

Gun Senpai

*Simulasi*

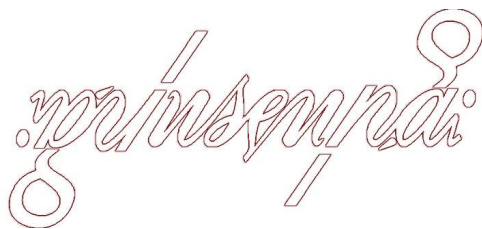
DIGITAL.

**Kelas X SMK/MAK**

# **SIMULASI DIGITAL**

## **KELAS X**

Diringkas dari *Simulasi Digital Jilid I* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, dengan penambahan, perubahan, dan penyesuaian seperlunya.



**GUN SENPAI**

<http://www.gunsenpai.com>



# KOMUNIKASI DALAM JARINGAN

## A. Pengertian dan Fungsi Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian informasi atau gagasan dari seseorang/pihak kepada orang/pihak lain.

Fungsi dari komunikasi antara lain sebagai berikut.

- Sebagai informasi: komunikasi membantu proses penyampaian informasi antar individu maupun kelompok.
- Sebagai kendali: komunikasi bertindak untuk mengendalikan seseorang atau sekelompok orang, misalnya seorang pemimpin perusahaan terhadap para karyawannya.
- Sebagai motivasi.
- Sebagai pengungkapan emosional.

## B. Jenis-jenis Komunikasi

Kita mengenal 2 (dua) jenis atau kategori komunikasi:

- Komunikasi lisan atau verbal, yaitu komunikasi menggunakan kata-kata, baik hal itu diucapkan, maupun ditulis.
- Komunikasi nirkata atau nonverbal, yaitu komunikasi menggunakan bahasa tubuh, bahasa gerak atau gerak isyarat (gesture), atau gambar.

Berbekal pengetahuan jenis atau kategori komunikasi tersebut, dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah perbuatan mentransfer pesan atau informasi dari satu tempat ke tempat lain, baik secara verbal atau lisan

(menggunakan suara), tertulis (menggunakan barang cetak atau media digital seperti buku, majalah, laman, atau surel), maupun secara nirkata atau nonverbal (menggunakan bahasa tubuh, gerak isyarat (gesture), serta tekanan atau tinggi nada suara.

Kemampuan seseorang berkomunikasi diukur dari seberapa akurat informasi atau pesan yang dikirim oleh komunikator (pengirim informasi) dapat diterima oleh komunikan (penerima informasi) dan sebaliknya. Hal tersebut juga menjadi ukuran seberapa mahir kita berkomunikasi.

### C. Pengertian Komunikasi Dalam Jaringan (Online)

**Komunikasi Daring** (Dalam Jaringan) atau yang lebih dikenal dengan **Komunikasi Online** adalah cara berkomunikasi di mana penyampaian dan penerimaan informasi atau pesan dilakukan dengan menggunakan Internet. Komunikasi yang terjadi di dunia semu tersebut lazim disebut komunikasi di dunia maya atau *cyberspace*.

### D. Keunggulan dan Kelemahan Komunikasi Daring

Komunikasi Daring/Online memiliki keunggulan dibandingkan dengan komunikasi biasa/konvensional, antara lain:

- Dapat dilakukan kapan saja di mana saja.
- Efisiensi biaya, untuk jarak yang jauh, komunikasi menggunakan jaringan (online) membutuhkan biaya yang lebih murah dibandingkan dengan komunikasi langsung yang membutuhkan biaya transportasi dsb.
- Efisiensi waktu: komunikasi dapat dilakukan dengan cepat tanpa harus membuang waktu dengan melakukan perjalanan.

- Terintegrasi dengan layanan TIK lainnya. Misalnya saat mengirim email kita bisa menyisipkan file-file seperti foto atau dokumen lainnya.
- Meningkatkan intensitas berkomunikasi: komunikasi daring mendorong orang yang biasanya diam di dunia nyata, menjadi aktif saat berkomunikasi di dunia maya.
- Meningkatkan partisipasi: dengan terbukanya jalur komunikasi, akan semakin banyak orang yang dapat berpartisipasi dalam diskusi.

Selain keunggulan, komunikasi daring juga memiliki kelemahan, antara lain:

- Tidak mewakili emosi pengguna: intonasi bicara, raut muka, gerakan tubuh, merupakan hal yang relatif sulit untuk dipahami melalui komunikasi daring.
- Memerlukan perangkat khusus: dalam pelaksanaannya, komunikasi daring memerlukan adanya hardware, software.
- Terlalu banyak informasi yang tidak penting: dalam komunikasi daring, seringkali informasi yang didapat menjadi terlalu banyak, sehingga membuat bingung si penerima.
- Menyita konsentrasi: melakukan komunikasi daring tidak pada tempat dan waktu yang tepat, dapat mengabaikan atau menunda hal yang lain, bahkan membahayakan orang lain maupun diri sendiri.

## **E. Jenis-jenis Komunikasi Daring (Online)**

Berikut adalah jenis-jenis komunikasi online:

### **1. Komunikasi daring sinkron (serempak)**

Komunikasi daring/online menggunakan komputer atau perangkat digital lainnya sebagai media, yang terjadi secara serempak, waktu nyata (real time).

Contoh komunikasi sinkron:

- Text Chat, adalah sebuah fitur, aplikasi, atau program dalam jaringan Internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi langsung sesama pemakai Internet yang sedang daring (yang sama-sama sedang menggunakan Internet). Contoh Text Chat: mIRC, Yahoo Messenger, Facebook Chat, Gtalk.
- Video Chat, adalah teknologi untuk melakukan interaksi audio dan video secara real time (langsung) antara pengguna di lokasi yang berbeda. Contoh: Yahoo Messenger.

## **2. Komunikasi daring asinkron (tak serempak)**

Komunikasi daring tak serempak atau asinkron adalah komunikasi menggunakan perangkat komputer dan dilakukan secara tunda.

Contoh komunikasi daring asinkron: email, blog, website, forum, jejaring sosial (*social network*).

### **a. E-mail**

Email (Electronic Mail) atau Surel (Surat Elektronik) adalah cara pengiriman data, file teks, foto digital, file audio, dan video dari satu komputer ke komputer lainnya dalam jaringan Internet.

Kelebihan Email dibanding surat biasa:

- E-mail akan langsung terkirim ke alamat tujuan dalam waktu yang singkat
- E-mail dapat menampung lampiran (attachment) berupa file digital
- Sebagian besar e-mail tidak memerlukan biaya selain untuk koneksi Internet

Contoh penyedia layanan e-mail: Yahoo!, Gmail.

### **b. Website**

Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada server yang sama berisikan kumpulan informasi yang

disediakan secara perorangan, kelompok, atau organisasi.

**c. Blog**

Blog adalah Bentuk aplikasi web yang berbentuk tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai posting) pada sebuah halaman web.

Contoh platform blog terkenal:

- **Blogger**

Blogger adalah platform blog gratis yang bisa diakses di <http://www.blogger.com>. Ciri-ciri dari blog platform blogger adalah domain akhirnya yang selalu berakhiran [.blogspot.com](http://www.blogspot.com). Namun jika ingin menggunakan domain sendiri tanpa embel-embel [.blogspot.com](http://www.blogspot.com) maka kita bisa membeli domain di penyedia yang saat ini tersedia begitu banyak bahkan yang lokal.

- **Wordpress**

Wordpress adalah platform blog gratis yang tersedia dalam dua bentuk. Yang pertama adalah blog yang sepenuhnya gratis. Untuk yang pertama ini bisa diakses dan mendaftar di <http://www.wordpress.com>. Secara umum wordpress yang pertama ini sama dengan blogger.

Tipe yang kedua adalah CMS Wordpress yang bisa diunduh di <http://www.wordpress.org>. Wordpress dalam bentuk CMS ini mengharuskan penggunanya untuk mempunyai hosting dan domain sendiri.

- **Joomla**

Platform joomla secara umum sama dengan Wordpress, menyediakan tipe gratis di <http://www.joomla.com> dan yang memerlukan hosting dan domain sendiri yang bisa diunduh di <http://www.joomla.org>.

#### d. Jejaring Sosial (Social Network)

Contoh jejaring sosial: Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain.

### F. Komponen Pendukung Komunikasi Daring

Komunikasi daring/online memerlukan beberapa komponen agar dapat dilakukan. Komponen-komponen itu adalah:

- **Hardware**, yaitu perangkat keras seperti laptop, mouse, headset, dsb
- **Software**, yaitu perangkat lunak seperti Yahoo Messenger dan Peramban/Browser seperti Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan Google Chrome.
- **Brainware**, yaitu pemakai. Dalam bahasan kita kali ini, yang dimaksud dengan brainware adalah orang yang melakukan komunikasi online.

### G. Tata Krama (Etika) Komunikasi Daring

Seperti halnya komunikasi di dunia nyata, dalam berkomunikasi di dunia maya juga diperlukan tata krama dan sopan santun yang diharapkan akan menghindarkan kesalahpahaman, ketersinggungan, atau bahkan penyalahgunaan informasi. Beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

- Gunakan bahasa yang baik dan sopan. Tidak harus disamaratakan, pemakaian bahasa tergantung pada siapa lawan kita berkomunikasi. Berbicara kepada guru tentu berbeda dengan berbicara kepada teman sebaya.
- Tidak menuliskan semua huruf dengan huruf kapital. Dalam dunia maya, tulisan dengan seluruhnya huruf kapital menyiratkan kemarahan.
- Tidak menggunakan warna-warna tulisan yang aneh. Penggunaan warna tertentu seperti merah umumnya akan menyiratkan si penulis sedang marah. Namun



- penggunaan warna-warna ini sah-sah saja jika tepat penempatannya.
- Tidak menggunakan tulisan-tulisan aneh yang susah dibaca.
  - Dalam penulisan email/blog yang resmi atau semi resmi, gunakan pula bahasa yang baik dan benar, atau sesuaikan dengan atmosfer konten.
  - Selalu menanggapi pesan yang masuk. Jangan biarkan lawan komunikasi kita terlalu lama mengunggu.
  - Tidak meneruskan pesan yang tidak penting, apalagi berita bohong (hoax). Selalu teliti setiap berita/artikel yang singgah di email atau jejaring sosial kita, apakah informasi itu fakta atau hanya hoax.
  - Untuk komunikasi langsung dalam bentuk video chat, pastikan tempat dalam keadaan yang memadai, seperti tidak berisik dan cahaya yang cukup.

## H. Kewargaan Digital

### 1. Pengertian Kewargaan Digital

Dalam berkomunikasi online, dikenal istilah warga digital (digital citizenship) dan kewargaan digital.

**Warga Digital** adalah individu yang memanfaatkan TI untuk membangun komunitas, bekerja, dan berekreasi. Sedangkan **Kewargaan Digital** adalah Konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.

### 2. Komponen-komponen Kewargaan Digital

Kewargaan digital dapat dibagi menjadi 9 komponen, yang bisa dibagi dalam 3 kategori, yaitu:

## KOMPONEN-KOMPONEN KEWARGAAN DIGITAL

### CARA BELAJAR & PERFORMA AKADEMIK SISWA

1. Akses Digital
2. Komunikasi Digital
3. Literasi Digital

### LINGKUNGAN SEKOLAH DAN TINGKAH LAKU

4. Hak Digital
5. Etiket Digital
6. Keamanan Digital

### DI LUAR LINGKUNGAN SEKOLAH

7. Hukum Digital
8. Transaksi Digital
9. Kesehatan Digital

- a. Akses Digital, yaitu kemampuan individu (dalam hal ini setiap siswa) untuk mengakses internet. Setiap orang memiliki hak yang sama dalam mengakses fasilitas IT, namun dalam prakteknya tidak semua orang memiliki kesempatan yang sama.
- b. Komunikasi Digital, yaitu penggunaan media digital (internet) di antara para siswa untuk berkomunikasi.
- c. Literasi Digital, yaitu pengintegrasian teknologi digital ke dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa mampu menggunakan teknologi digital untuk mencari dan bertukar informasi. Saat ini sudah tersedia berbagai macam format e-book (buku elektronik) yang memungkinkan siswa untuk belajar di manapun dengan lebih mudah menggunakan media digital.
- d. Hak dan Kewajiban Digital, yaitu hak-hak setiap orang dalam menggunakan media digital diikuti dengan kewajibannya dalam menghormati para pengguna lain.
- e. Etiket Digital, yaitu tingkah laku dan sopan santun dalam komunikasi digital.
- f. Keamanan Digital, yaitu menerapkan pengamanan dalam dunia digital, seperti memasang antivirus dan

firewall, rutin mem-backup data, menjaga username dan password akun-akun penting, dan membuat password yang sulit ditebak.

- g. Hukum Digital: pelanggaran hukum yang dilakukan dalam dunia nyata berlaku juga dalam dunia maya. Pelanggaran hukum dalam dunia digital misalnya meretas (hacking atau cracking) informasi atau website, mengunduh (download) musik ilegal, plagiarisme, membuat virus, mengirimkan spam, ataupun mencuri identitas orang lain.
- h. Transaksi Digital: saat ini transaksi digital sudah umum dilakukan, misalnya jual beli online.
- i. Kesehatan Digital: berselancar di dunia maya hendaknya tetap memperhatikan kesehatan diri. Jangan sampai lupa waktu karena terlalu asyik dengan dunia digital. Istirahat dan refreshing tetap diperlukan.

### 3. Konsep T.H.I.N.K.

Dalam melakukan komunikasi digital, konsep yang paling umum untuk dipegang agar tidak terjadi kesalahan adalah konsep T.H.I.N.K, maksudnya:

- Is it **T**True? Benarkah informasi yang anda bagikan?
- Is it **H**elpful/**H**urtful? Bergunakah informasi itu? Apakah informasi itu menyakitkan?
- Is it **I**nspiring/**I**llegal? Apakah informasi itu menginspirasi? Apakah informasi itu legal/ilegal?
- Is it **N**ecessary? Pentingkah informasi itu?
- Is it **K**ind? Sopankah? Patutkah? Layakkakah?

