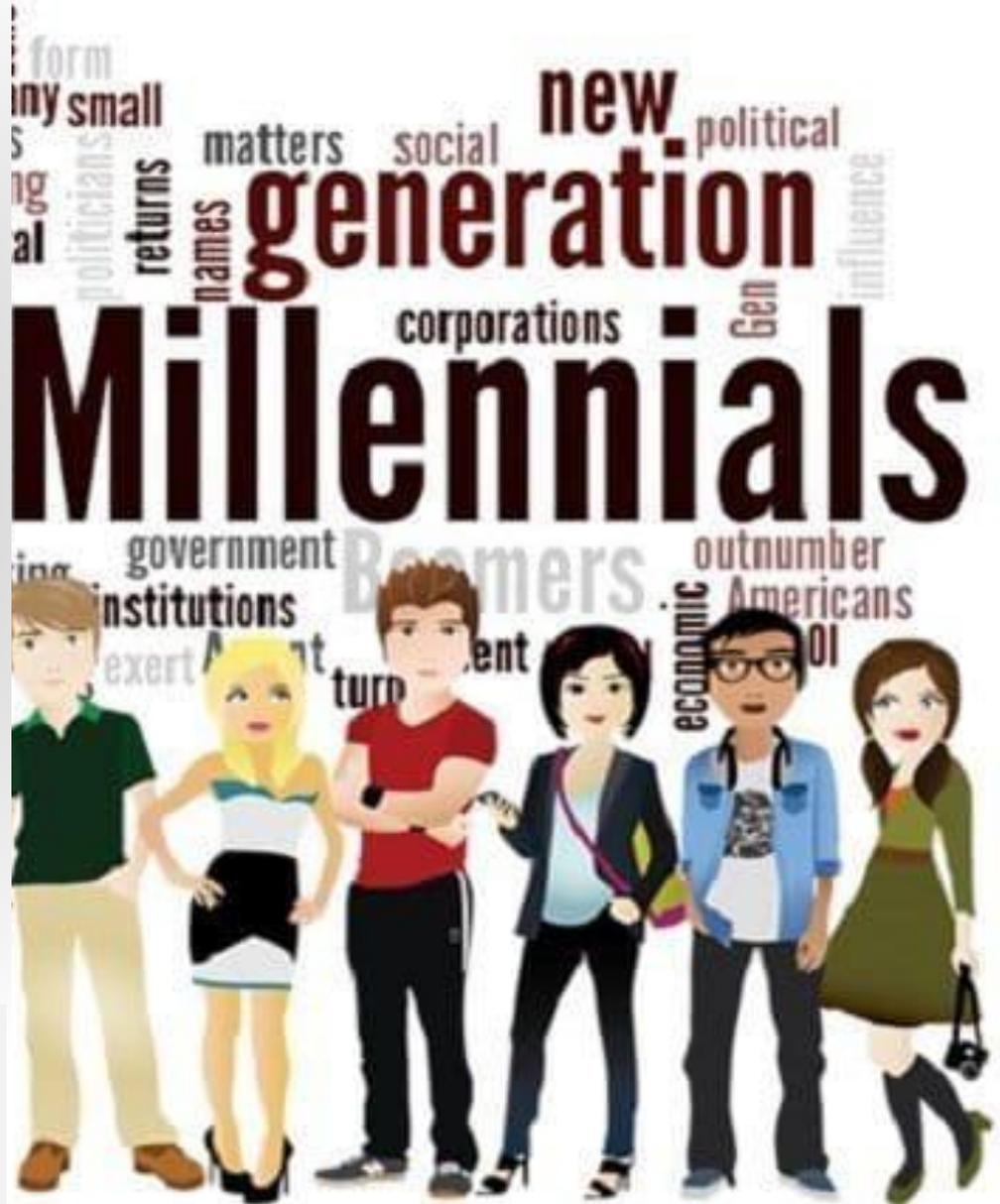
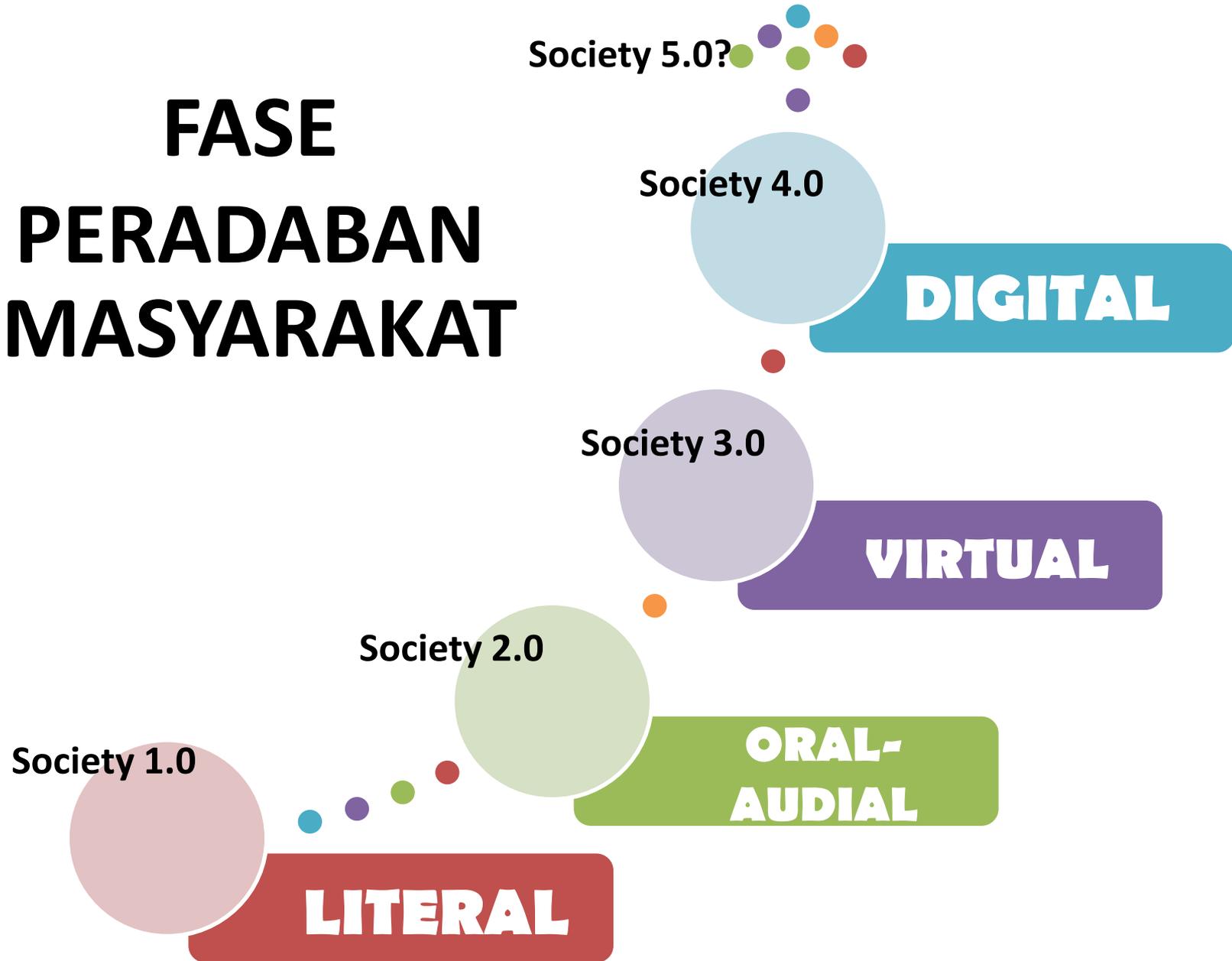


KERUKUNAN SOSIAL & LITERASI MEDIA (DIGITAL) BAGI MILENIALS

Dr. Marianus Mantovanny Tapung
Borong, 14 September 2019



FASE PERADABAN MASYARAKAT



PERIODISASI REVOLUSI GENERASI

BABY BOOMERS

1946-1960



Generation X

1961-1980



Generation Y

1981-1995



GENERATION Z

1995 -



PENGERTIAN MEDIA DIGITAL

- Sarana atau alat komunikasi yang baru muncul dan merujuk pada peralatan digital (*digital Devices*) yang cara pengoperasiannya mengandalkan sentuhan ujung jari.
- Bentuk konvergensi (perpaduan) antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung dalam jaringan (daring) internet.

Brian Wright (2015) dalam infographics: *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology*, beberapa manfaat dari Media Digital :

- Menghemat waktu**
- Belajar lebih cepat**
- Menghemat uang**
- Membuat lebih aman**
- Selalu memperoleh informasi terkini**
- Selalu terhubung**
- Membuat keputusan yang lebih baik**
- Dapat memudahkan (cari) bekerja**
- Membuat lebih bahagia**

Peşona Media Digital Bagi Orang Muda

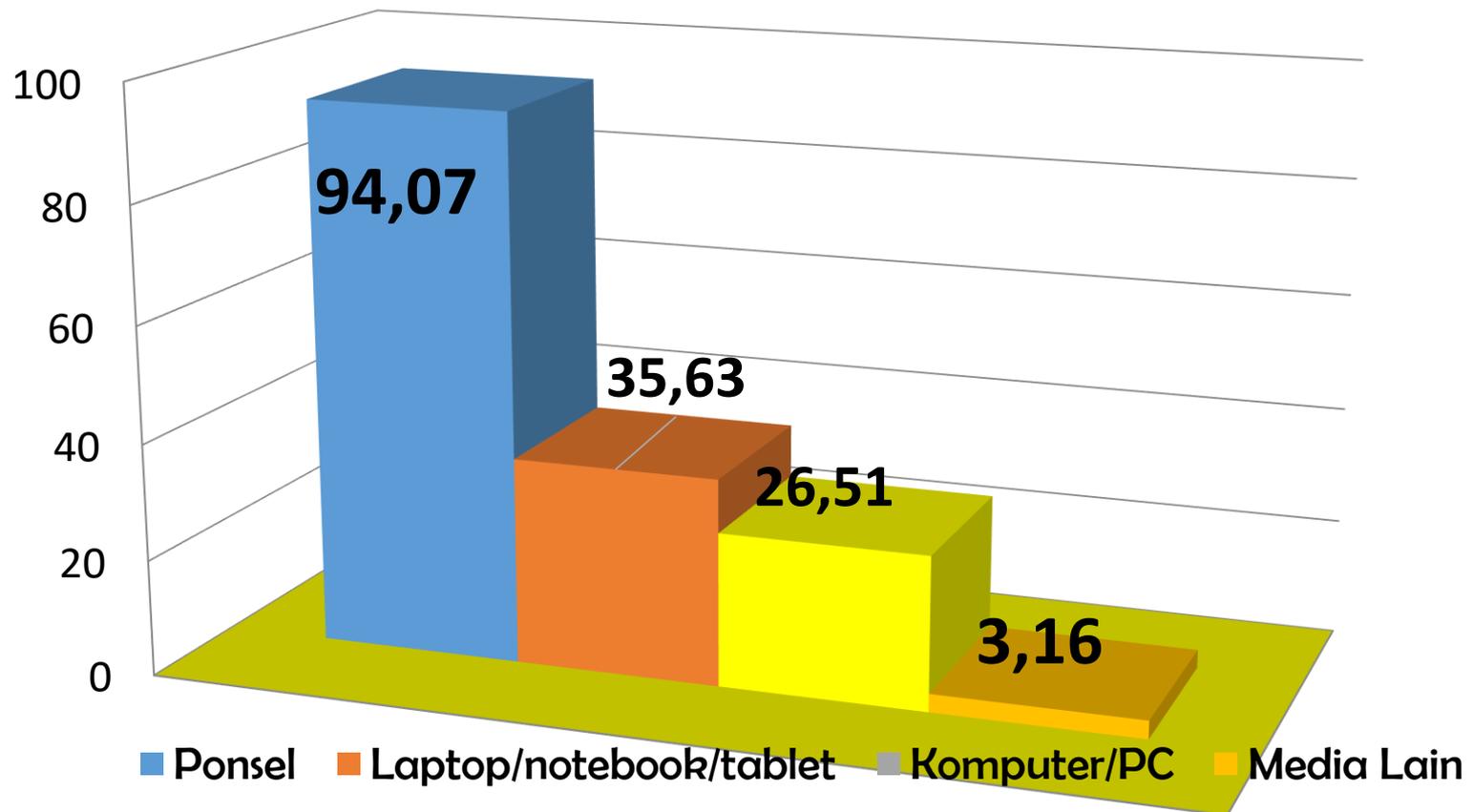
- Informasinya beragam
- Mampu memenuhi rasa ingin tahu (kuriiositas)
- Menyajikan banyak data dalam berbagai kemasan menarik
- Menyajikan tautan informasi
- Mudah diakses
- Tersedia setiap saat, melampui ruang dan waktu (*borderless*)

PENETRASI DIGITAL YANG MASIF

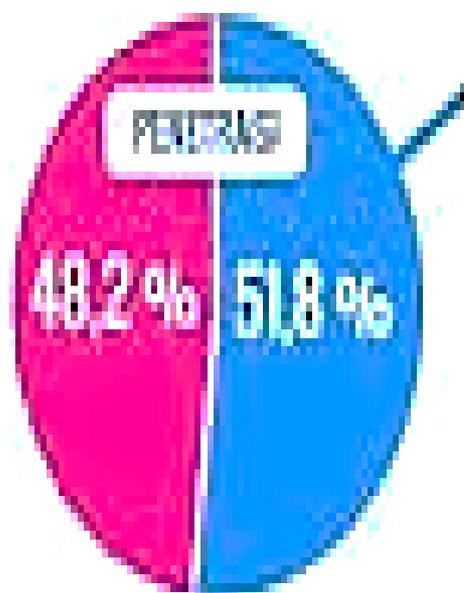
- Dari 7,6 miliar penduduk dunia ada 4 miliar yang bisa mengakses internet (3,2 miliar adalah milenial/orang muda).
- 57% (143,3 juta) penduduk Indonesia sudah terkoneksi internet. 34,45% (90 juta) adalah milenial/orang muda.
- Rata-rata orang Indonesia habiskan 3-4 jam sehari untuk mengakses media sosial (Kompas, 20/09/2018).
- Prensky menyebut generasi zaman *now*/generasi 'Z' sebagai generasi 'digital sejak lahir' (*born digital*) atau 'generasi yang fasih berjejaring' (*net savvy*).

Fasilitas untuk Mengakses (BPS; Statistik Pemuda 2018)

Berdasarkan Fasilitas yang Digunakan



PENETRASI PENGGUNA INTERNET INDONESIA



132,7 JUTA

SAMUDERA POPULASI INDONESIA, INDONESIA 2016 DATA BPS



52,5%

65%

DI PULAU JAWA



86,3 juta orang



47,5%



PERUBAHAN
SOSIAL
POLITIK
INDONESIA

PENETRASI PENGGUNA INTERNET INDONESIA
HASIL SURVEY APRIL 2016

67%



SUMATERA

28.730.000

88%



JAWA

74.370.000

41%



BALI & NUSA TENGGARA

6.140.000

68%



KALIMANTAN

16.000.000

63%



SULAWESI

8.450.000

23%



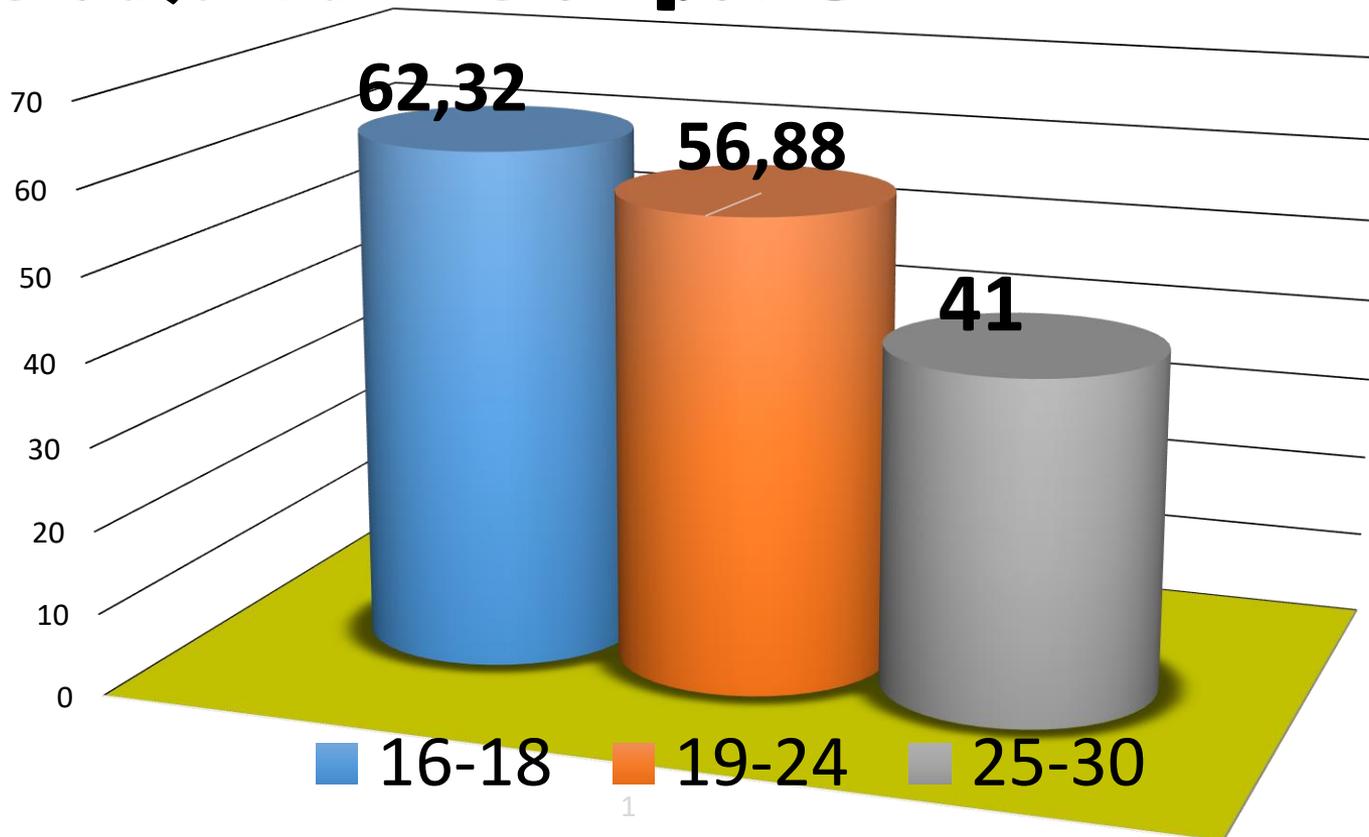
MALUKU & PAPUA

3.200.000



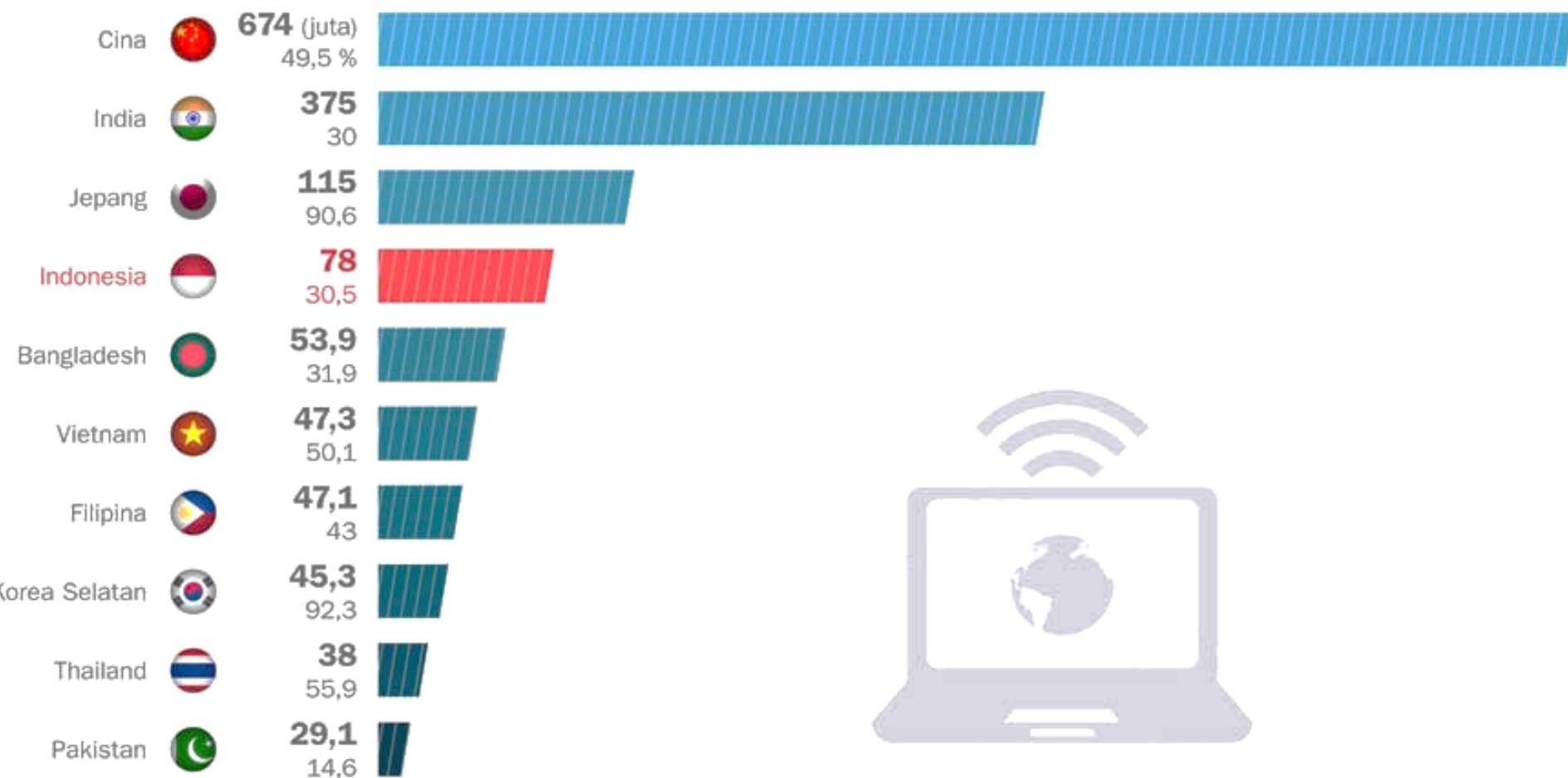
Penetrasi Digital (Internet) Terhadap Orang Muda Indonesia (BPS; Statistik Pemuda 2018)

Berdasarkan Kelompok Umur



INDONESIA PERINGKAT 4 PENGGUNA INTERNET ASIA

Indonesia berada di peringkat keempat pengguna internet terbesar Asia. Menurut situs riset Internet Worlds Stats, pengguna internet di Tanah Air mencapai 78 juta jiwa. Meski dengan jumlah penduduk 255 juta, penetrasi atau rasio pengguna internet Indonesia hanya 30,5 persen.



PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA



JENIS KONTEN INTERNET YANG DIAKSES

97,4 %

129,2 JUTA

MEDIA SOSIAL

96,8 %

128,4 JUTA

HIBURAN

96,4 %

127,9 JUTA

BERITA

93,8 %

124,4 JUTA

PENDIDIKAN

93,1 %

123,5 JUTA

KOMERSIAL

91,6 %

121,5 JUTA

LAYANAN PUBLIK

PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA



KONTEN KOMERSIAL YANG SERING DI KUNJUNGI



KONTEN MEDIA SOSIAL YANG SERING DI KUNJUNGI



62% 82,2 JUTA

ONLINESHOP



34,2% 45,3 JUTA

BISNIS PERSONAL

3,8% 5 JUTA

LAINNYA



71,6 JUTA
54%

LinkedIn

796 RIBU
0,6%



7,2 JUTA
5,5%



7,9 JUTA
6%

YouTube

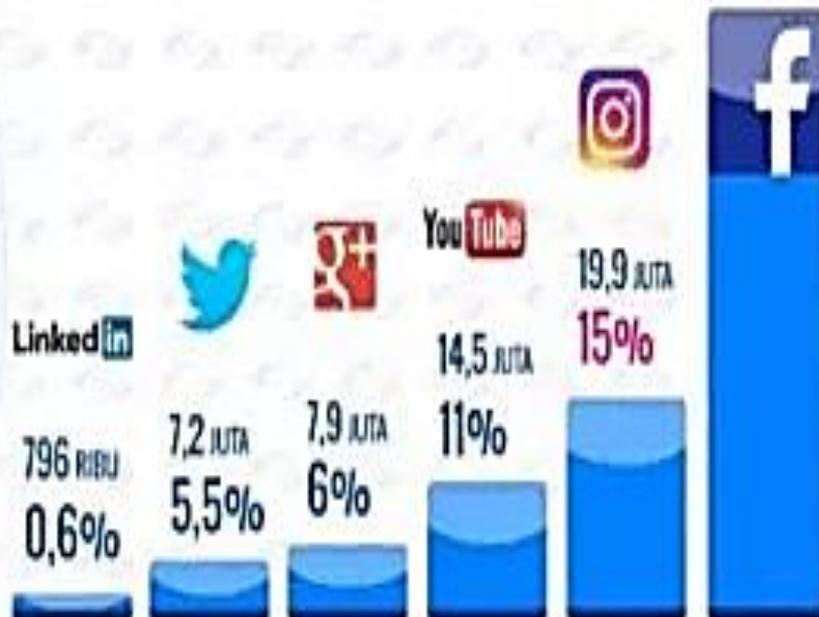
14,5 JUTA
11%



19,9 JUTA
15%



71,6 JUTA
54%



PERILAKU PENGGUNA INTERNET INDONESIA



MEDIA SOSIAL BAGI AKTIFITAS



BERBAGI INFORMASI **97,5%** 129,3 JUTA

1,3 %
1,2 %



BERDAGANG **94,6%** 125,5 JUTA

3,7 %
1,7 %



SOSIALISASI KEBIJAKAN PEMERINTAH **90,4%** 119,9 JUTA

7,1 %
2,5 %



BERDAKWAH AGAMA **81,9%** 108,6 JUTA

15,3 %
2,8 %



BERPOLITIK **75,6%** 100,3 JUTA

21,5 %
2,8 %

● SETUJU ● TIDAK SETUJU ● TIDAK JAWAB



BELANJA ONLINE YANG PERNAH DILAKUKAN



25,7%

TIKET

34,1 JUTA



22,2%

KEBUTUHAN RUMAH TANGGA

29,4 JUTA



3,6%

PAKAIAN

4,7 JUTA



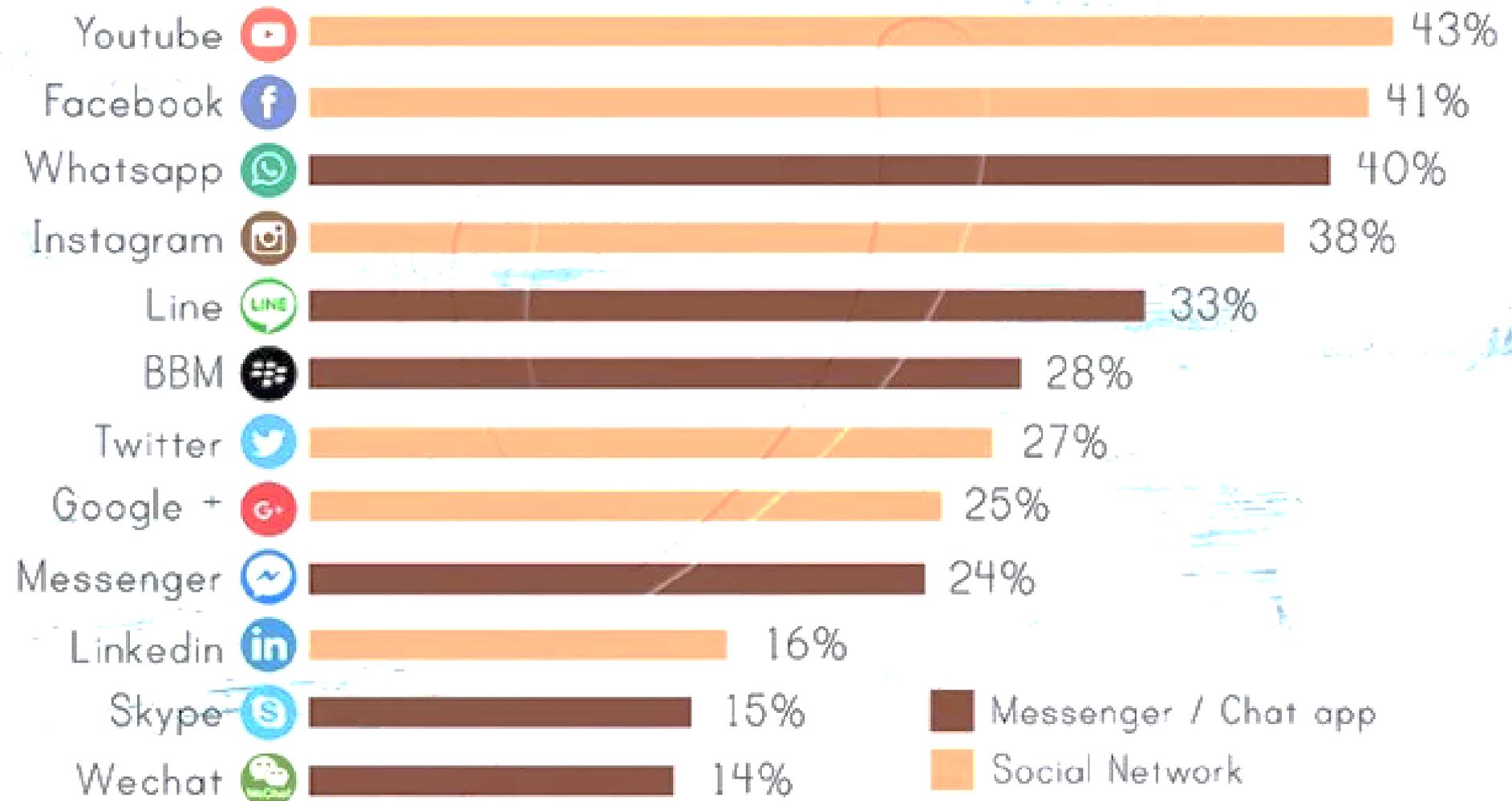
3,4%

HOTEL

4,5 JUTA

PLATFORM MEDIA SOSIAL PALING AKTIF DI INDONESIA

Data berbasis survei. Angka mewakili klaim pengguna itu sendiri/dilaporkan oleh pengguna



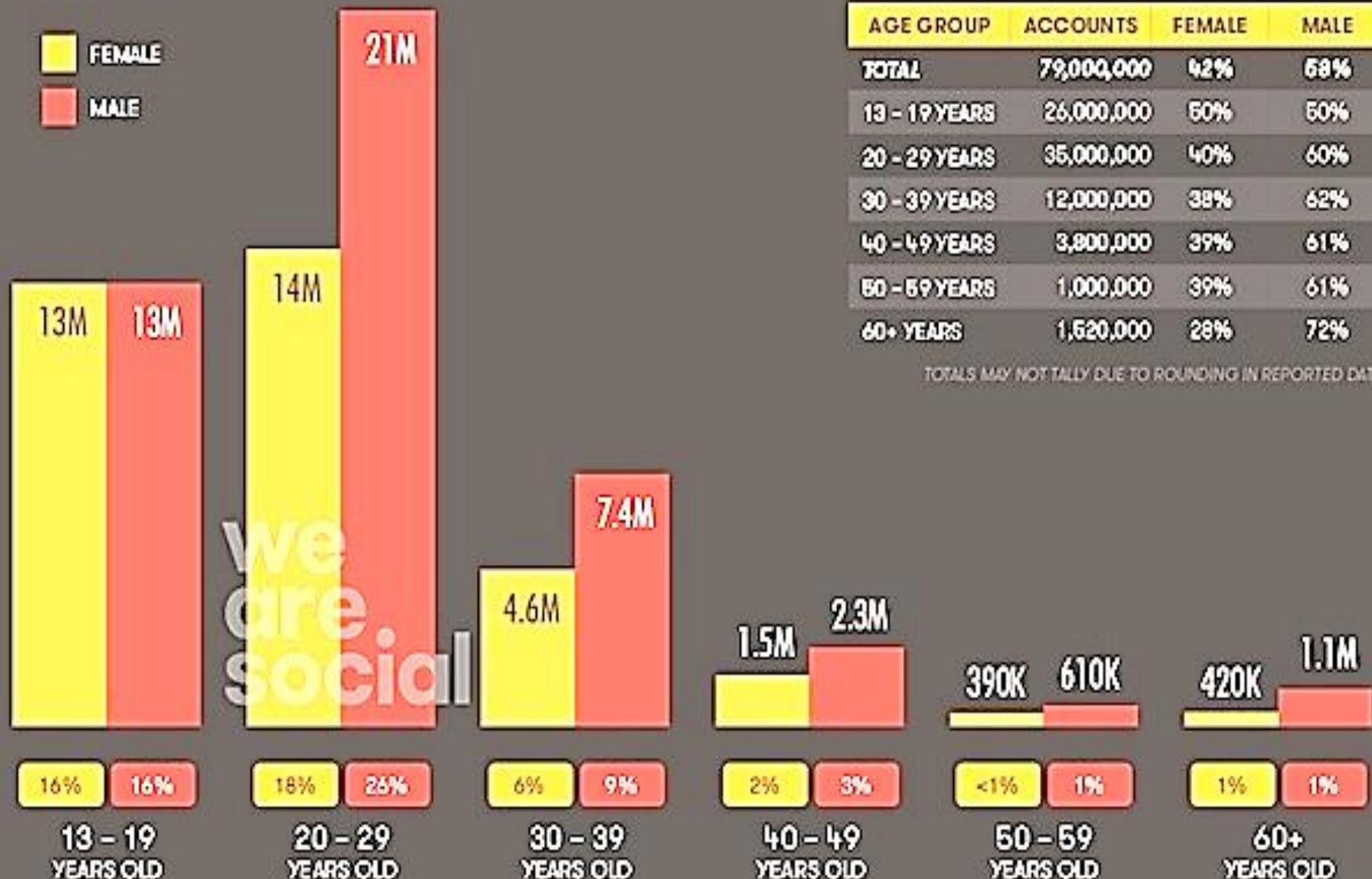
NOV
2015

FACEBOOK IN INDONESIA

BASED ON ACCOUNTS THAT HAVE SIGNED IN DURING THE PAST 30 DAYS

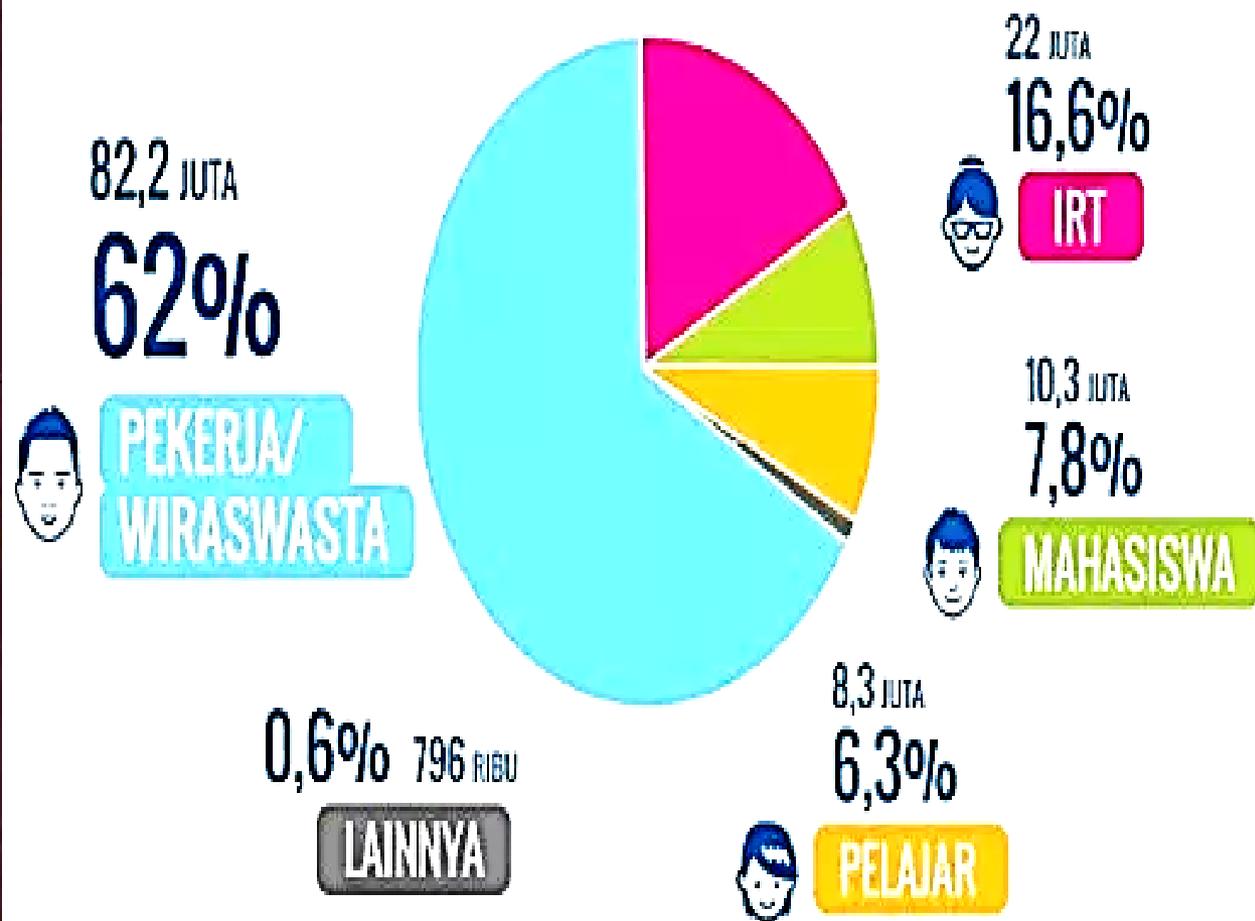


FEMALE
MALE

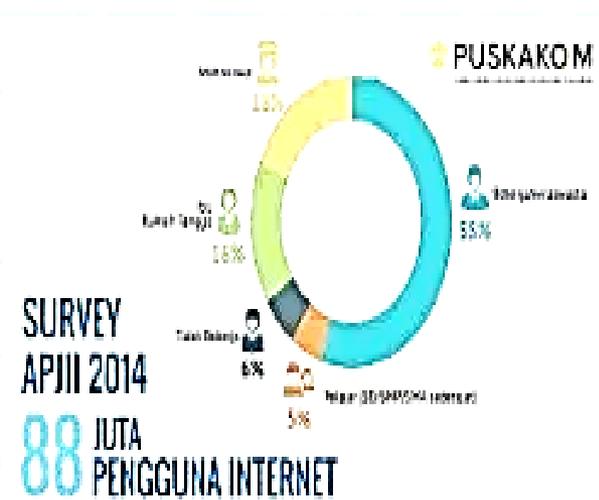


KOMPOSISI PENGGUNA INTERNET INDONESIA

BERDASARKAN PEKERJAAN

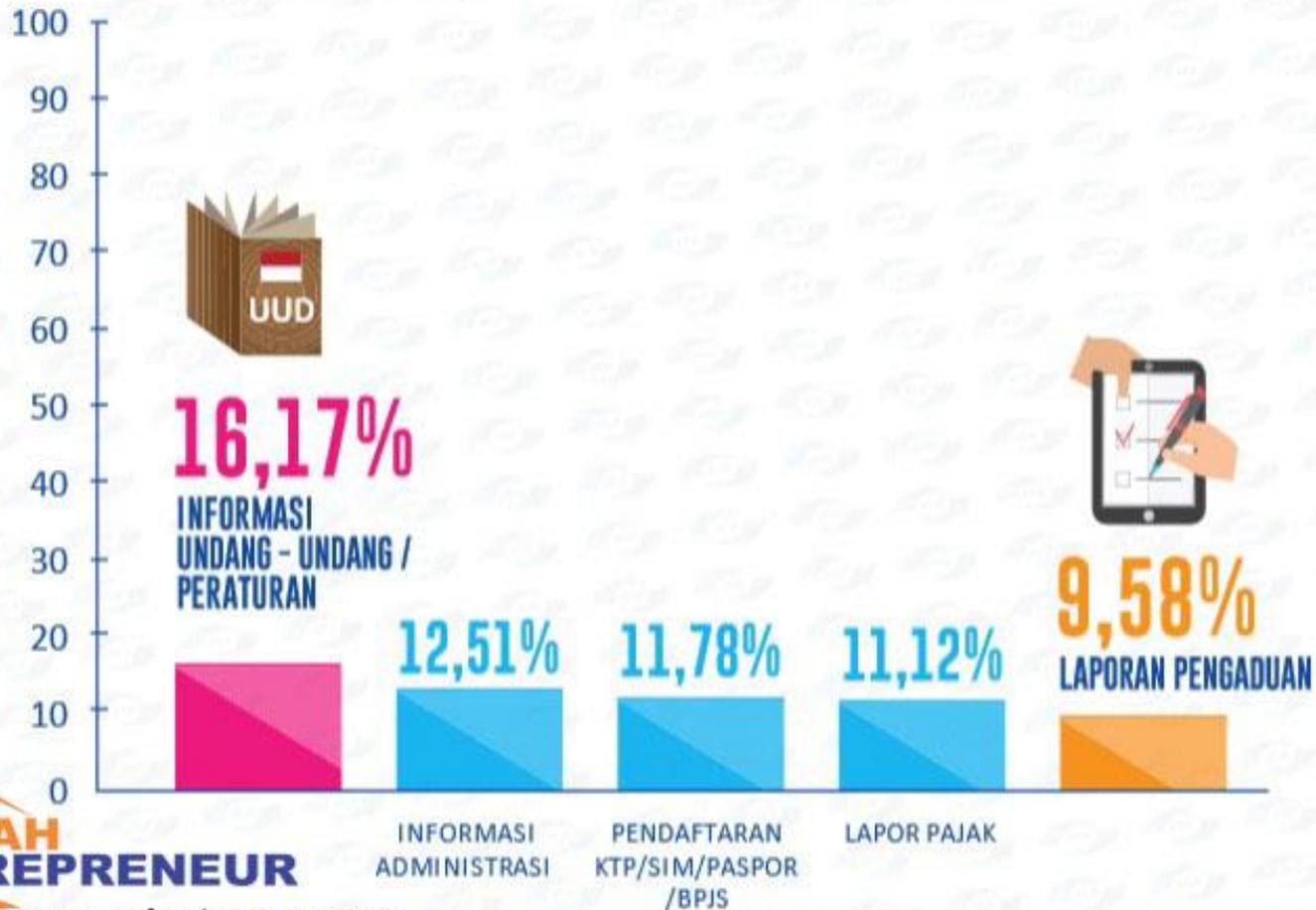


SURVEY APRII 2016
132,7 JUTA
 PENGGUNA INTERNET



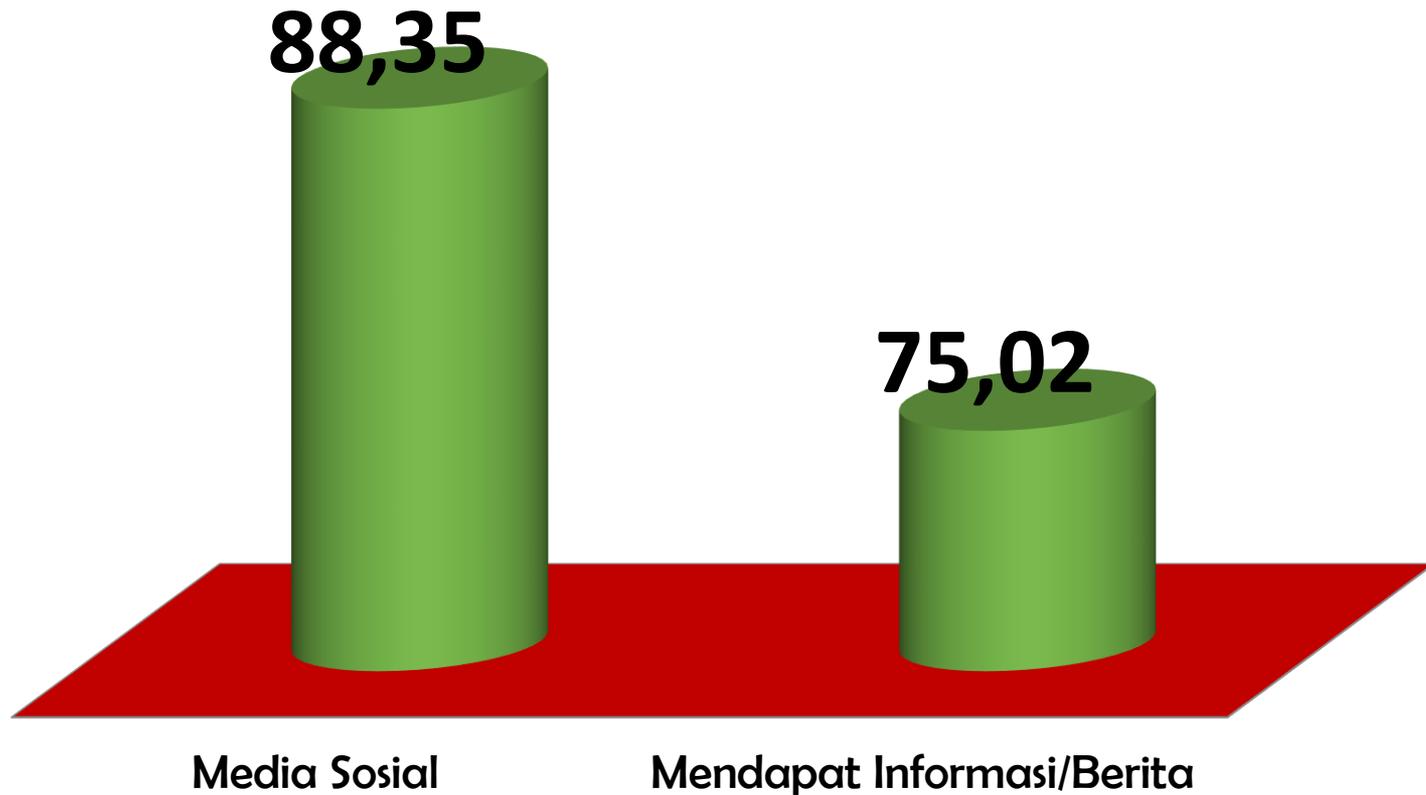
SURVEY APRII 2014
88 JUTA
 PENGGUNA INTERNET

PEMANFAATAN INTERNET BIDANG LAYANAN PUBLIK

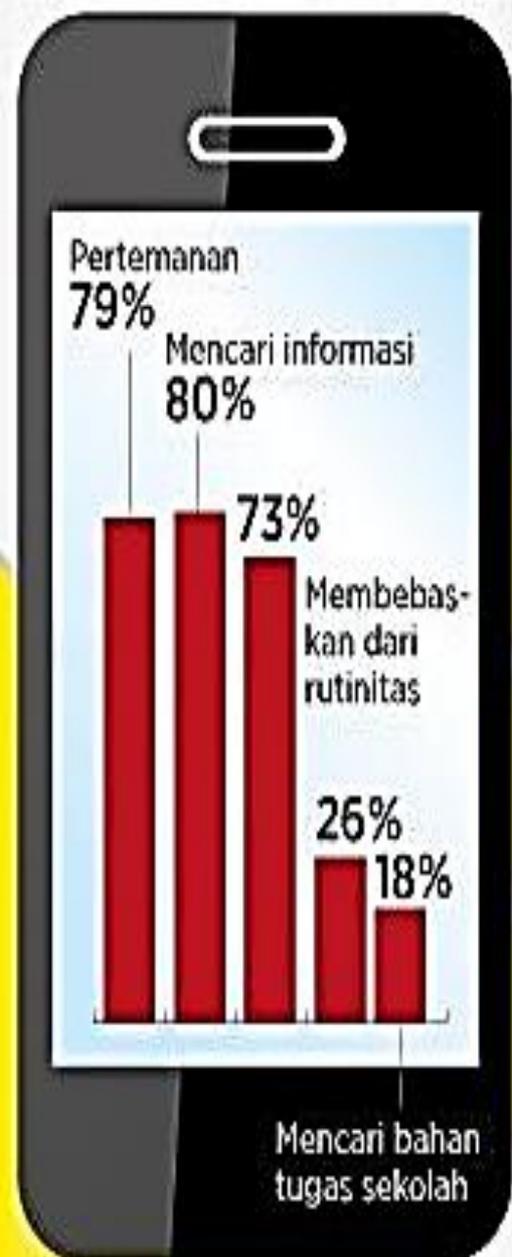


Tujuan Mengakses Internet

(BPS; Statistik Pemuda 2018)

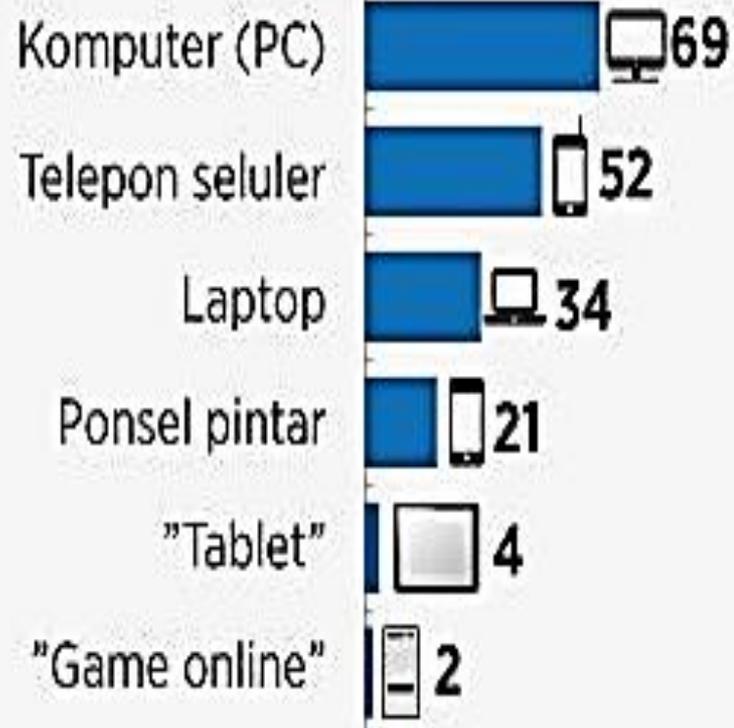


Perilaku Anak dan Remaja dalam Mengakses Internet



Motivasi Mengakses Internet

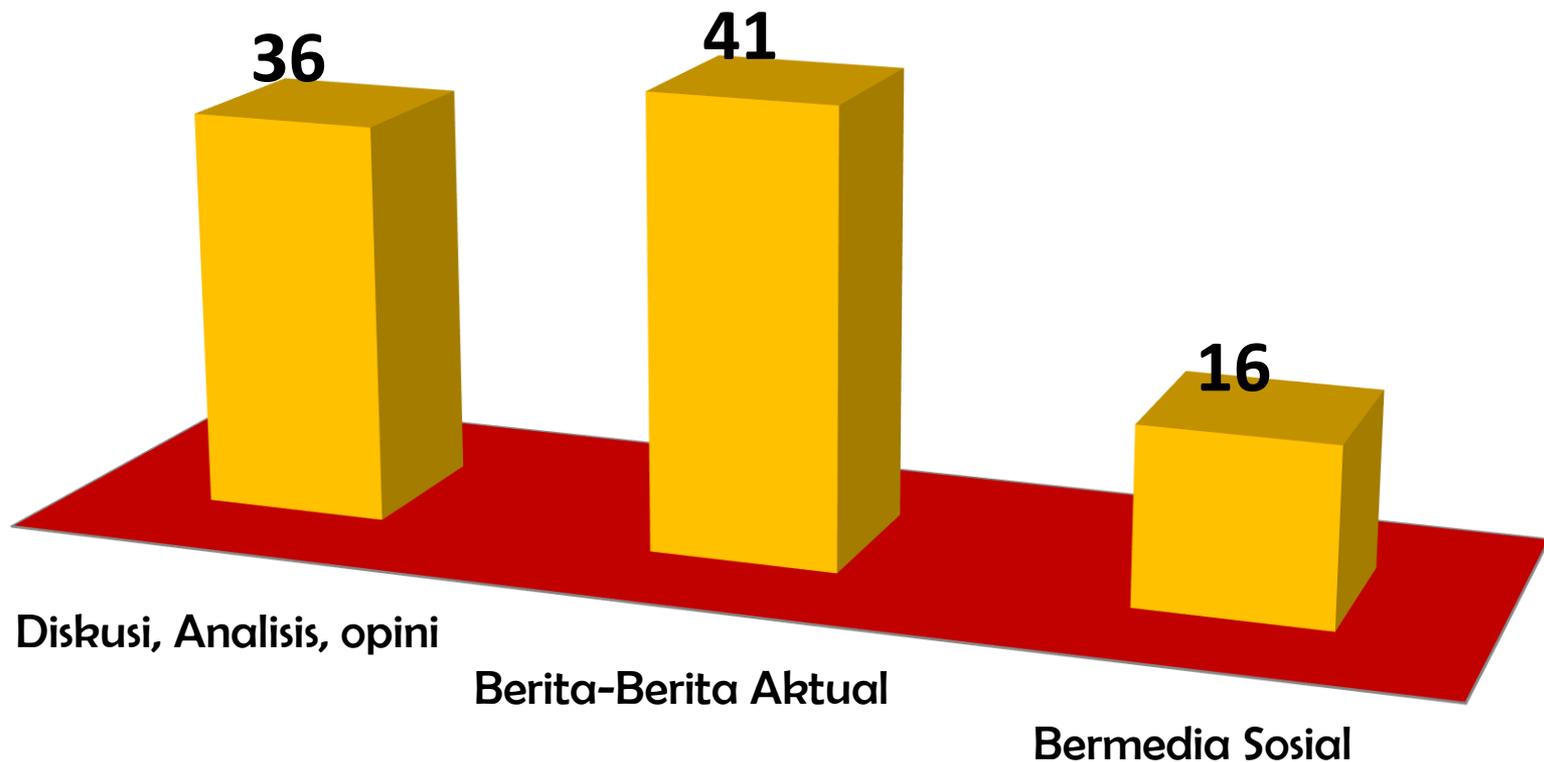
Alat untuk Mengakses Internet (Dalam persen)



Sumber: Litbang "Kompas"/TPN, disarikan dari riset Unicef dan Kominfo "Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia" tahun 2014, terhadap 400 anak-anak dan remaja di daerah perkotaan dan pedesaan di 11 provinsi di Indonesia.

Penetrasi Digital untuk Orang Muda Manggarai sebesar 83%; tingkat kepercayaan kepada media digital hingga 86%

(Redy Jaya & Edu, 2018)



Internet bersifat netral, tergantung bagaimana penggunaannya

- Internet bagaikan pisau bermata dua.
- Apabila digunakan dengan baik, bisa luar biasa bermanfaat, tetapi bila tidak kritis juga merusak kehidupan dan masa depan.
- Sanga tergantung pada kecerdasan (literasi) yang dimiliki seseorang/masyarakat

Fakta:

Indonesia urutan ke 60 dari 61 negara untuk budaya literasi

Rendahnya tingkat literasi pada media digital tersebut memicu mudahnya tersebar berita hoax, karena banyak di antaranya tersulut hanya dengan membaca judul yang tertera tanpa melihat lebih jauh isi dari berita tersebut (*clickbait*), kemudian dengan mudahnya membagikan kabar yang belum dibuktikan kebenarannya kepada orang lain.

RENDAHNYA SIKAP KRITIS BERMEDIA DIGITAL

(Redy Jaya & Edu, 2018)

- 69% orang muda Manggarai langsung membagikan informasi dari medsos, tanpa melakukan analisis kritis terkait kebenaran.
- Mengabaikan perbedaan informasi yang diakses, dan kurang kritis dan selektif dalam melihat kualitas dan kredibilitas sumber.
- Terjebak menyimpulkan berita dari judul saja (*click bait*), dan begitu cepat menelan berita-berita bernarasi palsu (*fake news*), informasi-informasi palsu (*hoax*) dan berita yang dibuat-buat tidak sesuai fakta atau konteks (*fabricated news*).
- Banyak karya ilmiah disitasi dari sumber-sumber anonim, seperti blog/web, yang sebenarnya perlu dipertanyakan identitas publikasi, orisinalitas dan kebenaran akademis-intelektualnya.

Dampak Turunan

- Tingginya kejahatan maya (*cyber-crime*) akibat dari berita atau isu provokatif, aksi saling hujat dengan sebutan tak pantas....., *share* video kekerasan, dan berbagai ujaran kebencian/tak elok.
- Bentuk-bentuk kejahatan maya ini kerap dipertontonkan secara vulgar pada publik, termasuk pada anak-anak.
- Orang bisa melakukan apa saja dan di mana saja tanpa merujuk pada batasan usia, moralitas, norma dan hukum yang berlaku.
- Hilangnya batas privat dan publik menyebabkan bias keterpecahan (segregasi) dalam kehidupan sosial kemasyarakatan.

Menakar Peradaban di Balik Video 'Laos' dan 'Bela'

- Begitu cepat kita menggerakkan jempol untuk meng-*upload* video-video tersebut, lalu membagikan dan menanggapinya di media sosial, tanpa mempertimbangkan *legacy*, berikut dampaknya bagi kehidupan sosial.
- Kinerja kinestetik jempol kita lebih cepat dari presisi kognisi dan kesadaran. Baru sadar dan menyesal setelah menjadi viral, heboh dan sangat mengganggu kenyamanan bermasyarakat.
- Diasumsikan, mereka yang terlibat aktif dalam skenario meng-*upload*, membagikan dan menanggapi video tersebut, sudah masuk dalam jejaring patologi sosial yang akut (Kartono, 2014)

Peradaban Nihil vs Rasionalitas dan Moralitas

- Plato dan Aristoteles: bila kerja anggota tubuh lebih cepat dari kerja akal, maka peradaban manusia tersebut masih terbilang mentah.
- Freud: Bila keinginan 'kerja' badan (*id*) lebih dominan menjajal kerja rasionalitas dan moralitas (*ego*, *superego*) maka akan menyebabkan peradaban kembali ke titik nadir; cenderung merusak (*thanatos*) dan memupuk budaya kematian (*death culture*).
- Popper : musuh (*Thanos*) yang membuat peradaban tercabik-cabik bukanlah perkembangan, namun rasionalitas dan moralitas yang belum matang. Perlu ada perang yang terus menerus terhadapnya (*the infinity war*).

Kajian Kesehatan akibat kecanduan Media Digital

- **Psikis:** muncul sikap kurang empati, cepat depresi, gampang emosi, cepat mengambil keputusan fatal, dan tak sabar menunggu hasil karena terbiasa berinteraksi dengan sesuatu yang instan (80.000 anak/orang muda Inggris mengalami *facebook Depression*; Kompas -20/09/2018)
- **Fisik:** sel-sel otak terdegradasi (lelah) karena rangsangan berlebihan; mengakibatkan turunnya konsentrasi dan berkurangnya memori. Kecanduan internet susah ditangani ketimbang kecanduan narkoba/alkohol (narkolema: narkoba lewat mata). Tak ada zat yang bisa diluruhkan karena efeknya langsung pada memori. Obat medis hanya untuk menurunkan *dopamin* dan depresi.
- **Psiko-sosial:** Konstruksi sosial yang negatif, gaya hidup konsumtif dan instan (fenomena “FOMO”).
- Badan Kesehatan Dunia (WHO) mengklasifikasikan kecanduan internet ini sebagai penyakit internasional ke-11.

Mengapa Berbahaya? (Negative Impact)

KONTEN



- **Pornography**
- **Konten SARA**
- **Info sesat dan Menyesatkan**

CONTACT



- **e – mail yang mengancam**
- **Chating dengan orang asing**

PERDAGANGAN



- **Bias antara iklan dan Konten**
- **Invasi data pribadi + SPAM**

Dunia Nyata = Dunia Cyber

*Baik di Dunia Nyata =
Baik di Dunia Cyber*



Menggambar



**Menggambar
di Internet**

*Jelek di Dunia Nyata =
Jelek di Dunia Cyber*



Bullying



Cyber Bullying

HOAX

- **Kepalsuan yang sengaja dibuat untuk diakui sebagai kebenaran (Curtis D MacDougall).**
- **Berdasarkan hasil survey MASTEL 2017 kepada 1.116 responden secara Online dalam waktu 48 Jam, Hoax diklasifikasi sebagai :**
 - **Berita Bohong yang disengaja (90,3%)**
 - **Berita yang menghasut (61,6%)**
 - **Berita yang tidak akurat (59%)**
 - **Berita ramalan (14%)**
 - **Berita yang menyudutkan (12,6%)**

Dari Mana **HOAX** menyebar?



92,4%

MEDIA SOSIAL



62,8%

APLIKASI CHAT



34,9%

SITUS WEB



8,7%

TELEVISI



5%

MEDIA CETAK



3,1%

EMAIL



1,2%

RADIO

Mengapa Hoax Selalu Ada?



Deteksi Dini Hoaks

CEK ALAMAT URL

Apakah berakhiran aneh seperti ".com.co" dan sebagainya

CEK SITUS TERSEBUT

klik "contact" dan "about"

CEK DENGAN MEDIA LAINNYA

Jika benar, media lain pasti juga memberitakannya

GUNAKAN FACT-CHECKING

Coba situs snopes.com dan FactCheck.org

SIAPA PENULIS DAN NARASUMBERNYA?

googling informasi tentang mereka

BERITANYA MEMBUATMU MARAH?

Berita palsu sering menysasar emosi dengan memberikan informasi-informasi aneh

BAGAIMANA PENULISANNYA?

Berita umumnya tidak menggunakan Caps lock dan tanda seru



PIKIR DULU
SEBELUM
DISEBAR!!

Peringatan: BERITA MEDIA DAN PERTARUNGAN IDEOLOGI

- Sebuah berita media adalah produk dari berbagai kontestasi kepentingan. Setiap media digerakkan oleh kepentingan ideologi, politik, ekonomi, budaya, dll dari orang atau kelompok tertentu.
- Informasi palsu yang beredar di media sosial kerap digerakkan oleh "tangan-tangan tak terlihat" yang punya kepentingan tertentu dengan menyebarkan informasi palsu (kasus Tunisia, Ratna S., dll).

**PENTINGNYA
LITERASI MEDIA
(DIGITAL) BAGI
INTEGRITAS
SOSIAL**



LITERASI MEDIA

- Kemampuan memahami bentuk -bentuk media berbeda seperti media cetak, media elektronik, media digital, dan memahami tujuan, manfaat dan dampak penggunaannya,
- Memberdayakan kemampuan kritis, selektif dan konstruktif dalam bermedia sosial,
- Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan isi pesan media. Fokus utamanya berkaitan dengan isi pesan media.
- Dasar dari literasi media adalah aktivitas yang menekankan aspek edukasi di kalangan masyarakat agar mereka tahu bagaimana mengakses, memilih program yang bermanfaat dan sesuai kebutuhan yang ada.
- Saring sebelum *sharing*,

TUJUAN LITERASI MEDIA

- **Membantu konsumen agar memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang isi media, sehingga dapat mengendalikan pengaruh media dalam kehidupannya.**
- **Melindungi konsumen yang rentan dan lemah terhadap dampak penetrasi media baru.**
- **Membantu warga masyarakat yang "well informed" serta dapat membuat penilaian terhadap konten media berdasarkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap media yang bersangkutan.**
- **Membangun keterampilan menganalisis berita yang terdapat di media digital secara handal, dengan mengetahui mana informasi dapat dipercaya, mana yang tidak, dengan menelaah terlebih dahulu tentang informasi yang di dapat sebelum mempercayainya dan menyebarkannya.**

SALAH PANDANG TERHADAP LITERASI DIGITAL

- **Bukan** kampanye untuk melihat sisi negatif media baru
- **Bukan** sikap yang menafikkan segi positif media baru
- **Bukan** upaya persuasi agar masyarakat menjauhi media baru
- **Bukan** gerakan mengorganisasi masyarakat agar memusuhi atau membenci media baru
- **Bukan** gerakan untuk melakukan boikot terhadap media baru

Melainkan

Upaya sadar untuk membantu individu semakin selektif dalam mengakses media baru, bisa menganalisis, kritis terhadap isinya, mampu mengevaluasi, memiliki kesanggupan merespon, dan mampu mengoptimalikan pemanfaatan informasi yang diperoleh dari media baru untuk hal-hal yang produktif bagi kehidupannya

SUBSTANSI LITERASI MEDIA DIGITAL

(Silverblat,1995) :

- Kesadaran akan dampak media pada individu dan masyarakat
- Pemahaman atas proses komunikasi massa
- Pengembangan strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan media.
- Kesadaran atas konten media sebagai sebuah teks yang memberikan pemahaman kepada budaya kita dan diri kita sendiri.
- Pemahaman kesenangan, pemahaman dan apresiasi yang ditingkatkan terhadap konten media.

ELEMEN PENTING LITERASI MEDIA DIGITAL

(Wheeler, 2012) :

- 1. Social Networking** : Memberikan jalan bagaimana seharusnya berjejaring sosial yang baik.
- 2. Managing Digital Identity** : Cara menggunakan identitas yang tepat di berbagai jaringan sosial dan platform lainnya.
- 3. Transliteracy** : Kemampuan memanfaatkan segala platform yang berbeda untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial/layanan online lainnya.
- 4. Maintaining Privacy** : Menjaga privasi dalam dunia online.
- 5. Creating Content** : Keterampilan membuat konten di berbagai aplikasi online dan platform. Sebagai kemampuan menggunakan berbagai platform e-learning.
- 6. Organising and sharing content** : Mengatur dan berbagi konten informasi agar lebih mudah tersebar.
- 7. Reusing/Repurposing Content** : Mampu bagaimana membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga menghasilkan konten baru dan dapat dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan.
- 8. Filtering and Selecting Content** : Kemampuan mencari, menyaring dan memilih informasi dengan tepat sesuai kebutuhan yang diinginkan.
- 9. Self Broadcasting** : Bertujuan untuk membagikan ide-ide menarik atau gagasan pribadi dan konten multimedia. Misalnya, melalui blog, forum, atau wikis. Hal tersebut berbentuk adalah bentuk partisipasi dalam masyarakat sosial online.

TUJUAN PENINGKATAN LITERASI MEDIA BAGI ORANG MUDA

- **Meningkatkan pengetahuan mengenai media/sumber informasi yang berkualitas**
- **Meningkatkan kemampuan agar dapat membedakan antara realitas media dengan realitas sosial**
- **Meningkatkan kemampuan untuk bersikap kritis terhadap media dan atau sumber-sumber informasi**
- **Meningkatkan kemampuan pendampingan bagi orang muda dalam penggunaan media untuk peningkatan kualitas pembelajaran**
- **Meningkatkan kemampuan orang muda dalam memanfaatkan media untuk kualitas hidup yang lebih baik**

Tinjauan Hukum

- Kejahatan yang berhubungan dengan komputer (computer crime) memerlukan ketentuan khusus dalam KUHP atau undang-undang tersendiri yang mengatur tindak pidana di bidang komputer
- Di Indonesia sendiri, setidaknya sudah terdapat Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang **Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)** yang digawangi oleh Direktorat Aplikasi Telematika Departemen Komunikasi dan Informatika. Subyek-subyek muatannya ialah menyangkut masalah yurisdiksi, perlindungan hak pribadi, azas perdagangan secara e-commerce, azas persaingan usaha tidak sehat dan perlindungan konsumen, azas hak atas kekayaan intelektual (HaKI) dan hukum Internasional serta azas *Cyber Crime*

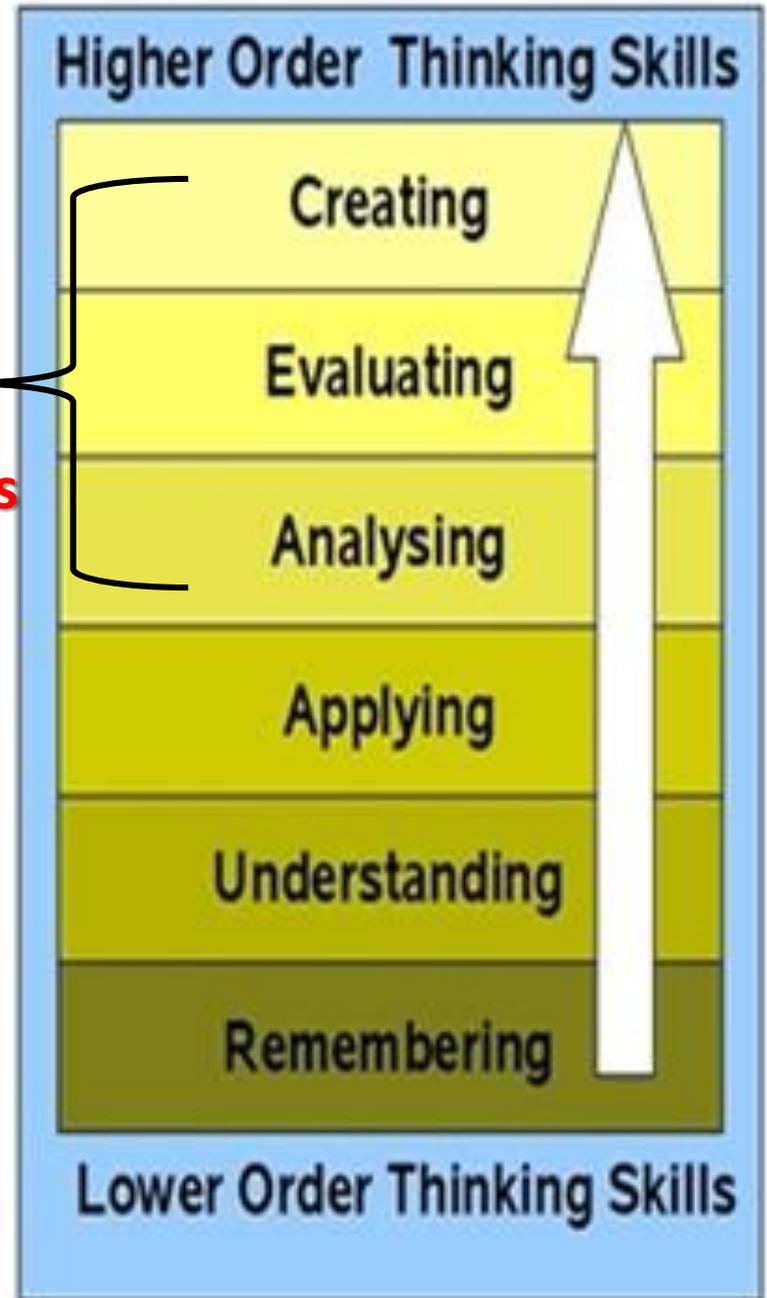
Tinjauan Hukum

Rangkuman aturan dalam UU ITE No. 11 Tahun 2008, Sbb:

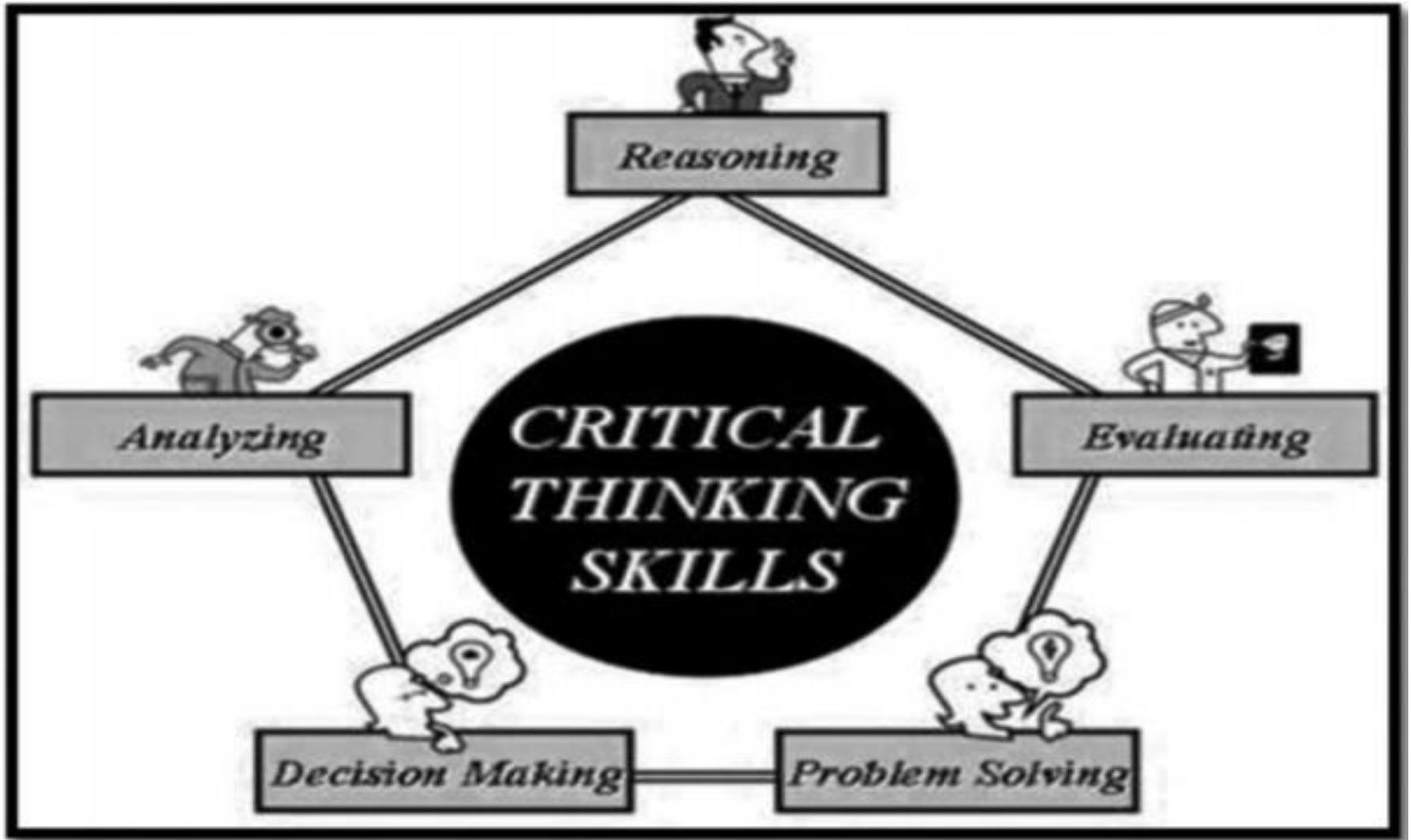
1. **Pasal 27** (Asusila, Perjudian, Penghinaan, Pemerasan)
2. **Pasal 28** (Berita Bohong dan Menyesatkan, Berita Kebencian dan Permusuhan)
3. **Pasal 29** (Ancaman Kekerasan dan Menakut-nakuti)
4. **Pasal 30** (Akses Komputer Pihak Lain Tanpa Izin, Cracking)
5. **Pasal 31** (Penyadapan, Perubahan, Penghilangan Informasi)
6. **Pasal 32** (Pemindahan, Perusakan dan Membuka Informasi Rahasia)
7. **Pasal 33** (Virus?, Membuat Sistem Tidak Bekerja “DOS”)
8. **Pasal 35** (Menjadikan Seolah Dokumen Otentik “phising”)

KETERAMPILAN-KETERAMPILAN ABAD 21 (Zevin, 2011)

Learning Skills	Literacy Skills	Life Skills
a. Critical thinking	a. Information literacy	a. Flexibility
b. Creative thinking	b. Media Literacy	b. Initiative
c. Collaborating	c. Technology Literacy	c. Social skills
d. Communicating		d. Productivity
		e. Leadership



Sekuensi dari Berpikir Kritis



UPAYA DALAM PENDIDIKAN

- Pengintegrasian Pendidikan Kritis dalam kurikulum pendidikan/pembelajaran (formal, informal, nonformal)
- Transformasi digital dalam dunia kerja/usaha
- Membangun kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) melalui penggunaan *smartphone* dan *smart tv* yang bertujuan untuk mendukung dan mempercepat pembentukan kecerdasan alamiah dalam diri peserta didik.
- Kecerdasan artifisial menyokong kegiatan-kegiatan seperti *e-commerce* dan *digital economy* yang merupakan bagian dari semangat Revolusi Industri 4.0.
- Kecerdasan buatan ini dibuat dalam skema seperti *augmented reality* dan *virtual reality* sehingga peserta didik seakan-akan berada pada situasi yang autentik (Tempo, 15 Juli 2018).

Integritas Diri dan Literasi Media

- 1. Suatu pemahaman tentang terwujudnya perkembangan yang seimbang dan sinergis atas berbagai dimensi diri. Terwujudnya perkembangan diri pribadi secara utuh, seimbang, tepat dan proporsional terhadap semua dimensi diri.**
- 2. Suatu ketahanan diri untuk tidak tergoda berbagai desakan untuk memikirkan dan mengutamakan kepentingan dan atau keuntungan diri sendiri dan mengabaikan kepentingan dan nasib orang banyak, dengan tanggung jawab hal itu sedang berada di tangannya.**
- 3. Integritas diri berkaitan dengan sikap selalu mengedepankan tanggung jawab, kepercayaan, dan kesetiaan terhadap janji; mampu menahan dan mengendalikan diri dari berbagai godaan yang akan menghancurkan harkat dan martabat; dapat diandalkan, dipercaya, dan diteladani.**

DIMENSI INTEGRITAS

1. Fisik/badan. Dimensi yang paling nyata dalam diri manusia, dapat dilihat, diraba, dipegang, dan berkaitan dengan hal-hal bersifat material; kebutuhan utama makan, sandang dan papan.

2. Dimensi Jiwa/psikis.

Berkaitan dengan pemikiran, inteligensi, emosi, unsur-unsur kerohanian/ unsur batiniah. Ada **tiga unsur yaitu:**

- 1. Kecerdasan Intelektual (IQ = Intellectual Quotient);** kecerdasan otak, pemikiran rasional dan logis. Berada di wilayah otak kiri, merupakan bawaan lahir, cenderung bersifat seri dan mekanistik.
- 2. Kecerdasan Emosional (EQ = Emotional Quotient).** Banyak menyumbang bagi kesuksesan; memotivasi diri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mampu mengatur suasana hati, dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir; memampukan orang bekerjasama, dapat bekerja di bawah tekanan, serta mampu melakukan hal-hal yang sulit dan berat sekali pun. Emosional lebih berpengaruh dibandingkan IQ. IQ tinggi mesti diimbangi dengan EQ yang matang.
- 3. Kecerdasan Spiritual (SQ = Spiritual Quotient).** Disebut juga sebagai The Ultimate Intelligence. Pikiran yang terilhami, pengetahuan akan kebenaran yang paling dalam; kekuatan intuisi yang tajam, yang mampu melihat jauh ke depan atau lebih dalam. Yang membuat orang: hidup lebih toleran, terbuka dan jujur, berlaku adil dan penuh cinta, mampu meraih kebahagiaan spiritual.

3. Dimensi Sosial

Walau tidak semudah untuk menerima dua dimensi terdahulu (badan-jiwa, fisik-psikis) sebagai dimensi esensial diri manusia, namun dimensi sosial sudah semakin dipahami dan diakui sebagai satu dimensi dasariah kehidupan manusia di dunia ini. Kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan dimensi sosial manusia meliputi kebutuhan akan penerimaan, dicintai dan mencintai, pengakuan dan persahabatan serta segala bentuk hubungan sosial lainnya.

Manfaat Integritas Diri

- 1. Secara fisik kita akan merasa sehat dan bugar.**
- 2. Secara intelektual otak kita terlatih berpikir secara ilmiah.**
- 3. Secara emosional kita menjadi manusia yang termotivasi, mampu menyesuaikan diri terhadap situasi apa pun.**
- 4. Secara spiritual kita mampu memaknai berbagai pengalaman kita, mampu melihat berbagai fenomena kehidupan dalam perspektif yang lebih dalam, utuh dan menyeluruh.**
- 5. Secara sosial kita semakin mampu membangun hubungan kemanusiaan**

Meningkatkan Integritas Diri

- **Dimensi fisik:** Meningkatkan pemeliharaan dan kesehatan fisik (secara negatif dan positif).
- **Dimensi intelektual:** belajar terus menerus tentang hal-hal yang positif.
- **Dimensi emosional:** mengenal, membangun dan mengendalikan emosi diri.
- **Dimensi spiritual:** memperdalam penghayatan religius dan pembinaan hati nurani
- **Dimensi sosial:** memberi perhatian yang semakin besar dan baik terhadap sesama.



**THINK
CRITICALLY
AND
QUESTION
EVERYTHING**