Journal of Da'wah and Communication

GERAKAN LITERASI DIGITAL DI SURAKARTA
(Studi pada Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta)

Rasuli
rasuli@student.uns.ac.id
Universitas Sebelas Maret
Zainul Abas
zainul@gmail.com
UIN Raden Mas Said Surakarta

Submitted: 15 Juli 2021 Revised: 19 Oktober 2021 Accepted: 04 Desember 2021

Abstract

Internet user penetration is increasing in social life, the internet has become an integral part of society so that all activities of community life cannot be separated from its existence. There are still many users who do not fully understand the consequences of using the internet. Even though they have mastered how to use it, there are still many who use it not productively or safety. The application of digital literacy is considered to be a solution to various problems that occur in society due to the development of the internet and digital media. In this case, the government comes with its role to create a digital literate society and use the internet safely. This study intends to describe the digital literacy carried out by the Surakarta Communication, Informatics, Statistics and Encoding Office in an effort to create a society use the internet safely. This study used a qualitative descriptive approach with data collection techniques through interviews, observation and documentation. The subject of this research is the Office of Communication, Informatics, Statistics and Encoding Surakarta. The informants in this study were 4 people consisting of the Head of Communication and Encoding, the Department of Computer Administration for the Diskominfo SP Surakarta and 2 residents of the city of Surakarta. The results of this study indicate that the digital literacy program implemented by Diskominfo SP Surakarta as an effort to realize the community using the internet safely is carried out by means of socialization both face-to-face and through publication media and the implementation of digital transformation of information or public services. Digital literacy is carried out in stages, the first level is digital competence, the second is digital use (digital usage) and the third is digital transformation. Through this literacy level, the people of Surakarta can now use the internet safely.
Keywords: *Safety Internet, Digital Literacy, Digital Media, Surakarta.*

Abstrak

Penetrasi pengguna internet semakin meningkat dalam kehidupan masyarakat, internet menjadi bagian integral dari masyarakat sehingga segala aktivitas kehidupan masyarakat tidak terlepas dari keberadaannya. Masih banyak para pengguna yang belum sepenuhnya memahami konsekuensi dari penggunaan internet. Walaupun menguasai cara menggunakannya akan tetapi masih banyak yang menggunakannya tidak secara produktif ataupun sehat. Penerapan literasi digital dianggap menjadi solusi menghadapi berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat akibat

perkembangan internet beserta media digital. Dalam hal ini, pemerintah hadir dengan perannya untuk mewujudkan masyarakat yang melek digital dan menggunakan internet secara sehat. Penelitian ini bermaksud menggambarkan literasi digital yang dilakukan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta dalam upaya mewujudkan masyarakat menggunakan internet secara sehat. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan datanya melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah Dinas Komunikasi Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta. Informan dalam penelitian ini berjumlah 4 orang yang terdiri dari Kabid Komunikasi dan Persandian, Bagian Pranata Komputer Diskominfo SP Surakarta dan 2 orang warga masyarakat Kota Surakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa program literasi digital yang dilaksanakan Diskominfo SP Surakarta sebagai upaya terwujudnya masyarakat menggunakan internet secara sehat dilakukan dengan cara sosialisasi serta diterapkannya transformasi digital informasi atau layanan publik. Literasi digital dilakukan secara berjenjang, jenjang *pertama* kompetensi digital (*digital competence*), *kedua* penggunaan digital (*digital usage*) dan *Ketiga* transformasi digital (*digital transformation*). Melalui jenjang literasi tersebut masyarakat Kota Surakarta saat ini dapat menggunakan internet secara sehat.
Kata kunci: Internet Sehat, Literasi Digital, Media Digital, Surakarta.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan kehadiran internet kini menjadi bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan masyarakat. Kehadirannya ditandai terjadinya revolusi digital yang kemudian biasa disebut sebagai era digital. Seiring perkembangan teknologi digital di era digital kemudian lahirlah produk berupa aplikasi *social media*, *website*, dan media lainnya yang terkoneksi dengan internet. Perkembangan di Indonesia dipengaruhi berbagai faktor mulai dari pembangunan infrastruktur telekomunikasi, munculnya media digital terbaru serta semakin meningkatnya penggunaan media digital di masyarakat.

Segala aktivitas masyarakat era digital kian erat berhubungan dengan internet bahkan menciptakan ketergantungan. Hingga menciptakan perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, mulai cara berkomunikasi, sosial budaya, dan politik. Keberadaannya bukan lagi menjadi tren, tapi sudah menjadi kebutuhan pokok dan bagian integral yang tidak terpisahkan dari kehidupan keseharian masyarakat untuk bersosialisasi, interaksi, transaksi, bisnis dan lain sebagainya. Hal ini dapat dilihat dari seringnya individu maupun kelompok masyarakat menghabiskan waktu mengakses internet dan beraktivitas menggunakan media digital.

Situasi perkembangan internet seperti metafora sebuah ledakan besar dalam teori *big bang*. Kehidupan pada ranah ini layaknya ledakan pada teori tersebut. Bermula dari ketiadaan, kemudian berkembang menjadi sebuah dunia yang terus membesar dan meluas hingga tidak ada orang yang tahu batasannya. Berawal dari komunikasi terbatas di bidang internet kemudian berkembang bebas ke segala arah membentuk ruang-ruang kehidupan baru (Pratama, 2017). Kondisi ini disebut dengan istilah *the world is flat*, istilah yang merujuk pada keadaan dunia yang sudah tidak ada lagi batas-batas negara, tidak lagi terkooptasi oleh zona waktu waktu yang terbatas (Astuti, 2019).

Setiap detik lahir berbagai *chattroom, website*, dan banyak unggahan konten baru di internet. Populasi penggunanya juga semakin menunjukkan adanya peningkatan setiap tahun. Kebutuhan akses terhadap internet pun semakin hari semakin meluas. Lingkup penggunanya dari berbagai kalangan tidak hanya golongan berpendidikan tinggi, berpenghasilan menengah ke atas, melainkan juga berbagai pihak beragam latar belakang.

Rangkuman data We Are Social dan Hootsuite menunjukkan adanya peningkatan pengguna internet di Indonesia setiap tahunnya. Bulan Januari 2020 terdapat 175.4 juta pengguna internet dengan total populasi (jumlah penduduk) 272.1 juta. Pada Januari 2021 total populasi 274.9 juta (naik 1.1% atau 2.9 juta populasi) terdapat 202.6 juta orang pengguna internet (naik 15.5% atau 27 juta). Dengan rata-rata waktu menggunakan internet setiap hari 8 jam 52 menit, mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya 7 jam 59 menit.

Alasan paling utama penggunaannya berdasarkan laporan survei internet APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) 2019-2020 sebanyak 51.5% menggunakan internet untuk akses media sosial, akses layanan publik 2.9%, komunikasi lewat pesan 32.9% komunikasi lewat pesan, *games* 5.2%, belanja *online* 1.3%, hiburan 1.3%, transportasi *online* 0.4%, *trading online* 0.1%, layanan informasi berita 1.4%, layanan perbankan 0.2%, layanan informasi barang/jasa 0.3%, layanan informasi pendidikan 0.6%, layanan informasi pekerjaan 0.9%, jualan *online* 0.3%, kerja 0.1%, layanan kesehatan 0.1%, dan penggunaan lainnya 0.6% dari total pengguna internet 196.72 juta jiwa.

Berdasarkan data tersebut penetrasi internet dalam kehidupan masyarakat telah membawa perubahan penggunaan internet secara masif dengan dampak positif dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, mengakses pelayanan publik, mencari pekerjaan, hiburan, dan transaksi *online*. Namun dibalik dampak positifnya, penggunaan internet sangat rentan terjadi penyalahgunaan yang memberikan peluang pengguna melakukan dan mengalami dampak negatif dari menggunakannya, (Wilantika et al., 2019) menuturkan ada banyak kejahatan pengguna internet atau dikenal juga dengan kejahatan siber (*cybercrime*). Kejahatan yang dimaksud antara lain pencurian identitas, penipuan, pelecehan (*bullying*), pornografi, dan eksploitasi seksual. Survei APJII dan Polling Indonesia 2018, menunjukkan pengguna media sosial mengalami *bully* (diejek/dilecehkan), 49.0% menyatakan pernah *dibully*. Ketika sedang terhubung dengan internet 55.9% responden mengalami secara tiba-tiba munculnya konten porno pada konten yang sedang dikunjungi.

Data statistik aduan Kementerian Komunikasi dan Informatika terkait konten negatif menunjukkan terdapat 1.497.646 total aduan, dengan perincian konten negatif pornografi 1.086.896, 386.222 aduan perjudian, 17 fitnah, 14.182 penipuan, 188 SARA, 11 kekerasan/kekerasan pada anak, 127 perdagangan produk dengan aturan khusus, 515 terorisme/radikalisme, 4 separatisme/organisasi berbahaya, 6.727 hak kekayaan intelektual, 319 pelanggaran keamanan informasi, 3.577 konten negatif yang direkomendasikan instansi sektor, 23 konten yang meresahkan masyarakat, 26 konten yang melanggar nilai sosial dan 21 budaya berita bohong, dan 1.209 terkait normalisasi (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2021). Berdasarkan data aduan tersebut, internet menjadi lahan disebarkannya konten-konten negatif yang mengarah kepada masyarakat umum sebagai pengguna internet.

Selama ini para peneliti terus berusaha memberikan penjelasan berbagai efek positif dan negatif dari penggunaan internet. Ada yang berpendapat bahwa penggunaan internet dapat meningkatkan kondisi kehidupan dengan menyediakan akses ke beragam informasi, memperluas lingkaran sosial pengguna, dan meningkatkan kesejahteraan psikologis. Selain itu ada yang mempertimbangkan beberapa potensi efek negatif dari internet, dengan alasan

bahwa internet bisa menjadi media yang mengisolasi penggunanya menjadi kesepian, interaksi yang kurang dengan anggota keluarga dan teman-teman serta dapat menyebabkan depresi klinis bagi penggunanya (Kim & Harikadis, 2009).

Masih banyak para pengguna yang belum sepenuhnya memahami konsekuensi dari penggunaan internet. Walaupun menguasai cara menggunakan media digital beserta internetnya akan tetapi masih banyak yang menggunakan tidak secara produktif dan belum sepenuhnya memiliki kemampuan literasi digital, penyalahgunaannya akan berdampak pada kehidupan pribadi maupun sosial. Oleh karena itu, penanaman literasi digital perlu dilakukan untuk diketahui, diterapkan serta dikembangkan oleh masyarakat agar tidak terjerumus dalam penyalahgunaan. Literasi digital yang dimaksudkan adalah kompetensi yang mengarah kepada individu agar tidak gagap serta mampu berpikir kritis dalam menggunakan internet dan media digital.

Kecakapan literasi digital tidak hanya berkaitan dengan keterampilan secara teknis menggunakan media digital serta mengakses internet, lebih dari itu kecakapan dalam memfilter berbagai konten informasi, hiburan serta pengolahan informasi yang diterima menjadi sesuatu yang positif. Dengan kata lain literasi digital ialah seperangkat usaha membangun kompetensi personal. Kompetensi merupakan perpaduan antara pengetahuan, kemampuan dan tingkah laku (Daryono, 2017). Dewi (2018) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreativitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang.

Kompetensi menggunakan perangkat digital, kemampuan membaca dan menulis, pengguna mampu mengambil sikap maupun tindakan, mampu berpikir kritis, evaluasi dan memiliki kreativitas menjadi pokok pemahaman literasi digital. Kian signifikan relevansinya, tidak hanya sebagai komplementer, tapi sebagai program prioritas bersama dalam kerangka melakukan upaya edukasi serta advokasi pengguna internet (Kurnia et al., 2019). Pada perkembangannya, literasi digital dapat dimanfaatkan untuk sejumlah kepentingan untuk

menanggulangi berbagai kasus yang terjadi di media digital dan internet. Penelitian lain menemukan literasi digital telah memberikan dampak positif bagi pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dalam menggunakan media digital yang kini menjadi sumber informasi khalayak (Tsaniyah & Juliana, 2019).

Kementerian Komunikasi dan Informatika selaku lembaga pemerintahan yang memiliki tugas pokok dalam meningkatkan literasi digital masyarakat, menginisiasi gerakan literasi digital dengan berbagai upaya untuk mendorong pengembangan serta penerapan literasi digital pada masyarakat, seperti sosialisasi, pemblokiran web yang diduga sering menyebarkan hoaks, provokasi, fitnah dan web yang terdapat konten pornografi. Pemerintah juga melakukan upaya literasi digital dengan melakukan kerja kolaborasi berupa Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) Siberkreasi yang menjadi wadah kolaborasi berbagai institusi swasta, pemerintah, komunitas, akademisi, platform digital, operator telekomunikasi, hingga pegiat literasi.

Kegiatan unggulan yang dilakukan dalam GNLD Siberkreasi tersebut misalnya *school of influencer* dan pandu digital (pandudigital.id), *smart school online* (smartschool.id) yang menyediakan sejumlah rujukan edukasi literasi digital secara gratis, melengkapi yang telah disimpan pula pada situs repositori khusus materi literasi digital di laman web literasidigital.id. Kemudian sejumlah inisiatif akar rumput juga telah hadir terlebih dahulu seperti kampanye sehat (internetsehat.id), relawan TIK Indonesia (relawantik.or.id), dan Satuan Karya (SAKA) Milenial (sakamilenial.scout.id) pada Kwartir Daerah Jawa Tengah, dengan dua unggulan syarat kecakapan khusus yaitu bijak media sosial dan pembicara literasi digital (Wicaksono, 2019).

Gerakan tersebut merupakan langkah nyata keseriusan pemerintah pusat untuk melakukan pengembangan literasi digital. Selain itu pemerintah di ranah wilayah juga melakukan kegiatan literasi digital untuk menjangkau persebaran di ranah wilayah seperti yang dilakukan oleh Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta. Berdasarkan hasil survei (Kurnia & Astuti, 2017), tentang Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia. Dalam surveinya di Surakarta pelaku dominan kegiatan literasi digital adalah

komunitas dengan ragam sosialisasi yang menarget masyarakat umum dan kemitraan bersama komunitas.

Terdapat ketimpangan antara komparasi populasi penduduk kota Surakarta 519.587 jiwa dengan jumlah kepemilikan media digital secara personal, jumlah media digital yang dimiliki lebih banyak ketimbang jumlah populasi (A. F. Ashidiqi, personal communication, 2020). Fakta tersebut menghadapkan masyarakat kota Surakarta pada konsekuensi peluang terjadinya kasus penyalahgunaan yang tidak sesuai dengan undang-undang ITE maupun tata norma yang berlaku apabila tidak dilandasi pengetahuaan literasi digital.

Pemerintah memiliki tanggungjawab peran dalam upaya preventif penggunaan media digital baik penyebarluasan dan penggunaan informasi atau dokumen elektronik yang memiliki muatan dilarang sesuai undang-undang. Dengan melakukan dua sisi pendekatan yang dapat diterapkan, yaitu pengendalian sosial dan budaya yaitu mendorong masyarakat semakin sadar serta memahami adanya konten negatif dan pemahaman bagaimana memperlakukan konten negatif melalui sosialisasi dan literasi (Devega, 2017). Segala upaya yang dilakukan oleh lembaga pemerintahan khususnya Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta penting untuk diteliti sebagai gambaran peran mereka dalam meningkatkan maupun mewujudkan masyarakat terliterasi digital.

Lebih lanjut penulis menganggap penelitian ini penting dilakukan karena masih banyaknya pengguna internet masyarakat Surakarta memiliki tingkat literasi digital yang rendah. Sehingga penelitian tentang literasi digital ini diharapkan mampu memberikan gambaran literasi digital yang dilakukan oleh Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta dan untuk menambah pengetahuan akan pentingnya literasi digital di masyarakat selaku pengguna internet. Oleh karena itu, penulis ingin mendeskripsikan literasi digital yang dilakukan Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta dalam mewujudkan masyarakat yang terliterasi digital sehingga dapat menggunakan internet secara sehat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan datanya melalui wawancara mendalam (*in depth interview*) untuk mendapatkan informasi faktual tentang kegiatan literasi digital yang dilakukan oleh Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta dalam mewujudkan masyarakat berinternet secara sehat. Wawancara dilakukan terhadap 4 informan yang dianggap relevan, terdiri dari pihak Diskominfo SP Surakarta dan masyarakat kota Surakarta.

Sebagai pendukung kredibilitas hasil penelitian, peneliti juga mencari dokumen-dokumen terkait dari berbagai sumber untuk melengkapi data penelitian. Dokumentasi berupa buku, foto, website, arsip, majalah, media sosial dan sumber tertulis yang relevan dengan objek penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Literasi Digital Diskominfo SP Surakarta

Awalnya Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (DISKOMINFO SP) Kota Surakarta merupakan salah satu lembaga teknis daerah yang berdiri sebagai kantor pengolahan data elektronik. Kemudian pada tahun 2008 kantor PDE diubah menjadi lembaga teknis daerah yang berbentuk badan, yaitu Badan Informatika dan Komunikasi (BIK) hingga tahun 2009 diubah menjadi Dinas Komunikasi dan Informatika (DKI) (Diskominfo SP: 2018). Pada tahun 2011 DKI diubah menjadi Dinas Perhubungan dan Komunikasi (DISHUBKOM) hingga pada tahun 2017 kembali diadakan perubahan menjadi Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian (DISKOMINFO SP) Surakarta (Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Surakarta, 2018).

Diskominfo SP Surakarta melakukan literasi digital bagi masyarakat sebagai tanggung jawab menjalankan tugas pokok dan fungsinya (TUPOKSI) sebagaimana diatur dalam Peraturan Walikota Surakarta Nomor 27-C tahun 2016 yang berisi tentang Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta mempunyai tugas pokok menyelenggarakan urusan Pemerintahan Bidang Komunikasi dan Informatika, Bidang Statistik, dan Bidang Persandian berdasarkan asas otonomi daerah dan tugas pembantuan.

Untuk mendorong tercapainya masyarakat yang terliterasi digital secara baik Diskominfo SP Surakarta melakukan literasi digital dengan cara sosialisasi dan transformasi pelayaan publik. Sosialisasi dilakukan di lembaga pendidikan (formal) dan masyarakat (formal/ informal). Sejalan menurut (Suwarto, 2015) bahwa ada dua jalur yang dapat digunakan dalam pembelajaran literasi digital yaitu pendidikan sekolah (formal) dan masyarakat (formal/ informal). Selain itu sosialisasi juga dilakukan dengan menggunakan media sebagai sarana diseminasi agar dapat menjangkau khalayak secara luas. Tahun 2019 sosialisasi ditargetkan mencapai 300 orang dan tahun 2020 ditargetkan 1000 orang (Panut, personal communication, 2020).

Literasi digital yang dilakukan Diskominfo SP Surakarta dapat dilihat berdasarkan literasi digital yang ditawarkan ICT Watch, sebagai berikut: *Pertama,* Proteksi (*safeguard*): pada bagian ini Diskominfo SP Surakarta memberikan pemahaman tentang perlunya kesadaran dan pemahaman terkait dengan keselamatan dan kenyamanan siapapun pengguna internet, yakni privasi individu dengan mengontrol ekspos informasi tentang dirinya (pengguna internet). Tantangan di ranah maya yang menjadi perhatian Diskominfo SP Surakarta yang temasuk resiko personal dalam hal ini seperti *cyber bullying*, spam (pesan yang tidak diminta yang dikirim secara massal), dan *cyber crime*. *Kedua*, Hak-hak (*rights*): Sejumlah hak dasar dan perlu dihormati dari Masyarakat Kota Surakarta sebagai pengguna internet yaitu memiliki hak untuk berekspresi/ berkontribusi dengan menyuarakan pendapat atau aspirasi. *Ketiga*, Pemberdayaan (*empowerment*): Membantu pengguna untuk melakukan kinerja yang lebih produktif dan bermakna bagi diri, lingkungan atau masyarakat luas. Dalam hal ini, digunakannya produk digital sebagai sarana informasi, pembelajaran dan pelayan publik secara *online* berupa *website* atau aplikasi Solo Destination. Pada bagian ini ditekankan mengenai etika bermedia/ informasi yang menyoroti tentang hoaks dengan upaya untuk mengahadapinya dengan pilah-pilih informasi (*cross check* informasi) serta penekanan UU ITE.

Proses literasi digital yang dilakukan oleh Diskominfo SP Surakarta terhadap masyarakat Kota Surakarta dilakukan secara berjenjang. Mayes dan Fowler (Nasrullah et al.,

2017) merumuskan bahwa literasi digital dilakukan secara berjenjang. Jenjang literasi digital level pertama adalah *digital competence* (kompetensi digital), level kedua *digital usage* (penggunaan digital), dan level ketiga *digital transformation* (transformasi digital). Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan (Sulianta, 2020) bahwa literasi digital merupakan keterampilan yang bersifat multidimensi. Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit daripada jenjang sebelumnya. Adapun jenjang literasi digital yang dilakukan oleh Diskominfo SP Surakarta sebagaimana berikut:

a. Kompetensi Digital (*digital competence*)

Seseorang harus menguasai kemampuan dasar meliputi keterampilan, konsep, pendekatan dan etika ketika berhadapan dengan media digital. Keterampilan ini dapat meningkatkan seseorang ketika berhadapan dengan media digital baik mengakses, menyebarluaskan, memahami, membuat bahkan memperbarui isi media digital untuk pengambilan keputusan dalam hidupnya.

Pada jenjang pertama ini Diskominfo SP Surakarta memberikan pemahaman terhadap masyarakat terkait dengan sisi kognitif dan emosional. Positif negatif serta dampak penggunaan media digital beserta internetnya, pemahaman mengenai kompetensi dasar penggunaan media digital meliputi keterampilan tindakan manual, sikap kritis dan etika ketika berhadapan dengan media digital.

Kemampuan dasar terkait sisi kognitif dan emosional yang dipahamkan kepada masyarakat oleh Diskominfo SP Surakarta agar dapat menjadi bekal dan penguat bagi mereka dalam kehidupan bermedia digital khususnya bagi anak usia di tingkat SMP, mengingat anak di tingkatan SMP tergolong sebagai pengguna yang relatif baru dengan emosional yang kurang matang. Anak SMP perlu dikenalkan terlabih dahulu mengenai media digital yang mana secara emosional mereka masih labil (A. F. Ashidiqi, personal communication, 2020). Hal ini dikuatkan dengan pendapat (Potter & Byrne, 1998) bahwa anak-anak rentan terhadap informasi dan pesan media yang mereka terima, umumnya pengalaman anak-anak bermedia belum cukup memadai termasuk kecakapan dalam literasi media digital.

Keterampilan penggunaan media digital yang diajarkan Diskominfo SP Surakarta yaitu tindakan manual berupa praktek cara mencari berita benar atau palsu, verifikasi informasi pada laman-laman yang tepercaya dan praktek pengistalan aplikasi *Solo Destination*. Sehingga melalui praktek keterampilan penggunaan media digital tersebut sebagaimana yang disampaikan (A. F. Ashidiqi, personal communication, 2020) dapat diketahui bahwa rata-rata pada tingkatan ibu-ibu PKK sudah mampu mengoperasikannya, dari 100 orang yang hadir hanya terdapat 1 atau 2 persen saja yang tidak dapat menggunakan media digital. Namun pada tingkatan anak-anak di SMP keterampilan menggunakan media digital tidak dapat diketahui secara langsung berhubung di lingkungan sekolah pada saat sosialisasi Siswa/siswi tidak diperbolehkan membawa media digital.

Sikap ketika berhadapan dengan media digital yang diajarkan oleh Diskominfo SP Surakarta yaitu masyarakat ditekankan agar bijak dalam menggunakan media digital, bersikap hati-hati dalam mengkonsumsi informasi yang diterima dan tidak menyebarluaskan informasi palsu (*hoax*), perundungan siber (*cyber bullying*), memperhatikan publikasi terkait hal-hal yang menyangkut data pribadi dan tidak melakukan spam (pesan yang tidak diminta yang dikirim secara massal). Soal informasi palsu, Diskominfo SP Surakarta mengajarkan masyarakat untuk bersikap kritis dan skeptis terhadap informasi-informasi yang didapat. Masyarakat ditekankan untuk membaca memahami terlebih dahulu setiap informasi yang diterima tidak serta-merta menyebarkan informasi tersebut tanpa mengetahui kebenarannya, informasi yang diterima harus dilakukan *crosscheck* terlebih dahulu kebenarannya. Kasus yang terjadi di masyarakat Menurut (Panut, personal communication, 2020) kerap ditemukan pengguna internet membagikan informasi tanpa dibaca serta dipahami terlebih dahulu, padahal pesan yang dibagikan bisa berupa konten yang tidak etis walaupun kelihatan awalnya konten terlihat bagus.

Sejalan menurut (Tsaniyah & Juliana, 2019) satu elemen esensial litrerasi digital adalah kritik atau kritis dalam menyikapi konten. elemen ini menjadi elemen yang paling

menentukan dalam menangkal hoaks. Kritis artinya tidak menelan mentah-mentah informasi yang didapat dari internet, termasuk di media sosial dan aplikasi percapakan lainnya. Pengguna internet dipantik untuk selalu kritis dan skeptis, terutama pada konten-konten yang bersifat terlalu bombastis, kurang masuk akal. Sebab bisa jadi konten yang demikian mengandung hoaks atau informasi manipulatif yang kurang etis.

Selain itu, setiap pengguna perlu memahami etika berinternet yang biasa dikenal dengan istilah *netiquette* yang mana pada dasarnya merupakan pengejawantahan etika di dunia realitas kedalam aktivitas di dunia maya. *Netiquette* didefinisikan sebagai etika berkomunikasi yang diimplementasikan di internet (Nasrullah, 2015). Salah satu yang perlu diperhatikan dalam etika beriternet adalah jejak digital, tidak dapat dihapuskan dan menjadi jejak digital yang dapat ditelusuri. Perlunya pengguna internet untuk memperhatikan sesuatu yang akan diunggah (Panut, personal communication, 2020).

Sebagai acuan etika ketika berhadapan dengan media digital, Diskominfo SP Surakarta memberikan pemahaman mengenai Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dalam menggunakan media digital. Pemahaman akan UU ITE menjadi sesuatu yang sangat penting diketahui masyarakat. Terdapat pasal beserta sanksinya yang dapat menjerat pengguna dalam menggunakan media digital apabila disalahgunakan tidak mematuhi aturan yang terdapat dalam UU ITE. Salah satu tujuan UU ITE adalah untuk memberikan rasa aman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi. Undang-undang tersebut adalah UU No. 19 tahun 2016 tentang perubahan atas undang-undang nomor 1 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik.

b. Penggunaan Digital (*digital usage*)

Jika seseorang telah memiliki kompetensi digital dan memiliki keterampilan bermedia digital maka ia akan dapat memanfaatkan media digital untuk aktivitas produktif, profesionalitas dan pengembangan diri tidak hanya untuk penggunaan konsumtif. Praktek keterampilan penginstalan aplikasi *Solo Destination* pada jenjang kompetensi pertama secara tidak langsung juga telah mengajarkan masyarakat pada

jenjang kedua yakni penggunaan digital (*digital usage*) untuk tujuan produktif maupun profesional. Penggunaan digital merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital seseorang yang berhubungan dengan konteks tertentu. Maksud Konteks tertentu adalah Seseorang dapat menerapkan platform yang terdapat dalam media digital untuk tujuan produktif atau profesional.

Penerapan *platform* media digital untuk tujuan produktif dan profesional yang diajarkan oleh Diskominfo SP Surakarta adalah penggunaan aplikasi *Solo Destination* dan *website* milik Pemerintah Kota Surakarta yang dikelola Bidang Komunikasi. Melalui aplikasi dan *website* tersebut masyarakat dapat menggunakannya untuk kebutuhan produktivitas maupun profesional seperti sarana mendapatkan informasi, sarana melakukan transaksi pembayaran pajak, mengurus perizinan, dan lain sebagainya yang bersifat layanan publik.

Penggunaan secara produktif atau profesional lainnya melalui aplikasi tersebut masyarakat dapat berkontribusi sebagai kontrol sosial melalui *tools* aduan aspirasi yang terdapat dalam *website* dan aplikasi tersebut. Masyarakat khsusunya bagi kalangan pelajar juga dapat memfungsikan media tersebut sebagai media pendidikan/ pembelajaran. Hal tersebut menjadi inovasi dari Pemkot Surakarta yang sedang digencarkan oleh Walikota Surakarta. Sehubungan dengan wabah pandemi Covid-19, Kota Surakarta sebagai daerah yang juga terdampak dengan adanya Covid yang tidak memungkinkan adanya pertemuan tatap muka secara langsung di sekolah. Siswa/ Siswi di Kota Surakarta diajarkan melakukan pembelajaran secara daring dan belajar melalui Radio Konata yang dapat diakses melalui aplikasi *Solo Destination* atau *Streaming* lewat *konata.surakarta.go.id* dan frekuensi 100.6 FM.

c. Transformasi Digital (*digital transformation*)

Jenjang teratas ini merupakan kemampuan menggunakan media digital untuk melakukan inovasi dan kreativitas bagi masyarakat luas (Nasrullah et al., 2017). Adaptasi masyarakat terhadap teknologi digital merupakan bagian dari transformasi digital. Sejatinya transformasi digital merupakan bagian dari proses teknologi yang tinggi, yang

mana juga merupakan perubahan yang berkaitan dengan penerapannya pada seluruh aspek kehidupan yang terdapat dalam masyarakat, termasuk pelayanan publik. Pada akhirnya transformasi digital merupakan penggambaran secara total atau secara keseluruhan efek digitalisasi bagi masyarakat (Wantiknas, 2020: 6). Dalam artian, transformasi digital merupakan perubahan yang terjadi dalam sebuah sistem atau alur proses yang semula menggunakan cara manual lalu bertransformasi ke sistem yang lebih mudah dan mereduksi proses manual yang tidak perlu dan terkesan lambat. Transformasi digital sekarang selalu dikaitkan dengan kemudahan pemakaian aplikasi maupun web dalam *smartphone* yang bagi penggunanya.

Diskominfo SP Surakarta melakukan transformasi digital dalam tugasnya menyelenggarakan urusan pemerintahan Bidang Komunikasi dan Informatika, Bidang Statistik, dan Bidang Persandian berupa digitalisasi informasi dan pelayanan publik. Gambaran transfomasi digital yang terjadi dapat dilihat dari segi informasi dan pelayanan yang disuguhkan Diskominfo SP Surakarta melalui aplikasi maupun *website*, yang kemudian membawa efek transformasi digital terhadap aktivitas dalam kehidupan masyarakat dari manual menjadi digital. Dalam transformasi digital tersebut dilakukan kolaborasi antar Dinas Pemerintah Kota Surakarta yang semua layanannya terintegrasi dalam satu aplikasi atau situs web. Transformasi digital (Tim Humas Wantiknas, 2020) dilakukan pemerintah sebagai upaya peningkatan kinerja terhadap kualitas pelayanan terhadap masyarakat.

Pemerintah Kota Surakarta terus berproses memodernisasi layanan-layanan publik yang dimiliki dengan melakukan inovasi-inovasi dalam pelayanannya. Digitalisasi pelayanan diterapkan melalui penggunaan fasilitas teknologi informasi yang tidak melulu megharuskan pertemuan secara tatap muka antara pemohon dan petugas loket di berbagai Organisasi Perangkat Daerah (OPD). Sebagaimana yang disampaikan oleh Wakil Wali Kota (Wawali) Achmad Purnomo (At, 2019) percepatan inovasi ini dibutuhkan untuk menjawab kebutuhan masyarakat terhadap layanan publik yang berkualitas. Apalagi selama ini layanan publik kesannya lambat dan berbelit. Dengan demikian diharapkan

efektivitas, efisiensi dan transparansi yang menjadi pelayanan tersebut bisa dinikmati sebesar-besarnya oleh warga.

Adaptasi masyarakat terhadap Informasi dan layanan publik melalui aplikasi *Solo Destination* dan *website* tersebut merupakan penggambaran transformasi digital yang dilakukan Diskominfo SP Surakarta terhadap masyarakat luas Kota Surakarta dengan kemampuan inovasi maupun kreativitas. Penerapannya pada seluruh aspek aktivitas yang terdapat dalam masyarakat pada akhirnya menggiring masyarakat Kota Surakarta pada penggunaan media digital atau internet secara sehat.

Masyarakat Berinternet Sehat

Internet sehat dan aman memiliki arti menggunakan internet secara beretika agar terhindar dari pengaruh konten negatif dan kejahatan siber (Kemenkominfo, 2013). Sedangkan menurut (Amarudin & Atri, 2018) Internet sehat adalah penggunaan internet sesuai dengan batas-batasnya, beretika dan tidak membuat seseorang menjadi antisosial. Dapat memberikan manfaat di antaranya untuk untuk menambah pengetahuan, belajar, dan mendukung aktivitas positif (pendidikan, sosial, budaya, komunikasi).

Sedangkan internet tidak sehat adalah penggunaan internet dengan kategori: Mengakses pornografi dan konten-konten ilegal (negatif), menggunakan internet tanpa mengikuti jalur etika yang ada, penggunaan internet yang tidak memilliki manfaat untuk dirinya dan lingkungan, dan melanggar hak cipta orang lain.

Internet sehat (Amarudin & Atri, 2018) dapat memberikan manfaat di antaranya untuk untuk menambah pengetahuan, belajar, dan mendukung aktivitas positif (pendidikan, sosial, budaya, komunikasi). Upaya Penggunaan internet sehat melalui literasi digital kepada masyarakat telah memberikan manfaat bagi masyarakat Kota Surakarta untuk menambah pengetahuan menggunakan internet sebagai sarana pembelajaran dan mendukung aktivitas positif lainnya yakni komunikasi, sosial, dan kebudayaan.

Faktor yang mempengaruhi penyalahgunaan internet meliputi faktor internal, yaitu: keadaan perasaan yang bersangkutan dan kurangnya pengetahuan tentang masalah internet itu sendiri. Kemudian faktor eksternal, yaitu: keluarga, pergaulan, dan media (Fajarwati,

2011). berdasarkan pernyataan tersebut, untuk menghindari adanya penyalahgunaan media digital beserta internetnya Diskominfo SP Surakarta pada faktor internal, Diskominfo SP Surakarta memberikan pemahaman dan penguatan mengenai kompetensi literasi digital kepada masyarakat secara individu seperti pada ulasan jenjang literasi digital pertama di atas. Faktor eksternalnya, Diskominfo SP Surakarta memberikan pemahaman literasi digital terhadap subjek pelaksanaan literasi digital yakni pendidikan formal (SMP) dan masyarakat formal/ informal (Ibu PKK dan masyarakat Kota Surakarta secara umum).

KESIMPULAN

Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta melakukan literasi digital sebagai upaya mewujudkan masyarakat secara sehat berinternet. Literasi digital dilakukan dengan sosialisasi secara tatap muka maupun melalui media-media publikasi yang dimiliki Pemkot Surakarta bagi masyarakat (formal/informal) yakni Ibu PKK dan masyarakat secara umum serta lembaga pendidikan (formal) SMP di Kota Surakarta. Serta didukung dengan dilakukannya transformasi digital oleh Diskominfo SP Surakarta dalam layanan informasi atau layanan publik.

Literasi digital dilakukan secara berjenjang, jenjang *pertama* kompetensi digital, dalam hal ini masyarakat diedukasi berkaitan dengan sisi kognitif, emosional, keterampilan, kritis terhadap informasi, serta etika berdasarkan pemahaman tentang UU ITE ketika berhadapan dengan media digital. *kedua* masyarakat diedukasi menggunakan media digital untuk aktivitas produktif maupun profesional sebagai media informasi, pembelajaran anak-anak melalui Radio Konata, transaksi elektronik melalui pemanfaatan aplikasi Solo Destination atau *website* Pemerintah Kota Surakarta. *Ketiga* Diskominfo SP Surakarta melakukan transformasi digital berupa digitalisasi informasi dan pelayanan publik dengan Oganisasi Perangkat Daerah (OPD) Kota Surakarta yang terintegrasi dalam satu aplikasi yaitu Solo Destination dan *website* www.surakarta.go.id.

Melalui literasi digital tersebut menjadikan masyarakat menggunakan internet secara sehat dalam melakukan aktivitas di kehidupannya baik secara individu maupun sosial sesuai

aturan, etika, dan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Hingga penggunaan internet oleh masyarakat Kota Surakarta digunakan secara sehat dan berdampak positif.

Saran

a. Literasi digital Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta dapat dikembangkan dengan melakukan kerja kolaborasi dengan institusi, lembaga, komunitas pegiat literasi digital di Kota Surakarta, juga menggandeng institusi pemerintahan lainnya.
b. Memaksimalkan pemanfaatan media publikasi yang dikelola Dinas Komunikasi, Informatika, Statistik dan Persandian Surakarta baik media luar ruang maupun media elektronik sebagai sarana sosialisasi literasi digital dengan cara pembuatan konten-konten audio visual yang lebih menarik. Sehubungan dengan semakin akrabnya konsumsi media digital atau media sosial oleh masyarakat utamanya di kalangan anak muda.
c. Peserta yang telah mengikuti sosialisasi hendaknya dilakukan evaluasi dan pemantauan lebih lanjut agar masyarakat benar-benar dapat tersosialisasikan literasi digital.
d. Sosialisasi tatap muka dilanjutkan di tingkat kelurahan, RT maupun RW sehingga mampu menjangkau sampai lini bawah masyarakat bagi Ibu-ibu PKK, karangtaruna, keluarga dan lain sebagainya

DAFTAR PUSTAKA

Amarudin, A., & Atri, Y. (2018). Analisis Penerapan Mikrotik Router Sebagai User Manager Untuk Menciptakan Internet Sehat Menggunakan Simulasi Virtual Machine. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, *9*(1), 62–66.

Ashidiqi, A. F. (2020). *Wawancara* [Personal communication]. Pada tanggal 3 Juli 2020 di Kantor Diskominfo SP Surakarta.

Astuti, E. Z. L. (2019). Gerakan Literasi Digital; Studi Pemberdayaan Pemuda Melalui Prgram Sistem Informasi Potensi Kreatif di Klulon Progo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, *3*(2), 338.

At, A. (2019). *Menggaungkan Layanan Digital*. https://surakarta.go.id/?p=14795. Diakses tanggal 10 Oktober 2021.

Daryono. (2017). Literasi informasi Digital: Sebuah Tantangan Bagi Pustakawan. *Tik Ilmeu: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, *1*(2), 92.

Devega, E. (2017). Lawan Konten Negatif dengan Literasi Digital. *Sorotan Media*. https://kominfo.go.id/content/detail/10814/lawan-konten-negatif-dengan-literasi-digital/0/sorotan_media. Diakses tanggal 20 Oktober 2021.

Dewi, R. L. (2018). *Kompetensi Literasi Digital di Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Universitas Islam Indonesia Yogyakarta)* [Skripsi]. Universitas Islam Negeri Yogyakarta.

Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian Surakarta. (2018). *Profil Diskominfo SP Kota Surakarta Tahun 2018*. Diskominfo SP Surakarta.

Fajarwati, M. (2011). *Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Remaja dalam Berinternet Sehat di Surabaya (Studi Kualitatif Tentang Pola Komunikasi Orang Tua dengan Anak Remaja dalam Berinternet Sehat di Surabaya)* [Skripsi]. Universitas Pembangunan Nasional.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2021). Statistik Aduan. *Statistik Aduan Keseluruhan*. https://www.kominfo.go.id/statistik. Diakses tanggal 15 Oktober 2021.

Kim, J., & Harikadis, P. M. (2009). The Role of Internet User Characteristics and Motives in Exsplaining Three Dimensions of Internet Addiction. *Jurnal of Computer-Mediated Communication*, *14*(4), 988.

Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku Ragam, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra. *Kajian Ilmu Komunikasi*, *47*(2), 159.

Kurnia, N., Engelbertus, W., Wisnu, M. A., & Intania, P. (2019). *Literasi Digital Keluarga: Teori dan Praktik Pendampingan Orangtua Terhadap Anak dalam Berinternet*. Gadjah Mada University Press.

Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Simbiosa Rekatama Media.

Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., & Miftahussururi (Eds.). (2017). *Gerakan Literasi Nasional*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Panut. (2020). *Wawancara* [Personal communication]. Pada tanggal 1 Juli 2020 di Kantor Diskominfo SP Surakarta.

Potter, W. J., & Byrne, S. (1998). *Media literacy*. Sage Publications Thousand Oaks, CA.

Pratama, B. I. (2017). *Etnografi Dunia Maya Internet*. UB Press.

Sulianta, Dr. F. (2020). *Literasi Digital, Riset, Perkembangannya dan Perspektif Social Studies*. Feri Sulianta.

Suwarto, D. H. (2015). *Membangun Karakter Bangsa Melalui Literasi Digital; Prosiding Seminar Nasional Kontribusi Ilmu-ilu sosial dala Percepatan Pebangunan Indonesia Berartabat*. UNY.

Tim Humas Wantiknas (Ed.). (2020). *Transformasi Digital untuk Pelayanan Publik* (Januari). Dewan TIK Nasional.

Tsaniyah, N., & Juliana, K. A. (2019). Literasi Digital Sebagai Upaya Menangkal Hoaks di Era Disrupsi. *Al-Balagh*, *4*(1), 129.

Wicaksono (Ed.). (2019). *Demokrasi Damai Era Digital* (I, p. 61). Siberkreasi.

Wilantika, N., Nurmalasari, M., & Wibisono, S. B. (2019). Edukasi Penggunaan Internet Sehat, Aman dan Produktif Melalui Kelompok Majelis Taklim. *Ekonomikawan*, *19*(2), 190.