



INDONESIA

#MAKINCAKAPDIGITAL

GERAKAN LITERASI DIGITAL NASIONAL 2021

NTB - KOTA MATARAM

Senin, 14 Juni 2021 | 14.00 - 17.00 WITA

Key Opinion Leader



Vidya Uilly

Public Figure

“Bijak Sebelum Mengunggah di Media Sosial ”



Belajar Bahasa Inggris 3 Bulan Yang Mendapatkan Sertifikasi

Dari UI Melalui Aplikasi Bahasa

Belajar Mahir Membaca Al-Quran Selama 3 Bulan Melalui Aplikasi Aminin

@ bahasodotcom

@ amininaja

Pendaftaran : <https://event.literasidigital.id/presence/1718>

Dapatkan e-Certificate & e-Wallet untuk 20 orang yang beruntung

NARASUMBER



Richi Hendra

Sr. Security Consultant

PT Maxplus

“ Tips & Trik Menghindari Penipuan Digital ”



Amelia Ayu Kinanti

Director of Business Development, IGICO

“ Bijak Sebelum Mengunggah di Media Sosial ”



Ir. H. Rosiady H. Sayuti, MSc, Ph.D

Ketua Program Studi Sosiologi Universitas Mataram

“ Perubahan Interaksi Sosial di Era Digital ”



Dr. Abdul Quddus, MA

Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Mataram

“ Positif, Kreatif & Aman Di Internet ”

Moderator



Idfi Pancani



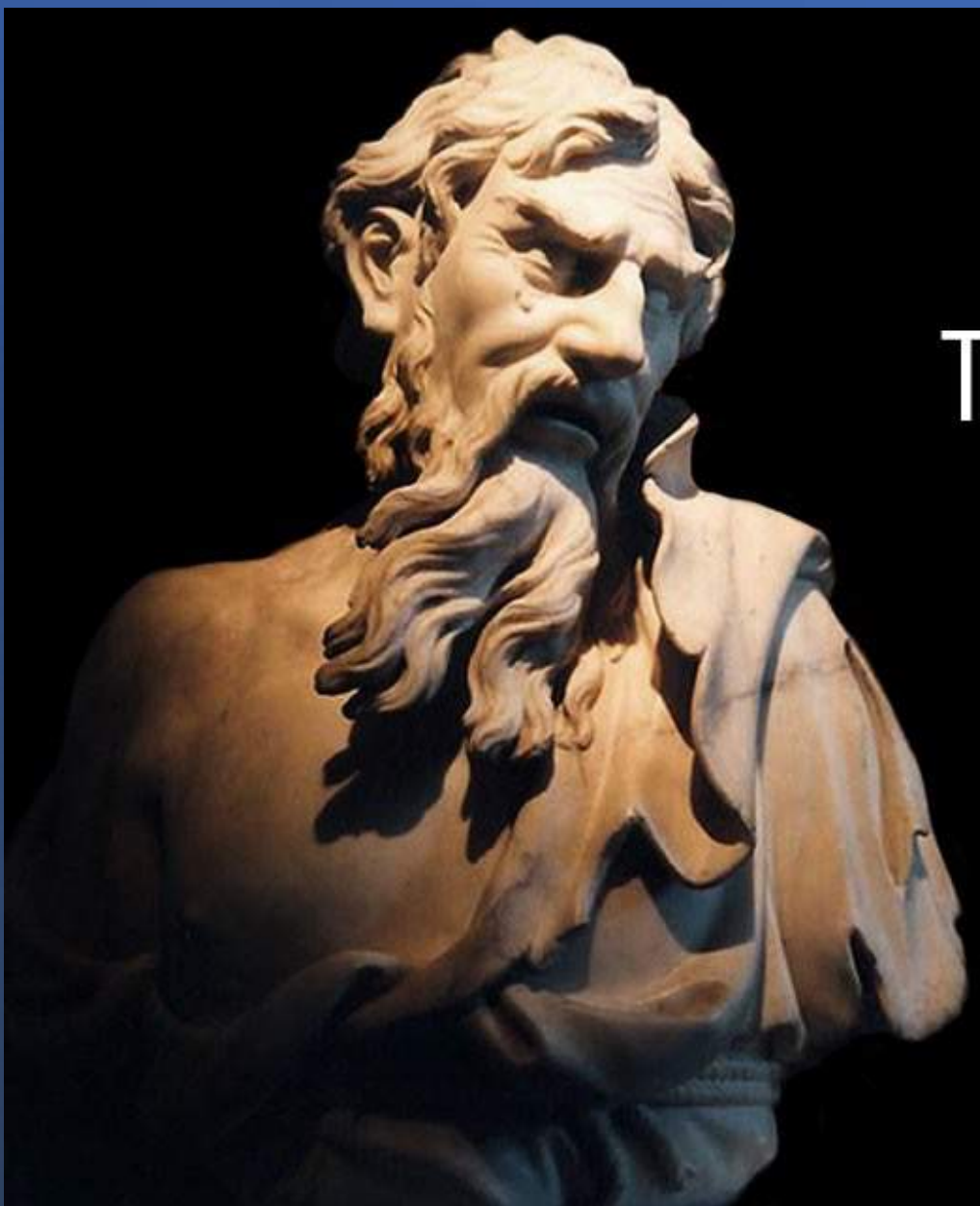


Program Studi
Sosiologi
Universitas Mataram

PERUBAHAN INTERAKSI SOSIAL DI ERA DIGITAL

ROSIADY H. SAYUTI, Ph.D

Ka Prodi Sosiologi Universitas Mataram



There is nothing **permanent**
except **change.**

– *Heraclitus*

AZ QUOTES

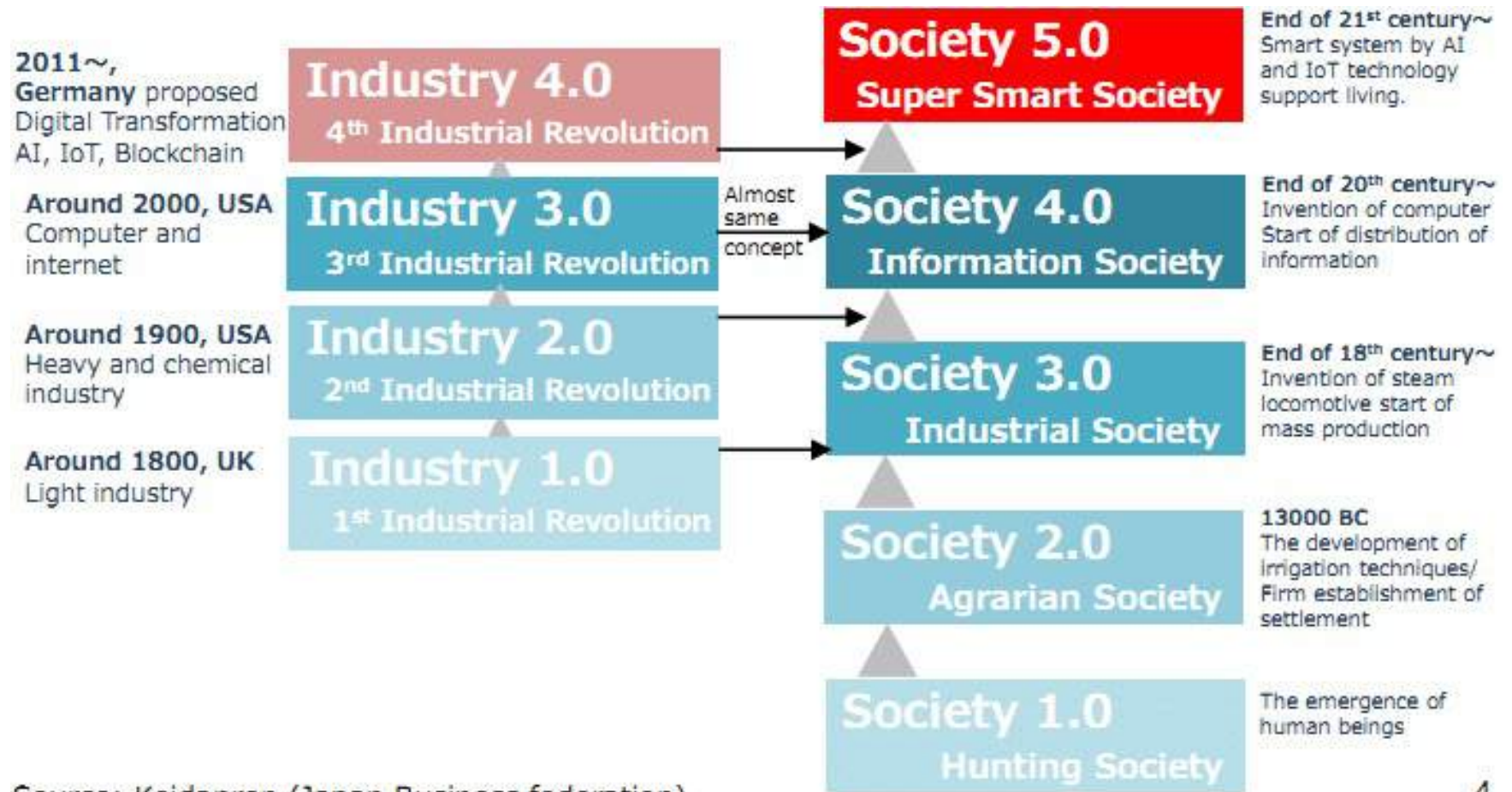


Peran Kunci Interaksi Sosial

- Interaksi Sosial merupakan tindakan sadar dan bertujuan yang dilakukan oleh seseorang terhadap orang lain (Max Weber)
- Interaksi Sosial menunjukkan sisi *social static* yang didasari oleh aturan, sistem, norma dan nilai-nilai lainnya, sekaligus sisi *social dynamic* yaitu cara individu memenuhi kebutuhannya (Auguste Comte)
- Interaksi sosial merupakan ekspresi atas cadangan pengetahuan (*stock of knowledge*) yang dimiliki oleh aktor, sehingga tidak mungkin seorang actor melakukan interaksi diluar apa yang diketahui (Manheim, Berger, dan Luckmann).
- Mazhab kritik dan beberapa teoritis postmodern memandang bahwa interaksi sosial saat ini dikontrol oleh kekuatan kapitalisme global melalui berbagai bidang kehidupan, terutama ekonomi dan teknologi.

Interaksi sosial bukan hanya hubungan timbal balik tetapi menentukan bangunan sosial dan kemajuan masa depan.

Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0



DIGITAL dari generasi ke generasi

Characteristics	Maturists (pre-1945)	Baby Boomers (1945-1960)	Generation X (1961-1980)	Generation Y (1981-1995)	Generation Z (Born after 1995)
Formative experiences	Second World War Rationing Fixed-gender roles Rock n' Roll Nuclear families Defined gender roles (particularly for women)	Cold War Post-War Boom "Swinging Sixties" Apollo Moon landings Youth culture Woodstock Family-oriented Rise of the teenager	End of Cold War Fall of Berlin Wall Reagan / Gorbachev Thatcherism Live Aid Introduction of first PC Early mobile technology Latch-key kids; rising levels of divorce	9/11 terrorist attacks PlayStation Social media Invasion of Iraq Reality TV Google Earth Glastonbury	Economic downturn Global warming Global focus Mobile devices Energy crisis Arab Spring Produce own media Cloud computing Wiki-leaks
Percent of Global Population	5%	15%	20%	27%	32%
Aspiration	Home ownership	Job security	Work-life balance	Freedom and flexibility	Security and stability
Attitude toward technology	Largely disengaged	Early information technology (IT) adaptors	Digital Immigrants	Digital Natives	"Technoholics"- entirely dependent on IT; limited grasp of alternatives
Attitude toward career	Jobs are for life	Organizational: careers are defined by employers	Early "portfollo" careers - loyal to profession, not necessarily to employer	Digital entrepreneurs - work "with" organizations not "for"	Career multitaskers - will move seamlessly between organizations and "pop-up" businesses
Communication media	Formal letter	Telephone	E-mail and text message	Text or social media	Hand-held (or integrated into clothing) communication devices
Communication preference	Face-to-face	Face-to-face ideally, but telephone or email if required	Text messaging or email	Online and mobile (text messaging)	Facetime
Technology Milestone	Car	TV	PC	Smartphone	AR/VR

JAN
2020

INDONESIA

THE ESSENTIAL HEADLINE DATA YOU NEED TO UNDERSTAND THE STATE OF MOBILE, INTERNET, AND SOCIAL MEDIA USE



INDONESIA

TOTAL
POPULATION



272.1
MILLION

URBANISATION:
55%

MOBILE PHONE
CONNECTIONS



338.2
MILLION

vs. POPULATION:
124%

INTERNET
USERS



175.4
MILLION

PENETRATION:
64%

ACTIVE SOCIAL
MEDIA USERS



160.0
MILLION

PENETRATION:
59%

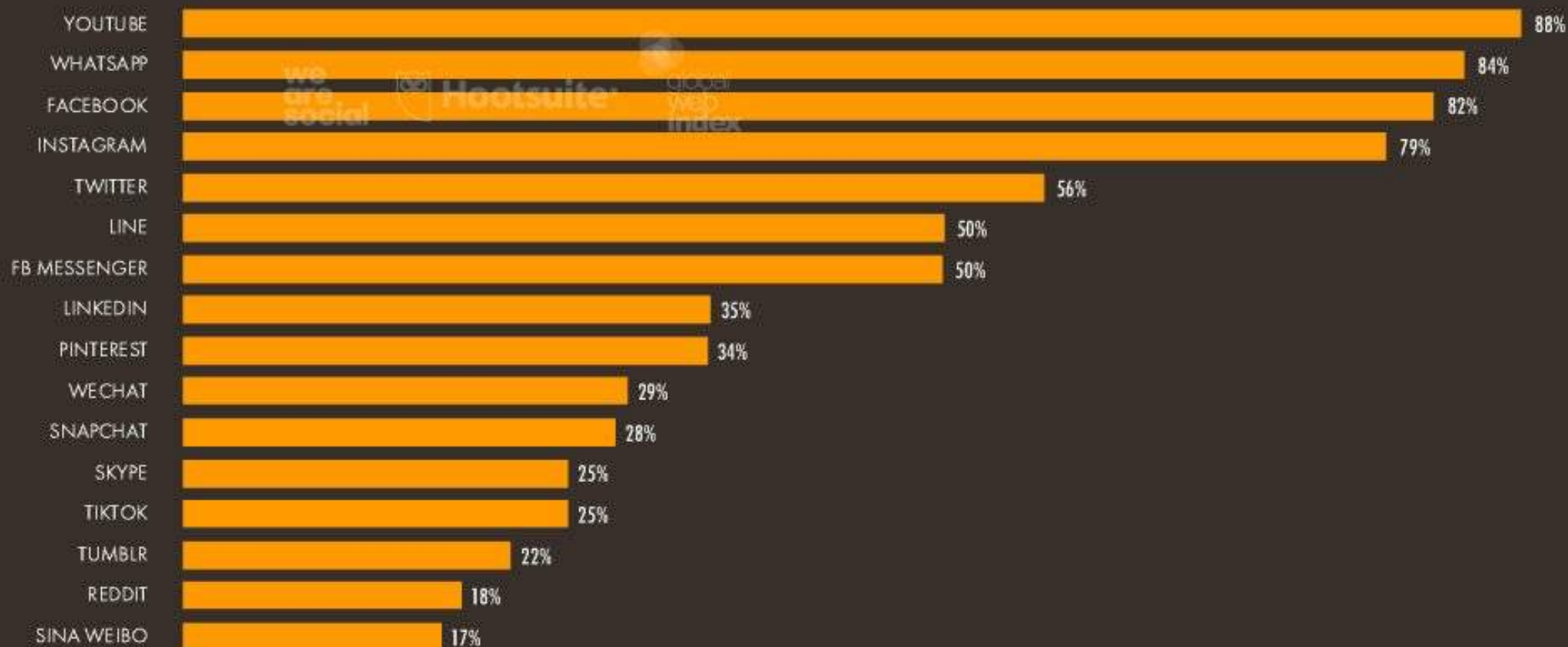
JAN
2020

MOST-USED SOCIAL MEDIA PLATFORMS

PERCENTAGE OF INTERNET USERS AGED 16 TO 64 WHO REPORT USING EACH PLATFORM IN THE PAST MONTH

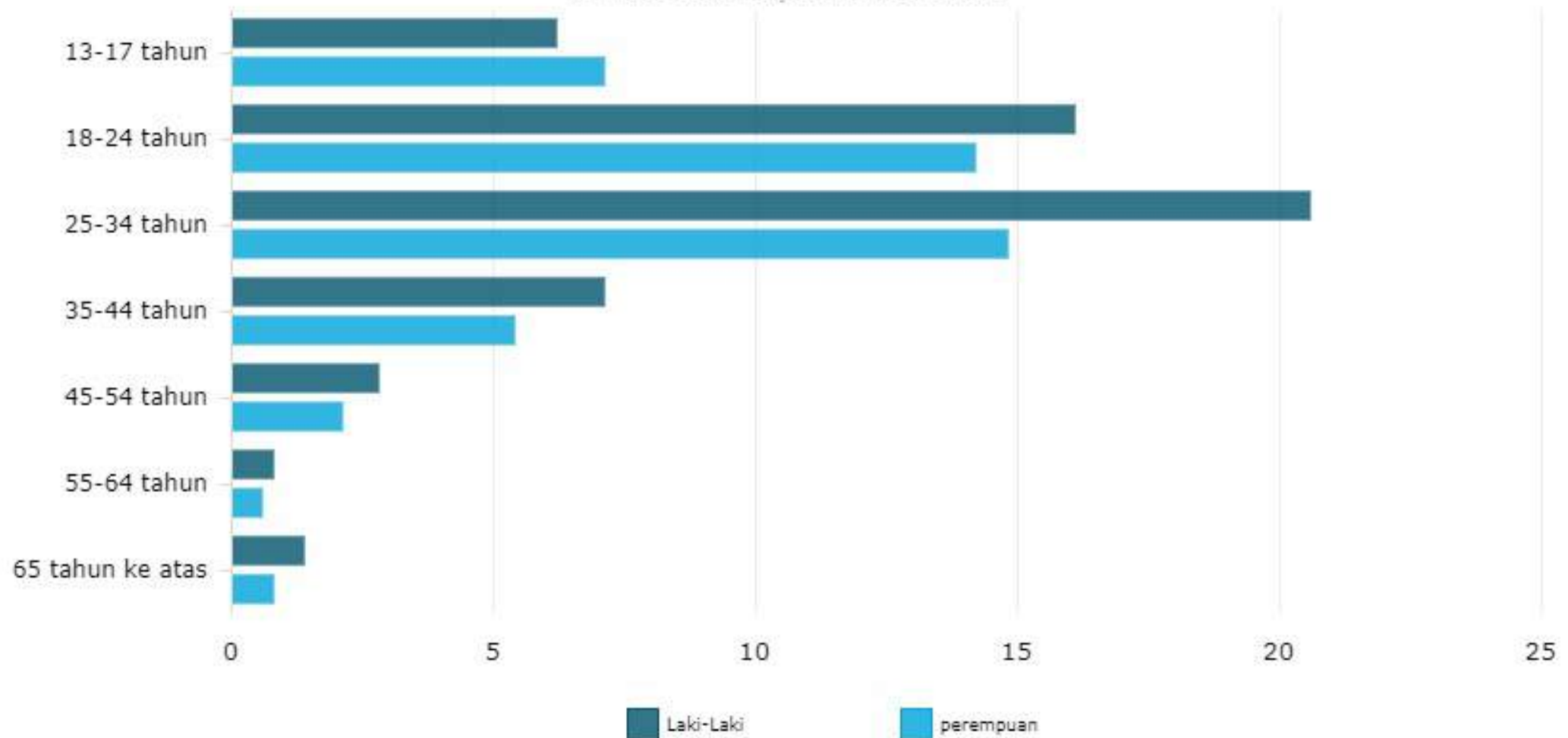


INDONESIA



Pengguna Media Sosial di Indonesia Berdasarkan Umur & Gender (Statista, 2020)

Sumber : Statista, 19 Februari 2020





FENOMENA MASYARAKAT ERA DIGITAL

masyarakat era digital adalah masyarakat yang menjadikan teknologi digital sebagai saluran interaksi dan informasi digital dijadikan sebagai rujukan.



Perubahan mendasar


Terbentuknya masyarakat yang mengedepankan identitas diri (individualisasi) semacam narsisme dan mulai abai pada norma-norma sosial dan budaya (*me centered society*)

Sangat dangkal memahami makna kehidupan, eksistensi semu, dan labil.

Terjadinya delegitimasi sumber-sumber nilai dan falsafah kehidupan

Hubungan sangat terbuka sebagai saluran nilai-nilai yang dapat sewaktu-waktu mempengaruhi perubahan perilaku

Terciptanya hubungan terbuka tanpa batas.

A large-scale virtual meeting is shown on a stage. A speaker in a white shirt stands at a podium, addressing a vast audience represented by a dense grid of small video feeds. The scene is lit with blue stage lights, and the overall atmosphere is professional and high-tech.

Teknologi dan perubahan perilaku

1. Adanya Tembok Digital

- Kita tidak lagi harus bertatap muka, baik di rumah, di kantor, atau tempat lainnya
- Semua (hampir) dapat diselesaikan dengan “google.” Apapun yang ingin diketahui, bisa ditanyakan ke google.

2. Kesabaran berkurang

- Tanpa disadari, kita menjadi manusia yang kurang sabra. Apa-apa yang ingin diketahui, kecenderungan kita sekarang ingin mendapat jawaban segera. Dengan teknologi yang ada, di era digital ini, kesabaran manusia cenderung menurun. Semua ingin serba instant.



3. Ingin tahu pendapat orang terhadap kita

- Salah satu yang kita sukai di medsos apabila banyak orang yang “like” terhadap apa yang kita posting. Apalagi kemudian menjadi viral. Kita merasa berhasil membuat orang lain senang, sementara kita menjadi lupa, pada apa yang seharusnya kita kerjakan. Lupa tugas utama kita.

4. Tidak bisa lagi fokus

- Pernahkah kita menghitung berapa jam waktu yang kita habiskan dengan medsos? Penelitian di AS melaporkan rata-rata waktu yang dihabiskan oleh orang Amerika dengan medsos dan HPnya adalah 5 (lima) jam per hari.

5. Kesadaran akan keselamatan diri berkurang

- Kita sering tidak sabra untuk tidak mengangkat HP ketika berkendara. Padahal ini bahaya sekali. Bahaya bukan hanya bagi kita sendiri tapi juga bahaya bagi orang lain.



Wilayah yang dipengaruhi oleh Teknologi Informasi

Perhatian atau kecermatan

- Satu penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan pada internet dan teknologi seluler memperpendek rentang perhatian kita. Rata-rata rentang perhatian kita telah berkurang 4 detik, turun dari 12 menjadi 8.
- Salah satu kemungkinan alasan penurunan ini adalah peningkatan yang signifikan dalam pilihan untuk mengalihkan perhatian, antara bermain game, mendengarkan musik, dan terhubung dengan teman kapan pun kita mau, dan lain-lain..



Pengambilan Keputusan

- Anda perlu membeli mobil baru. Apa hal pertama yang Anda lakukan? Jika Anda seperti jutaan orang lainnya, Anda online untuk melakukan penelitian. Faktanya, apa pun keputusan yang perlu Anda buat — apakah Anda mencoba mencari tahu di mana harus makan malam atau cara terbaik untuk memulai karier baru — Anda dapat beralih ke internet untuk meminta nasihat. Ini berarti bahwa kita, sebagai spesies, tidak lagi harus terlalu bergantung pada insting, melainkan dapat mengumpulkan fakta dan pengetahuan dalam upaya membuat keputusan yang tepat.

Membangun Hubungan

- Pada tahun 2020, 2,9 miliar orang diperkirakan menggunakan media sosial.
- Jika kita sedang makan malam bersama teman dan secara bersamaan mengirim SMS ke anggota keluarga di tempat lain, apakah kita sepenuhnya terlibat dalam hubungan tersebut? Hampir 70% orang Amerika berpikir bahwa internet baik untuk membangun dan memelihara hubungan
- Tapi bagaimana dengan anak-anak yang tumbuh dengan smartphone dan mengembangkan jenis keterampilan interpersonal dan membangun hubungan yang mereka butuhkan untuk membentuk hubungan yang mendalam dan bermakna dengan orang lain?





Memory

- Sebuah studi baru menemukan bahwa “akses informasi yang luas ini tidak hanya mengubah apa yang kita ingat; tapi juga telah mengubah cara kita mengingat.”
- Ketergantungan kita pada internet telah menurunkan kemampuan kita untuk menyimpan fakta dengan mudah.
- Kita tampaknya lebih meningkatkan kemampuan kita untuk mengingat di mana dan bagaimana menemukan informasi.
- Misalnya, kita sekarang lebih cenderung mengingat folder tempat kita menyimpan informasi daripada mengingat informasi itu sendiri.

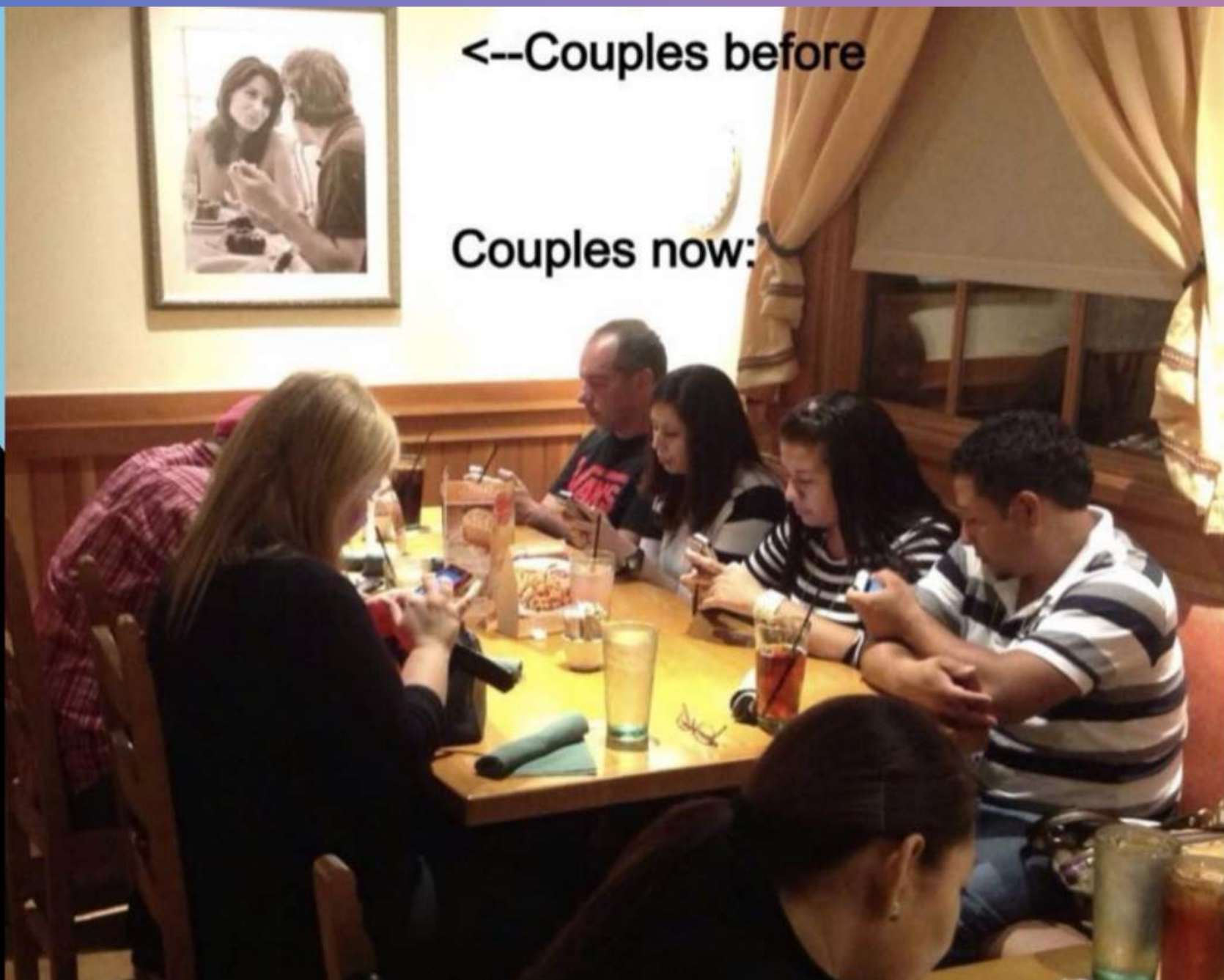


DILEMA MASYARAKAT ERA DIGITAL

- Masyarakat terutama generasi muda mengalami dilema yang luar biasa.
- Satu sisi memanfaatkan media digital secara negatif sehingga melahirkan efek negatif seperti kriminalitas, kekerasan seksual, menggunakan waktu untuk online tidak bermanfaat.
- Sisi lainnya, tidak sedikit anak muda keluar sebagai pengguna media digital untuk kegiatan positif

<--Couples before

Couples now:

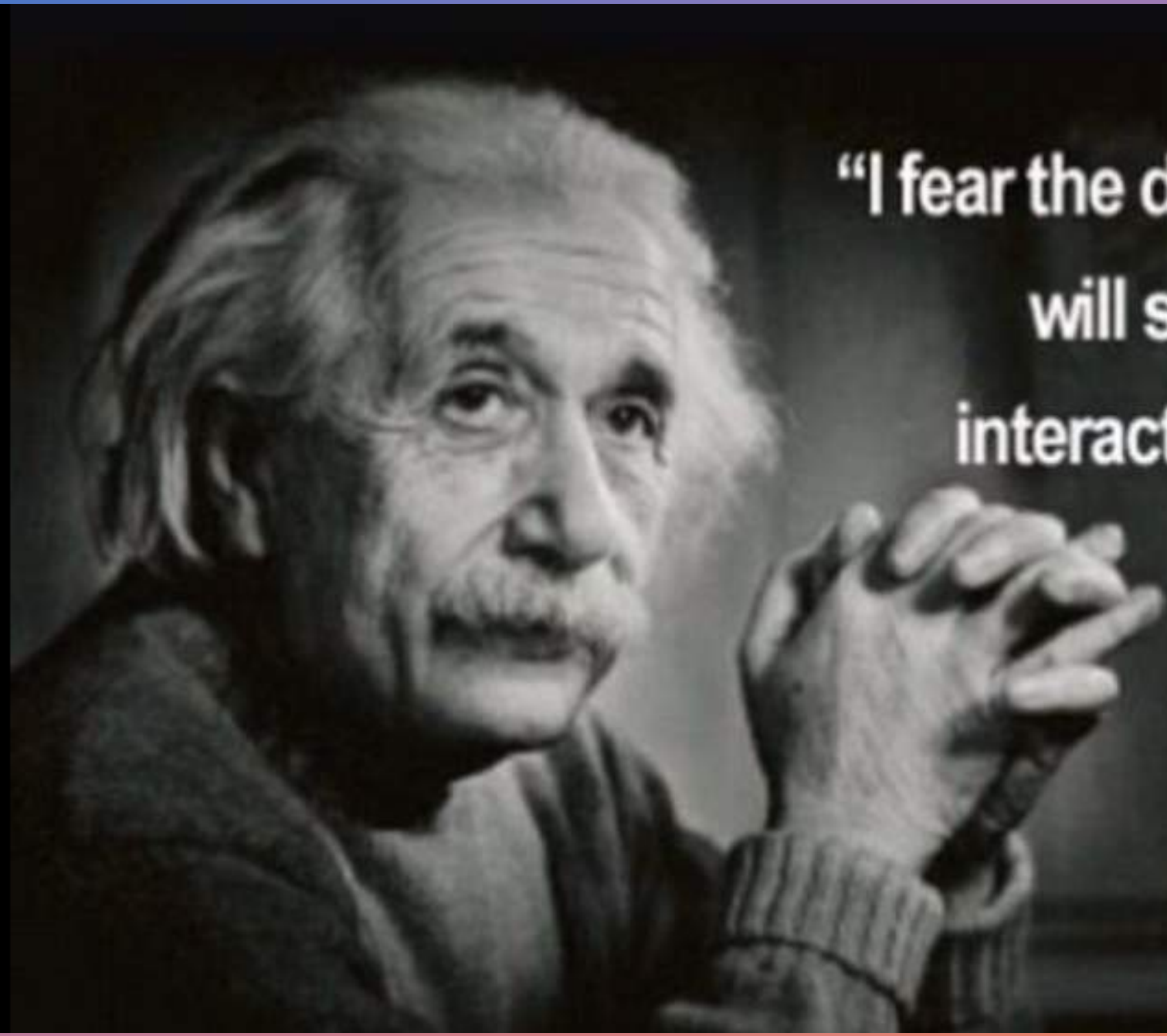


Does contacting someone mean connecting?



“Everybody says they’re communicating more with their kids by text... That’s the paradox of this: We’re communicating more but we’re not communicating deeply. That’s the disconnect.”²






**“I fear the day that technology
will surpass our human
interaction. The world will
have a generation
of idiots.”**

Albert Einstein



Social media and the Internet haven't changed our capacity for social interaction any more than the Internet has changed our ability to be in love or our basic propensity to violence, because those are such fundamental human attributes.

Nicholas A. Christakis

 quoteFancy



I hope that social interaction will exist in the future. Technology has become a way of mediating human interaction, coming in between old-fashioned phone calls and face-to-face chitchat. Not sure where they will end up.

— *Khalil Gibran Muhammad* —

AZ QUOTES

Upaya-upaya di Era Digital

- Memanfaatkan teknologi secara tepat guna dan bijak
- Menciptakan diskursus-diskursus reflektif
- Memanfaatkan media sosial untuk mengkampanyekan isu-isu kemanusiaan, menyejahterakan bumi dari krisis lingkungan, menyuarakan kesamaan hak dan akses Pendidikan, membela hak-hak masyarakat tanpa pandang perbedaan.
- Tidak terbawa arus deras informasi tidak bertuan



TERIMAKASIH

