

SURAT TUGAS
1199/D.01/LPPM-UBSI/IV/2022

Tentang

Webinar RTIK Berkreasi - Digital Ethics
16 April 2022
KOMINFO, Relawan TIK Indonesia dan Siberkreasi

TEMA :

Kreatifitas dan Sociokultur Etika Digital

- Menimbang : 1. Bahwa perlu di adakan pelaksanaan Seminar dalam rangka Seminar.
2. Untuk keperluan tersebut, pada butir 1 (satu) di atas, maka perlu dibentuk Peserta Seminar.

MEMUTUSKAN

- Pertama : Menugaskan kepada saudara yang tercantum sebagai Peserta
Rachmat Fadly S.Pd., MM
- Kedua : Mempunyai tugas sbb:
Melaksanakan Tugas yang diberikan dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Jakarta, 7 April 2022

LPPM Universitas Bina Sarana Informatika

Ketua




Taufik Baidawi, M.Kom

Tembusan

- Rektor Universitas Bina Sarana Informatika
- Arsip
- Ybs



▶ **SERTIFIKAT** ◀

No: 12416794/5-20150/litdig/2022

DIBERIKAN KEPADA

RACHMAT FADLY, S. PD., MM

Atas partisipasinya dalam acara
Webinar RTIK Berkreasi - Digital Ethics
Bertema Kreatifitas dan Sociokultur Etika Digital
Yang diselenggarakan oleh KOMINFO, Relawan TIK Indonesia dan Siberkreasi

KABUPATEN SANGGAU, 16 April 2022



Ditandatangani secara elektronik oleh
Direktur Jenderal Aplikasi Informatika

SEMUEL A PANGERAPAN



Ditandatangani secara elektronik oleh
Ketua Umum Relawan TIK Indonesia

FAJAR ERI DIANTO

LAPORAN SEMINAR NASIONAL

**" Webinar Nasional RTIK Berkreasi - Digital Ethics dengan Tema Kreatifitas
dan Sociokultur Etika Digital"**



Disusun Oleh :

NAMA: Rachmat Fadly, S.Pd., M.M

NIDN :0328088703

**FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PAJAK
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
TAHUN 2022**

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Kegiatan

Kreatifitas sebuah proses menciptakan hal baru baik itu benar-benar baru, maupun hal baru yang merupakan hasil pengembangan dengan yang pernah ada. Kreatifitas adalah sebuah karya dari ide cemerlang. Peran Teknologi dalam mengasah kreatifitas;

1. Banyak masyarakat kreatif dan memiliki potensi untuk memajukan ekonomi rumah tangga
2. Banyak kegiatan yang dimudahkan dengan kemajuan dunia digital (google kalender, google workspace, google drive, aplikasi-aplikasi playstore dll)
3. Teknologi berperan besar pada perkembangan wawasan dan pola pikir manusia sejak dini (Budaya konvensional -> Budaya digital)
4. Kreatifitas tidak bisa dibentuk. Namun dapat dipelajari dari berbagai sumber yang tak terbatas (google scholar, academi edu dll)
5. Kreatifitas dalam dunia digital dapat mendatangkan pendapatan dengan memanfaatkan beberapa media sosial (Wa Bisnis, Marketplace FB, IG bisnis, Google bisnisku)

1.2. Maksud dan Tujuan Kegiatan

Kebebasan berekspresi saat ini masih sering kali banyak masyarakat yang belum bisa membedakan dalam ruang public atau private, kondisi tersebut banyak terjadi karena kompetensi literasi digital masyarakat yang masih rendah. Dengan demikian sangat diperlukan kompetensi literasi digital dalam lingkungan masyarakat.

BAB II

LAPORAN KEGIATAN

2.1. Bentuk Kegiatan

Kegiatan Webinar ini dilakukan secara Online dengan pemaparan yang dimoderatori oleh Ida Latifah serta narasumber atau Pembicara adalah sebagai berikut:

1. Wanty Eka Jayanti, M.Si., M.Pd. (Dosen Universitas Bina Sarana Informatika)
2. Dr. Oktaviani Adhi Suciptaningsih, M.Pd (Dosen Pascasarjana Universitas PGRI Semarang)

2.2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan seminar / workshop dilaksanakan pada :

Tanggal : Sabtu, 16 April 2022

Waktu : 09.00 - 12.00 WIB

Tempat/Media : Kominfo Republik Indonesia melalui aplikasi zoom dengan link ID sebagai berikut <https://s.id/ZoomRtikBerkreasiKalbar16A> , serta melalui Youtube Live Streaming dengan link berikut <https://www.youtube.com/watch?v=ECtB-rKvhrU>

Isi Webinar menjelaskan tentang:

Kompetensi literasi digital dalam lingkungan masyarakat agar kegiatan kreatifitas dimana sebuah proses menciptakan hal baru baik itu benar-benar baru, maupun hal baru yang merupakan hasil pengembangan dengan yang pernah ada. Kreatifitas adalah sebuah karya dari ide cemerlang. Peran Teknologi dalam mengasah kreatifitas. Dalam melakukan aktifitas kreatifitas digital diperlukan

tahapan-tahapan cakap digital, yakni akses, cari, saring, dan memanfaatkan informasi yang telah diterima.

Social media adalah platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling bersosial, baik itu berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto dan video. Media sosial Sekarang ada 4,20 miliar pengguna media sosial di seluruh dunia. Angka ini telah tumbuh sebesar 490 juta selama 12 bulan terakhir. Pertumbuhan tahun-ke-tahun lebih dari 13 %. Jumlah pengguna media sosial kini setara dengan lebih dari 53 % dari total populasi dunia. Rata-rata, lebih dari 1,3 juta pengguna baru bergabung dengan media sosial setiap hari selama tahun 2020, setara dengan sekitar 15½ pengguna baru setiap detik. Ada 204,7 Juta Pengguna Internet di Indonesia Awal 2022.

Sociokultur Etika Digital terdiri dari beberapa aktifitas;

1. Etika digital: apa yang baik/ boleh dilakukan dan apa yang buruk/ tidak boleh dilakukan dalam penggunaan teknologi digital
2. Sociokultur: nilai, norma sosial budaya (terutama dalam berkomunikasi: unsur kepatutan, tidak melanggar aturan, tidak menimbulkan konflik)
3. Sociokultur Indonesia: Pancasila & UUD 1945

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Kreatifitas adalah sebuah karya dari ide cemerlang. Peran Teknologi dalam mengasah kreatifitas. Kebebasan berekspresi saat ini masih sering kali banyak masyarakat yang belum bisa membedakan dalam ruang public atau private. Social media adalah platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling bersosial, baik itu berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto dan video.

3.2 Saran

Dalam melakukan aktifitas kreatifitas digital diperlukan tahapan-tahapan cakap digital, yakni akses, cari, saring, dan memanfaatkan informasi yang telah diterima. Tips dalam Sociokultur Etika Digital terdiri dari beberapa aktifitas;

1. Tidak menggunakan kata-kata kasar, tidak menghina orang lain/komunitas/suku lain, tidak menggunjing dll
2. Cerdas bermedia digital: dalam bermedia digital hendaknya cerdas dalam menganalisa suatu konten/ unggahan (fakta, berita hoaks, provokasi, ujaran kebencian, dll).
3. Aman bermedia: dalam bermedia digital hendaknya tidak memprovokasi, tidak merugikan orang lain, menggunakan kata-kata yang pantas, tidak menimbulkan konflik, menghargai orang lain, tidak mengandung SARA dan pornografi, tidak melanggar hukum (UU Informasi dan Transaksi Elektronik)
4. Membatasi informasi pribadi