprehensif. Lebih spesifik, *content evaluation* akan sangat berperan dan menentukan sikap kita dalam menerima informasi yang beragam dan menjadi benteng kuat dari segala macam penyebaran isu, paham, kampanye, dan ajaran intoleran yang mengikis jiwa Pancasila, Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), UUD 45, dan Bhineka Tunggal Ika.

Bagaimana etika komputer dan kemampuan *content evaluation* menjadi sebuah strategi menangkal radikalisme menjadi permasalahan dalam kajian ini. Penggambaran konteks etika komputer dan kemampuan *content evaluation* dalam era digital dan masyarakat modern digunakan untuk merumuskan langkah-langkah strategis melalui proses sintesis yang digunakan untuk menanggulangi konteks permasalahan radikalisme dan merosotnya nasionalisme di Indonesia dengan pendekatan teknologi.

B. Metodologi

Pembahasan dalam kajian ini menggunakan teknis analisis sintesis. Analisis terdiri pendahuluan, lanjutan, dan akhir, dengan mempertimbangkan unsur teks, konteks, dan wacana (zed, 2008: 71, 76-77). Sintesis yang dilakukan merupakan kelanjutan dari proses analisis dalam upaya merekonstruksi teks dan konteks. Sintesis dilakukan dengan menggunakan perbandingan dan isu-isu dan fakta dalam rangka menjelaskan implikasi etika komputer dan kemampuan *content evaluation* dalam menghadapi permasalahan radikalisme dan nasionalisme di Indonesia. Teks dalam kajian tidak dipahami semata-mata sebagai studi bahasa dan tidak sekadar kata-kata yang tercetak atau tertulis. Teks dalam kajian ini merupakan semua jenis komunikasi, ucapan, kejadian, gambar, suara, musik, citra, dan sebagainya yang berkaitan dengan etika komputer dan kemampuan *content evaluation*, serta radikalisme dan nasionalisme di Indonesia.

Penelitian terdahulu, kasus, dan data yang didapatkan dengan teknik Netnography menjadi unsur penting dalam memenuhi substansi teks dan konteks dalam kajian. Konteks menggambarkan relasi antarteks dengan memasukan semua situasi yang terkait pula dengan situasi di luar teks, digunakan untuk mencapai tujuan berkaitan dengan implikasi etika komputer dan kemampuan *content evaluation*, dalam mengatasi radikalisme dan nasionalisme. Sedangkan wacana merupakan upaya

mengungkapkan maksud pemahaman teks dan konteks, baik yang tersirat dari berbagai teks maupun yang tergambar jelas pada teks etika komputer dan kemampuan *content evaluation* dalam implikasinya pada radikalisme dan nasionalisme. Sistesis pendahuluan dilakukan dengan upaya penggabungan secara konsisten antara analisis dan sintesis, meliputi fakta, gagasan, konsep, pandangan, teori, dan metode. Sistesis pendahuluan berupaya menata kembali analisis dalam rangka menjelaskan komponen etika komputer dan kemampuan *content evaluation*, dalam mengatasi radikalisme dan nasionalisme di Indonesia.

C. Kajian Teori

1. Etika Komputer

Etika merupakan suatu usaha yang sistematis dengan menggunakan rasio untuk menafsirkan pengalaman moral individu dan sosial sehingga dapat menetapkan antara untuk mengendalikan perilaku manusia serta nilai-nilai yang berbobot untuk dijadikan sasaran dalam hidup (Simorangkir, 2003: 3). Brey (2007) menjelaskan etika komputer merupakan bidang studi baru yang membahas isu-isu etika dalam penggunaan, pengembangan dan pengelolaan teknologi informasi, serta dalam perumusan kebijakan masyarakat umum mengenai peraturan teknologi informasi di masyarakat. Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dengan berbagai bentuk teknologi digital, etika komputer menjadi subjek penting yang diajarkan di universitas, perguruan tinggi, sekolah tingkat menengah, dan bentuk pendidikan lainnya. Universitas dan perguruan tinggi memiliki peran penting dalam menghasilkan kesadaran akan masalah etika dalam penggunaan, pengembangan, dan pengelolaan teknologi informasi.

Tujuan etika komputer adalah untuk mengevaluasi secara moral praktik yang melibatkan teknologi komputer dan merancang kebijakan etika untuk mengawasi praktik tersebut. Praktik yang dimaksud adalah kegiatan merancang, menggunakan dan mengelola teknologi komputer oleh individu, kelompok atau organisasi (Floridi, 2010: 42).

2. *Content Evaluation Competencies*

Gilster (1997: 3) membagi *digital literacy competencies* ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan memiliki kemampuan *digital literacy*, yaitu *Internet Searching*, *Hypertextual Navigation*, *Content Evaluation* dan *Knowledge Assembly*. *Content Evaluation* merupakan sebuah kompetensi seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara *online*. *Content evaluation* disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh melalui website dan media dengan dukungan internet lainnya.

D. Analisis dan Pembahasan

1. Konteks Etika Komputer

Teks etika komputer berkaitan dengan konsep peran etika komputer dalam hubungannya dengan perilaku penggunaan teknologi dan dampak sosialnya, serta formulasi dan justifikasi kebijakan untuk menggunakan teknologi secara etis. Teks etika komputer diperluas dengan menghubungkan fungsi dan berbagai situasi di luar konsep membentuk sebuah konteks etika komputer.

Tabel 1. Konteks Etika Komputer

Konteks	Referensi
a. Perilaku etis penggunaan komputer; b. Dampak sosial teknologi komputer; c. Komputasi humanistik; d. Formulasi dan justifikasi kebijakan penggunaan teknologi; e. Pendidikan etika komputer.	Brey, P. 2007. <i>Computer Ethics in (Higher) Education</i> , in Ed. G. Dodig-Crnkovic and S. Stuart, Eds., <i>Computation, Information, Cognition: The Nexus and the Liminal</i> . Cambridge Scholars Press.

2. Konteks Kompetensi *Content Evaluation*

Content evaluation merupakan sebuah kompetensi yang merupakan bagian dari *digital literacy competencies*. Konteks *content evaluation* merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dengan menghubungkan konsep evaluasi terhadap fungsi, situasi, dan kondisi. Konteks *content evaluation* meliputi penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang

direferensikan oleh dan melalui website atau media lainnya dengan dukungan internet.

Tabel 2. Konteks *Content Evaluation*

Konteks	Referensi
a. Memahami website kredibel b. Memahami latar belakang informasi pada website c. Keinginan mencari informasi lebih mendalam pada website d. Menganalisis mendalam informasi di internet e. Evaluasi informasi media digital f. Literasi media digital	Gilster, Paul. 1997. <i>Digital Literacy</i> . New York: Wiley. Davis, Charles H, Shaw, Debora. 2011. <i>Introduction to Information Science and Technology</i> . Information Today: New Jersey.

3. Konteks Radikalisme

Konsep radikalisme merujuk pada berbagai gerakan dan perilaku kaitannya dengan pemahaman, pandangan, dan doktrin seseorang atau kelompok yang dilakukan dengan cara kekerasan, memaksakan, dan tidak tertib sosial. Konteks radikalisme dalam kajian ini merujuk pada konsep radikalisme negatif yang bersinggungan dengan batasan-batasan etika, moral, dan sosial masyarakat.

Tabel 3. Konteks Radikalisme

Konteks	Referensi
a. Transfer idiologi (sudut pandang ilmu komunikasi) b. Kekerasan dalam menyebarkan pemahaman c. Sarana penyebaran paham radikal (perkembangan teknologi) d. Sasaran paham radikal e. Sosial dan budaya masyarakat f. Propaganda (pesan mempengaruhi) g. Gerakan sosial penolakan tatanan sosial dan politik	Ismail Hasani dan Bonar Tigor Naipospos. 2010. Radikalisme Agama di Jabodetabek & Jawa Barat: <i>Implikasinya</i> terhadap Jaminan Kebebasan Beragama/Berkeyakinan. Jakarta: Pustaka Masyarakat Setara. A.Rubaidi. 2007. Radikalisme Islam, Nahdatul Ulama Masa depan Moderatisme Islam di Indonesia. Yogyakarta: Logung Pustaka.

4. Wacana Etika Komputer, *Content Evaluation*, dan Radikalisme

Wacana berusaha memahami teks dan konteks etika komputer, kompetensi *content evaluation* dan radikalisme dalam meningkatkan nasionalisme di era modern secara lebih mendalam. Wacana juga merupakan proses sintesis teks dan konteks. Tabel 4 menampilkan wacana etika komputer, *content evaluation*, dan radikalisme.

Tabel 4. Wacana Etika Komputer, *Content Evaluation*, dan Radikalisme

Etika Komputer	Wacana
a. Perilaku etis penggunaan komputer; b. Dampak sosial teknologi komputer; c. Komputasi humanistik; d. Formulasi dan justifikasi kebijakan penggunaan teknologi; e. Pendidikan etika komputer.	1. Perilaku etis penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; 2. Formulasi dan justifikasi kebijakan penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; 3. Pendidikan etika komputer dan literasi digital; 4. Pemahaman <i>content evaluation</i> dalam penggunaan internet dan media sosial; 5. Menganalisis latar belakang informasi yang ada di internet (Identifikasi keabsahan berita dan informasi yang direferensikan media <i>online</i>)
<i>Content Evaluation</i>	
a. Memahami website kredibel b. Memahami latar belakang informasi pada website c. Keinginan mencari informasi lebih mendalam pada website d. Menganalisis mendalam informasi di internet e. Evaluasi informasi media digital f. Literasi media digital	
Radikalisme	
a. Transfer ideologi (sudut pandang ilmu komunikasi) b. Kekerasan dalam menyebarkan pemahaman c. Sarana penyebaran paham radikal (perkembangan teknologi) d. Sasaran paham radikal e. Sosial dan budaya masyarakat f. Propaganda (pesan mempengaruhi) g. Gerakan sosial penolakan tatanan sosial dan politik	

a. Etika Komputer dan Kompetensi *Content Evaluation* sebagai Strategi menangkal Radikalisme Guna Meningkatkan Nasionalisme di Era Digital.

Sintesis teks, konteks, dan wacana etika komputer, *content evaluation*, dan radikalisme menampilkan langkah-langkah dalam menangkal radikalisme di era digital, yaitu: a) Perilaku etis penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; b) Formulasi dan justifikasi kebijakan penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; c) Pendidikan etika komputer dan literasi digital; d) Pemahaman *content evaluation* dalam penggunaan internet dan media sosial; e) Menganalisis latar belakang informasi yang ada di internet juga meliputi identifikasi keabsahan berita dan informasi yang direferensikan media *online*.

1) Perilaku etis penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial

Perkembangan teknologi informasi, komputer, dan media sosial harus sejalan dengan etika dan moral penggunaan oleh masyarakat itu sendiri. Urgensi etika komputer adalah bagaimana mempertahankan nilai-nilai sosial kemanusiaan melalui perilaku penggunaan teknologi secara benar. Contoh

nyata, bagaimana ujaran kebencian (*hate speech*) menjadi masalah serius potret teknologi di negeri ini, yang jika tidak diatasi dengan cepat akan menjadi masalah besar menuju pada berbagai konflik radikal. Jika perilaku etis penggunaan teknologi mendasari setiap interaksi masyarakat dengan teknologi, komputer, dan media sosial maka berbagai bentuk ancaman konflik radikal dapat diperkecil melalui pendekatan teknologi.

Perkembangan teknologi membawa pada bentuk-bentuk aplikasi dan penerapan komputer yang semakin beragam. Personal Komputer (PC), Notebook, Smartphone, dan Tablet Komputer membawa pada keadaan terjadinya interaksi penuh masyarakat dengan teknologi komputer kapanpun dan dimanapun. Internet sebagai produk teknologi digital telah membentuk dunia di dalam dunia nyata, berbagai bentuk interaksi, transaksi, dan komunikasi masyarakat dapat dilakukan melalui internet. Melihat keadaan demikian tentunya berbagai aturan, etika, dan moral yang ada dimasyarakat juga harus diterapkan dalam dunia komputer, internet, dan teknologi digital agar tatanan sosial masyarakat tetap terjaga dengan baik dan membawa pada kesejahteraan masyarakat secara utuh.

Berbagai kasus radikalisme di Indonesia selalu berkaitan dengan sarana penyebaran radikalisme itu sendiri. Penggunaan media sebagai bentuk demokrasi kebebasan menyampaikan pendapat menjadi tonggak permasalahan yang muncul dewasa ini. Media Sosial menjadi sarana transfer ideologi, propaganda, dan penyebaran paham radikal. Melihat berbagai konflik yang ada, dibutuhkan perilaku etis dalam penggunaan media sosial dan bentuk teknologi digital lainnya. Perilaku etis penggunaan media sosial membentuk tindakan dan kelakuan benar yang dapat diterima secara umum sesuai dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat, secara langsung dapat membentuk kualitas individu. Kualitas individu berguna bagi berbagai aspek kehidupan masyarakat. Individu berkualitas dengan berbagai pemahaman yang dimiliki akan bertindak secara bijaksana dengan penuh pertimbangan dan tidak akan melakukan berbagai tindakan kekerasan yang berakibat pada guncangan tatanan sosial masyarakat.

2) Formulasi dan justifikasi kebijakan penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial

Di Era modern dan digital seperti sekarang, teknologi memiliki peran vital yang merasuk pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pemanfaatan teknologi komputer dapat secara langsung berpengaruh kepada tatanan kehidupan masyarakat penggunaannya. Kemudahan yang diberikan teknologi tidak selalu berdampak positif terhadap lingkungan masyarakat. Beberapa permasalahan muncul seiring dengan perkembangan teknologi, komputer, dan media sosial. Media sosial dijadikan alat untuk membentuk kelompok-kelompok radikal, menyebarkan paham radikal, isu berbau SARA, dan juga digunakan untuk menyebarkan berita yang tidak benar.

Fungsi media dan jejaring sosial dalam menghubungkan satu individu dengan individu lain dan kelompok satu dengan kelompok lainnya memungkinkan terjadinya interaksi dan komunikasi sosial. Permasalahan yang ada keunggulan tersebut digunakan oleh kelompok radikal untuk membentuk berbagai gerakan yang bertujuan melakukan penolakan atas kebijakan dan politik yang berlaku dalam suatu negara, seperti yang terjadi di Indonesia. Hasilnya, bila hal tersebut tidak segera ditangani akan berpotensi menjadi ajakan ke arah radikalisme atau berakibat pada menurunnya rasa nasionalisme terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada, dibutuhkan sebuah peraturan, kebijakan, dan manajemen yang mengatur penggunaan, pemanfaatan, dan pengelolaan teknologi, komputer, dan media sosial. Langkah awal adalah dengan merancang, menciptakan, serta menetapkan berbagai kebijakan dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi, komputer, dan media sosial secara etis dengan berbagai etika dan moral yang berlaku dimasyarakat. Beberapa langkah konkret dilakukan oleh pemerintah seperti dengan ditetapkannya Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Melihat dari sisi ideal yang dinyatakan dalam beberapa kasus, Undang-undang tersebut masih terlalu umum dan multi intepretasi.

3) Pendidikan Etika Komputer dan Literasi Digital

Pemanfaatan teknologi dan komputer yang meyeluruh dalam aspek sosial masyarakat mengharuskan adanya pendidikan etika komputer dalam mendukung pengetahuan humanistik atau tata nilai. Kesadaran dan perilaku etis dalam pemanfaatan teknologi menjadi sebuah keharusan yang terintegrasi dalam keseharian. Dengan demikian pendidikan etika komputer akan menjadi sebuah cara memperkecil berbagai bentuk penyimpangan terhadap penggunaan teknologi mengancam terhadap stabilitas dan tatanan sosial masyarakat. Secara komprehensif pengetahuan humanistik dalam bentuk etika komputer membentuk kesadaran emosional dan menciptakan sebuah budaya di era modern kaitannya dengan perilaku pemanfaatan dan penggunaan teknologi. Etika komputer dapat menjadi benteng kuat dalam membendung berbagai permasalahan dan konflik di era modern seperti radikalisme, ekstrimisme, dan terorisme yang juga memanfaatkan teknologi dalam berbagai kegiatannya.

Literasi digital (*digital literacy*) menjadi sebuah kunci penting dalam menghadapi berbagai fenomena teknologi informasi yang ada sekarang. *Digital literacy* dalam aspek lebih luas merupakan pengetahuan, keterampilan, sikap untuk menavigasi, mengevaluasi, membuat, dan menerapkan informasi secara efektif dengan berbagai bentuk teknologi digital. Kemampuan menggunakan, memahami, menganalisis, mengintegrasikan, dan membangun pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi menjadi sebuah kemampuan yang harus dimiliki oleh para pengguna teknologi digital (*digital literacy competencies*). Dengan tingkat *digital literacy competencies* yang baik para pengguna teknologi tidak akan dengan mudah terhasut propaganda tertentu dan tidak mudah menjadi target sasaran paham radikal yang penyebarannya melalui internet dan media digital lainnya.

4) Pemahaman *content evaluation* dalam penggunaan internet dan media sosial

Teknologi Internet dengan berbagai bentuk aplikasi media dan jejaring sosial seperti Twitter, Facebook, dan Youtube adalah sarana yang paling praktis untuk melakukan komunikasi, interaksi, dan menyebarkan informasi. Fakta yang ada, internet, media, dan jejaring sosial digunakan kelompok radikal untuk *melakukan* propaganda membangkitkan emosional dan mempengaruhi masyarakat. Belum lama ini masyarakat pengguna internet dihebohkan dengan video pemengglan kepala yang dilakukan oleh kelompok radikal ISIS. Propaganda melalui internet menjadi efektif karena dapat menjangkau banyak orang, daerah, suatu wilayah tertentu, serta menuju target tertentu yang telah ditetapkan. Ketidakadilan, perbedaan kaya dan miskin, agama, dan politik merupakan tema propaganda yang populer di Indonesia.

Content evaluation menjadi sangat penting untuk dipahami oleh seluruh pengguna teknologi di Indonesia. Dengan kompetensi *content evaluation* yang baik, para pengguna internet, media, dan jejaring sosial akan lebih kritis dalam memahami berbagai informasi dan berita yang ada. Pemahaman *content evaluation* membawa pada terbentuknya pengguna teknologi yang mampu melihat latar belakang informasi dan menelusurinya lebih mendalam. Pengguna media dan jejaring sosial dengan kompetensi *content evaluation* tidak akan terpengaruh dengan berbagai kegiatan propaganda, ujaran kebencian, berita tidak benar, dan penghasutan yang dilakukan melalui media *online*. Demikian sebaliknya, pengguna media dan jejaring sosial dengan tingkat kompetensi *content evaluation* yang baik akan menciptakan sebuah *knowledge* yang berguna dan membentuk konten yang konstruktif.

5) Menganalisis latar belakang informasi yang ada di internet juga meliputi identifikasi keabsahan berita dan informasi yang direferensikan media *online*.

Kenyataan, dunia internet saat ini telah dipenuhi dengan berbagai konten negatif. *Share* berita dan informasi kekerasan, pembunuhan, dan kecelakaan menjadi kebiasaan sebagian masyarakat pengguna internet. Informasi yang

beredar sedemikian luas perlu dihadap dengan kemampuan *filter* dan *sharing* informasi. Menganalisis latar belakang dan identifikasi keabsahan berita perlu menjadi kebiasaan agar terhindar dari segala dampak negatif yang ada. Separatisme juga telah menjadi bagian tidak terhindarkan yang menyelip dalam berbagai pemberitaan dan informasi di internet, untuk itu perlunya suatu langkah untuk menangkal berbagai konten tersebut. Sumber-sumber informasi kredibel dan terpercaya menjadi hal yang sangat penting di era digital dengan perkembangan internet seperti sekarang. Tidak semua sumber informasi yang diakses memberikan informasi akurat dan relevan. Banyaknya *blog* dan *website* berisi berita tidak benar. Tidak semua informasi mampu dipertanggungjawabkan kebenarannya dan semakin banyaknya konten negatif beredar termasuk didalamnya memuat berbagai konten intoleran, radikal, dan terorisme.

Dipandang dalam sebuah ilmu komunikasi, Kapolri jenderal (Pol) Tito Karnavian menyatakan penyebaran paham radikal di Indonesia terdiri dari proses mengirim informasi, penerima informasi, media untuk menyebarkannya, dan konteks sosialnya. Lebih lanjut, unsur terpenting radikalisasi adalah transfer ideologi. Dengan demikian, analisis mendalam terhadap informasi yang didapatkan melalui internet sangat penting untuk dilakukan yang juga meliputi mengidentifikasi keabsahan berita dan informasi yang ada. Kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi juga penting dilakukan dalam menghadapi berbagai konten negatif yang ada di era digital.

E. KESIMPULAN

Etika komputer dan kompetensi *content evaluation* sebagai strategi menangkal radikalisme guna meningkatkan nasionalisme di era digital dapat dilakukan melalui beberapa langkah , yaitu: a) Perilaku etis penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; b) Formulasi dan justifikasi kebijakan penggunaan teknologi, komputer, dan media sosial; c) Pendidikan etika komputer dan literasi digital; d) Pemahaman *content evaluation* dalam penggunaan internet dan media sosial; e)

Menganalisis latar belakang informasi yang ada di internet juga meliputi identifikasi keabsahan berita dan informasi yang direferensikan media *online*.

F. REFERENSI

- A.Rubaidi. 2007. *Radikalisme Islam, Nahdatul Ulama Masa depan Moderatisme Islam di Indonesia*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Brey, P. 2007. *Computer Ethics in (Higher) Education*, in Ed. G. Dodig-Crnkovic and S. Stuart, Eds., *Computation, Information, Cognition: The Nexus and the Liminal*. Cambridge Scholars Press.
- Floridi, Luciano. 2010. *Information: a very short introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Gilster, Paul. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley.
- Internet World Stats. 2017. *Asia Internet Usage Stats Facebook and Population Statistics*. <http://www.internetworldstats.com/stats3.htm> (diakses 23 Agustus 2017).
- Ismail Hasani dan Bonar Tigor Naipospos. 2010. *Radikalisme Agama di Jabodetabek & Jawa Barat: Implikasinya terhadap Jaminan Kebebasan Beragama/Berkeyakinan*. Jakarta: Pustaka Masyarakat Setara.
- Kompas Tekno. Ini Alasan Pemerintah Blokir Telegram.
<http://tekno.kompas.com/read/2017/07/14/20495927/ini-alasan-pemerintah-blokir-telegram> (diakses 24 Oktober 2017).
- Metro tv news. 2017. *Perkembangan Teknologi Perkuat Indoktrinasi Radikalisme*
<http://news.metrotvnews.com/read/2017/06/16/716389/perkembangan-teknologi-perkuat-indoktrinasi-radikalisme> (diakses 26 Oktober 2017).
- Metro tv news. 2017. *Ini Tiga Cara Penyebaran Radikalisme di Indonesia*.
<http://nasional.kompas.com/read/2016/11/30/14081631/ini.tiga.cara.penyebaran.radikalisme.di.indonesia> (diakses 26 Oktober 2017).
- Pustekkom Kemdighbud. 2017. *Literasi Digital sebagai Tulang Punggung Pendidikan*. <http://pustekkom.kemdikbud.go.id/literasi-digital-sebagai-tulang-punggung-pendidikan> (diakses 6 November 2017).
- Simorangkir, O.P. 2003. *Etika: Bisnis, Jabatan, dan Perbankan*. Jakarta: Rineka Cipta.