

KONTRAK KULIAH SEMESTER GENAP 2019/2020

# ***CYBER SOCIETY***

(3ANT47054 / 2 SKS)

Dosen :

Muhammad Iqbal, S.Sos., M.Si

Daud, S.Pd., M.Si

Ruang (38.3.01)

Waktu : 11.20 - 13.00 WIB

(Kelas B/C 2016)

# Deskripsi & Capaian

- Mata kuliah ini membahas kehidupan masyarakat di ruang siber, yakni masyarakat berinteraksi melalui teknologi dan informasi dalam kehidupan sosial.
- Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menjelaskan konsep karakteristik masyarakat siber, menjelaskan perilaku masyarakat siber, serta mampu menganalisis persoalan yang muncul di kehidupan masyarakat siber.

## Model Perkuliahan

- Mata kuliah ini menggunakan model pembelajaran Blended Learning, yaitu pembelajaran yang dilakukan secara bauran (*mix*) : tatap muka secara luring (*offline*) dan daring (*online*).

# MATERI

PERTEMUAN	MATERI	TUGAS	KETERANGAN
Minggu ke 1	Kontrak Kuliah		Tatap Muka/Diskusi
Minggu ke 2	Masyarakat Siber		Tatap Muka/Diskusi
Minggu ke 3	Globalisasi Informasi	<b>Tugas Rutin CBR CJR (Makalah)</b>	Presentasi/Diskusi
Minggu ke 4	Media Baru		Presentasi/Diskusi
Minggu ke 5	Gaya Hidup dan Hiper-Realitas		Presentasi/Diskusi
Minggu ke 6-7	Kejahatan di Ruang Siber : <i>cybercrime, cyberporn, cyberbullying</i>		Presentasi/Diskusi
Minggu ke 8	<b>UTS</b>		
Minggu ke 9-13	Penelitian Virtual	<b>Mini Riset</b>	Mandiri
Minggu ke 14-16	Menuliskan Laporan Hasil Penelitian		Mandiri
Minggu ke 16	<b>UAS</b> (Laporan Hasil Penelitian)		Presentasi

# Bahan Bacaan

Alyusi, S. D. (2016). *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Prenada media Group.

Bungin, B. (2009). *Sosiologi komunikasi*. Jakarta : Prenada Media Group.

Miller, D. (2018). Digital anthropology. *Cambridge Encyclopedia of Anthropology*.

Hinduja, S., & Patchin, J. W. (2010). Bullying, cyberbullying, and suicide. *Archives of suicide research*, 14(3), 206-221.

Jati, W. R. (2016). Cyberspace, Internet, dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), 25-35.

Kuswarno, E. (2017). Potret Wajah Masyarakat Digital Indonesia. *Jurnal Communicate*, 1(1), 47-54.

Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber (cybermedia)*. Jakarta : Kencana

Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang dilipat: Tamasya melampaui batas-batas kebudayaan*. Bandung : Matahari

Piliang, Y. A. (2012). Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sositologi*, 11(27), 143-155.

Rohayati, R. (2017). Proses Komunikasi Masyarakat Cyber dalam Perspektif Interaksi Simbolik. *Jurnal Dakwah Risalah*, 28(1), 43-54.

Sudibyo,A. (2019). *Jagat Digital : Pembebasan dan Penguasaan*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia

# Tugas

Jenis
1. TUGAS RUTIN
2. CRITICAL BOOK REPORT
3. CRTICAL JOURNAL/
4. REKAYASA IDE
5. MINI RESEARCH
6. PROJECT

# Tagihan Tugas

- Makalah
- Penelitian
- Laporan Hasil Penelitian

# Penilaian

## FORMULA PENILAIAN:

**F1: TR**

**F2= 0,2 CBR + 0,3CJR + 0,5RI**

**F3= 0,4 MR + 0,6 PR**

**F4a: Ujian Pengetahuan+Keterampilan (Tengah Semester)**

**F4b: Ujian Pengetahuan +Keterampilan (Akhir Semester)**

**$F4 = 0,5 F4A + 0,5 F4B$**

**$NA = 0,1 F1 + 0,1 F2 + 0,15 F3 + 0,65F4$**



## INDIKATOR PENILAIAN SIKAP:

1. Etika berkomunikasi
2. Kejujuran
3. Tanggung jawab
4. Kerja sama
5. Ketangguhan
6. Kepedulian
7. Kedisiplinan
8. Ketekunan
9. Kemandirian
10. Keberinsiatifan

# Komposisi Penilaian Akhir

- A : 90 - 100 (Presentasi Makalah + Melakukan Penelitian Virtual + laporan hasil penelitian)
- B : 80 - 89 (Presentasi Makalah + Melakukan Penelitian Virtual)
- C : 70 - 79 (Presentasi Makalah)
- E : 0 - 69 ( - )

# Aturan & Kewajiban

- Wajib hadir : 75 % / 16 kali pertemuan (jika kehadiran dibawah 75 % maka tidak diperkenankan mengikuti UAS).
- Hadir tepat waktu (jika terlambat maka tidak diperkenankan untuk mengikuti perkuliahan).
- Presensi kehadiran menggunakan pemindai *barcode*.
- Tepat waktu dalam mengirimkan tugas / tidak dibenarkan plagiat (Jika melakukan maka akan diberikan sanksi).
- Memiliki buku referensi serta jurnal yang bisa di akses di [www.iqbalunimed.com](http://www.iqbalunimed.com)
- Perkuliahan secara daring (*online*) perlu menggunakan perangkat dan aplikasi pendukung (jaringan internet yang baik, laptop/smartphone, *headset* serta mengunduh beberapa aplikasi yang diperlukan, seperti **QR code reader** dan **Hangout Meet**