



Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Journal Homepage: <http://www.itbsemarang.ac.id/sijies/index.php/abdimas>

e-Mail: ljpm@itbsemarang.ac.id



Pentingnya Etika Bagi Generasi Z dalam Bersosial Media di SMK Telekomunikasi Adi Karya Dukuhwaru Kabupaten Tegal

Arif Nursetyo ^{1*}

Sri Hartati ²

Natasya Wahyu Ningsih ³

^{1,2,3} Universitas Bhamada Slawi

INFO ARTIKEL

Histori artikel:

Diterima : 19 Februari 2024
 Revisi : 22 Februari 2024
 Disetujui : 22 Februari 2024
 Publikasi : 26 Februari 2024

Kata kunci:

Etika
 Generasi Z
 Sosial Media

ABSTRAK

Generasi Z atau lebih sering kita menyebutnya Gen Z merupakan generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai dengan 2015. Gen Z ini merupakan suatu generasi yang tidak mengerti tentang mengenal dunia yang lebih terasing dengan keberadaan orang lain, karena mereka lahir ketika dunia sudah ada internet dengan baik. Karakteristik dan ciri dari generasi Z yaitu tidak pernah lepas dari *Smartphone* dan internet, kompetitif dan pragmatis. Generasi ini selalu berpikir dengan baik selalu mencermati untung ruginya dalam melakukan segala hal. Generasi Z merupakan generasi harus melakukan sesuatu agar diakui dengan lebih banyak lagi dalam memainkan peran, terutama terhadap sosial media dan media digital. Semua pekerjaan dapat dilakukan dari dalam ruangan, tidak perlu bersusah payah. Karena Gen Z merupakan generasi yang dinamis dalam menggunakan teknologi, maka Gen Z harus bijak dalam menggunakan sosial media. Dalam bersosial media, etika sangat diperlukan agar tidak menyesal dikemudian hari. Beberapa etika yang dapat dilakukan dalam menggunakan media sosial, yaitu pilah-pilih pesan, tetap kritis dan berpikir dalam menanggapi maupun menyampaikan pesan, selalu menyebutkan sumbernya, memperhatikan gaya bahasa, dan memperjelas nama maupun gambar akunya. Salah satu dokumen yang tidak boleh untuk *dishare* di medsos adalah KTP.

* Korespondensi penulis: setyonurarif@gmail.com

PENDAHULUAN

Populasi yang ada didunia saat ini terus berkembang yang telah menciptakan beberapa generasi. Generasi ini dimulai dari Generasi *Baby Boomers* (1946-1960) hingga tercipta generasi dengan memiliki peran yang vital saat ini yakni pada Generasi Z atau Gen Z (Firamadhina & Krisnani, 2021). Mereka yang lahir antara tahun 1980-1994 juga disebut dengan Generasi Milenial, sehingga tak bisa dihindari jika saat ini telah memasuki babak fase dewasa atau disebut juga dengan dewasa muda dimana pola pikir yang mungkin telah berbeda dibandingkan ketika mereka masih berada di fase remaja, namun mereka hingga kapanpun selalu dianggap menjadi bagian dari generasi milenial. Saat ini merupakan giliran bagi zaman generasi berikutnya, yakni generasi Z yang harus mau mengakui memiliki lebih banyak peran yang perlu dimainkan, khususnya terhadap sosial media dan media digital. Generasi yang lahir di antara tahun 1995 – 2015 merupakan bagian dari generasi Z atau zoomer (Meifitri, 2020). Selain itu, ada juga generasi X yang merupakan pemberian terhadap label pada generasi dimana mereka yang mulai lahir pada tahun 1965-1979. Pada tahun tersebut merupakan awal mula suatu perkembangan terhadap teknologi dan informasi dengan mengoperasikan PC (*personal computer*), tv kabel, *video games*, dan internet. Karakteristik dari generasi ini antara lain mereka mampu beradaptasi dengan memiliki karakter yang mandiri dan loyal, serta sangat mengutamakan ketenaran, citra, uang, dan tipe pekerja keras, serta mengumpulkan kontribusi yang sudah diberikan terhadap hasil kerjanya mampu menerima perubahan dengan baik juga disebut sebagai generasi yang tangguh, (Kurniawan & Woro Damayanti, 2019).

Dalam bersosial media, diperlukan etika seseorang. Pengertian etika memiliki penjelasan yang sangat luas serta mendalam dibanding definisi. Terminologi “etika” secara *etimologis* berasal dari Yunani, “*ethos*”, yang berarti “*custom*” atau kebiasaan yang memiliki kaitan dengan tindakan atau tingkah laku pada manusia, juga dapat berarti “karakter” manusia (keseluruhan terhadap perilaku manusia dalam perbuatannya). Etika berkaitan dengan moral dan sopan santun (Sari, 2020). Beberapa etika yang dapat dilakukan dalam menggunakan media sosial, yaitu pilah-pilih pesan, tetap kritis dan berpikir dalam menanggapi maupun menyampaikan pesan, selalu menyebutkan sumbernya, memperhatikan gaya bahasa, dan memperjelas nama maupun gambar akunnya. Salah satu dokumen yang tidak boleh untuk *dishare* di medsos adalah KTP.

Media sosial merupakan suatu perangkat *online*, dengan para *user* yang dapat dengan gampang untuk berbagi, berpartisipasi, dan membuat isi yang meliputi blogspot, wiki, jejaring sosial, dunia *virtual* dan forum. Yang merupakan pola media sosial yang paling dasar untuk digunakan oleh masyarakat umum di seluruh dunia. Ada juga pendapat lain yang menyampaikan bahwa media sosial adalah suatu media online yang memberikan dukungan korelasi terhadap sosial dan media sosial yang menggunakan teknologi berbasis *web* dengan mengubah komunikasi menjadi dialog yang interaktif (Liedfray et al., 2022).

Pengertian media sosial ialah suatu perangkat alat komunikasi serta kolaborasi baru yang memungkinkan telah terjadinya berbagai jenis pada interaksi sebelumnya yang tidak tersedia bagi orang awam (Liedfray, dkk., 2022).

Menurut Liedfray, dkk., 2022, jenis media sosial, yaitu:

1. Perangkat media sosial pada *video* disebut dengan *Video Sharing*. Perangkat yang digunakan untuk *video sharing* sangat efektif dalam menyebarkan beraneka ragam pada program pemerintah. Dalam hal ini

terdapat tiga program yang dapat diperhatikan, yakni terkait terhadap jumlah *user* dan komunitas sehingga telah diciptakan program oleh mereka antara lain *youtube*, *vimeo* dan *dailymotion*.

2. Perangkat mikroblog merupakan kalangan yang paling mudah untuk digunakan di antara program-program media sosial lainnya. Piranti pendukungnya juga dapat leluasa untuk dioperasikan sebagai telepon pintar, sehingga layak dalam menginstal aplikasinya dan jaringan internet. Perangkat ini telah menjadi yang paling diminati bagi masyarakat Indonesia setelah Facebook. Perangkat yang patut mencolok dalam masyarakat Indonesia, yakni Tumblr dan Twitter.
3. Perangkat media sosial dalam berbagi jaringan sosial, memiliki tiga sistem yang berguna dalam berbagi pada jaringan sosial yang menonjol dan memiliki banyak penggunanya di Indonesia, yakni Facebook, Google Plus, serta Path.
4. Perangkat yang berguna untuk berbagi jaringan secara profesional diminati oleh para pengguna aplikasi dalam berbagi jaringan profesional. Pada umumnya aplikasi ini terdiri atas beberapa kalangan antara lain akademi, peneliti, mahasiswa, dan pegawai pemerintah serta pengamat. Sejumlah aplikasi pada jaringan profesional yang cukup populer di Indonesia antara lain Scribd, LinkedIn dan Slideshare.
5. Perangkat yang digunakan untuk berbagi foto merupakan aplikasi pada jaringan dalam berbagi foto yang sangat populer bagi masyarakat Indonesia. Aplikasi ini pada praktiknya lebih banyak dalam menyebarkan materi komunikasi sosial yang lebih santai, serta kadang-kadang mengandung banyak unsur-unsur yang aneh, lucu, eksotik, bahkan menyeramkan. Oleh karena itu, penyebaran pada program pemerintah cukup efektif jika dilakukan melalui aplikasi ini. Tentu saja, materi yang dibagikan juga harus menyesuaikan karakter terhadap aplikasi ini. Materi tersebut dapat bersifat sebagai kunjungan misi terhadap perdagangan ke daerah yang cukup unik, dalam pasar atau komunitas pada perdagangan tertentu. Beberapa aplikasi yang cukup populer ini terdapat di Indonesia antara lain Pinterest, Picasa, Flickr dan Instagram.

Pemanfaatan akan komputer sangat diperlukan untuk memudahkan segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Sebelum terdapat sistem informasi, maka beberapa aktifitas itu dikerjakan secara konvensional dan membutuhkan durasi yang cukup lama sehingga memungkinkan berlangsung kesalahan yang bisa berakibat fatal. Dengan adanya sistem informasi pada waktu ini dapat dikatakan untuk mempermudah terhadap pekerjaan secara cepat dan akurat dikarenakan sistem informasi bisa dalam bentuk *software* yang dioperasikan, sehingga dapat memudahkan saat melaksanakan pekerjaan. Sistem informasi adalah sebuah ikatan dari beberapa komponen yang mengolah data agar data yang diproses dapat dijadikan sebagai informasi yang memiliki makna dan dapat mendukung dalam mencapai tujuan organisasi (Maydianto & Ridho, 2021).

Istilah *social engineering* mulai dikenal dikalangan para praktisi IT, khususnya pada bidang *cyber security*, karena sebenarnya saat memulai penyerangan ke suatu jaringan atau sistem yang belum diketahui apapun sebelumnya. Dalam hal ini terhadap prinsip dalam dunia keamanan terhadap jaringan yang berbunyi “kekuatan sebuah rantai tergantung dari atau terletak pada sambungan yang terlemah” atau dalam bahasa asingnya “*the strength of a chain depends on the weakest link*”. Apa atau siapakah “*the weakest link*” atau “komponen terlemah” dalam suatu sistem jaringan computer. Sehingga terdapat jawaban yakni manusia. Dalam hal ini walaupun suatu sistem telah dilindungi dengan *hardware* dan perangkat lunak canggih penangkal

serangan seperti anti virus, firewalls, IDS/IPS, dan lain sebagainya. tetapi jika terdapat manusia yang mengoperasikannya telah lalai, maka keseluruhan pada peralatan itu tidaklah memiliki makna (Setiadi et al., 2018).

Social Engineering merupakan suatu teknik pencurian dokumen atau informasi yang penting serta berharga dari seseorang dengan memanfaatkan pendekatan terhadap interaksi sosial. Dengan kata lain *social engineering* ini merupakan suatu teknik penyerangan yang mengeksploitasi kekurangan pada manusia. *Social Engineering* dibagi menjadi dua, antara lain: berbasis interaksi sosial dan berbasis interaksi komputer. Dalam hal ini terdapat jenis yang berbasis interaksi sosial, maka penyerang menggunakan teknik komunikasi yang sudah baik untuk menipu korbannya. Kemudian, pada jenis yang memiliki basis interaksi pada komputer maka penyerang biasanya menggunakan metode *malvertising* dan *phising* (Ahmadian & Sabri, 2021). Atas hal tersebut, maka kita harus selalu membuat keamanan terhadap data pribadi dengan teknik menjaga kerahasiaan terhadap data pribadi; mengaktifkan suatu autentikasi pada dua faktor (*two-factor-authentication*); tidak mengunggah data pribadi di sosial media; melakukan cek keaslian pada telepon, akun email, media social, dan website bank; mengaktifkan notifikasi transaksi rekening dan cek histori rekening secara berkala; waspada terhadap penipu yang mengaku petugas bank/instansi yang menanyakan data pribadi.

METODE PELAKSANAAN

1. Waktu dan Tempat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2023 yang bertempat di SMK Telekomunikasi Adi Karya, Kecamatan Dukuhwaru, Kabupaten Tegal Provinsi Jawa Tengah.

2. Sasaran

Adapun yang menjadi objek sasaran pada kegiatan pengabdian ini adalah siswa SMK Telekomunikasi Adi Karya kelas X.

3. Metode Pengabdian

a. Persiapan dan Koordinasi

Persiapan ini meliputi rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian, diskusi bersama tim, dan pembagian tugas kepada masing-masing anggota tim. Tujuan dari persiapan dan koordinasi ini adalah agar pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dapat berjalan dengan lancar.

b. Penyajian materi

Setelah tahap persiapan yang matang dilakukan, langkah selanjutnya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah menyampaikan materi/presentasi dengan metode ceramah dengan menggunakan *power point* sebagai alat bantu. Pemaparan materi tentang etika bermedia sosial yang baik dan benar bagi generasi Z. Kegiatan ini dilakukan dengan tujuan sebagai informasi awal bagi peserta yang mengikuti kegiatan, sehingga tumbuh keinginan untuk menyimak kegiatan dari awal hingga akhir.

c. Demonstrasi

Tahap demonstrasi merupakan tahapan terakhir yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Pada tahap ini berlangsung dengan mendemonstrasikan tata cara etika bermedia

sosial yang baik dengan melibatkan peserta, tujuannya agar peserta tidak bosan hanya mendengar ceramah/presentasi. Cara mengajari siswa yang baik adalah dengan praktek bersama yang di selipkan dengan materi belajar.

d. Penutup

Tahap akhir ini berisi tanya jawab yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang etika dalam bersosial media setelah penyampaian materi dan demonstrasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini menjelaskan hasil pelaksanaan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di SMK Telekomunikasi Adhi Karya Dukuhwaru Kabupaten Tegal yaitu sebagai berikut :

1. Tahapan Persiapan Kegiatan Pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat melakukan kunjungan awal, tujuannya adalah untuk permohonan ijin kepada kepala sekolah perihal tempat untuk pengabdian kepada masyarakat, penawaran program yang diajukan dan waktu kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Setelah diadakan pertemuan pertama yang dilakukan pada tanggal 1 September 2023 dilanjutkan pertemuan kedua yaitu tanggal 12 September 2023 pelaksanaan PKM dengan materi yang disepakati yaitu etika dalam bersosialmedia. Tujuan pemilihan materi tersebut karena pertimbangan dari pihak sekolah agar siswa lebih santun dalam bersosial media dan mengurangi kegiatan yang tidak bermanfaat saat mereka bermain menggunakan gadget.
3. Pelaksanaan PKM yaitu tanggal 12 September 2023, dimulai dari jam 09.00 samapai dengan jam 11.00 WIB. Kegiatan tersebut diikuti oleh siswa kelas X sejumlah 30 siswa. Sebelum kegiatan inti dilaksanakan, tim PKM mempersiapkan daftar hadir. Acara dibuka jam 09.00 WIB oleh ketua pelaksana yang mana beliau mengucapkan terima kasih atas kesediaan SMK Telekomunikasi Adi Karya telah menyediakan tempat untuk PKM. Acara dilanjutkan dengan memberikan materi tentang pentingnya etika dalam bersosial media oleh dosen infomatika dan dibantu oleh mahasiswa prodi informatika ketika melaksanakan demonstrasi.
4. Setelah pemberian materi secara ceramah dan demonstrasi tim pemateri memberi kesempatan kepada peserta pelatihan untuk bertanya,hal ini dilakukan untuk melihat ketercapaian peserta dalam menerima materi tersebut.
5. Hasil mengikuti ceramah dan demonstrasi pentingnya dalam beretika dalam bersosmed dijadikan informasi awal dalam melakukan evaluasi pelaksanaan PKM ini. Standar skor yang menjadi kriteria keberhasilan peserta minimal memperoleh skor 70 (tujuh puluh). Dari hasil evaluasi diperoleh bahwa 90% peserta yang ikut dalam kegiatan tersebut antusias untuk mempelajari etika dalam bersosial media.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Telekomunikasi Adhi Karya merupakan upaya untuk meningkatkan siswa dalam bersosial media. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan tersebut di atas, siswa kelas X yang menjadi sasaran pengabdian kali ini lebih berhati-hati ketika berselancar di dunia maya. Gen Z merupakan masa-masa masih mencari jati diri dan masih membutuhkan arahan agar tidak salah jalan.

Diharapkan siswa lebih santun dan tanggap apabila akan berkirim pesan baik terhadap rekan seumuran, terhadap orang tua dan guru atau dengan pihak-pihak tertentu. Juga lebih berhati-hati dalam menshare berita ke media sosial agar tidak terjebak pada pelanggaran Undang-undang yang berakibat fatal.

DAFTAR PUSTAKA

- Firamadhina, F. I. R., & Krisnani, H. (2021). Perilaku Generasi Z Terhadap Penggunaan Media Sosial Tiktok: TikTok Sebagai Media Edukasi dan Aktivisme. *Share: Social Work Journal*, 10(2), 199. <https://doi.org/10.24198/share.v10i2.31443>
- Kurniawan, T., & Woro Damayanti, T. (2019). Perbedaan Persepsi Generasi X & Y Atas E-Filing. *Jurnal Riset Akuntansi & Perpajakan (JRAP)*, 6(01), 112–125. <https://doi.org/10.35838/jrap.2019.006.01.11>
- Liedfray, T., Waani, F. J., & Lasut, J. J. (2022). Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara. *FISPOL-Unsrat*, 2(1), 1–13.
- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50–59.
- Sari, A. F. (2020). Etika Komunikasi. *TANJAK: Journal of Education and Teaching*, 1(2), 127–135. <https://doi.org/10.35961/tanjak.v1i2.152>
- Setiadi, A., Yunita, Y., & Ningsih, A. R. (2018). Penerapan Metode Simple Additive Weighting(SAW) Untuk Pemilihan Siswa Terbaik. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(2), 104–109. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i2.572>

LAMPIRAN



Gambar 1. Penyampaian Materi Etika Bersosial Media



Gambar 2. Sesi Tanya jawab