

## Fenomena Netflix Platform Premium Video Streaming Membangun Kesadaran Cyber Etik Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi

Muhammad Irfan Djamzuri<sup>1</sup>, Agung Putra Mulyana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Bina Sarana Informatika Jakarta

Article Info	Abstract
<p><b>Article history:</b> Received 05 Januari 2022 Publish 08 Januari 2022</p>	<p><i>Netflix as one of the world's video streaming service media for films and television series has an impact on human film culture. According to research published by Media Partners Asia (MPA) Publishing that premium video platforms, such as Netflix, Viu, WeTV, iQIYI and Vidio get 10% share / share of Share Of Video Streaming Minutes In SEA in Q1 2021 (Q1 2021). From Share Premium Video Streaming in SEA, Netflix has led premium video with a 40% share, broadening the appeal of its international catalog. The massive and escalative use of Netflix in Indonesia has been provided by the Ministry of Communications and Informatics as an addition from the Indonesian regulator/government. This study uses a descriptive approach to the concept of cyber-ethics. Researchers understand Netflix as an entity that forms a film platform Using Richard A. Spinello's explanation of Cyber-ethics and Richard A. Spinello's arguments regarding Governing and Regulating the Internet published in the 2000 ACM SIGCAS Computers and Society article entitled Excerpts from CyberEthics : Morality and Law in Cyberspace. Film and Television can be discussed from various aspects. In the context of Indonesia, the regulations produced to regulate Film and Television, namely the Broadcasting Law No. 32 of 2002 and Law no. 33 Films in 2009. Netflix is a Premium Video Streaming Platform which is indicated to contain elements of ponography, SARA, LGBT, and sadism. However, Netflix cannot be regulated by the Broadcasting Law No. 32 of 2002 and Law No. 33 of Filming of 2009. But it uses Law No. 36 of 1999 on Telecommunications. By regulation, Netflix must comply with the Telecommunications Law. Understanding cyber ethics is an important discussion and must be able to study appropriate moral, legal, and social issues as a means of interaction between humans. Based on Excerpt From CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace, there is a solution offered by Richard A. Spinello (2014) which is Internet Governance. In addition to conducting Direct State Intervention, the state can also create literacy to build cyber-ethics awareness. Cyber-ethics understanding can be grown by understanding cyber wellness.</i></p>
<p><b>Keywords:</b> Cyber-ethics cyber-wellness communication and Netflix</p>	
<p><b>Info Artikel</b></p> <p><b>Article history:</b> Diterima 05 Januari 2022 Publis 08 Januari 2022</p>	<p><b>ABSTRAK</b></p> <p>Netflix sebagai salah satu media layanan streaming video film dan serial televisi dunia memberikan dampak kepada budaya perfilman umat manusia. Menurut penelitian yang diterbitkan oleh <i>Media Partners Asia</i> (MPA) Mempublikasi bahwa platform video premium, seperti Netflix, Viu, WeTV, iQIYI dan Vidio mendapatkan 10% <i>share</i>/bagian dari <i>Share Of Video Streaming Minutes In SEA</i> di Q1 2021 (triwulan 1 tahun 2021). Dari <i>Share Premium Video Streaming in SEA</i>, Netflix telah memimpin konsumsi video premium dengan pangsa 40%, didorong oleh luas daya tarik katalog internasionalnya. Besarnya pemanfaatan Netflix yang begitu masif dan eskalatif di Indonesia, telah diantisipasi oleh Kementerian Kominfo sebagai perpanjangan dari regulator/ pemerintah RI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif tentang konsep Etika maya/ cyber-ethics. Peneliti mencoba memahami Netflix sebagai entitas bentuk platform film Menggunakan penjelasan Richard A. Spinello mengenai Etika Maya (<i>cyber-ethics</i>) dan argumen Richard A. Spinello terkait <i>Governing and Regulating the Internet</i> yang dipublikasikan pada Artikel ACM SIGCAS Computers and Society tahun 2000 dengan judul Excerpt from CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace. Film dan Televisi dapat dibahas dari berbagai aspek. Dalam konteks di Indonesia, regulasi yang dihasilkan untuk mengatur Film dan Televisi, yaitu lahirnya Undang-Undang Penyiaran No.32 Tahun 2002 dan Undang-Undang No. 33 Perfilman Tahun 2009. Netflix merupakan Platform <i>Premium Video Streaming</i> terindikasi mengandung unsur ponografi, SARA, LGBT, dan sadisme. Namun Netflix tidak bisa diregulasi oleh Undang-Undang Penyiaran No.32 Tahun 2002 dan Undang-Undang No. 33 Perfilman Tahun 2009. Tetapi menggunakan UU Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi. Secara Regulasi netflix harus tunduk dengan aturan UU Telekomunikasi. Pemahaman cyber-ethics menjadi pembahasan yang penting dan harus mampu mengkaji perilaku yang sesuai moral, hukum, dan isu-isu sosial sebagai alat interaksi antar manusia. Berdasarkan Excerpt From CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace ada solusi yang ditawarkan oleh Richard A. Spinello (2014) adalah <i>Internet Governance/</i> Tata Kelola Internet. Selain melakukan <b>Direct</b></p>

---

**State Intervention**, negara juga bisa membuat literasi terhadap membangun kesadaran *cyber-ethics*. Pemahaman *Cyber-ethics* dapat ditumbuhkan dengan memahami *cyber wellness*  
*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa](#)*

4.0 Internasional



---

**Corresponding Author:**

**Muhammad Irfan Djamzur**

Program Studi Ilmu Komunikasi

Email : [Irfan.mir@bsi.ac.id](mailto:Irfan.mir@bsi.ac.id)

---

## 1. PENDAHULUAN

Netflix sebagai salah satu media layanan streaming video film dan serial televisi dunia memberikan dampak kepada budaya perfilman umat manusia. Penggunaan netflix menjadi sebuah *new habits*/kebiasaan baru dalam menikmati film-film terbaru baik lokal maupun film import. Masifnya gawai telepon pintar menjadikan *streaming video on demand* (SVoD) sebagai alternative baru pengalaman menonton bioskop di genggam tangan, tanpa harus ke bioskop konvensional.

Menurut penelitian yang diterbitkan oleh Media Partners Asia (MPA) dalam laporan triwulan yang berjudul Southeast Asia Online Video Consumer Insights & Analytics: A Definitive Study. Menggunakan AMPD Research milik MPA untuk mengukur ekonomi (SVoD) di lima pasar Southeast Asian (SEA): Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura dan Thailand. Mempublikasi bahwa platform video premium, seperti Netflix, Viu, WeTV, iQIYI dan Vidio mendapatkan 10% share/bagian dari Share Of Video Streaming Minutes In SEA di Q1 2021 (triwulan 1 tahun 2021).

Share of Video Streaming Minutes In SEA terbesar dikuasai oleh Youtube 68% share, diikuti oleh TikTok 21% Share, kemudian Premium Video Streaming 10% share dan Game Streaming 1% Share. Dari Share Premium Video Streaming in SEA terbesar dikuasai oleh Netflix 40%, diikuti oleh Viu 15%, kemudian WeTV sebesar 13%, iQIYI sebesar 10%, Vidio sebesar 9% sedangkan sisanya seperti Disney+Hotstar / Disney, LineTV, dan Other berjumlah 11%. Menurut laporan tersebut, Netflix telah memimpin konsumsi video premium dengan pangsa 40%, didorong oleh luas daya tarik katalog internasionalnya.

Pada pemberitaan lokal Netflix seperti yang dilakukan [bisnis.tempo.co](http://bisnis.tempo.co), memunculkan sebuah wacana yang pro dan kontra bagi industri film lokal, seperti pada pemberitaan 10 januari 2016 bahwa Netflix mengancam TV berlangganan dan Industri Film lokal, dan pemberitaan 30 maret 2019 bahwa Netflix dan Hooq dianggap bangkitkan industry Film RI.

Menurut Direktur Eksekutif Information and Communication Technology (ICT) Institute, Heru Sutadi mengatakan bahwa Netflix yang baru masuk Indonesia bisa menjadi ancaman serius bagi pebisnis TV berlangganan. Selain lebih murah dari segi harga dibandingkan dengan TV berlangganan. Netflix menjadi ancaman bagi industri film lokal, dan penyedia bioskop konvensional. Sedangkan dari penggunaan aspek teknologi, seperti peralatan produksi film, Indonesia secara umum masih jauh tertinggal dari industri film luar negeri.

Dewan Penasehat Asosiasi Produser Film Indonesia (Aprofi), Sheila Timothy menyatakan bahwa Netflix dan layanan streaming lainnya justru membuka harapan bagi para pembuat film untuk memperluas distribusi produk mereka ke berbagai media. Jika dahulu film Indonesia hanya tayang di bioskop konvensional, maka layanan streaming seperti Netflix dan Hooq justru dapat diakses oleh masyarakat dunia. Pada prakteknya layanan streaming tersebut membeli hak siar film-film produksi dalam negeri. Bahkan platform tersebut dipercaya dapat mengurangi situs-situs penyedia film ilegal yang masih bisa diakses oleh masyarakat melalui jaringan internet.

Besarnya pemanfaatan Netflix yang begitu masif dan eskalatif di Indonesia, sehingga di prediksi dapat menguasai pasar layanan konten Internet streaming video on demand (SVoD/VoD) atau biasa disebut konten melalui Internet (Over The Top-OTT), telah diantisipasi oleh Kementerian Kominfo sebagai perpanjangan dari regulator/ pemerintah RI.

Berdasarkan Surat Edaran Kominfo No.3 Tahun 2016 tentang penyedia layanan aplikasi dan/atau Konten melalui Internet (Over The Top) harus tunduk terhadap ketentuan perundang-undangan. Layanan OTT yang memiliki muatan bertentangan dengan Pancasila dan UUD dilarang beroperasi di Indonesia.

Masyarakat memiliki banyak pilihan untuk mengakses konten dan film, terutama yang berbasis pada jaringan internet. Kekhawatiran muncul di masyarakat, bahwa internet akan memberikan lebih dampak negatif, ketimbang dampak positifnya. Kenyataan yang harus diterima bahwa dengan adanya layanan Over the Top (OTT) maupun streaming video on demand (SVoD/VoD), film-film yang ada didalamnya belum semua melalui proses penyensoran yang dilakukan oleh LSF (Lembaga Sensor Film).

Sedangkan untuk tayangkan live, KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) tidak bisa mengatur konten-konten OTT. Ada upaya dari RCTI dan iNews menggunakan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. Berkas judicial review menyebutkan bahwa menuntut adanya perluasan makna penyiaran hingga ke platform Internet. Sehingga tayangan OTT juga diawasi oleh KPI/Komisi penyiaran Indonesia.

Dengan latar belakang tersebut, perlu dilakukan pembahasan secara holistic/menyeluruh mengenai Netflix. Dari Pendekatan Komunikasi, mampu menjelaskan bagaimana memahami Netflix sebagai bagian dari komunikasi massa? Dari pendekatan Industri Film, bagaimana industry film lokal mengantisipasinya? Dari pendekatan Relugasi, bagaimana kinerja lembaga sensor film terhadap film-film di Netflix?

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Sugiyono (2017) menjelaskan tujuan penelitian kualitatif ialah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan. Tujuan penelitian kualitatif diharapkan untuk menemukan sesuatu yang terbarukan. Menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau dilakukan. Metode kualitatif, mendorong peneliti untuk menemukan pemahaman mendalam dan luas terhadap konteks sosial yang semakin kompleks, serta memahami berbagai interaksi didalamnya hingga memunculkan hipotesis yaitu pola hubungan yang dapat dikembangkan menjadi berbagai teori. Etika maya (cyber-ethics) Menurut Richard A. Spinello (2004), etika maya didefinisikan sebagai terapan etika yang menjelaskan tentang moral, hukum, dan isu sosial dalam pengembangan dan penggunaan teknologi maya/ cyber-technology.

Peneliti mencoba memahami Netflix sebagai entitas yang ada di internet sebagai bentuk platform yang menaungi film-film dan sensor film sebagai cara pemerintah untuk meregulasi film di masyarakat. Kemudian pendekatan ilmu komunikasi menjelaskan bahwa etika maya dalam teknologi komunikasi memberikan arti secara menyeluruh mengenai teknologi itu sendiri. Menggunakan penjelasan Richard A. Spinello mengenai Etika Maya (cyber-ethics) termasuk dalam kajian etika terapan atau etika khusus. Menggunakan Argumen Richard A. Spinello terkait Governing and Regulating the Internet yang dipublikasikan pada Artikel ACM SIGCAS Computers and Society tahun 2000 dengan judul Excerpt from CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film dan Televisi dapat dibahas dari berbagai aspek, jika kita menggunakan persektif ilmu komunikasi, film merupakan bagian dari komunikasi massa. Film merupakan media massa, karena memiliki kemampuan dalam menjangkau populasi yang besar dengan cepat. (McQuail, 2012:35). Film selain memiliki aspek teknologi dan kepentingan politis, Secara psikologis film memiliki kemampuan untuk memenuhi kebutuhan individu. Khalayak film dapat kabur sejenak dari realita yang membosankan, seperti merasakan apa yang dirasakan pemeran utama. Bahkan film sangat erat dengan aspek semiotika, karena film dapat dibahas dengan multitafsir karena adanya pemaknaan

mendalam mengenai konsep film dan tentunya tanda-tanda yang bertebaran didalamnya (Budi P., Arief, 2019:42). Bahkan teknologi juga mampu merubah kebiasaan yang bisa membentuk budaya seperti yang di tulis didalam jurnal yang berjudul " Dukungan Teknologi DTMF Sebagai Bentuk Determinisme Teknologi Dalam Budaya Koordinasi " dimana teknologi mampu merubah pola kebiasaan yang dilakukan oleh sebuah kelompok.

Pada zaman komunikasi massa. Film di bioskop dan televisi memberikan peran dalam aspek teknologi. Selain dapat dilihat dari penemuan teknologi telegram hingga akhirnya film dan tayangan live di internet berupa streaming mampu mengubah cara hidup bermasyarakat dan bernegara. Sepanjang decade abad ke-20 istilah motion picture (film bioskop dan televisi) menjadi sebuah media hiburan keluarga (nurudin, 2015: 59). Sebelumnya perkembangan televisi telah mengalami titik jenuh dan kembali hidup dengan adanya tv kabel di era 1960-an.

Kemudian Era teknologi alat komunikasi massa dipaksa berkembang pesat dengan adanya jaringan internet yang menjadi bagian dari media massa. Dalam konteks di Indonesia, Pada Orde Lama dan Orde Baru alat komunikasi massa seperti Radio dan Televisi menjadi media rezim berkuasa dan puncaknya dikendalikan ketat oleh Departemen Penerangan RI. Periode ini sering disebut sebagai periode otoritarian dalam kebebasan informasi (Redi, 2015:77) Media massa menjadi menarik sejak pemerintah pasca reformasi (1998-sampai sekarang) karena mampu melahirkan Undang-Undang Penyiaran No.32 Tahun 2002 dan Undang-Undang No. 33 Perfilman Tahun 2009.

Netflix merupakan Platform Premium Video Streaming/ platform layanan streaming berbasis langganan yang memungkinkan anggotanya menonton acara TV dan Film tanpa iklan di perangkat yang terhubung ke Internet, tanpa harus ke bioskop konvensional. Beberapa macam jenis konten, antara lain Netflix Original, acara TV, film, dokumenter pemenang penghargaan dan lain-lain. User / pengguna dapat menonton Netflix melalui perangkat yang terhubung ke Internet seperti Aplikasi Netflix (smart TV, konsol game, pemutar media streaming, dekoder, smartphone, dan tablet) dan Browser Internet.

### **Fenomena Netflix terhadap regulasi di Indonesia**

Fenomena Netflix bagaikan “Badai Hiburan Film” berisi ribuan film, memanfaatkan jaringan internet secara berbayar dan menyajikan daftar menu pilihan bagi penggunanya. Netflix salah satu dari SVoD/VoD yang beroperasi di Indonesia.

Berdasarkan jurnal yang dibuat oleh Ahmad Budiman, Pengawasan layanan penyebaran siaran VoD, menjelaskan bagaimana Netflix terindikasi mengandung unsur pornografi, SARA, LGBT, dan sadisme. Berdasarkan regulasi yang ada, Kemenkominfo dapat memblokir layanan VoD jika ditemukan indikasi melanggar aturan.

Sistem Pengawasan layanan SVoD berbeda seperti layanan televisi-radio, telekomunikasi, atau film. Penyiaran sebagaimana diatur dalam UU Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, yaitu semua siaran melalui spektrum frekuensi radio melalui sarana kabel, parabola, atau terestrial. Sedangkan SVoD tidak menggunakan spektrum frekuensi radio, tetapi menggunakan jaringan internet. Sarana penerimaannya bisa menggunakan handphone atau komputer untuk menyaksikan acara tersebut.

Sehingga layanan VoD tidak masuk dalam ketentuan perizinan lembaga penyiaran yang diatur oleh UU Penyiaran. Sehingga KPI belum bisa melakukan pengawasan konten-konten VoD, KPI hanya mengawasi tayangan TV konvensional. VoD memanfaatkan jaringan internet yang merupakan bagian dari penyelenggaraan telekomunikasi sebagaimana diatur dalam UU Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi. Secara Regulasi VoD harus tunduk dengan aturan UU Telekomunikasi. Pemerintah dapat memblokir layanan internet yang akan digunakan VoD dari KPI.

Disisi lain Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia dalam diskusi bertema Polemik Netflix. Mendesak Kemenkominfo untuk mengatasi konten-konten negatif. Menurut Sudaryatmo mewakili

Yayasan Lembaga Konsumen Indonesia, Netflix seharusnya mengikuti regulasi di Indonesia dan menghargai norma-norma yang berlaku. Polemik Netflix dimulai dari menolak membayar pajak di Indonesia, hingga terkait muatan pornografi dan LGBT yang ada di konten-konten Netflix. Keberadaan Netflix dan platform streaming lainnya dapat memberikan dampak positif bagi Respecting copyright/ penghormatan kepada hak cipta. Namun pada saat yang bersamaan Netflix terindikasi mengandung unsur pornografi, SARA, LGBT, dan sadisme, sehingga perlu dipertanyakan kembali etika maya dalam penggunaan internet yang baik aman dan santun.

### **Konsep Cyber-Ethics dan Internet Governace**

Berdasarkan jurnal Fenomena Cyber-Bullying yang dibahas oleh Irfan. Pemahaman cyber-ethics menjadi pembahasan yang penting ketika dihadapkan oleh dari penggunaan internet yang begitu massif. Pada gilirannya Etika internet harus mampu mengkaji perilaku yang sesuai moral, hukum, dan isu-isu sosial sebagai alat interaksi antar manusia.

Etika maya (cyber-ethics) Menurut Spinello (2004), cyber-ethics dapat dijelaskan sebagai penerapan etika yang menjelaskan tentang hukum, moral dan isu sosial dalam pengembangan dan penggunaan teknologi maya/ cyber-technology. Cyber-ethics seharusnya membahas tentang tata cara menggunakan internet yang aman, baik dan santun. Etika internet juga dapat mengkaji permasalahan moral, hukum, dan isu sosial.

Jika mengacu pada KBBI, pengertian kata Etika adalah apa yang baik dan yang buruk, tentang hak dan moral. Kata etika berakar pada kata ethos yang dalam bahasa Yunani adalah suatu adat, pola bertindak, tempat tinggal dan kebiasaan. Etika juga merupakan cabang filsafat mempelajari makna baik dan buruk, benar dan salah, serta kewajiban moral. Etika juga dapat diartikan pada perilaku seorang manusia yang aktual, peraturan dan sesuatu ideal yang dapat memerintahnya. (Lavine,1984) Etika dapat dipahami sebagai ajaran tentang seni hidup yang bijaksana.

Etika memberikan jawaban atas manusia agar hidupnya bermakna. Sedangkan Etik yang berasal dari kata Etiket dalam bahasa Prancis, etiquette. Etiket berkaitan perilaku atau langkah-langkah perbuatan, peraturan sopan santun dalam kehidupan pribadi, pergaulan dan masyarakat (Mangunhardjana, 2001).

Berdasarkan Excerpt From CyberEthics: Morality and Law in Cyberspace ada solusi yang ditawarkan oleh Richard A. Spinello (2014) adalah Internet Governance/ Tata Kelola Internet. Internet telah menciptakan banyak peluang untuk berbagi data dan perdagangan elektronik, mereka juga menimbulkan beberapa masalah yang berat bagi pembuat undang-undang pemerintah nasional. Internet secara tradisional telah melakukan decentralized dan self-governing, dan telah begitu jauh menghindari peraturan yang ketat atau sistemik.

Internet selalu menjadi anarchic technology disana akan selalu menjadi kebutuhan. Minimal, harus ada central body untuk mengelola distribusi nama domain Internet dan untuk menangani sengketa merek. Akhirnya kita harus mempertimbangkan kemungkinan dasar untuk Internet regulation. Setidaknya ada tiga dasar top-down models yang memiliki beberapa masuk akal dan layak ditinjau sepiantas:

#### **a. Intervensi Negara Langsung:**

Hukum yang ada masing-masing bangsa dapat mengatur Internet; dengan demikian negara dapat mengubah atau memperluas undang-undangnya saat ini sehingga berlaku untuk kegiatan terkait di dunia maya (the U.S. recent Communications Decency Act Legislation ini adalah contoh dari pendekatan ini).

#### **b. Intervensi Internasional Terkoordinasi:**

Organisasi baru antar pemerintah yang terdiri dari perwakilan dari negara-negara yang menggunakan Internet dapat membuat aturan baru dan regulasi untuk dunia maya yang akan bertaraf internasional yurisdiksi.

#### **c. Self-Governance:**

Jaringan akan berkembang sendiri struktur politik semi-resmi; itu akan diatur oleh piagam yang ditetapkan oleh organisasi nirlaba yang mewakili pemangku kepentingan Internet.

### **Direct State Intervention/ Intervensi Negara Langsung**

Intervensi dapat dilakukan Negara untuk Undang-undang penyiaran, perfilman dan telekomunikasi. Namun upaya yang bisa dilakukan saat ini adalah membuat MoU/nota kesepahaman antara LSF dan KPI. Pada hari Kamis, 8 Oktober 2020, LSF dan KPI melakukan perpanjangan MoU lembaga tersebut. Adanya kemiripan dalam menciptakan tayangan yang baik, berkualitas dan mendidik dan membuat kesepakatan agar tidak saling tumpang tindih dalam kinerjanya. Ruang lingkup MoU meliputi kerjasama pemantauan dan pengawasan isi siaran. Menggabungkan pemahaman tentang Siaran Baik dan Sensor Mandiri. Pembinaan pemangku kepentingan perfilman dan penyiaran. Dinamika perkembangan media baru, serta Pembinaan ekosistem industri perfilman dan televisi.

Selain melakukan Direct State Intervention, negara juga bisa membuat literasi terhadap membangun kesadaran cyber-ethics /etika maya masyarakatnya. Pemahaman Cyber-ethics dapat ditumbuhkan dengan memahami cyber wellness, contoh yang dapat ditemukan seperti yang dilakukan oleh Ministry of Education (MOE) Government of Singapore. Dengan membuat program Practising Cyber Wellness. Pendidikan Cyber Wellness berfokus untuk membantu anak Anda menjadi pembelajar digital yang bertanggung jawab. Program Cyber Wellness (CW) dalam Pendidikan Karakter dan Kewarganegaraan (CCE) berfokus pada kesejahteraan siswa kami saat mereka menavigasi dunia maya. Kurikulum bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk memanfaatkan kekuatan TIK untuk tujuan positif, mempertahankan kehadiran positif di dunia maya dan menjadi pengguna TIK yang aman dan bertanggung jawab. Ada 3 Prinsip dari cyber wellness, prinsip utama ini akan memandu pengambilan keputusan anak Anda dan menopang kesejahteraan mereka:

- a. Menghargai diri sendiri dan orang lain.
- b. Penggunaan yang aman dan bertanggung jawab.
- c. Pengaruh teman sebaya yang positif.

Adapun sekilas kurikulum *cyber wellness* yang ditawarkan MOE

- a. Cyber use
  - Maintaining a healthy balance of online and offline activities
- b. Cyber identity
  - Developing a healthy online identity
  - Appropriate online expression
- c. Cyber relationships
  - Netiquette
  - Cyber bullying
  - Developing safe, respectful and meaningful online relationships
- d. Cyber Citizenship
  - Understanding the cyber world
  - Handling online content and behaviour
  - Having a positive presence in the cyber community
- e. Cyber Ethics
  - Creating and sharing of online content in a responsible manner
  - Respecting copyright

## **4. SIMPULAN**

Pendekatan Ilmu Komunikasi dalam memahami fenomena Netflix sebagai platform video streaming sangat diperlukan untuk memperkaya khasanah penelitian teknologi media baru. Dengan

memahami konsep cyber etik diharapkan dapat menjawab bagaimana menerapkan konsep tersebut terhadap regulasi yang ditentukan oleh stakeholder industri perfilman, penyiaran di Indonesia.

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menjelaskan bagaimana menata kelola Internet bagi pembuat undang-undang pemerintah nasional. Internet selalu menjadi anarchic technology Minimal, harus ada central body dan harus mempertimbangkan kemungkinan dasar untuk Internet regulation. Negara diharapkan membuat literasi terhadap membangun kesadaran cyber-ethics /etika maya masyarakatnya.

Pemahaman Cyber-ethics dapat ditumbuhkan dengan memahami cyber wellness, menerapkan sebuah pada kurikulum pendidikan yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk memanfaatkan kekuatan TIK untuk tujuan positif, mempertahankan kehadiran positif di dunia maya dan menjadi pengguna TIK yang aman dan bertanggung jawab.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Ahmad (2020) Pengawasan Layanan Siaran Video On Demand, Info Singkat Puslit Badan Keahlian DPR RI Vol. XII No. 3/1/Puslit/Februari/2020  
[https://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info\\_singkat/Info%20Singkat-XII-3-I-P3DI-Februari-2020-181.pdf](https://berkas.dpr.go.id/puslit/files/info_singkat/Info%20Singkat-XII-3-I-P3DI-Februari-2020-181.pdf)  
<http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jpr/article/view/176/49>  
<https://help.netflix.com/id/node/412>  
[https://lsf.go.id/#dflip-df\\_686/24/](https://lsf.go.id/#dflip-df_686/24/)  
<https://lsf.go.id/semangat-baru-langkah-baru/>  
[https://www.media-partners-asia.com/AMPD/Q1\\_2021/PR.pdf](https://www.media-partners-asia.com/AMPD/Q1_2021/PR.pdf)  
<https://www.tek.id/tek/yki-seharusnya-netflix-ikuti-regulasi-indonesia-b1ZG19gCV>
- Irfan, Muhammad (2020) Fenomena Cyber-Bullying Dalam Teknologi Media Baru (Instagram) Perspektif Ilmu Komunikasi Jurnal Public Relations (J-PR) Vol.1 April 2020 No.1
- Layanan "streaming", tantangan dan peluang perfilman Indonesia  
[https://www.antaranews.com/berita/1776245/layanan-streaming-tantangan-dan-peluang-perfilman-indonesia#.YZyyS\\_JO494.whatsapp](https://www.antaranews.com/berita/1776245/layanan-streaming-tantangan-dan-peluang-perfilman-indonesia#.YZyyS_JO494.whatsapp)
- Layanan "streaming", tantangan dan peluang perfilman Indonesia  
[https://www.antaranews.com/berita/1776245/layanan-streaming-tantangan-dan-peluang-perfilman-indonesia#.YZyyS\\_JO494.whatsapp](https://www.antaranews.com/berita/1776245/layanan-streaming-tantangan-dan-peluang-perfilman-indonesia#.YZyyS_JO494.whatsapp)
- Majalah Sensor Film Edisi III Tahun 2020
- McQuail, Denis (2012). Teori Komunikasi Massa McQuail. Salemba Humanika. Jakarta
- MPA REPORT: PREMIUM VIDEO CAPTURES 10% OF TOTAL VIDEO STREAMING MINUTES IN SOUTHEAST ASIA; SVOD PLATFORMS ADD 5 MILLION NEW SUBSCRIBERS IN Q1 2021
- Mulyana, A. P., & Irfan, M. (2020). Dukungan Teknologi DTMF Sebagai Bentuk Determinisme Teknologi Dalam Budaya Koordinasi. Jurnal Akrab Juara, 5(4), 68–79.
- Netflix dan Hooq Dianggap Bangkitkan Industri Film RI  
<https://bisnis.tempo.co/read/1190670/netflix-dan-hooq-dianggap-bangkitkan-industri-film-ri#.YZywh1scfLU.whatsapp>
- Netflix Mengancam TV Berlangganan dan Industri Film Lokal  
<https://bisnis.tempo.co/read/734612/netflix-mengancam-tv-berlangganan-dan-industri-film-lokal#.YZyx-EnxQMY.whatsapp>
- Nurudin (20175). Pengantar Komunikasi Massa, Rajawali
- Panuju, Redi (2017). Sistem Penyiaran Indonesia. Kencana. Jakarta
- Prasetya, Arif B. (2019). Analisis Semiotika Film dan Komunikasi. Intrans. Malang
- SIARAN PERS LAPORAN KINERJA LSF 2020 Nomor : 001/Sipres-LSF/K1/II/2021
- 2253 | *Fenomena Netflix Platform Premium Video Streaming Membangun Kesadaran Cyber Etik Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi (Muhammad Irfan Djamzur)*

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung  
Surat Edaran Menkominfo No. 3 Tahun 2016 ttg Penyediaan Layanan Aplikasi dan atau Konten  
melalui internet  
YLKI: Seharusnya Netflix ikuti regulasi Indonesia