



KESADARAN MAHASISWA DALAM BERETIKA DI ZAMAN ERA DIGITAL

Siti Muldiah¹

¹STAI Assalamiyah

Email: atmajamulldiah@gmail.com

ABSTRACT

In the era of rapid development of technology and science, including the development of social ethics as well as media and technology that is so fast, especially in the digital era. In the digital era, the distance between one region and another is relatively closer, which makes it very easy for users to interact with anyone. Therefore, it is very important for students to be ethical in this day and age. Ethics is a norm or boundaries in life, in which there are rules that will require students to behave, interact and communicate well. This study used qualitative research methods. From the research results obtained information that students' awareness of ethics is very important. Especially in the norm of courtesy, it is very necessary in the era of the digital era. Awareness of ethical students can be explored through a good understanding of grammar, early education about manners, learning to understand and limiting curiosity about the privacy of others.

Keywords: Student Awareness, Ethics and the Digital Age

ABSTRAK

Di era cepatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, termasuk di dalamnya perkembangan etika-etika sosial serta media dan teknologi yang begitu cepat terutama di era digital. Di zaman era digital secara relatif mendekatkan jarak antara satu wilayah dengan wilayah lain yang sangat memudahkan penggunaannya untuk berinteraksi dengan siapapun. Oleh karena itu sangat penting sekali bagi mahasiswa untuk beretika di zaman sekarang ini. Etika adalah suatu norma atau batasan-batasan dalam kehidupan, yang di dalamnya terdapat kaidah-kaidah yang akan menuntut para mahasiswa untuk bersikap, berinteraksi maupun berkomunikasi dengan baik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa kesadaran mahasiswa dalam beretika sangatlah penting. Terutama dalam norma kesopanan santunan sangat diperlukan di zaman era digital. Kesadaran mahasiswa beretika dapat di gali melalui pemahaman tata bahasa yang baik, pendidikan dini tentang sopan santun, belajar mengerti dan membatasi keingintahuan tentang privasi orang lain.

Kata Kunci : Kesadaran Mahasiswa, Etika dan Era Digital

PENDAHULUAN

Sebagaimana lazimnya negara berkembang Indonesia mulai tumbuh menjadi negara yang peduli dan sadar akan pentingnya sebuah teknologi di era digital. Berbagai upaya dilakukan untuk masyarakatnya, mulai dari ketersediaan perguruan tinggi. Semakin berkembangnya dunia pendidikan sejatinya harus dibersamai dengan meningkatnya etika para penuntut ilmu.

Pada era digital ini, terjadi perubahan teknologi. Hal ini terlihat dari perkembangan komputer, lahirnya internet, perkembangan ponsel, dan penggunaan sosial media. Maka dari itu menurut direktorat jenderal pendidikan

anak usia dini dan pendidikan masyarakat (2017) perlu peran berbagai pihak dari keluarga khususnya peran orangtua untuk mempersiapkan anak di era digital.

Tidak hanya keluarga, namun perlu peran dari berbagai pihak untuk menyiapkan diri untuk berdamai dengan dinamika baru, mengubah ancaman menjadi peluang, dan membuat sesuatu menjadi lebih sederhana dengan kemajuan teknologi di era digital ini (Kasali, 2017).

Menurut Haris (2016), Era Digital adalah masa dimana terjadi proses pergeseran dari ekonomi berbasis industri ke ekonomi berbasis informasi dengan menggunakan

komputer atau perangkat teknologi lainnya sebagai media atau komunikasi. Era digital juga merupakan waktu dimana ada akses yang luas, siap dan mudah berbagi, dan penggunaan informasi yang dapat diakses secara elektronik. Era digital juga disebut sebagai era informasi dan komunikasi karena banyak penelitian dilakukan mengenai pengumpulan, pengolahan dan transfer informasi di era digital.

Persiapan ini diperlukan untuk meningkatkan etika para mahasiswa agar mereka dapat memanfaatkan peluang yang ditawarkan di era digital ini dengan kemajuan teknologi yang ada. Sehingga tidak terbawa arus dalam hal negatif jadi kesadaran dalam beretika itu sangat penting. Disamping itu untuk meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih fleksibel sehingga cukup inovatif dan lebih strategis dalam memanfaatkan teknologi di era digital.

Kesadaran adalah sebagai kondisi dimana seorang individu memiliki kendali penuh terhadap stimulus internal maupun stimulus eksternal. Namun, kesadaran juga mencakup dalam persepsi dan pemikiran yang secara samar-samar disadari oleh individu sehingga akhirnya perhatiannya terpusat.

Mahasiswa dituntut untuk menjadi kaum terpelajar. Banyak hal yang harus dikembangkan oleh mahasiswa dari kebiasaannya di tingkat sekolah menengah. Salah satu yang menjadi penunjang perkembangan diri mahasiswa tersebut adalah persoalan etika. Etika yang diterapkan di lingkungan kampus tentu saja berbeda dengan saat berada di sekolah menengah, mulai dari berinteraksi dengan dosen, dengan teman, bahkan dengan lingkungannya.

Etika sendiri secara sederhana adalah pandangan yang melihat baik dan buruknya suatu hal. Dengan melihat dari sudut pandang tersebut, mahasiswa harus bisa memilah dan bertindak sesuai dengan kondisi yang sedang dihadapinya.

Siberkreasi & Deloitte (2020, dalam Kusumastuti dkk (2021) merumuskan etika digital (digital ethics) sebagai kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan dan mengembangkan tata

kelola etika digital (netiquet) dalam kehidupan sehari-hari.

TINJAUAN PUSTAKA

Kesadaran Mahasiswa

Menurut Hasibuan (2012:193), “kesadaran adalah sikap seseorang yang secara sukarela menaati semua peraturan dan sadar akan tugas dan tanggung jawabnya”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “kesadaran adalah keinsafan, keadaan mengerti, hal yang dirasakan atau yang dialami oleh seseorang”.

Kesadaran adalah kondisi dimana seseorang mengerti akan hak dan kewajiban yang harus dijalankannya. Seseorang yang sadar dan mengerti pasti akan melaksanakan tanggung jawabnya dengan sungguh-sungguh.

Mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi baik di universitas, institut atau akademi. Mereka yang terdaftar sebagai murid di perguruan tinggi dapat disebut sebagai mahasiswa. Tetapi pada dasarnya pengertian mahasiswa tidak sesempit itu. Terdaftar sebagai mahasiswa di sebuah perguruan tinggi hanyalah syarat administratif menjadi mahasiswa, tetapi menjadi mahasiswa mengandung pengertian yang sangat luas dari sekedar masalah administratif itu sendiri.

Kemahasiswaan berasal dari sub kata mahasiswa, sedangkan mahasiswa terbagi lagi menjadi dua suku kata yaitu maha dan siswa. Maha artinya “ter” siswa artinya “pelajar”, jadi secara pengertian mahasiswa artinya terpelajar. Maksudnya seorang mahasiswa tidak hanya mempelajari bidang yang ia pelajari tapi juga mengaplikasikan serta mampu menginovasi dan berkreatifitas tinggi dalam bidang tersebut.

Menyandang gelar mahasiswa merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan. Ekspektasi dan tanggung jawab yang di emban mahasiswa begitu besar. Mahasiswa adalah seorang agen pembawa perubahan. Menjadi seseorang yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh suatu masyarakat bangsa di berbagai belahan dunia.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kesadaran mahasiswa adalah seorang terpelajar yang mengerti akan hak dan kewajiban yang harus dijalankannya.

Etika

Etika adalah konsep penilaian sifat kebenaran atau kebaikan dari tindakan sosial berdasarkan kepada tradisi yang dimiliki individu maupun kelompok. Pembentukan etika melalui proses filsafat sehingga etika merupakan bagian dari filsafat. Unsur utama yang membentuk etika adalah moral.

Etika berdasarkan jenisnya, ada 2 yaitu:

1. Etika Normatif

Etika normatif adalah jenis etika yang berusaha menentukan dan menetapkan berbagai perilaku, perbuatan, sikap ideal yang seharusnya dimiliki oleh setiap individu di dalam hidup ini.

2. Etika deskriptif

Etika deskriptif adalah jenis etika yang berusaha memandang perilaku dan sikap individu, serta apa yang individu itu kejar di dalam hidup ini atas perkara yang memiliki nilai.

Etika berdasarkan lingkungannya, ada 2 yaitu:

1. Etika Individual

Etika individual merupakan etika yang memiliki kaitannya dengan sikap dan kewajiban dari individu atas dirinya sendiri.

2. Etika Sosial

Etika sosial merupakan jenis etika yang memiliki kaitannya dengan sikap dan kewajiban, serta perilaku suatu individu sebagai umat manusia.

Manfaat Etika

Etika sebagai sesuatu yang melekat pada diri manusia, tentunya memiliki beberapa manfaat didalam kehidupan bermasyarakat dan bersosial. Berikut ini akan dijabarkan secara singkat manfaat dari etika dalam kehidupan bermasyarakat, diantaranya:

1. Etika bermanfaat sebagai penghubung antar nilai

Etika bisa dikatakan sebagai jembatan antar nilai satu dengan yang lainnya. Dengan begitu menunjukkan bahwa etika dikatakan mampu sebagai jembatan antar nilai agama dan budaya.

2. Etika bermanfaat sebagai pembeda antara yang baik dan yang buruk

Etika yang telah melekat pada diri individu lambat laun akan membuat individu tersebut mengetahui dan memahami secara penuh terhadap hal atau sesuatu yang ada disekitarnya. Pemahaman yang dimaksud diatas adalah sesuatu yang dianggap baik dan buruk.

3. Etika bermanfaat untuk menjadikan individu memiliki sikap kritis

Etika yang sudah lama tertanam pada diri individu membuat dirinya lebih kritis dalam menghadapi sebuah kondisi dan situasi. Individu tersebut tak hanya pasrah pada keadaan, melainkan ikut memikirkan jalan keluar atau solusi yang tepat.

4. Etika bermanfaat sebagai suatu pendirian dalam diri

Etika bisa dijadikan sebagai pedoman dalam bertindak atau dalam menjalani suatu hal. Individu yang paham betul akan etika tentu akan berperilaku sesuai tata aturan yang berlaku, tanpa dirinya merasa terpaksa. Hal ini bisa dikatakan akan mempengaruhi pendirian individu atas pemahaman etika yang ada di dalam masyarakat.

5. Etika bermanfaat untuk membuat sesuatu sesuai dengan peraturan

Etika akan membuat individu memberlakukan individu lain sesuai dengan kadarnya. Artinya, individu tersebut akan dihukum sesuai dengan kesalahan yang ia lakukan. Apabila ia melakukan kesalahan kecil, hukuman yang diberikan akan ringan dan sebaliknya.

6. Etika sebagai bentuk mengorbankan sedikit kebebasan dalam dirinya

Peraturan yang ada dalam suatu kode etik telah disetujui bersama akan membuat individu tak dapat berbuat seenaknya sendiri. Semua peraturan yang telah disepakati harus dipatuhi dan tidak boleh dilanggar. Karena apabila individu tersebut melanggarnya, tentu akan dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

7. Etika dapat membantu dalam menentukan pendapat

Didalam suatu forum diskusi, tentu ada etika dalam mengemukakan gagasan atau pendapat. Dengan begitu, individu telah

sepakat untuk menghargai siapapun itu yang hendak menyampaikan pendapatnya.

Era Digital

Seperti yang sudah kita ketahui bersama bahwa saat ini kita telah masuk di era digital, yang mana seluruh kegiatan bisa dilakukan dengan cara yang sangat canggih. Pengertian umum era digital adalah suatu era atau jaman yang sudah mengalami kondisi perkembangan kemajuan dalam ranah kehidupan ke arah yang serba digital.

Perkembangan era digital terus berjalan cepat dan tidak bisa dihentikan oleh manusia. Karena sebenarnya kita sendirilah yang menuntut dan meminta berbagai hal menjadi lebih efisien dan lebih praktis. Tentunya hal ini juga akan diiringi dengan dampak negatif maupun positif.

Mendidik Di Era Digital

Saat kita sudah mengerti dan memahami era digital, maka kita juga akan di tuntut keras untuk mendidik mahasiswa dengan baik. Karena di dalam era digital ini ada banyak sekali sisi negatif maupun positif yang bisa terjadi. Cara mendidik di era digital, yaitu:

1. Memberi batasan

Agar bisa mendidik mahasiswa dengan baik di era digital, maka harus memberikan batas maksimal mereka dalam menggunakan smartphone. Contohnya seperti menggunakan smartphone saat di jam kelas, sebaiknya hanya menggunakan untuk keperluan yang mendesak saja agar mahasiswa lebih fokus pada apa yang kita ajarkan di jam kelas.

2. Mendampingi

Era digital saat ini akan membuat kita lebih mudah dalam mengakses berbagai hal, termasuk didalamnya konten terlarang. Disarankan mendampingi mahasiswa saat mengakses situs web yang diajarkan di kelas, jangan sampai ada mahasiswa yang membuka situs web lain yang tidak di ajarkan karena itu akan mengganggu ke mahasiswa lain maka hal tersebut perlu pendampingan.

3. Komunikasi langsung

Saat menggunakan smratphone di dalam ruang kelas, didiklah mahasiswa untuk selalu terbuka pada anda. Selain itu, andapun harus memberikan kenyamanan pada mahasiswa anda agar mereka bisa bicara terbuka dan jujur tanpa adanya rasa takut. Sehingga hal ini akan membuat pengawasan di era digital bisa berjalan lebih baik.

Berdasarkan beberapa cara-cara di atas dapat disimpulkan bahwa cara mendidik mahasiwa di era digital adalah dengan memberi batasan, pendampingan dan komunikasi langsung kepada mahasiswa agar apa yang kita ajarkan dapat mereka pahami dan mengerti dengan baik. Sebetulnya banyak sekali dampak negatif penggunaan smartphone saat di jam kelas, salah satunya adalah mengganggu konsentrasi dalam acara belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowbaal, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Anggito, Albi dan Johan Setiawan: 2018).

Menurut Denzin & Lincoln (1994) dalam buku Anggito, Albi dan Johan Setiawan: (2018) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesadaran Mahasiswa di Era Digital

Sebagai generasi penerus bangsa serta agen perubahan, mahasiswa memiliki peran yang penting dalam proses pembangunan dan berpartisipasi untuk menyelesaikan tantangan persoalan dalam bidang sosial dan lingkungan khususnya di era digital saat ini.

Tatangan utama mahasiswa dalam perkembangan digital adalah untuk tidak hanyut dan menjadi korban dari sisi negatif kemajuan teknologi. Selain itu, mahasiswa berperan penting sebagai subjek pembangunan dan menjadi agen perubahan untuk lingkungannya, melalui partisipasi aktif pemuda dalam kegiatan sosial-kemasyarakatan. Cara untuk menghadapi tantangan pada generasi muda yaitu membangun kepedulian sosial sejak dini.

Kesadaran bersama pada setiap orang tua untuk membangun kesadaran sosial terhadap anak sejak dini dimulai dari lingkungan keluarga, sehingga nantinya anak tidak menjadi orang yang individualistik. Dengan adanya penguatan literasi digital ini, diharapkan para generasi muda khususnya mahasiswa akan memiliki daya tahan yang cukup dalam menghadapi bombardir informasi negatif di berbagai platform digital yang ada.

Yang harus dilakukan secara bersama-sama khususnya para mahasiswa ini yaitu melalui penguatan literasi digital baik dari sisi teknis maupun dalam etika berbudaya di dunia digital. Pemerintah perlu berpartisipasi aktif dengan membuat regulasi terkait penguatan literasi digital. Dengan adanya sebuah regulasi yang disepakati bersama dapat mencegah perilaku berisiko dari pemanfaatan teknologi informasi saat ini. Supaya para mahasiswa ini nantinya dapat membangun Negara Indonesia menjadi lebih baik kedepannya.

Beretika di Era Digital

Etika digital menjadi semakin jauh lebih penting ketika jumlah “penghuni” media digital (warganet) semakin banyak. Amanda (2021) menyebutkan bahwa jumlah warganet di Indonesia terus berkembang dari tahun ke tahun. Angka yang dikeluarkan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada semester pertama tahun 2020, mencatat kenaikan 8,9% jumlah pengguna internet di Indonesia dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Data menunjukkan bahwa 73,3% penduduk Indonesia adalah pengguna internet yang aktif. APJII juga mencatat lebih dari separuh pengguna internet di Indonesia berada di Pulau Jawa yakni sebesar 56,4 %, lalu diikuti

Sumatera, Sulawesi, Kalimantan, Bali dan Nusa Tenggara, serta Maluku dan Papua. Berdasarkan data APJII, 95,4% pengguna internet di Indonesia menggunakan telepon pintar atau smartphone untuk mengakses internet.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat aktivitas yang paling banyak dilakukan para pengguna internet di Indonesia adalah berinteraksi melalui aplikasi chatting (29,3%) dan media sosial (24,7%). Aktivitas lain yang dilakukan internet adalah mengakses berita, layanan perbankan, mengakses hiburan, jualan daring, belanja daring, layanan informasi barang/jasa, layanan publik, layanan informasi pekerjaan, transportasi daring, game, e-commerce, layanan informasi pendidikan, dan layanan informasi kesehatan (Bukalapak, 2020). Meningkatnya angka pengguna internet berdampak pada meningkatnya pengguna media sosial dan transaksi online.

Untuk itu kita sepatutnya mengenal bagaimana karakteristik media sosial. Media sosial memiliki lima karakteristik yakni (Banyumurti, 2019, dalam Amanda, 2021):

1. Terbuka: siapapun dimungkinkan untuk dapat memiliki akun media sosial dengan batasan tertentu, seperti usia.
2. Memiliki halaman profil pengguna. Tersedia menu profil yang memungkinkan setiap pengguna menyajikan informasi tentang dirinya sebagai pemilik akun.
3. User Generated Content. Terdapat fitur bagi setiap pengguna untuk bisa membuat konten dan menyebarkannya melalui platform media sosial.
4. Tanda waktu di setiap unggahan. Setiap unggahan yang dibuat diberi tanda waktu, sehingga bisa diketahui kapan unggahan tersebut dibuat.
5. Interaksi dengan pengguna lain. Media sosial menyediakan fitur agar kita dapat berinteraksi dengan pengguna lainnya.

Kesadaran Mahasiswa dalam Beretika di Era Digital

Kesadaran beretika di ruang lingkup digital harus di mulai dari diri sendiri. Dengan jumlah pengguna digital yang banyak di indoensia dan heterogen itu diperlukan etika

saat berinternet atau netiket, yaitu kumpulan perilaku yang baik dan dianjurkan di internet. Seperti mematuhi dan menerapkan perilaku online yang baik bukan hanya wajib, tapi sudah menjadi tanggung jawab setiap orang.

Kebiasaan untuk menerapkan etika saat berinteraksi di dunia digital bisa dilakukan dalam beberapa hal yang kini sudah menjadi rutinitas sehari-hari. Misalnya saat mengikuti teleconference yang sama halnya dengan rapat atau pertemuan offline. Sebelum ikut serta biasakan untuk melakukan persiapan diri, memakai pakaian yang pantas meskipun pertemuan bersifat virtual, hadir tepat waktu, mematikan mikrofon jika tidak berkepentingan, menyalakan kamera video sebagai bentuk menghargai siapapun yang ada di ruang meeting termasuk penyaji materi, dan memberi tanda terlebih dulu saat akan mengemukakan pendapat.

Di media sosial sendiri, etika tak tertulis yang berlaku misalnya saat memilih bahasa dan tutur kata yang baik, sopan dan informatif untuk dibagikan. Memilih teman di media sosial pun seperti halnya memilih lingkungan di dunia nyata, carilah akun positif dan informasi yang positif. Pastikan juga informasi valid jika ingin membagikannya, sebaiknya pilih untuk tidak berkomentar atau diam daripada membubuhkan komentar negatif. Terpenting hindari untuk mengunggah informasi dan data pribadi di media sosial. Mulai dari diri sendiri, ingatlah bahwa rekam digital anda dapat diakses secara global dan dapat diakses oleh generasi di kemudian hari. Berinteraksilah sebagai individu dan warga negara Indonesia yang baik.

Etika tidak hanya tentang kepantasan, melainkan juga menyangkut pertanggungjawaban. Karena apabila kita tidak berhati-hati dan menjaga etika saat berinteraksi di media sosial, maka kita akan mendapatkan mudharatnya. Selain itu kita juga akan berhadapan dengan hukum dan menjadi masalah buat kita.

Media sosial merupakan ruang publik virtual yang paling banyak penghuninya. Kaplan dan Haenlein (2010) membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu:

1. *Collaborative Projects*, yaitu suatu media sosial yang dapat membuat konten dan dalam pembuatannya dapat diakses khalayak secara global. Kategori yang termasuk dalam Collaborative Projects dalam media sosial, yaitu WIKI atau Wikipedia yang sekarang sangat populer di berbagai negara. Collaborative Projects ini dapat dimanfaatkan untuk mendukung citra perusahaan, terlepas dari prokontra soal kebenaran isi materi dalam situs tersebut.
2. *Blogs and Microblogs*, yaitu aplikasi yang dapat membantu penggunanya untuk menulis secara runut dan rinci mengenai berita, opini, pengalaman, ataupun kegiatan sehari-hari, baik dalam bentuk teks, gambar, video, ataupun gabungan dari ketiganya. Kedua aplikasi ini mempunyai peran yang sangat penting baik dalam penyampaian informasi maupun pemasaran produk. Melalui kedua aplikasi tersebut, pihak pengguna dengan leluasa dapat mengiring opini masyarakat atau pengguna internet untuk lebih dekat dengan mereka tanpa harus bersusah-susah menyampaikan informasi secara tatap muka.
3. *Content Communities*, yaitu sebuah aplikasi yang bertujuan untuk saling berbagi dengan seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung, di mana dalam aplikasi ini user atau penggunanya dapat berbagi video, ataupun foto. Sosial media ini dapat dimanfaatkan untuk mempublikasikan suatu bentuk kegiatan positif yang dilakukan oleh satu perusahaan, sehingga kegiatan tersebut akan mendapatkan perhatian khalayak dan pada akhirnya akan membangun citra positif bagi perusahaan.
4. *Social Networking Sites* atau Situs Jejaring Sosial, yaitu merupakan situs yang dapat membantu seseorang atau pengguna internet membuat sebuah profil dan menghubungkannya dengan pengguna lain. Situs jejaring sosial memungkinkan penggunanya mengunggah hal-hal yang sifatnya pribadi seperti foto, video, koleksi tulisan, dan saling berhubungan secara pribadi dengan pengguna lainnya melalui

private pesan yang hanya bisa diakses dan diatur pemilik akun tersebut. Situs jejaring sosial sangat berperan dalam hal membangun dan membentuk brand image, karena sifatnya yang interaktif sehingga pengguna dapat dengan mudah mengirim dan menerima informasi, bahkan dapat digunakan sebagai media komunikasi dan klarifikasi yang nyaman antara pemilik produk dengan konsumennya.

5. *Virtual Game Worlds*, yaitu permainan multiplayer di mana ratusan pemain secara simultan dapat di dukung. Media sosial ini sangat mendukung dalam hal menarik perhatian konsumen untuk tahu lebih banyak dengan desain grafis yang mencolok dan permainan warna yang menarik, sehingga terasa lebih informatif dan interaktif.
6. *Virtual Social Worlds*, yaitu aplikasi yang mensimulasi kehidupan nyata dalam internet. Aplikasi ini menungknikan pengguna berinteraksi dalam platform tiga dimensi menggunakan avatar yang mirip dengan kehidupan nyata. Aplikasi ini sangat membantu dalam menerapkan suatu strategi pemasaran atau penyampaian informasi secara interaktif serta menarik.

Era digital lahir karena kemajuan zaman serta di iringi dengan kecanggihan teknologi. Teknologi yang secara bertahap memberikan perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Kehidupan yang aktivitasnya banyak disandingkan dengan teknologi internet dan menggeser keberadaan media masa lalu di gantikan dengan media yang lebih memudahkan penggunaanya. Kemudahan itu membuat masyarakat berbondong-bondong untuk mempunyai alat yang serba digital agar dapat mengakses segala informasi dimana saja dan kapan saja.

Semakin berkembangnya teknologi digital saat ini membuat perubahan besar terhadap dunia, lahirnya berbagai macam teknologi digital yang semakin maju dan perkembangannya yang terus meningkat. Berbagai pengguna dimudahkan dalam mengakses segala informasi melalui banyak

cara, serta dapat menikmati fasilitas dari teknologi digital dengan bebas dan terkendali.

KESIMPULAN

Di zaman era digital secara relatif mendekatkan jarak antara satu wilayah dengan wilayah lain yang sangat memudahkan penggunaanya untuk berinteraksi dengan siapapun. Oleh karena itu sangat penting sekali bagi mahasiswa untuk beretika di zaman sekarang ini. Etika adalah suatu norma atau batasan-batasan dalam kehidupan, yang di dalamnya terdapat kaidah-kaidah yang akan menuntut para mahasiswa untuk bersikap, berinteraksi maupun berkomunikasi dengan baik.

Kebiasaan untuk menerapkan etika saat berinteraksi di dunia digital bisa dilakukan dalam beberapa hal yang kini sudah menjadi rutinitas sehari-hari. Misalnya saat mengikuti teleconference yang sama halnya dengan rapat atau pertemuan offline.

Etika tidak hanya tentang kepantasan, melainkan juga menyangkut pertanggungjawaban. Karena apabila kita tidak berhati-hati dan menjaga etika saat berinteraksi di media sosial, maka kita akan mendapatkan mudharatnya. Selain itu kita juga akan berhadapan dengan hukum dan menjadi masalah buat kita.

Perkembangan era digital terus berjalan cepat dan tidak bisa dihentikan oleh manusia. Karena sebenarnya kita sendirilah yang menuntut dan meminta berbagai hal menjadi lebih efisien dan lebih praktis. Tentunya hal ini juga akan diiringi dengan dampak negatif maupun positif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N. M. R. 2021. *Yuk, kita Berinteraksi dan Bertransaksi Secara Bijak*. Dalam Kusumastuti, F. dkk. 2021. *Modul Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kominfo, Japeli, Siberkreasi
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak
- Haris, A. R. 2016. *Information Issues In Digital Era*. Faculty of Information management, Universiti Tekonologi MARA

- Hasibuan, Malayu. 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kaplan, A. M. & Haenlein, M. 2010. *Users Of The World, Unite The Challenges and Opportunities Of Social Media*. Business Horizons, 53
- Kasali, R. 2017. *Disruption*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kusumastuti, F., dkk. 2021. *Pengantar Modul Etis Bermedia Digital*. Jakarta: Kominfo, Japelidi, Siberkreasi