

**ANGGARAN DASAR
DAN
ANGGARAN RUMAH TANGGA
(AD/ART)**

**GERAKAN NASIONAL LITERASI DIGITAL
“SIBERKREASI”**

PEMBUKAAN

Siberkreasi merupakan gerakan nasional untuk meningkatkan literasi digital masyarakat Indonesia agar dapat memanfaatkan teknologi digital secara positif dan mampu menanggulangi dampak negatif teknologi digital. Gerakan ini juga mendorong masyarakat untuk turut aktif berpartisipasi dalam menyebarkan konten positif dan menjadi lebih produktif di dunia digital. Upaya tersebut dilakukan dengan cara menyosialisasikan literasi digital kepada seluruh masyarakat Indonesia dalam berbagai sektor, khususnya sektor pendidikan. Diantaranya, dengan mendorong dimasukkannya materi literasi digital ke dalam kurikulum formal.

Secara historis pada tanggal 23 Agustus 2017 telah dilaksanakan Rapat FGD Siberkreasi Literasi Digital di Menara Multimedia Telkom yang dihadiri oleh 30 (tiga puluh) peserta dari perwakilan pekerja seni budaya, pelaku industri kreatif, perwakilan citizen media, komunitas, kementerian / lembaga, sektor swasta dan juga praktisi TIK serta para pemangku kepentingan lainnya. Hasil rapat diantaranya menyepakati nama Siberkreasi Nasional Literasi Digital adalah SIBERKREASI, menunjuk Dedy Permadi (*Center for Digital Society* – UGM) sebagai ketua dan menegaskan bahwa SIBERKREASI adalah program yang diusung oleh (kolaborasi) komunitas serta didukung oleh pemerintah.

Selanjutnya pada 18 September 2017 dilakukan Audiensi Pegiat Literasi Digital dengan Menkominfo di kantor Kementerian Kominfo yang dihadiri oleh sekitar 20 (dua puluh) peserta dari komunitas yang tergabung sebagai jejaring SIBERKREASI. Hasil rapat diantaranya menyepakati SIBERKREASI, sebagai jejaring multipihak, perlu membuat matrikulasi program berdasarkan kondisi geografi, demografi dan psikografi masyarakat untuk menentukan skala prioritas. Dilanjutkan pada tanggal 23 - 24 September 2017 diselenggarakan pra-peluncuran SIBERKREASI dalam kegiatan *Smart School Online Kick-Off* di Gedung Serbaguna Kominfo dan di FX Sudirman Jakarta.

Menuju Peluncuran, SIBERKREASI mendapat dukungan penuh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, Kementerian Pendidikan Nasional dan Kebudayaan, Kementerian Sekretaris Negara, Komisi Penyiaran Indonesia, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan berbagai komunitas seperti: *Indonesia Internet Governance Forum* (ID-IGF), *ICT Watch*, PANDI (Pengelola Nama Domain Internet Indonesia), Nawala.org, ID-COP (*Indonesia Child Online Protection*), ECPAT Indonesia, RAS Foundation, Yayasan Sejiwa, Internet Sahabat Anak, IWITA Jakarta, ID Talent, Sebangsa, PARFI 56, *Center for Digital Society* - Universitas Gadjah Mada, Relawan TIK Indonesia, MAFINDO (Masyarakat Anti Fitnah Indonesia), Japelidi (Jaringan Penggiat Literasi Digital), Kumpulan Emak *Blogger* dan Layaria. Selain itu, Gerakan Siberkreasi juga mendapat dukungan penuh dari para tokoh, pegiat

digital, *influencer* dan konten kreator seperti Rudiantara, Nukman Luthfie, Marcella Zaliani, Yosi Moku (Project-Pop), Marsha Tengker, Dennis Adhiswara.

Selanjutnya pada 2 Oktober 2017 dilaksanakan peluncuran Gerakan Nasional Literasi Digital SIBERKREASI di Aula Dewan Harian Nasional 45, Jakarta. Sebagai bentuk kolaborasi berbagai institusi pemerintah maupun swasta, komunitas dan pegiat literasi digital, Siberkreasi berkomitmen untuk meningkatkan literasi digital di masyarakat melalui ajakan untuk berbagi kreativitas lewat konten positif dan memanfaatkan internet secara bijak dan bertanggungjawab.

ANGGARAN DASAR (AD) GERAKAN NASIONAL LITERASI DIGITAL “SIBERKREASI”

BAB I NAMA, ASAS, KEDUDUKAN, PILAR, DAN ATRIBUT

Pasal 1

Nama

1. Perkumpulan ini bernama GERAKAN NASIONAL LITERASI DIGITAL SIBERKREASI, selanjutnya dalam Anggaran Dasar ini disebut ‘SIBERKREASI’.
2. Siberkreasi terdiri dari jejaring yang memiliki visi dan misi yang sehaluan terkait literasi digital.

Pasal 2

Asas

Siberkreasi berasaskan Pancasila, Undang – Undang Dasar 1945 dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pasal 3

Kedudukan

1. Siberkreasi berkedudukan dan berkantor pusat di Provinsi Daerah Khusus Jakarta.
2. Siberkreasi dapat membuka kantor cabang atau perwakilan di tempat lain, baik di dalam maupun di luar wilayah Republik Indonesia berdasarkan keputusan Pengurus dengan persetujuan Rapat Umum.

Pasal 4

Pilar

Siberkreasi memiliki acuan dan berpedoman pada pilar literasi digital sebagai berikut:

- a. Cakap digital;
- b. Aman digital;
- c. Budaya digital;
- d. Etika digital.

Pasal 5

Atribut

Siberkreasi memiliki atribut resmi berupa lambang

BAB II

VISI, MISI DAN JANGKA WAKTU

Pasal 6

Visi

Masyarakat Indonesia yang berdaya dan berkemampuan literasi digital sebagai pilar pembangunan berkelanjutan, serta menjadi bagian dari masyarakat global yang berdaulat secara digital.

Pasal 7

Misi

1. Merawat nilai-nilai toleransi, inklusivitas dan ke-Bhineka-an Indonesia melalui ragam kanal digital yang bersinergi dengan pemangku kepentingan majemuk.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman literasi digital serta pemanfaatan Internet secara global agar terintegrasi dengan kurikulum pokok dan bahan ajar pendidikan formal.
3. Memperkuat kolaborasi masyarakat luas untuk dapat cakap dan aman dalam memproduksi dan mendistribusikan konten digital secara berbudaya dan beretika.

Pasal 8

Jangka Waktu

Siberkreasi didirikan pada tanggal 23 Agustus 2017 sampai dengan jangka waktu yang ditentukan secara bersama oleh seluruh anggota atau untuk jangka waktu yang tidak ditentukan.

BAB III

TUJUAN, KEGIATAN DAN ANGGARAN

Pasal 9

Tujuan

Siberkreasi mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kegiatan pendidikan literasi digital.
2. Mengembangkan kegiatan secara non-profit.
3. Menjadi lembaga atau menjadi penghubung yang memfasilitasi kolaborasi multi stakeholder di bidang literasi digital.
4. Ruang lingkup kegiatan di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Pasal 10

Kegiatan

Untuk mencapai tujuan tersebut di atas, Siberkreasi menjalankan kegiatan sebagai berikut:

1. Menjalani kerja sama dengan berbagai lembaga pemangku kepentingan majemuk baik yang berada di dalam maupun di luar negeri, diantaranya adalah: pemerintah, masyarakat sipil, akademisi, komunitas, media pegiat literasi digital, institusi pendidikan maupun korporasi.
2. Melengkapi anggota Siberkreasi dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan mengenai literasi digital, serta memfasilitasi peningkatan kapasitas anggota Siberkreasi dalam bentuk seminar, pelatihan, konsultasi, dan pameran.
3. Penyediaan dan pertukaran informasi serta pengetahuan tentang literasi digital kepada masyarakat luas melalui penyebaran konten positif pada media cetak, digital, dan elektronik.
4. Menyelenggarakan kajian dan penelitian mengenai isu-isu literasi digital.
5. Mengembangkan dan memperluas jaringan kemitraan yang berkaitan dengan aktivitas literasi digital.
6. Menyelenggarakan berbagai edukasi literasi digital bersama dan/atau dilakukan secara kolaborasi dengan jejaring kepada masyarakat umum, lembaga, pemerintah, komunitas, akademisi, dan swasta.

Pasal 11

Anggaran

Anggaran Siberkreasi dapat diperoleh dari:

1. Pendapatan-pendapatan dari hasil segala upaya Siberkreasi yang sah dan sesuai peraturan perundang-undangan.
2. Sumber lain yang tidak mengikat dan tidak melanggar peraturan perundang-undangan.

3. Pendapatan-pendapatan lain yang sah dan tidak bertentangan dengan Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga dan/atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Siberkreasi dapat menunjuk salah satu anggota untuk menerima dan mengelola anggaran kegiatan Siberkreasi dengan transparan dan akuntabel berdasarkan Surat Ketetapan Ketua Umum.

BAB IV KEANGGOTAAN

Pasal 12 Anggota

1. Setiap organisasi/kelompok dan/atau individu yang notabene Warga Negara Indonesia dapat menjadi Anggota Siberkreasi, asalkan memenuhi persyaratan yang ditentukan dalam Anggaran Dasar dan Rumah Tangga.
2. Anggota Siberkreasi terdiri atas:
 - a. Anggota Biasa;
 - b. Anggota Luar Biasa.
3. Anggota Biasa Siberkreasi terdiri atas:
 - a. Komunitas;
 - b. Lembaga atau institusi;
 - c. Organisasi berbadan hukum.
4. Anggota Luar Biasa Siberkreasi adalah individu atau perorangan yang memiliki kapasitas di bidang literasi digital dan direkomendasikan oleh pengurus, pengarah, dan penasihat.

Pasal 13 Aturan Keanggotaan

1. Siberkreasi berhak untuk menentukan:
 - a. Persyaratan sebagai anggota;
 - b. Penerimaan Anggota;
 - c. Kewajiban Anggota;
 - d. Hak Anggota;
 - e. Masa dan Berakhirnya Keanggotaan
 - f. Larangan untuk Anggota;
2. Ketentuan aturan keanggotaan pada ayat 1 di atas diatur dalam Anggaran Rumah Tangga.

Pasal 14 Rapat Umum

1. Rapat Umum terdiri atas:
 - a. Rapat Umum Tahunan (RUT) yang diadakan dalam 1 (satu) tahun sekali;

- b. Rapat Umum Biasa (RUB) yang diadakan sewaktu-waktu berdasarkan kebutuhan kegiatan lembaga;
 - c. Rapat Umum Luar Biasa (RULB) yang diadakan sewaktu-waktu berdasarkan kebutuhan yang genting dan mendesak, seperti: terjadinya bencana alam, kekosongan kepemimpinan, perselisihan dalam skala besar, terdapat komunitas atau lembaga anggota Siberkreasi yang diduga melakukan tindakan kekerasan, pelecehan seksual, perbuatan kriminal, korupsi, dan/atau pelanggaran AD/ART Siberkreasi dan undang-undang yang berlaku.
2. Rapat Umum Tahunan dan Rapat Umum Biasa adalah agenda untuk membahas agenda-agenda besar dan penting, termasuk namun tidak terbatas pada:
 - a. Penetapan garis-garis besar haluan dan kebijakan umum Siberkreasi;
 - b. Rencana Strategis Siberkreasi;
 - c. Pemilihan Pengurus, Dewan Pengarah dan Penasihat;
 - d. Serta kebutuhan lainnya yang berkaitan dengan Siberkreasi.
 3. Rapat Umum Luar Biasa adalah pertemuan untuk membahas agenda yang genting dan mendesak berdasar usulan dari Anggota.
 4. Istilah Rapat Umum dalam Anggaran Dasar ini berarti keduanya, yaitu Rapat Umum Tahunan dan Rapat Umum Biasa, kecuali dengan tegas dinyatakan lain.
 5. Rapat Umum Tahunan (RUT) diadakan paling sedikit sekali dalam 1 (satu) tahun, paling lambat dalam waktu 5 (lima) bulan setelah akhir tahun buku sebagai rapat tahunan.
 6. Anggota dapat juga mengadakan Rapat Umum Biasa (RUB) setiap waktu bila dianggap perlu atas permintaan tertulis dari seorang atau lebih Anggota, Pengurus, dan/ Pengarah.
 7. Panggilan Rapat Umum dilakukan oleh Ketua Umum secara langsung, atau melalui surat elektronik dengan mendapat konfirmasi dan tanda terima, paling lambat 14 (empat belas) hari sebelum rapat diadakan dengan tidak memperhitungkan tanggal panggilan dan tanggal rapat.
 8. Panggilan Rapat Umum harus mencantumkan hari, tanggal, waktu, tempat, dan acara rapat.
 9. Rapat Umum diadakan di tempat kedudukan Siberkreasi dan/ di tempat kegiatan Siberkreasi dan/ di tempat lainnya yang masih dalam wilayah hukum Republik Indonesia maupun diluar wilayah hukum Republik Indonesia. Apabila diperlukan Rapat Umum dapat dilakukan secara *hybrid*, yakni gabungan pertemuan langsung secara tatap muka dan pertemuan secara virtual dan/online.
 10. Dalam hal semua Anggota hadir, atau diwakili, panggilan tersebut tidak disyaratkan dan Rapat Umum dapat diadakan di manapun juga dan berhak mengambil keputusan yang sah dan mengikat yang diketahui oleh pengurus dan/ perwakilan pengurus.
 11. Rapat Umum dipimpin oleh Ketua atau seorang Wakil Ketua Pengurus, dan jika Ketua atau Wakil Pengurus tidak hadir atau berhalangan, maka Rapat Umum akan dipimpin oleh seorang yang dipilih oleh dan dari anggota Pengurus yang hadir.

12. Anggota yang tidak dapat menghadiri Rapat Umum Tahunan (RUT) dan/atau Rapat Umum Biasa (RUB) dapat diwakili oleh Anggota lainnya.
13. Pengurus dapat mengadakan Rapat Umum Luar Biasa setiap waktu bila dianggap perlu dan atas permintaan tertulis dari seorang atau lebih Anggota, Pengurus, dan/ Pengarah.
14. Panggilan Rapat Umum Luar Biasa dilakukan oleh Ketua Umum secara langsung, atau melalui surat dengan mendapat tanda terima, segera dan sesingkatnya sebelum rapat diadakan dengan tidak memperhitungkan tanggal panggilan dan tanggal rapat.
15. Rapat Umum Luar Biasa dapat diadakan di manapun juga dan berhak mengambil keputusan yang sah dan mengikat yang diketahui oleh pengurus dan/ perwakilan pengurus.

Pasal 15
Rapat Umum Tahunan
(RUT)

1. Rapat Umum Tahunan (RUT) dilaksanakan setiap tahun, paling lambat 5 (lima) bulan setelah tahun buku Siberkreasi ditutup.
2. Rapat Umum Tahunan (RUT) dapat dilaksanakan secara daring dan luring;
3. Anggota yang tidak dapat menghadiri Rapat Umum Tahunan (RUT) wajib menyerahkan surat mandat kepada perwakilan yang menghadiri.
4. Dalam Rapat Umum Tahunan (RUT), agenda yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:
 - a. Evaluasi tentang program kerja, kegiatan, serta keanggotaan Siberkreasi tahun yang lampau sebagai dasar pertimbangan bagi perkiraan mengenai perkembangan Siberkreasi untuk tahun yang akan datang;
 - b. Pengesahan laporan tahunan yang diajukan Pengurus;
 - c. Penetapan kebijakan umum Siberkreasi;
 - d. Pengesahan program kerja tahunan Siberkreasi.
5. Pengesahan laporan tahunan oleh Anggota dalam Rapat Umum Tahunan (RUT), berarti memberikan pembebasan tanggung jawab sepenuhnya kepada para anggota Pengurus dan Pengawas atas pengurusan dan pengawasan yang telah dijalankan selama tahun yang lalu, sejauh tindakan tersebut tercermin dalam laporan tahunan.

Pasal 16
Rapat Umum Biasa
(RUB)

1. Rapat Umum Biasa (RUB) adalah rapat yang diselenggarakan karena adanya kebutuhan Siberkreasi yang dapat dilaksanakan sewaktu – waktu.
2. Rapat Umum Biasa (RUB) dapat dilaksanakan secara daring dan luring;

3. Anggota yang tidak dapat menghadiri Rapat Umum Biasa (RUB) wajib menyerahkan surat mandat kepada perwakilan yang menghadiri.
4. Pelaksanaan Rapat Umum Biasa harus sesegera mungkin diumumkan kepada anggota, minimal 1 (satu) hari sebelum Rapat Umum Biasa (RUB) dilaksanakan.
5. Dalam Rapat Umum Biasa, agenda yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:
 - a. Merumuskan dan menentukan keputusan atau kebijakan terkait dengan kebutuhan Siberkreasi yang mendesak dan tepat sasaran;
 - b. Melakukan pengesahan sebagaimana yang dibutuhkan Siberkreasi;
 - c. Melakukan tindakan lainnya yang dianggap penting dan berhubungan dengan Siberkreasi.

Pasal 17
Rapat Umum Luar Biasa
(RULB)

1. Rapat Umum Luar Biasa (RULB) adalah rapat yang diselenggarakan karena adanya hal yang genting dan mendesak terkait dengan aktivitas Siberkreasi;
2. Rapat Umum Luar Biasa (RULB) dapat dilaksanakan secara daring dan luring;
3. Rapat Umum Luar Biasa (RULB) dapat dilaksanakan berdasar masukan dari minimal 10% dari perwakilan Anggota;
4. Pelaksanaan Rapat Umum Luar Biasa (RULB) harus dilakukan sesegera mungkin diumumkan kepada anggota, minimal 1 (satu) hari sebelum Rapat Umum Luar Biasa (RULB) dilaksanakan.
5. Pelaksanaan Rapat Umum Luar Biasa (RULB) dilaksanakan oleh Pengurus dan dihadiri oleh seluruh perwakilan Anggota yang mengusulkan RULB.
6. Pelaksanaan Rapat Umum Luar Biasa (RULB) dapat dihadiri oleh Anggota Siberkreasi.

Pasal 18
Kuorum Dan Pemungutan Suara

1. Keputusan dalam Rapat Umum dinyatakan sah apabila disepakati oleh sekurang-kurangnya 50% (lima puluh persen) ditambah 1 (satu) dari anggota Siberkreasi yang hadir.
2. Segala keputusan rapat diambil dengan jalan musyawarah untuk mufakat, dengan ketentuan apabila rapat memutuskan usul yang bersangkutan dengan pemungutan suara, maka keputusan rapat itu sah apabila keputusan itu diambil dengan jumlah suara terbanyak dari suara yang dikeluarkan.
3. Dalam Rapat Umum, setiap Anggota berhak untuk mengeluarkan 1 (satu) suara.
4. Pelaksanaan pemungutan suara dilakukan dengan rahasia dan tertulis, kecuali apabila rapat memutuskan lain.
5. Apabila suara anggota yang setuju dan suara anggota yang tidak setuju sama banyaknya, maka keputusan final dapat diambil dengan Keputusan Ketua Umum.

6. Pemungutan suara tentang hal-hal lainnya dapat dilakukan secara lisan. Apabila suara yang setuju dan suara yang tidak setuju sama banyaknya, maka usul dianggap ditolak.
7. Setiap Anggota dapat diwakili oleh Anggota lainnya secara tertulis.

BAB V ORGANISASI

Pasal 19 Kelengkapan Organisasi

1. Siberkreasi mempunyai kelengkapan organisasi yang terdiri dari :
 - a. Dewan Pengarah;
 - b. Dewan Penasihat;
 - c. Pengurus;
2. Ketentuan kelengkapan organisasi pada ayat 1 (satu) di atas diatur dalam Anggaran Rumah Tangga.
3. Dalam menjalankan roda organisasi, Pengurus Siberkreasi dapat membentuk tim sekretariat.

BAB VI TATA URUTAN ATURAN DAN KETETAPAN YANG BERLAKU

Pasal 20

1. Tata urutan aturan terdiri atas:
 - a. Anggaran Dasar;
 - b. Anggaran Rumah Tangga;
 - c. Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi;
2. Setiap Ketetapan Ketua Umum yang dibuat tidak boleh bertentangan dengan Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga.

BAB VII PERUBAHAN ANGGARAN DASAR DAN PEMBUBARAN

Pasal 21 Perubahan Anggaran Dasar

Keputusan tentang perubahan anggaran dasar dapat diambil dengan sah oleh Rapat Umum yang khusus diadakan untuk itu, dan keputusan itu sah jika disetujui oleh 50% (lima puluh persen) ditambah 1 (satu) dari jumlah anggota.

Pasal 22
Pembubaran

1. Keputusan tentang pembubaran Siberkreasi dapat dilakukan dengan sah oleh Rapat Umum yang khusus diadakan untuk itu.
2. Pembubaran Siberkreasi hanya dilakukan atas usulan Pengurus atau atas usul secara tertulis yang disertai alasan-alasannya dari sedikitnya oleh 50% (lima puluh persen) ditambah 1 (satu) dari jumlah Anggota Siberkreasi kepada Pengurus.
3. Keputusan pembubaran Siberkreasi hanya dapat diambil secara sah oleh Rapat Umum yang diadakan untuk keperluan itu dan dihadiri oleh sedikitnya 50% (lima puluh persen) ditambah 1 (satu) dari jumlah Anggota Siberkreasi, sedangkan keputusannya diambil dengan jalan musyawarah untuk mufakat, dengan ketentuan apabila rapat memutuskan untuk diadakannya pemungutan suara, maka keputusannya harus disetujui oleh sekurang-kurangnya oleh 50% (lima puluh persen) ditambah 1 (satu) dari jumlah suara yang dikeluarkan secara sah.
4. Apabila Siberkreasi dibubarkan maka untuk pemberesan akan dilakukan oleh Pengurus dan segala bentuk hak dan kewajiban yang ada pada Siberkreasi diselesaikan secepatnya dan dalam tempo yang sesingkat - singkatnya berdasarkan kesepakatan bersama pada Rapat Umum.

BAB VIII
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 23

1. Dalam hal terdapat keadaan yang tidak memungkinkan terlaksananya salah satu dan/atau beberapa ketentuan Anggaran Dasar ini, ketentuan lebih lanjut diatur dalam Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi.
2. Hal-hal yang belum diatur dalam Anggaran Dasar ini diatur lebih lanjut dalam Anggaran Rumah Tangga.
3. Anggaran Dasar ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.

ANGGARAN RUMAH TANGGA (ART) GERAKAN NASIONAL LITERASI DIGITAL “SIBERKREASI”

BAB I ATRIBUT DAN PILAR

Pasal 1 Lambang

Siberkreasi memiliki lambang sebagai berikut:



Pasal 2 Arti Lambang

1. Filosofi Logo Siberkreasi: Logo SIBERKREASI berjenis Logotypes untuk mempermudah keterbacaan nama SIBERKREASI sebagai sebuah identitas. Penggunaan Font berjenis Sans Serif memberikan kesan Modern dan juga Dinamis. Penggunaan warna Hitam dan Cyan di logo juga menjadi identitas SIBERKREASI dengan kesan Positif dan Kreatif. Perpaduan nama, logo, jenis font, dan warna yang digunakan menjadikan logo SIBERKREASI adalah sebuah gerakan yang mengajak siapapun untuk berkreasi di dunia digital (SIBER) secara positif.
2. Makna dari tulisan Gerakan Nasional Literasi Digital: menjadi lembaga yang memfasilitasi kolaborasi multipihak di bidang literasi digital.
3. Warna Cyan / Sian: Menurut arti dan maknanya, cyan dikaitkan dengan kreativitas, keaktifan, kemudahan dan enerjik. Dalam dunia psikologi, warna ini dinilai memiliki kemampuan untuk menjaga energi positif dan ketenangan. Dalam dunia psikologi, warna ini dinilai memiliki kemampuan untuk menjaga energi positif dan ketenangan. Menurut arti dan maknanya, Cyan dikaitkan dengan keaktifan, kemudahan dan enerjik.

4. Penggunaan Font BARLOW BOLD: Menggunakan Barlow Font Family sebagai font utama pada logo dengan sedikit penyesuaian. Font ini dipilih karena mewakili font sans serif yang tegas namun juga modern dan dinamis.
5. Ukuran Logo: Terdapat 3 ukuran logo yang dapat digunakan dan disesuaikan untuk kebutuhan sebuah konten yang akan dibuat, diantaranya 80px X 80px (ukuran paling besar), 65px X 65px (ukuran sedang), dan 50px X 50px (ukuran paling kecil). Ukuran logo ditentukan dengan banyaknya logo yang akan masuk ke dalam desain. Semakin banyak logo yang akan digunakan pada desain, maka dapat disesuaikan dengan ukuran yang lebih kecil namun ukuran logo yang utama tetap menggunakan ukuran yang paling besar yaitu 80px. Ukuran logo tersebut berlaku untuk dimensi Square, Semi Portrait, Portrait & Landscape.
6. Pengaplikasian Logo: Warna logo dapat dibuat dengan 2 opsional, warna utama dan warna monochrome. Warna utama digunakan saat berdampingan dengan logo mitra atau dapat digunakan saat sedang berkolaborasi dengan mitra (*associate*) dan *partnership*. Sedangkan warna logo monokrom wajib menggunakan warna hitam/putih pada setiap penggunaannya.

Pasal 3

Penggunaan Lambang

Penggunaan lambang hanya boleh digunakan jejaring dalam dokumen resmi, penyelenggaraan acara resmi, media komunikasi, dan bentuk lainnya yang masih termasuk agenda dan kepentingan Siberkreasi diketahui oleh pengurus Siberkreasi.

Pasal 4

Pilar

Siberkreasi memiliki pedoman pilar literasi digital, yakni sebagai berikut:

a. Cakap Digital

Adalah kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras dan piranti lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari.

b. Aman Digital;

Adalah kemampuan individu dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang, dan meningkatkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari.

c. Budaya Digital;

Adalah kemampuan individu dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika.

d. Etika Digital.

Adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*).

BAB II KEANGGOTAAN

Pasal 5 Anggota

1. Syarat menjadi anggota Siberkreasi adalah:
 - a. Untuk anggota biasa merupakan Lembaga/Komunitas/Organisasi yang tidak bertentangan dengan Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945 dan Negara Kesatuan Republik Indonesia;
 - b. Untuk anggota luar biasa merupakan Warga Negara Indonesia yang setia kepada Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945 dan Negara Kesatuan Republik Indonesia;
 - c. Bersedia mematuhi Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga dan aturan lainnya yang terkait;
 - d. Sehat rohani, dilakukan secara sadar dan sukarela tidak dalam paksaan;
 - e. Bersedia mewakili institusi yang memiliki visi, misi, tujuan, dan atau program literasi digital;
 - f. Bukan pengurus atau anggota partai politik;
 - g. Tidak memiliki riwayat catatan kriminal, radikalisme, terorisme, pedofilia, kekerasan seksual, korupsi.
2. Anggota Biasa Siberkreasi terdiri atas
 - a. Komunitas
adalah sebuah kelompok sosial atau jejaring yang memiliki ketertarikan/kepedulian yang sama terhadap suatu bidang tertentu. Dalam kaitannya dengan Siberkreasi komunitas tersebut memiliki fokus dan kaitan yang erat mengenai visi, misi, tujuan, dan atau program literasi digital. Kriteria keanggotaan komunitas ini sebagai berikut:
 - i. Memiliki jejaring atau basis massa yang bergerak pada suatu bidang tertentu dan memiliki kaitan yang erat mengenai visi, misi, tujuan, dan/ atau program literasi digital;
 - ii. Memiliki struktur kepengurusan organisasi;
 - b. Lembaga atau Institusi;
 - c. Organisasi Berbadan Hukum.
adalah organisasi atau perkumpulan yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia, memiliki Akta Pendirian dan mendapatkan pengesahan badan hukum dari Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia.
3. Anggota Biasa Siberkreasi pada ayat (2) di atas, baik komunitas, lembaga atau institusi atau organisasi berbadan hukum diwakili oleh Pimpinannya yang sah

atau individu yang didelegasikan melalui surat tugas/delegasi oleh Pimpinannya yang sah.

4. Anggota Luar Biasa Siberkreasi adalah perorangan atau individu yang memiliki kapasitas di bidang literasi digital dan yang direkomendasikan oleh pengurus, pengarah, penasihat dan keanggotaannya ditetapkan oleh Ketua Umum melalui Surat Ketetapan.

Pasal 6 **Kewajiban Anggota**

Setiap anggota Siberkreasi berkewajiban untuk:

1. Mematuhi dan melaksanakan seluruh Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga, dan Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi;
2. Berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan program Siberkreasi;
3. Menjalankan tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab;
4. Membela kepentingan Siberkreasi dari setiap usaha dan tindakan yang merugikan;
5. Menjaga dan menjunjung tinggi nama baik Siberkreasi, serta memahami, menaati serta tunduk pada Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga, dan Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi.
6. Mematuhi pedoman Pencegahan Eksploitasi dan Kekerasan Seksual.

Pasal 7 **Hak Anggota**

Setiap anggota Siberkreasi berhak untuk:

1. Memperoleh perlakuan yang sama dan setara;
2. Mengeluarkan pendapat baik secara lisan maupun tertulis;
3. Memperoleh kesempatan dan penghargaan untuk mengembangkan diri;
4. Ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh Siberkreasi;
5. Memiliki suara dalam Rapat Umum;
6. Anggota Biasa mempunyai hak suara dan hak menyatakan pendapat;
7. Anggota Luar Biasa mempunyai hak menyatakan pendapat.

Pasal 8 **Masa Dan Berakhirnya Keanggotaan**

1. Masa jabatan Anggota tidak ditentukan lamanya dan dapat menjadi anggota selama kelembagaan dan kegiatan Siberkreasi masih ada.
2. Keanggotaan Siberkreasi berakhir karena :
 - a. Meninggal dunia;
 - b. Mengundurkan diri atas permintaan sendiri secara tertulis;
 - c. Tidak lagi memenuhi persyaratan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan dicabut mandatnya oleh institusi yang diwakilinya;

- d. Dilarang untuk menjadi anggota karena peraturan perundang-undangan yang berlaku.
3. Anggota Siberkreasi dapat diberhentikan karena:
 - a. Tidak lagi memenuhi syarat sebagai Anggota;
 - b. Melanggar Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga dan/atau Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi;
 - c. Melakukan tindakan atau perbuatan tercela atau tindakan melawan hukum;
 - d. Institusi yang diwakili sudah tidak aktif sesuai dengan AD/ART atau visi dan misi Siberkreasi;
4. Dalam hal Siberkreasi oleh karena sebab apapun tidak mempunyai Anggota, maka dalam waktu 30 (tiga puluh) hari sejak terjadi kekosongan tersebut wajib diangkat Anggota berdasarkan Rapat Bersama Dewan Pengarah dan Pengurus.
5. Seorang Anggota berhak mengundurkan diri dengan memberitahukan secara tertulis mengenai maksud tersebut kepada Siberkreasi paling lambat 30 (tiga puluh) hari sebelum tanggal pengunduran dirinya.

Pasal 9 **Larangan Anggota**

Setiap Anggota Siberkreasi dilarang:

1. Melakukan kegiatan atau tindakan yang merugikan nama baik dan kepentingan Siberkreasi;
2. Mengabaikan tugas dan tanggung jawab yang diberikan oleh Siberkreasi;
3. Membocorkan informasi dan rahasia Siberkreasi;
4. Melakukan tindakan-tindakan yang dapat mencederai kepercayaan rakyat kepada Siberkreasi;
5. Berafiliasi dengan partai politik;
6. Melakukan kegiatan dan tindakan yang bertentangan dengan Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga dan Ketetapan yang ada pada Siberkreasi;
7. Menerima atau memberi uang atau materi lainnya dari pihak dalam maupun luar Siberkreasi untuk kepentingan pribadi yang merugikan Siberkreasi;
8. Melakukan atau menggunakan kekerasan fisik dan nonfisik, serta intimidasi dalam bentuk apapun, baik secara daring maupun luring dengan mengatasnamakan Siberkreasi.

Pasal 10 **Penerimaan Anggota**

1. Penerimaan Anggota dilakukan oleh Siberkreasi secara terbuka melalui kegiatan, kampanye, sosialisasi dan/kegiatan lainnya yang sesuai kebijakan Siberkreasi.
2. Penerimaan Anggota dilarang melibatkan proses:
 - a. Pemberian atau penerimaan uang dan/atau barang,
 - b. Paksaan dan/atau intimidasi,
 - c. Penipuan.

3. Penerimaan anggota dilakukan dengan memperhatikan dan mengupayakan keragaman Gender, Disabilitas dan Inklusi Sosial.
4. Pertimbangan penerimaan anggota dilakukan oleh pengurus dan dapat berkonsultasi dengan pengarah atau penasihat apabila diperlukan sesuai dengan Standar Operasional Prosedur.
5. Ketentuan teknis penerimaan anggota Siberkreasi akan diatur lebih lanjut dalam Petunjuk Teknis Penerimaan Anggota Siberkreasi.

BAB III

KELENGKAPAN DAN KEWENANGAN ORGANISASI

Pasal 11

Dewan Pengarah

1. Dewan Pengarah berkewajiban memberikan arahan atau nasihat kepada Pengurus dalam menjalankan kegiatan Siberkreasi.
2. Dewan Pengarah terdiri dari minimal 1 (satu) orang atau lebih dengan anggota maksimal 9 (sembilan) orang.
3. Anggota Dewan Pengarah diangkat dan diberhentikan oleh Rapat Umum.
4. Masa jabatan Dewan Pengarah mengikuti masa jabatan pengurus Siberkreasi.
5. Anggota Dewan Pengarah tidak berafiliasi dengan partai politik;
6. Anggota Dewan Pengarah dapat dicalonkan dan diangkat kembali.
7. Jabatan Dewan Pengarah berakhir, apabila:
 - a. Meninggal dunia;
 - b. Mengundurkan diri;
 - c. Bersalah melakukan tindak pidana berdasarkan putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap;
 - d. Diberhentikan berdasarkan keputusan Rapat Umum Siberkreasi;
 - e. Masa jabatan berakhir.

Pasal 12

Dewan Penasihat

1. Dewan Penasihat berkewajiban memberikan arahan atau nasihat kepada Pengurus dalam menjalankan kegiatan Siberkreasi.
2. Dewan Penasihat terdiri dari minimal 1 (satu) orang atau lebih yang memiliki jasa dan kontribusi terhadap pendirian Siberkreasi.
3. Anggota Dewan Penasihat diangkat dan diberhentikan oleh Rapat Umum Tahunan (RUT).
4. Jumlah Dewan Penasihat ditentukan dalam Rapat Umum Tahunan (RUT) dengan jumlah tak terbatas.
5. Masa jabatan Dewan Penasihat mengikuti masa jabatan pengurus Siberkreasi.
6. Anggota Dewan Penasihat tidak berafiliasi dengan partai politik
7. Anggota Dewan Penasihat dapat dicalonkan dan diangkat kembali.

8. Jabatan Dewan Penasihat berakhir, apabila:
 - a. Meninggal dunia;
 - b. Mengundurkan diri;
 - c. Bersalah melakukan tindak pidana berdasarkan putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap;
 - d. Diberhentikan berdasarkan keputusan Rapat Umum Tahunan (RUT);
 - e. Masa jabatan berakhir.

Pasal 13 **Pengurus**

1. Siberkreasi dijalankan dan dipimpin oleh Pengurus yang terdiri dari perwakilan anggota jejaring Siberkreasi.
2. Pengurus terdiri dari:
 - a. Ketua Umum;
 - b. Wakil Ketua Umum;
 - c. Koordinator Divisi; Dan
 - d. Anggota Divisi.
3. Ketua Umum dipilih oleh anggota yang dilakukan pada Rapat Umum Tahunan (RUT).
4. Ketua Umum terpilih berhak memilih dan menentukan siapa saja yang mengisi posisi Wakil Ketua Umum dan Koordinator Divisi beserta anggotanya.
5. Masa jabatan Ketua Umum, Wakil Ketua Umum, Koordinator Divisi beserta anggotanya yaitu selama 3 (tiga) tahun dan dapat diangkat kembali pada periode berikutnya, dengan maksimal 2 (dua) periode masa kepengurusan.
6. Koordinator Divisi dan anggotanya ditentukan bersama oleh Ketua Umum dan Wakil Ketua Umum;
7. Pengurus tidak berafiliasi dengan partai politik;
8. Pengurus dapat membentuk tim sekretariat;
9. Apabila terjadi perubahan maupun kekosongan dalam keanggotaan kepengurusan, yang menurut Pengurus perlu segera untuk diisi dan tidak dapat ditangguhkan sampai dengan diadakannya Rapat Umum Tahunan (RUT), maka Ketua Umum berhak untuk menunjuk seseorang untuk mengisi kekosongan tersebut dan disahkan pada Rapat Umum Biasa (RUB).
10. Apabila terjadi kekosongan posisi Ketua Umum, akan ditunjuk Penjabat (Pj) Ketua Umum dari Wakil Ketua Umum melalui musyawarah mufakat pengurus.
11. Penjabat (Pj) Ketua Umum wajib menyelenggarakan Rapat Umum Luar Biasa (RULB) dan memilih Ketua Umum baru paling lambat 45 hari setelah terjadinya kekosongan.
12. Jabatan Pengurus berakhir, apabila
 - a. Meninggal dunia;
 - b. Mengundurkan diri;

- c. Bersalah melakukan tindak pidana berdasarkan putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap;
- d. Diberhentikan berdasarkan keputusan Rapat Umum Luar Biasa;
- e. Masa jabatan berakhir.

Pasal 14

Kewenangan Dewan Pengarah

Dewan Pengarah memiliki kewenangan:

1. Memeriksa segala bentuk data, file, dokumen dan hal lainnya yang terkait dengan Siberkreasi;
2. Mengetahui dan diberikan informasi mengenai rencana dan pelaksanaan program yang dijalankan oleh pengurus dalam Siberkreasi;
3. Memberikan teguran baik secara tertulis maupun tidak tertulis kepada Pengurus Siberkreasi;
4. Memberikan masukan yang berkaitan dengan rencana, program kerja, dan kebijakan pada Siberkreasi.

Pasal 15

Kewenangan Dewan Penasihat

Dewan Penasihat memiliki kewenangan:

1. Memeriksa segala bentuk data, file, dokumen dan hal lainnya yang terkait dengan Siberkreasi;
2. Mengetahui dan diberikan informasi mengenai rencana dan pelaksanaan program yang dijalankan oleh pengurus dalam Siberkreasi;
3. Memberikan teguran baik secara tertulis kepada Pengurus Siberkreasi;
4. Memberikan masukan yang berkaitan dengan rencana, program kerja, dan kebijakan pada Siberkreasi;
5. Memberikan nasihat, petunjuk, saran dan bimbingan yang dianggap perlu atas pengelolaan dan pelaksanaan Siberkreasi.

Pasal 16

Kewenangan Pengurus

1. Ketua Umum memiliki kewenangan dalam bertindak dan mewakili Siberkreasi sebagai berikut:
 - a. Mewakili Siberkreasi untuk melakukan kerjasama dengan lembaga lain, baik dengan lembaga dalam negeri atau luar negeri demi kepentingan Siberkreasi.
 - b. Mewakili Siberkreasi dalam perkara pengadilan atau yang berkaitan dengan hukum pada skala dalam negeri atau luar negeri.
 - c. Mengurus dan mengelola kepentingan Siberkreasi yang sesuai dengan maksud dan tujuan sesuai dengan kebijakan yang sebelumnya dibuat.
 - d. Menentukan divisi – divisi terkait yang sesuai dengan kebutuhan Siberkreasi.

- e. Menjalankan kepengurusan sesuai dengan kebijakan yang tepat yang telah ditetapkan dalam anggaran dasar dan rumah tangga di Siberkreasi.
2. Wakil Ketua Umum memiliki kewenangan untuk mendampingi Ketua Umum dan menggantikan posisi Ketua Umum dalam menjalankan kewenangannya apabila dalam keadaan mendesak dan darurat.
3. Koordinator Divisi berhak menentukan program kerjanya, mengusulkan anggotanya kepada Ketua Umum dan mewakili kepentingan Siberkreasi dengan atas izin tertulis dari Ketua Umum.
4. Dalam menjalankan tugas dan kewenangannya Pengurus wajib menjunjung tinggi dan menjalankan tugas kewajiban mereka menurut Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga, Ketetapan dan keputusan Rapat Umum.
5. Pengurus dilarang untuk melakukan perbuatan sebagai berikut:
 - a. Melepaskan atau mengalihkan hak milik atas barang-barang tidak bergerak milik Siberkreasi;
 - b. Mengikat siberkreasi sebagai penjamin;
 - c. Melakukan kesepakatan atau persetujuan dengan pihak lain dengan mengatasnamakan siberkreasi tanpa adanya persetujuan dari Ketua Umum;
 - d. Menjadi pengurus atau anggota partai politik dan terlibat dalam politik praktis;
 - e. Melakukan tindakan – tindakan lainnya yang bertentangan dengan Anggaran Dasar, Anggaran Rumah Tangga, Ketetapan dan peraturan perundang – undangan yang berlaku.

BAB IV

TATA URUTAN ATURAN, KETETAPAN DAN PENYELESAIAN PERSELISIHAN

Pasal 17

Tata Urutan Aturan Dan Ketetapan

Tata urutan aturan dalam Siberkreasi adalah sebagai berikut:

1. Anggaran Dasar adalah aturan dasar tertinggi yang memuat norma - norma umum Siberkreasi.
2. Anggaran Rumah Tangga adalah aturan yang memuat norma - norma keorganisasian dan memuat aturan lebih lanjut dari Anggaran Dasar Siberkreasi.
3. Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi adalah keputusan yang ditetapkan dan ditandatangani oleh Ketua Umum Siberkreasi yang mengatur secara khusus internal Siberkreasi, serta mengikat keseluruhan Organisasi, kepengurusan, dan Anggota.

Pasal 18

Penyelesaian Perselisihan

1. Jenis perselisihan:
 - a. Perselisihan hak atau kepentingan yang sifatnya internal;
 - b. Perselisihan Hukum.

2. Penyelesaian perselisihan dapat dilakukan melalui:
 - a. Mediasi atau Musyawarah mufakat, apabila gagal dilanjutkan dengan Konsiliasi;
 - b. Konsiliasi;
 - c. Lembaga Peradilan sesuai ketentuan hukum yang berlaku.
3. Perselisihan yang bersifat internal diselesaikan melalui pertemuan yang diinisiasi oleh Pengurus dan dihadiri Dewan Pengarah.
4. Penyelesaian perselisihan terkait ranah hukum tunduk pada peraturan perundang-undangan yang berlaku di Negara Kesatuan Republik Indonesia.

BAB V PENUTUP

Pasal 19

1. Hal-hal yang belum diatur atau ditetapkan dalam Anggaran Rumah Tangga ini akan diatur lebih lanjut dalam Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi.
2. Apabila terdapat perbedaan penafsiran mengenai suatu ketentuan dalam Anggaran Rumah Tangga ini, tafsir yang sah ditetapkan dan diputuskan melalui Ketetapan Ketua Umum Siberkreasi.