

# Indeks Literasi Digital Remaja di Indonesia

## *Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia*

Catur Nugroho<sup>1)</sup>, Kharisma Nasionalita<sup>2)</sup>

<sup>1,2</sup>program Studi Ilmu Komunikasi, Telkom Univeristy Bandung

<sup>1,2</sup>Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buahbatu, Bandung

mas\_pires@yahoo.com<sup>1)</sup>, nasionalita.kharisma@gmail.com<sup>2)</sup>

Diterima: 1 Desember 2019 || Revisi: 30 September 2020 || Disetujui: 8 Oktober 2020

**Abstrak** - Literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital tidak hanya berkaitan dengan membaca aksara saja, namun juga proses berpikir dan mengevaluasi informasi yang ditemukan dalam sumber digital. Terdapat beragam persoalan terkait hal ini, seperti hoaks, pelanggaran privasi, *cyberbullying*, konten kekerasan, dan pornografi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui indeks literasi digital remaja di Indonesia. Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah bagian dari generasi milenial baru yaitu kaum muda usia Sekolah Menengah Atas (SMA) di empat kota di Indonesia, yaitu Bandung, Surabaya, Pontianak dan Denpasar, dengan jumlah sampel masing-masing 500 orang. Dengan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian survei, hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital remaja di empat kota tersebut berada pada level *advance*. Dimensi kemampuan untuk menemukan dan menyeleksi informasi menjadi dimensi dengan nilai tertinggi di setiap kota tersebut. Dimensi *creativity*, yakni kemampuan remaja untuk memproduksi dan membagikan konten kreatif di media digital, merupakan dimensi dengan nilai terendah, namun masih berada pada level *advance*. Dengan hasil tersebut terlihat bahwa remaja di empat kota dapat menggunakan teknologi dan media digital dengan cukup baik untuk berkomunikasi, berkeaktifitas, serta mencari dan memilih informasi yang benar.

**Kata Kunci:** indeks, literasi digital, remaja, Indonesia

**Abstract** - *Digital literacy as an ability to understand and use information from various digital sources is not only related to reading characters, but also the process of thinking and evaluating information found in digital sources. There are various issues related to this, such as hoaxes, privacy violations, cyberbullying, violent content, and pornography. This study aims to determine the digital literacy index of adolescents in Indonesia. In this study, the population taken is part of the new millennial generation, namely young people of high school age in four cities in Indonesia, namely Bandung, Surabaya, Pontianak, and Denpasar, with a sample size of 500 people each. With a quantitative approach and survey research methods, the results show that the digital literacy level of adolescents in the four cities is at an advanced level. The dimension of the ability to find and select information is the dimension with the highest value in each of these cities. The dimension of creativity, namely the ability of youth to produce and share creative content in digital media, is the dimension with the lowest value, but is still at an advanced level. With these results, it can be seen that teenagers in four cities can use technology and digital media quite well to communicate, be creative, and find and choose the right information.*

**Keywords:** *index, digital literacy, teenagers, Indonesia*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat telah membawa manusia memasuki era internet, dimana hampir seluruh manusia di muka bumi dapat terhubung dalam satu jaringan global. Saat ini, umat manusia tidak hanya hidup dalam satu realitas nyata, tetapi juga di dalam realitas virtual. Perkembangan teknologi Internet telah membentuk ruang virtual yang didasarkan pada integrasi operasional metafora spasial yang berkaitan dengan informasi, komunikasi, interaksi, kepentingan dan nilai-nilai pribadi. Ia mampu mengintegrasikan banyak

bentuk aktivitas manusia yang berhubungan dengan tempat nyata dan kedekatan fisik dalam satu ruang maya yang terbebas dari sekat ruang dan waktu. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama teknologi dan media digital, telah mendorong terjadinya globalisasi.

Teknologi dan media digital tidak hanya membawa perubahan dan perkembangan dunia menuju hal yang positif, namun juga membawa beberapa konsekuensi negatif bagi kehidupan manusia. Penyalahgunaan teknologi dan media digital yang terkoneksi dalam jaringan internet, diantaranya: pelanggaran etika berinternet (*netiquette*), *cyberbullying*, dan *cybercrime*.

*Cybercrime* adalah kejahatan tradisional yang muncul di dunia siber, seperti *cracking*, *hacking*, penipuan skala besar, perdagangan seks (prostitusi *online*), dan pornografi (Smith, 2007).

Castells (1996) menyatakan bahwa telah muncul budaya baru, yaitu budaya virtualitas nyata, akibat pengaruh kuat dari Internet yang merupakan sistem komunikasi yang dimediasi oleh kepentingan sosial, kebijakan pemerintah, dan strategi bisnis (Castells, 1996).

Teknologi telah membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak manusia. Menurut Postman (1984) manusia sekarang hidup dalam *technopoly*. *Technopoly* merupakan keadaan dimana dunia lama (mitos dan simbol, ikon dan adat istiadat dari dunia non-teknologi) telah dibuat tidak relevan oleh kekuatan luar biasa dari pandangan dunia teknologi. Masyarakat menyerahkan segala hal pada keunggulan pengembangan teknologi dan inovasi (Frost & Postman, 1993). Bentuk masyarakat yang berbasis teknologi dan media digital ini tidak hanya memunculkan masyarakat informasi, tetapi juga membentuk masyarakat siber (*cybersociety*) yang memiliki dunia maya dengan budaya maya pula. Fenomena masyarakat siber berada dalam struktur model komunikasi yang kompleks. Secara mendasar, setiap orang dipaksa untuk melek digital sebagai syarat untuk bisa menjadi konsumen dan distributor, maupun produsen informasi. Sejalan dengan pemikiran Baudrillard tentang *hyperreality*, di dalam masyarakat siber terjadi *implosi* realitas, yaitu realitas nyata dan realitas simbolik yang bercampur dengan realitas palsu (Durham, Gigi, and Kellner, 2006). Bahkan, terjadi *disruption* dalam masyarakat siber. Kerentanan, ancaman, dan risiko yang tidak terduga terbuka akibat banyaknya informasi yang dapat diakses, meningkatnya tingkat saling ketergantungan antara komponen fisik dan virtual, serta orang dan proses yang berinteraksi tanpa henti. Hal inilah yang menjadi pendorong perlunya literasi media digital. Masyarakat diharapkan mampu menghadapi era disrupsi informasi.

Informasi dianggap tidak memiliki kegunaan praktis bila tidak dimaknai dan dioperasionalkan melalui komunikasi. Ini salah satu masalah krusial yang meliputi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Fleksibilitas kreasi konten informasi dapat memberi celah pada penciptaan informasi sebagai komoditas yang disengaja, serta memunculkan gangguan informasi.

Gangguan informasi dikelompokkan dalam tiga tipe, yakni *mis-information*, *dis-information* dan *mal-information* (Wardle & Derakhshan, 2017). *Mis-information* adalah informasi salah yang dibagikan tanpa ada maksud merugikan pihak lain. *Dis-information* adalah informasi yang sengaja dibuat salah lalu dibagikan secara sengaja untuk merugikan pihak lain. *Mal-information* adalah informasi yang benar yang dibagikan dengan tujuan merugikan pihak lain, seringkali dengan memindahkan informasi yang dirancang untuk konsumsi pribadi ke ruang publik.

Disinformasi dan malinformasi juga dikenal sebagai hoaks (*hoax*). Hoaks merupakan informasi atau berita yang berisi hal-hal yang belum pasti atau yang benar-benar bukan fakta (Juditha, 2018). Kata *Hoax* berasal dari Bahasa Inggris yang artinya tipuan, menipu, berita bohong, berita palsu atau kabar burung yang disebarkan oleh seseorang (Simarmata dkk., 2019).

Hoaks dengan bentuk yang sangat bervariasi mungkin telah ada sejak sebelum ditemukannya Internet, namun dengan perkembangan media digital dan media baru, hoaks mengalami peningkatan penyebaran. Jenis-jenis Menurut Vibriza dan kawan-kawan (2017) dalam Simarmata (2019), hoaks diantaranya berbentuk berita bohong (*fake news*), tautan jebakan (*clickbait*), misinformasi, bias konfirmasi, dan propaganda.

Selain itu, yang juga termasuk salah satu persoalan serius terkait literasi digital adalah ujaran kebencian, yaitu tindakan komunikasi yang dilakukan oleh suatu individu atau kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan, ataupun hinaan kepada individu atau kelompok yang lain dalam hal berbagai aspek seperti ras, warna kulit, etnis, gender, cacat, orientasi seksual, kewarganegaraan, agama, dan lain-lain (Simarmata et al., 2019).

Penelitian ini berangkat dari pertanyaan apakah masalah hoaks dan disinformasi muncul akibat rendahnya tingkat literasi digital di Indonesia. Menurut Gilster (1997) dalam Lankshear & Knobel (2006), literasi digital adalah kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia menyampaikan literasi digital adalah tentang penguasaan ide, bukan penekanan tombol. Literasi digital adalah pengetahuan tentang apa yang kita lihat di layar komputer ketika kita menggunakan media jaringan.

Sebelum konsep literasi digital, Gilster (1995) dalam Bawden (2017) telah terlebih dahulu memunculkan istilah “literasi multimedia”. Argumen

Gilster adalah karena sumber digital dapat menghasilkan banyak bentuk informasi, seperti teks, gambar, suara, dan lain-lain, maka bentuk literasi media baru diperlukan untuk memahami bentuk-bentuk presentasi baru ini. Bawden yang menggunakan istilah literasi digital sejak 1990-an, mendefinisikannya sebagai kemampuan untuk membaca dan memahami item informasi dalam format *hypertext* atau multimedia (Bawden, 2017).

Literasi digital tidak lepas dari kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media. Spiers dan Bartlett (2012) dalam Paul (2005) telah membagi berbagai proses intelektual yang terkait dengan penggunaan teknologi dan media digital ke dalam tiga kategori, yakni menemukan dan mengkonsumsi konten digital, membuat atau memproduksi konten digital, dan mengomunikasikan konten digital.

Yang dimaksud dengan menemukan dan mengkonsumsi konten digital adalah keterampilan untuk menemukan, memahami dan mengkonsumsi konten digital di web. Inti dari menjadi efektif dengan web adalah mencari informasi secara strategis dan mengevaluasi keakuratan dan relevansinya (Leu et al., 2008) dalam Paul (2005). Membuat konten digital berkaitan dengan kemampuan dan keterampilan seseorang untuk memanfaatkan teknologi dan media digital untuk menghasilkan produk-produk digital yang berkualitas dan memiliki efek positif bagi pengguna atau pemanfaatnya. Konten digital harus dikomunikasikan agar bermanfaat. Karena proses ini menggunakan situs jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, pengguna harus memahami pembuatan informasi dalam berbagai format.

Martin (2006) dalam Koltay (2011) menyampaikan konsep literasi digital sebagai kesadaran, sikap dan kemampuan individu untuk menggunakan alat dan fasilitas digital secara tepat untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis, menyintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, membuat ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain.

Dalam penelitian ini, pengguna teknologi dan media digital yang dimaksud adalah remaja usia Sekolah Menengah Atas (SMA). Alasan pemilihan fokus penelitian ini adalah karakteristik remaja yang cenderung menaruh perhatian lebih terhadap perkembangan teknologi dan media digital. Berdasarkan data hasil survei, penetrasi pengguna internet mayoritas adalah mereka yang memiliki

rentang usia 13 - 18 tahun (sebesar 75,50%), dan rentang usia 19 – 34 (sebesar 74,23%) (APJII, 2017).

Studi tentang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi sebelumnya pernah dilakukan oleh Saleh (2015) yang mengambil tema Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Masyarakat di Kawasan Mamminasata. Dalam penelitiannya, Saleh bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat literasi TIK masyarakat di kawasan Mamminasata. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat literasi masyarakat di kawasan Mamminasata relatif masih rendah. Hanya sebagian kecil masyarakat yang literasi TIK-nya relatif baik, yaitu yang aktivitasnya sudah sangat tergantung pada penggunaan TIK. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengguna TIK di kawasan Mamminasata belum merata, masih didominasi oleh kelompok usia muda, dan masyarakat yang berpendidikan tinggi.

Penelitian tersebut sejalan dengan pernyataan Hague & Payton (2010) bahwa anak-anak dan remaja lebih banyak menggunakan teknologi digital pada usia yang lebih muda daripada generasi sebelumnya. Mereka cenderung memilih menonton televisi dan film dan mendengarkan musik secara *online*, bermain *game online*, dan juga membuat halaman MySpace atau Facebook.

Selain itu, hasil survei APJII tahun 2017 menunjukkan penetrasi pengguna internet pada usia 15-19 tahun mencapai 91%. Hal ini menunjukkan tingginya pengguna internet di kalangan remaja di Indonesia. Dalam penelitian ini, remaja yang dimaksud terbatas pada remaja yang tinggal di wilayah urban, karena pengguna internet di wilayah urban di Indonesia mencapai 74,1% (APJII, 2017).

Penelitian mengenai tingkat literasi digital remaja di Indonesia pernah dilakukan oleh A'yuni (2015). Dalam penelitiannya A'yun melakukan survei terhadap para remaja pelajar SMP dan SMA di Kota Surabaya untuk mendapatkan gambaran tingkat kompetensi literasi digital remaja. A'yun menggunakan komponen-komponen pencarian di internet, pandu arah *hypertext*, evaluasi konten informasi, serta penyusunan pengetahuan dari Paul Gilster sebagai indikator. Dari hasil survei tersebut ditemukan bahwa tingkat literasi digital remaja di Surabaya berdasarkan aspek *internet searching*, *hypertextual navigation*, dan *knowledge assembly* sudah tergolong tinggi, sedangkan aspek *content evaluation* masih tergolong sedang.

Penelitian ini berbeda dengan yang dilakukan oleh A'yuni, karena penelitian ini menggunakan komponen pengukuran literasi digital dari *Digital Literacy Across the Curriculum* (Hague & Payton, 2010) yang menjelaskan delapan komponen literasi digital, yaitu: *Functional Skill and Beyond, Creativity, Collaboration, Communication, The Ability to find and select Information, Critical Thinking and Evaluation, Cultural and Social Understanding*, dan *E-Safety*.

*Functional Skill and Beyond* berkaitan dengan operasional teknologi, yaitu kemampuan TIK seseorang yang berkaitan dengan familiaritas terhadap teknologi, keterjangkauan alat teknologi, penggunaan teknologi dalam menghasilkan data, kesadaran mengenai hak cipta, dan kemampuan menghasilkan produk akhir dari teknologi.

*Creativity* berkaitan dengan cara seseorang berpikir, membangun, dan membagikan pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi digital. *Creativity* mencakup kreasi produk dalam berbagai format dengan memanfaatkan teknologi digital, dan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif yang meliputi perencanaan, perajutan konten, eksplorasi ide-ide, dan kontrol proses kreatif.

*Collaboration* didasarkan pada sifat teknologi digital yang menyediakan peluang untuk bekerjasama dalam tim. Komponen ini menekankan partisipasi individu dalam proses dialog, diskusi, dan pembangunan gagasan untuk menciptakan pemahaman, misalnya, kemampuan menjelaskan dan menegosiasikan gagasan dengan orang lain di grup. Seseorang yang memiliki literasi digital yang baik berarti mampu berkomunikasi melalui media digital dengan baik pula. Ia harus mampu membagikan pemikiran, gagasan dan pemahaman secara digital. Selain itu, ia juga harus memiliki kemampuan memahami dan mengerti khalayak, sehingga ketika membuat konten, ia dapat memperkirakan kebutuhan khalayak dan dampaknya.

Komponen *The Ability to Find and Select Information* menitikberatkan pada kemampuan mencari dan menyeleksi informasi. Kemampuan ini berkaitan dengan bagaimana berpikir hati-hati dalam proses pencarian informasi, dan menggunakan sumber secara selektif.

Komponen *Critical Thinking and Evaluation* menekankan untuk tidak hanya menerima dan memaknai informasi secara pasif, melainkan juga berkontribusi, menganalisis, dan berpikir kritis saat berhadapan dengan informasi.

*Cultural and Social Understanding* adalah komponen yang menekankan agar praktik literasi digital sejalan dengan konteks pemahaman sosial dan budaya. Komponen *E-Safety* menekankan pada pilihan-pilihan yang menjamin keamanan saat pengguna bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi dengan teknologi digital.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memetakan tingkat literasi digital remaja di empat (4) kota di Indonesia yaitu Bandung, Surabaya, Pontianak and Denpasar. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi data awal bagi penelitian mengenai tingkat literasi digital remaja di Indonesia secara keseluruhan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Kuesioner disebar pada bulan Agustus hingga Nopember 2018. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja di Indonesia, sedangkan objeknya adalah indeks literasi digital. Sampel berjumlah masing-masing 500 remaja dari 4 kota di Indonesia, sesuai dengan *standard limit theorem*. Pemilihan empat kota besar, yaitu Kota Bandung, Kota Surabaya, Kota Denpasar, dan Kota Pontianak, didasarkan pada data kegiatan Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi 2017-2018 yang menunjukkan bahwa kegiatan literasi digital di empat kota tersebut cukup massif dan bervariasi bentuknya.

Penarikan sampel penelitian ini menggunakan *multi-stage sampling*, yakni *cluster sampling*, dan *accidental sampling*. *Cluster sampling* mengusahakan agar karakteristik dalam cluster heterogen (Bungin, 2005). Teknik *cluster sampling* dalam penelitian ini dilakukan dengan membuat kriteria responden atau sampel.

Pengumpulan data penelitian dilakukan tim peneliti dengan terjun langsung ke empat kota yang menjadi wilayah penelitian tersebut untuk bertemu langsung dengan responden penelitian. Alasan dari penyebaran kuesioner secara langsung kepada responden, selain untuk mempermudah pengumpulan hasil survei, juga agar tim peneliti dapat memberikan penjelasan kepada responden jika ada pertanyaan dalam kuesioner yang belum dipahami.

Terdapat tiga kategori indeks dalam penelitian ini yaitu: *Basic* (17%-45%), *Intermediate* (45,01%-73%), dan *Advance* (73,01%-100%). Kriteria dari responden pada penelitian ini menggunakan data survei APJII (2017), sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1** Kriteria Responden Penelitian

Kriteria Responden		Alasan
Usia	13 – 18 tahun	Data APJII 2017 menampilkan bahwa penetrasi pengguna internet mayoritas berdasarkan usia 13- 18 tahun (75,50%) usia 19 – 34 (74,23%).
Wilayah	Urban di INDONESIA	Batas usia untuk siswa SMA berdasarkan Permendikbud Nomor 14 Tahun 2018
		Berdasarkan survey riset APJII 2017 penetrasi internet paling dominan adalah di kawasan/wilayah urban = 72,41%
Jenis Kelamin	Perempuan atau Laki-laki	(Penelitian ini mengambil responden yang tinggal 4 kota besar di Indonesia meliputi: Kota Bandung, Kota Surabaya, Kota Denpasar dan Kota Pontianak)
		Data APJII hampir berimbang antara laki-laki dan perempuan
		Berdasarkan survey riset APJII 2017 penetrasi penggunaan internet lebih tinggi pada kelompok A dan B (93,10% dan 82,35%)
		Berdasarkan survey riset APJII 2017 dimana komposisi pengguna internet 74,62% adalah kelompok C dan 7,39% kelompok D
Strata Ekonomi Sosial (SES)	Kelompok A (SES Atas) – Kelompok B (SES Menengah Atas) Kelompok C (SES Menengah Bawah) – D (SES Bawah)	
Pendidikan	SMA / Sederajat	Menurut data APJII 2017 Penetrasi penggunaan Internet yaitu 79,23% dan 70,54%

Penelitian ini memiliki batasan-batasan, yaitu: Populasi dari penelitian ini adalah remaja pelajar SMA di wilayah Indonesia; Wilayah penelitian adalah daerah urban di Indonesia, yakni Kota Bandung, Surabaya, Denpasar, dan Pontianak; Usia responden adalah usia 13-18; dan Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi indeks literasi digital di Indonesia secara keseluruhan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Kota Bandung

Mayoritas responden di Bandung adalah remaja perempuan yang berjumlah 295 orang (59%). Usia terbanyak adalah 17 tahun, yakni 235 responden (47%). Sebanyak 310 responden (62%) memiliki pengeluaran perbulan di bawah Rp. 1.000.000,-. Hal ini mengindikasikan mayoritas responden berasal dari SES C.

Terkait interaksi responden dengan teknologi digital di kehidupan sehari-hari, mereka yang menggunakannya untuk keperluan hiburan berjumlah 211 responden (42,2%), dan untuk aktifitas di media sosial berjumlah 167 responden (33,4%). Semua responden menggunakannya di waktu pagi, siang, sore dan malam, namun intensitas paling besar ada pada

malam hari, yaitu sebanyak 361 responden (72,2%), dan sore hari, yaitu sebanyak 80 responden (16%). Sebanyak 207 responden (41%) menggunakan teknologi digital lebih dari 5 kali sehari. Sebanyak 115 responden (23%) menghabiskan waktu lebih dari 5 jam sehari. Dari segi durasi, frekuensi dan waktu penggunaan teknologi digital dapat disimpulkan bahwa teknologi digital tidak dapat lepas dari kehidupan responden remaja pelajar di Kota Bandung, selayaknya masyarakat urban. Penetrasi internet di daerah ini jauh lebih tinggi dibandingkan hasil penelitian tim sebelumnya di Kabupaten Bandung yang masih dalam tingkat *intermediate* (Nasionalita & Nugroho, 2020). Padahal, Kota Bandung dan Kabupaten Bandung berada pada wilayah yang berdekatan. Hal ini dapat menjadi informasi penting bagi para pemangku kepentingan terkait literasi digital di wilayah sub-urban dan rural.

Guna memperbarui pengetahuan penggunaan teknologi digital, 373 responden (74,6%) responden mempelajarinya secara otodidak, dan 72 orang responden (14,4%) mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi digital melalui keluarga.

### Kota Pontianak

Mayoritas responden di Pontianak, yakni 318 orang (64%), merupakan remaja perempuan. Sebanyak 305 responden (61%) berusia 17 tahun. Sebanyak 361 responden (72%) memiliki pengeluaran perbulan di bawah Rp. 1.000.000,-. Hal ini mengindikasikan mayoritas responden berasal dari SES C.

Dalam kehidupan sehari-hari, 235 remaja (47%) di Pontianak menggunakan teknologi digital untuk hiburan, dan sebanyak 161 responden (32%) untuk media sosial. Sebanyak 418 responden (83%) mengaksesnya di malam hari, 60 responden (12%) pada sore hari. Selain waktu-waktu tersebut, mereka juga mengaksesnya di pagi dan siang hari. Sebanyak 200 responden (40%) mengaksesnya dengan frekuensi lebih dari 5 kali sehari. Sebanyak 108 responden (22%) menggunakannya dengan durasi lebih dari 5 jam sehari. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa teknologi digital juga tidak dapat lepas dari kehidupan responden remaja pelajar di Kota Pontianak.

Pemutakhiran pengetahuan tentang teknologi digital dilakukan oleh 362 responden (72%) secara otodidak.

Sementara itu, sebanyak 79 responden (16%) mengaku mendapatkannya sebab peran keluarga.

**Kota Denpasar**

Responden di Kota Denpasar didominasi oleh remaja perempuan, yakni sebanyak 272 responden (54%). Yang berusia 14 – 15 tahun berjumlah 188 responden (38%). Yang memiliki pengeluaran perbulan lebih kecil daripada Rp. 1.000.000,- berjumlah 305 responden (61%). Umur responden di Kota Denpasar rata-rata lebih muda dibandingkan responden di Kota Bandung dan Kota Pontianak, namun kebanyakan sama dari sisi SES.

Mereka yang menggunakan teknologi digital untuk aktifitas media sosial berjumlah 164 responden (33%), sedangkan untuk keperluan tugas sekolah berjumlah 132 responden (26%). Serupa dengan responden di kota lain, 231 responden (46%) lebih sering mengaksesnya pada malam hari, dan 153 responden (31%) pada sore hari. Sebanyak 183 responden (37%) menggunakannya dengan frekuensi lebih dari 5 kali per hari. Sejalan dengan itu, 142 responden (28%) menghabiskan waktu lebih dari 5 jam per hari untuk mengaksesnya. Dari hasil ini, dapat tarik kesimpulan bahwa para remaja di Kota Denpasar selalu melibatkan teknologi digital dalam kehidupannya sehari-hari.

Mayoritas remaja Kota Denpasar mempelajarinya secara otodidak. Sebanyak 312 responden (62%) mengakui hal itu. Selain itu, keluarga juga memegang peranan dalam meningkatkan pengetahuan teknologi digital mereka. Sebanyak 85 responden (17%) mengakui mereka memperoleh pengetahuan teknologi digital dari keluarga.

**Kota Surabaya**

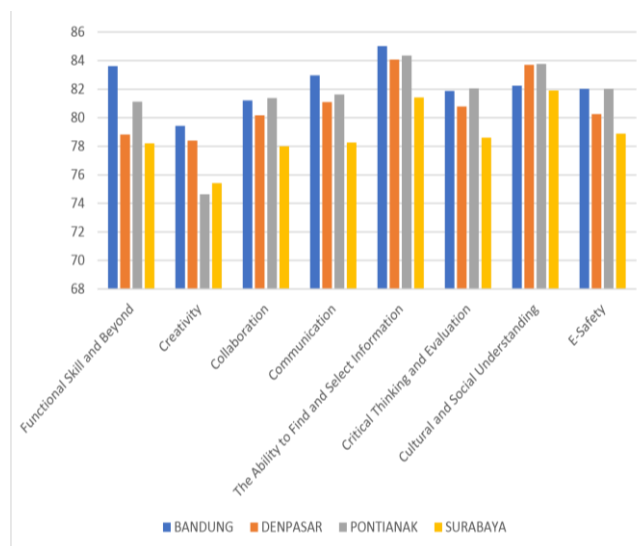
Responden di Kota Surabaya mayoritas merupakan perempuan, yakni sebanyak 280 orang (54%). Yang berusia 16 tahun berjumlah 348 orang (68%). Kebanyakan mereka berasal dari SES C, karena sebanyak 371 responden (72%) memiliki pengeluaran di bawah Rp. 1.000.000,- per bulan. Sebanyak 162 responden (32%) menggunakan teknologi digital untuk hiburan sebagai tujuan utama, sementara 143 responden (28%) untuk keperluan sekolah. Mereka mengaksesnya pada waktu pagi, siang, sore dan malam, namun intensitas paling besar ada pada malam hari, yakni sebanyak 253 responden (49%), dan sore hari sebanyak 93 responden (18%). Sebanyak 227 responden (44%) memiliki frekuensi penggunaan teknologi digital lebih dari 5 kali sehari, dan sebanyak 192 responden (37%) menghabiskan lebih dari 5 jam perhari. Berdasarkan fakta ini, dapat diambil

kesimpulan bahwa teknologi digital merupakan hal penting dan selalu ada di kehidupan remaja Kota Surabaya.

Para remaja di Kota Surabaya mayoritas mempelajari penggunaan teknologi digital secara otodidak, yakni 292 responden (57%). Peran keluarga sebagai sumber pengetahuan penggunaan teknologi digital bagi mereka diakui oleh 106 responden (31%).

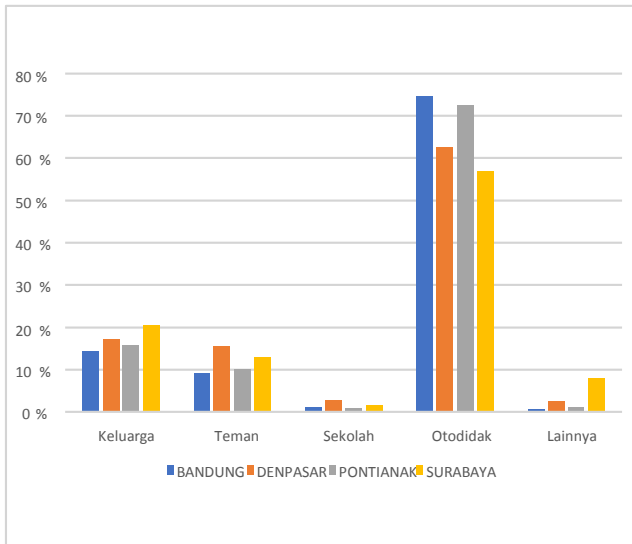
**Pembahasan**

Secara singkat, hasil penelitian Indeks Literasi Digital Remaja di Kota Bandung, Denpasar, Pontianak, dan Surabaya dilihat dari delapan dimensi literasi digital dapat digambarkan sebagaimana Gambar 1.



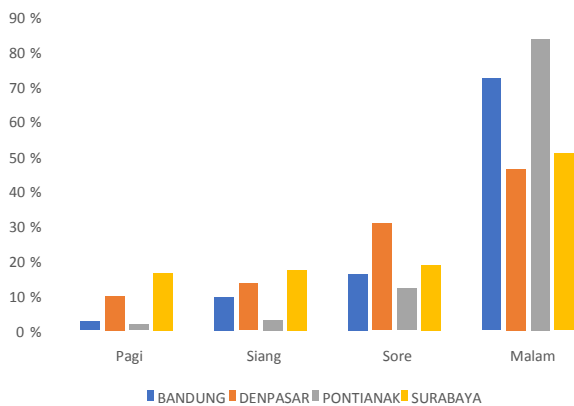
**Gambar 1** Nilai Per Dimensi Indeks Literasi Digital

Selain itu, didapatkan hasil bahwa remaja di empat kota besar tersebut memperoleh pengetahuan secara mandiri, sebagaimana terlihat pada Gambar 2. Hasil ini menunjukkan bahwa peran keluarga dan sekolah masih sangat kurang dalam hal memberikan informasi dan pengetahuan penggunaan teknologi dan media digital kepada para remaja. Hal ini memerlukan perhatian Kemendikbud dan Kominfo agar dapat bersinergi dalam pendidikan literasi digital bagi siswa. Demikian pula dengan komunitas gerakan literasi digital di Indonesia yang telah tergabung dalam GNLD Siberkreasi, mereka seharusnya lebih fokus pada gerakan literasi digital remaja, sehingga penggunaan teknologi dan media digital mengarah pada hal-hal yang positif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Silvana & Darmawan (2018) yang menyatakan bahwa pelatihan literasi media (digital), merupakan edukasi yang baik untuk mengantisipasi kesimpangsiuran informasi.



**Gambar 2** Pengetahuan Penggunaan Teknologi dan Media Digital

Dari dimensi waktu penggunaan teknologi dan media digital oleh para remaja di empat kota, sebagian besar pada waktu sore hingga malam hari, sebagaimana terlihat dalam Gambar 3. Data ini perlu menjadi perhatian orangtua sebab waktu tersebut bersamaan dengan jam belajar.



**Gambar 3** Waktu Penggunaan Teknologi dan Media Digital

**Indeks Literasi Digital Empat Kota di Indonesia**

Penelitian ini menyajikan data Indeks Literasi Digital dari empat Kota di Indonesia yaitu Kota Bandung, Denpasar, Pontianak dan Surabaya. Secara rinci tiap kota, hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Kota Bandung**

Angka Indeks yang didapatkan untuk Kota Bandung adalah 82,30. Menurut hasil perhitungan kategori persentase, angka tersebut termasuk ke dalam Level 3 atau *Advance* berdasarkan 8 dimensi

komponen literasi digital. Skor yang tertinggi terdapat pada dimensi *The Ability to Find and Select Information*, yaitu 85,02, kemudian disusul oleh skor dimensi *Functional Skill and Beyond* sebesar 83,61. Skor terendah di Kota Bandung ada pada dimensi *Creativity*, yakni 79,43.

**Kota Denpasar**

Di Kota Denpasar, skor indeks yang didapatkan adalah 80,91. Angka tersebut juga termasuk kedalam kategori persentase Level 3. Dengan demikian, remaja Kota Denpasar dapat dikatakan sudah memiliki literasi digital yang bagus. Skor dimensi tertinggi di kota ini adalah dimensi *The Ability to Find and Select Information*, yaitu 84,08, disusul oleh dimensi *Cultural and Social Understanding* dengan nilai 83,70. Sebaliknya, skor terendah diperoleh dalam dimensi *Creativity*, yaitu 78,40. *Creativity* berkaitan dengan bagaimana cara kita berpikir dan membangun serta membagikan pengetahuan dalam berbagai macam ide dengan memanfaatkan teknologi dan media digital. Oleh karena itu, produksi konten tulisan seperti pada Twitter, dan Facebook, konten audio seperti pada Podcast, dan konten video seperti pada Instagram dan Youtube oleh para remaja perlu diarahkan, sehingga konten-konten positif bertambah banyak.

**Kota Pontianak**

Berdasarkan hasil penelitian, remaja Kota Pontianak termasuk kedalam kategori Level 3 dalam literasi digital. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor yang tinggi, yaitu 81,37. Di sini, skor dimensi tertinggi adalah *The Ability to Find and Select Information*, yaitu 84,36. Dimensi *Cultural and Social Understanding* mendapatkan skor tertinggi kedua dengan nilai 83,77.

Skor terendah ada pada dimensi *Creativity*, yakni 74,63. Hal ini seharusnya menjadi perhatian para pemangku kepentingan, seperti pemerintah daerah dan sekolah. Mereka seharusnya memberikan pelatihan produksi konten kreatif dan positif di media digital.

**Kota Surabaya**

Menurut hasil perhitungan kategori indeks literasi digital, Kota Surabaya termasuk kedalam kategori Level 3, karena memiliki skor 78,84. Meskipun skor tersebut lebih kecil dibandingkan 3 kota lainnya, namun masih tergolong tinggi. Remaja Kota Surabaya mendapatkan skor tertinggi pada dimensi *Cultural and Social Understanding*, yaitu 81,90. Sementara itu, pada dimensi *The Ability to Find And Select Information*,

mereka mendapatkan skor 81,42. Skor terendah terdapat pada dimensi *Creativity*, yaitu 75,42.

Hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi pemangku kepentingan dan pengambil kebijakan terkait teknologi dan media digital untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas para remaja dalam memproduksi konten digital. Dengan kemampuan produksi konten digital yang kreatif dan positif, maka remaja dapat membanjiri dunia maya dengan hal-hal yang positif pula.

Sebagaimana telah diketahui, saat ini di dunia maya banyak konten negatif, seperti hoaks, disinformasi dan ujaran kebencian. Meskipun hasil penelitian di empat kota menunjukkan tingkat literasi digital yang baik, namun hasil penelitian ini belum dapat merepresentasikan kondisi tingkat literasi digital remaja di Indonesia secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang lebih luas dan komprehensif terkait tingkat literasi digital remaja.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa remaja di Kota Bandung, Denpasar, Pontianak dan Surabaya memiliki indeks literasi digital yang tinggi, yaitu Level 3 atau *Advance*. Tak dapat dipungkiri bahwa intensitas dalam menggunakan teknologi digital dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam mencari dan memilih informasi. Mereka menjadi lebih selektif terhadap informasi yang kita terima. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya dimensi *The Ability to Find and Select Information* sebagai dimensi dengan nilai tertinggi di setiap kota. Selain itu, *Cultural and Social Understanding* juga muncul sebagai dimensi dengan nilai tertinggi kedua.

*Creativity* merupakan dimensi dengan skor terendah di setiap kota yang diteliti. Hal ini bisa saja terjadi karena para remaja pelajar SMA di kota-kota tersebut kurang diberi fasilitas untuk mengembangkan dan mengasah otak kreatifitasnya, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan permainannya.

Hasil penelitian ini, yang menjadi perhatian tim peneliti adalah sumber pengetahuan penggunaan teknologi dan media digital para remaja di empat kota besar Indonesia adalah otodidak. Hal ini menunjukkan kurangnya peran keluarga, sekolah, dan pihak-pihak terkait lainnya sebagai sumber pengetahuan teknologi digital. Oleh karena itu, peran keluarga, sekolah, komunitas, dan juga Dinas Komunikasi dan

Informatika di masing-masing daerah perlu ditambah, sehingga literasi digital para remaja semakin baik. Di masa mendatang, masih perlu dilakukan penelitian Indeks Literasi Digital secara menyeluruh di semua provinsi di Indonesia, agar tingkat literasi teknologi dan media digital di Indonesia dapat diketahui.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu selesainya penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- A'yuni, Q. Q. (2015). Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya*, 4(2), 1–15. <http://journal.unair.ac.id/literasi-digital-remaja-di-kota-surabaya-article-9195-media-136-category-8.html>
- APJII. (2017). Hasil Survey Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017. In *APJII*.
- Bawden, D. (2017). *Information and digital literacies : a review of concepts*. August. <https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083>
- Bungin, B. (2005). Data Penelitian Kuantitatif. In *PT Raja Grafindo*. Jakarta, 2005.
- Castells, M. (1996). *Economy , Society , and Culture The Information Age The Rise of the Network Society Table of Contents for Volumes II and III of Manuel Castells ' The 5 Globalization , Identification , and the State : A Powerless State or a 6 Informational Politics and th: Vol. I* (1996th ed.).
- Durham, Gigi, and Kellner, D. M. (2006). Media and Cultural Studies, Keyworks. In *Representations*. Blackwell Publishing. <https://doi.org/10.1525/REP.2019.145.1.107>
- Frost, R. L., & Postman, N. (1993). Technopoly: The Surrender of Culture to Technology. *Technology and Culture*. <https://doi.org/10.2307/3106743>
- Hague, C., & Payton, S. (2010). *Digital literacy across the curriculum Key to themes: A Futurelab handbook*. [www.futurelab.org.uk](http://www.futurelab.org.uk)
- Juditha, C. (2018). *Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya Hoax Communication Interactivity in Social Media and Anticipation*. 3(1), 31–44.
- Koltay, T. (2011). The media and the literacies: Media literacy, information literacy, digital literacy. *Media, Culture and Society*, 33(2), 211–221. <https://doi.org/10.1177/0163443710393382>
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2006). Digital literacy and digital literacies. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 1(April 2016), 12–24. <https://doi.org/10.1108/EL-05-2015-0076>
- Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. <https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075>
- Paul, C. M. (2005). Encyclopedia of information science and technology. *Choice Reviews Online*, 43(01), 43-0002-



- 43-0002. <https://doi.org/10.5860/choice.43-0002>
- Saleh, B. (2015). Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi ( TIK ) Masyarakat di Kawasan Mamminasata Information and Communication Technology ( ICT ) Literacy of Community in Mamminasata Region. *Jurnal Pekommas*, 18(3), 151–160.  
<https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/pekommas/article/view/1180301/258>
- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146.  
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Simarmata, J., Iqbal, M., Darmajaya, I., Albra, W., Malikussaleh, U., & Scholar, G. (2019). *Hoaks dan Media Sosial : Saring sebelum Sharing* (A. Rikki (ed.); Issue October). Yayasan Kita Menulis.
- Smith, R. (2007). Cybercrime and Society. *Australian & New Zealand Journal of Criminology*.  
<https://doi.org/10.1375/acri.40.3.360>
- Wardle, C., & Derakhshan, H. (2017). Information Disorder: Toward an Interdisciplinary Framework for Research and Policy Making. *Report to the Council of Europe*, 108. <https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research/168076277c>