

Urgensi Pendidikan Literasi Media Digital untuk Meningkatkan Tingkat Kecakapan Digital

The Urgency of Digital Media Literacy Education to Increase Digital Proficiency Level

Yera Yulista

IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, Indonesia

Abstract

Advances from the internet are also used to carry out actions that harm others, both in disseminating information that contains elements of lies, actions to bring down others, pornography, fraud, means of conflict, crime and various other kinds of commendable actions. This is of course very disturbing to the community, if the solution to this problem is not taken seriously, it will be feared that the same thing will continue to happen. Therefore, support from all parties is urgently needed for solutions to the misuse of internet media so that people can feel at peace being part of a virtual society. The Ministry of Communication and Informatics in order to understand the problem in collaboration with the Network of Digital Literacy Activists (Japelidi) and Siberkreasi compiled four modules which will become a program to increase public knowledge in using digital media so that it will increase the level of skill/intelligence in accessing the internet which is in the first step This program is formulated in the form of a module consisting of four module titles, namely the Digital Media Proficiency Module, the Digital Media Culture Module, the Digital Media Ethics Module, and the Digital Media Safe Module.

Keywords

Virtual world,
Digital media literacy

Abstrak

Kemajuan teknologi memudahkan akses untuk saling berkomunikasi dan berbagi informasi, kemajuan teknologi ini jelas akan berdampak pada semakin dipermudahnya aktivitas manusia baik untuk urusan pribadi maupun urusan organisasi sehingga pekerjaan jauh lebih efektif dan efisien didapatkan. Namun sayangnya dibalik kemudahan tersebut kemajuan teknologi dari internet ini juga dimanfaatkan untuk melakukan tindakan yang merugikan orang lain baik dalam penyebaran informasi yang mengandung unsur kebohongan, aksi untuk menjatuhkan orang lain, pornografi, kecurangan, sarana konflik, kriminalitas serta beragam macam aksi tidak terpuji lainnya. Hal ini tentunya sangatlah meresahkan masyarakat, jika solusi masalah ini kurang ditanggapi dengan serius maka akan dikhawatirkan hal yang sama akan terus terulang. Oleh sebab itu sangat diperlukan dukungan dari semua pihak untuk solusi menghadapi penyalahgunaan media internet ini agar masyarakat dapat merasa damai menjadi bagian dari masyarakat maya. Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam rangka memahami masalah tersebut bekerjasama dengan Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) dan Siberkreasi menyusun empat modul yang akan menjadi sebuah program untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam menggunakan media digital sehingga akan meningkatkan tingkat kecakapan/kepintaran dalam mengakses internet yang pada langkah awal program ini dirumuskan dalam bentuk modul yang terdiri dari empat judul modul yakni Modul Cakap Bermedia Digital, Modul Budaya Bermedia Digital, Modul Etis Bermedia Digital, dan Modul Aman Bermedia Digital.

Keywords

Dunia Maya,
Literasi Media Digital

Korespondensi

Yera Yulista

yeraulista@iainsasbabel.ac.id

Pendahuluan

Saat ini kita sudah masuk pada era informasi. Era yang sangat membantu kita mudah dalam mengakses informasi dari manapun, kapanpun dan termasuk jenis apapun dari informasi tersebut. Siapapun dapat mengakses informasi selama ada perangkat yang mendukung untuk mencapai informasi tersebut. Era ini jelas menunjukkan adanya kemudahan dalam akses berkomunikasi. Komunikasi menurut pendapat Cherry (1957) adalah usaha untuk membuat suatu satuan sosial dari individu dengan menggunakan bahasa atau tanda. Memiliki bersama serangkaian peraturan untuk berbagai kegiatan mencapai tujuan (Gumelar., 2013). Dari komunikasi inilah maka kebutuhan untuk berbagi ataupun mendapatkan informasi sangat mudah didapatkan sehingga sekat-sekat jarak antar wilayah, pulau hingga antar negara tidaklah menjadi masalah, istilah *global village* pun memang tepat adanya untuk disandang karena batasan jarak tidaklah berarti lagi karena dengan adanya kehadiran media internet akan terasa tetap dekat satu sama lainnya selama ada kemudahan untuk menjangkau akses interaksi, komunikasi dan berbagi informasi.

Dengan mudahnya akses penggunaan perangkat teknologi maka semakin mudah pula mendapatkan akses informasi bahkan kita sudah pada tahap “kebanjiran” informasi sehingga tidak menutup kemungkinan akan terjadinya *overlapping* informasi, misinformasi hingga disinformasi, belum lagi adanya inovasi teknologi informasi yang terus menerus semakin memudahkan kita untuk terkoneksi antara individu satu dengan individu sehingga semakin mudah pula pencapaian dari tujuan masing-masing individu. Era sekarang segala kebutuhan manusia dimudahkan dengan adanya media digital yang cukup terbantu dengan munculnya istilah *Artificial Intelligence* sehingga tepatlah adanya jika kita mengatakan bahwa sekarang kita berada pada era IoT (*Internet of Things*).

Artificial Intelligence (AI) sendiri merupakan perangkat lunak atau program computer dengan mekanisme untuk belajar, kemudian pengetahuan tersebut digunakan untuk mengambil keputusan dalam situasi baru, seperti yang dilakukan manusia atau menurut pendapat Lasse Rouhiainen (2018) *Artificial Intelligence (AI)* adalah kemampuan dari mesin dengan menggunakan algoritma untuk belajar dari data, dan menggunakan apa yang telah dipelajarinya untuk mengambil keputusan seperti yang dilakukan manusia. AI adalah system yang berfikir seperti manusia; system yang bertindak seperti manusia; system yang berfikir rasional; dan system yang bertindak secara rasional “(Arif, 2019). Adanya kehadiran AI ini cukup membantu semua sector kehidupan baik disektor bisnis, kesehatan, pendidikan, keuangan, smartphone, PR dan bidang lainnya. Sehingga era sekarang sudah jauh berubah dengan era sebelumnya dan mau tidak mau manusia harus menyesuaikan dengan era dimana dia hidup sekarang. Katakanlah dulu fungsi internet bukanlah segalanya tempat untuk mengakses kebutuhan manusia namun apa yang sekarang tidak tercover oleh internet baik hanya untuk sekadar ajang silaturahmi, tempat bertransaksi bisnis, menuangkan hobi, sarana mendapatkan ilmu serta sarana lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan manusia itu sendiri.

Namun sayangnya dibalik kemudahan dalam teknologi tersebut justru semakin memudahkan pula munculnya tindakan-tindakan tidak terpuji yang dilakukan oleh pihak-pihak tertentu dengan tujuan untuk meraup keuntungan pribadi atau kelompok, memecahkan masyarakat dengan beragam aksi kejahatan ataupun melakukan perilaku menyimpang yang meresahkan masyarakat. Penggunaan internet ibarat pisau bermata dua akan kita gunakan untuk hal yang bernilai positifkah atau justru untuk hal yang negative.

Beruntungnya jika penggunaan internet itu dapat berimbas pada kebaikan hidup seseorang sehingga orang tersebut akan merasa sangat terbantu dengan hadirnya media ini, seorang individu dapat belajar dari individu lainnya dalam menularkan nilai-nilai kebaikan dalam hidup namun alangkah sangat menakutkannya ketika kehadiran internet ini justru berakibat fatal pada kehidupan seseorang sehingga lebih parahnya berimbas pada nyawa seseorang sehingga ini adalah hal yang sangat menakutkan, perlu diwaspadai dan segera dibenahi sehingga tepatlah jika dikatakan perlu tindakan yang cukup bijak ketika telah berinteraksi dengan media yang satu ini. Apa yang tidak muncul di dalam dunia maya ini? Segala hal yang baik maupun yang bathil bercampur satu sehingga memang harus pintar-pintar dalam menggunakan media ini. Ya jika orang yang sudah dewasa anggap saja sudah jauh lebih paham menyikapi hal yang diinformasikan maka mereka jauh lebih hati-hati dalam bertindak namun bagaimana dengan usia anak-

anak maupun remaja yang masih labil maka sangat perlu pendampingan dari orang tua sehingga mereka jauh lebih aman untuk tidak melakukan perbuatan buruk atau terhindar dari sasaran pelaku kejahatan.

Untuk di Indonesia sendiri pengguna internet adalah 73,7% dari total populasi penduduk di Indonesia jelas ini menunjukkan bahwa penduduk Indonesia mayoritas sudah sangat akrab dalam menggunakan media internet. Oleh sebab itu karena internet sudah menjadi bagian keseharian kehidupan maka sangat perlu mengenal karakter dari internet sendiri, hal apa saja yang muncul dari masyarakat di media ini. Sekali lagi hal ini tidaklah sesederhana yang difikirkan karena menggunakan internet bukan hanya diukur dari seperti apa kita pandai mengakses informasi pastinya lebih dari itu bagaimana kita dapat dengan aman menggunakan media internet, tentunya ini menjadi poin yang tidak jauh lebih penting. Menyikapi hal ini tentunya masyarakat harus terus dapat diedukasi baik bermula dari lingkungan yang paling terdekat yakni keluarga hingga ketahap lingkungan luar yang lebih luas lagi.

Era informasi adalah era dimana semua orang dapat mengakses informasi tanpa batas. Informasi sekarang sudah “dikemas” sebagai kebutuhan bukan hanya yang sifatnya selingan saja apalagi akses media internet saat ini dengan mudah dibawa kemana-mana misalkan melalui HP. Menyerap informasi adalah fitrah manusia karena dari serapan informasi itulah manusia dapat berfikir, merenung hingga bertindak. Jacques Ellul memberi pernyataan kalau kita ingin menggambarkan zaman ini maka gambaran yang terbaik untuk dijelaskan mengenai suatu realitas masyarakat adalah masyarakat dengan system teknologi yang baik atau masyarakat teknologi (Ellul, 1980:1), sedangkan menurut Gaulet (1977:7) untuk mencapai masyarakat teknologi maka suatu masyarakat harus memiliki sistem teknologi yang baik (Bungin, 2008). Sayangnya ditengah tengah semangatnya menghadapi kemajuan teknologi justru karena masih minimnya kepiawaian dalam menyerap informasi maka tidak sedikit yang berujung pada konflik bahkan mengarah pada tindak kriminal.

Kemudahan dalam mengakses informasi juga semakin memudahkan setiap masyarakat untuk berperan sebagai jurnalis warga. Dimana masyarakat dapat berperan seperti dalam menjalankan tugas kejournalisan seperti masyarakat dapat saja menulis dalam blog atau mengupload video di youtube, hal ini semakin membuka ruang semakin melebarkan kran-kran informasi sehingga perlu dicek dan ricek juga kebenaran informasi tersebut guna menghindari dampak terpaan dari berita hoax, fitnah, adu domba, provokasi yang dapat memunculkan disintegrasi bangsa, namun disisi lain kehadiran jurnalis warga juga patut diperhitungkan karena perannya dapat saja membantu para professional jurnalis untuk mendapatkan akses informasi (sumber berita) untuk dijadikan bahan berita.

Dari apa yang penulis paparkan diatas sebenarnya ketika bergabung didunia maya maka ibarat kita hadir didunia nyata saja yang bisa saja berseliweran informasi lewat dengan jumlah yang banyak menimpa kita. Pada kesempatan kali ini penulis tertarik mengangkat beragam peristiwa yang terjadi di masyarakat berupa perilaku negative/buruk yang sempat ramai dibicarakan oleh public dimana sejumlah aksi ini dilakukan melalui media internet:

1) *Hoax atau Fake News*, berita bohong adalah hal yang informasi yang sangat banyak kemunculannya di internet. Suatu kebohongan sangat jelas merupakan perbuatan yang sangat dilarang karena ini merupakan cerminan perbuatan tidak jujur yang dapat merugikan banyak orang. Mengapa tidak? Imbas dari berita bohong ini akan berimbas pada kebohongan selanjutnya, munculnya fitnah, prasangka buruk, kepanikan. Kita ambil contoh saja berdasarkan berita yang diangkat oleh Nasional Tempo.co pada Selasa 2 Februari 2021 menuliskan bahwa Kominfo menemukan 1.402 berita Hoaks yang muncul dalam isu Covid -19 yang muncul dari periode 23 Januari 2020 hingga 1 Februari 2021 (<http://nasional.tempo.co/read/1429014/kominfo-temukan-1-402-hoaks-soal-covid-1>). Dapat dibayangkan betapa mirisnya kita melihat kondisi yang ada ditengah musibah yang melanda negeri kita masih ada saja pihak yang dengan isengnya menuliskan berita yang merugikan masyarakat, dari sejumlah kasus ini juga diberitakan sudah ada kasus yang masuk kejalur hukum. Motif melakukan kebohongan ini sangat beragam dari ada yang hanya sekedar iseng untuk menaikan pamor atau lebih populer dengan sebutan istilah pansos atau sampai kepada motif sakit hati yang ingin memecahkan masyarakat. Motif ini dilakukan menyesuaikan dengan motif masing-masing pelaku.

2) *Bullying* , adalah perilaku lain yang muncul di dunia maya. Aksi berupa pengejekan atau mengolok-olok seseorang baik karena tampilan fisik, status dan sebagainya juga sangat sering kita temui didunia maya. Aksi yang menganggap korban *bullying* ini rendah, tidak ada nilai jelas merupakan bentuk dari kejahatan verbal yang sangat rentan menyerang psikologis seseorang yang dapat saja bagi korban *bullying* apabila tidak kuat mentalnya dalam menghadapi aksi perudungan ini dapat saja melakukan aksi bunuh diri karena merasa stress ,depresi dengan kejadian yang menimpanya. Apabila kita berbicara *bullying* tindakan menghina orang ini dapat saja yang menjadi sasaran bukan hanya perindividu tetapi juga menyerang suatu kelompok. Aksi yang merusak nama orang dan merupakan perbuatan tidak menyenangkan ini juga sudah banyak yang dilanjutkan kasusnya ke jalur hukum karena aksi ini dapat tersandung ke ranah UU ITE.

3) Penipuan online, aksi kejahatan online juga tidak pelak sering terjadi. Media massa menginformasikan agar kita sebagai warga untuk berhati-hati. Penipuan online ini juga ada yang berkedok menyerang masalah pribadi seseorang hingga menyerang suatu kelompok. Modus penipuan online ini umumnya berujung pada motif ekonomi karena ingin menghabiskan harta korban. Dalam aksi penipuan online ini platform situs pertemanan disinyalir menjadi sumber masalah artinya bermula dari keinginan mencari teman atau pasangan hidup sehingga si korban termakan bujuk rayu sehingga berimbas pada kerugian materi. Aksi lain diantara bentuk penipuan online adalah arisan online, belanja online.

Saat ini ramai kembali pemberitaan tentang penipuan dari situs belanja online. Beberapa kejadian warga yang diberitakan dimedia massa terkait permasalahan antara kurir dengan buyer yang merasa rugi karena ditipu dalam transaksi belanja onlinenya. Sayangnya kasus ini berujung pada ranah hukum akibat dari minimnya informasi pengguna tentang aturan dalam belanja online sehingga memunculkan tindak ancaman kepada beberapa kurir, peristiwa ini pun direkam diviralkan kembali kepada netizen dan dilaporkan kepada pihak berwajib sebagai perbuatan yang tidak menyenangkan.

4) Kekerasan seksual, tidak sedikit aksi ini juga banyak muncul di media internet. Situs pornografi, situs kencan, situs aborsi ramai dibuat oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang hanya ingin mendapatkan keuntungan pribadi saja. Aksi ini jelas juga akan meninggalkan sisa trauma bagi korban bahkan ada yang berujung pada peristiwa pembunuhan. Tindakan tidak senonoh ini jelas muncul karena sangat mudahnya kita mendapatkan informasi dari akses seluruh penjuru dunia. Tidak sedikit berita tentang tindakan ini ramai diberitakan karena dilakukan oleh pelaku setelah mengakses media internet. Hal ini tentunya menjadi ancaman tersendiri apabila tidak dilakukan penanganan sejak dini guna menghindari hal –hal yang tidak diinginkan.

5) Hasut, penulis lebih tertarik mengambil kata ini. Perbuatan menghasut orang lain, mengajak orang lain berfikir sama seperti apa yang dia pikirkan dengan maksud untuk menjatuhkan seseorang atau sekelompok orang juga ramai muncul di internet. Ambil contoh ada beberapa vlog yang sengaja dibuat hanya untuk memecahkan ummat, memecahkan bangsa. Aksi yang dilakukan adalah melalui istilah cuci otak. Cuci otak adalah pemebntukan paradigm, cara berpikir atau keyakinan yang berbeda dari sebelumnya dengan tujuan agar apa yang ditanamkan *brainwasher* tentang paradigma dan keyakinan baru menjadi tata nilai dan kepercayaan baru sesuai dengan keinginan *brainwasher* yang sangat mengikat pada otak manusia-manusia yang dicuci otaknya- sehingga cenderung akan menganggap paradigma dan keyakinan sebelumnya adalah salah (Waid, 2012). Hal ini harus disikapi dengan hati-hati karena jangan sampai hal ini justru akan menghancurkan kita. Oleh karena itu perlu perimbangan informasi dengan cara mengecek dari sumber lainnya sehingga tidak menjadi korban hasut yang akan menularkan kebencian kepada orang lain.

Itulah beberapa contoh kasus yang sering muncul diberitakan ditengah masyarakat. Dari sejumlah kasus yang dipaparkan diatas pada akhirnya kita dapat memahami bahwa realitas didunia maya sama menyeramkannya dengan realitas yang ada didunia nyata. Kejahatan , perilaku yang tidak beretika didunia maya dapat saja berujung pada aksi nyata didunia sebenarnya. Ketika masih munculnya korban dari perbuatan-perbuatan buruk ini jelas menunjukkan masih belum cakupnya kita dalam menggunakan internet ini sehingga munculah korban yang kan merusak psikis atau fisik seseorang, memunculkan konflik dan dapat memecahkan bangsa. Oleh sebab itu menyikapi hal ini perlu dukungan dari semua elemen masyarakat karena jika maslah ini terus terjadi akan menghancurkan generasi yang akan datang dan hal ini perlu kita waspadai tentunya. Dari sini permasalahan ini bukanlah menjadi tugas pemerintah saja untuk

menyelesaikan namun semua pihak harus peduli.

Keluarga sebagai lingkungan terkecil juga sangat diharapkan perannya untuk saling menjaga anggota keluarga guna terhindar dari aksi penggunaan internet yang tidak tepat. Dibekali dengan nilai-nilai agama untuk menguatkan perilaku sesuai dengan tuntunan agama. Begitupun juga di lingkungan akademisi hal ini perlu juga untuk selalu diingatkan para pendidik guna menyelamatkan anak didik. Kesimpulannya semua pihak harus peduli guna menyelamatkan warga sehingga warga tetap aman hidup berdampingan dengan adanya kehadiran media internet.

Masyarakat Dunia Maya

Berbicara tentang internet tidak akan lepas kita berbicara tentang dunia maya. Dunia maya yang didalamnya kita dapat dengan mudah terhubung dengan milyaran orang didunia ini bahkan lebih mudah akses berkomunikasinya, lebih cepat timbal baliknya meskipun melalui perangkat media. Perkembangan teknologi adalah ciri dari masyarakat didunia maya yang sebenarnya. Dimana melalui teknologi tersebut munculah masyarakat yang saling berinteraksi, terhubung dengan adanya wadah dari media komunikasi tersebut. Walaupun kita tahu bahwa dalam aksinya interaksi tersebut dapat diteruskan dalam kehidupan nyata. Dalam dunia maya juga terdapat kebudayaan, ciri khas dari perilaku, norma-norma yang ditunjukkan kepada masyarakat maya lainnya atau yang ditularkan kepada masyarakat maya lainnya sehingga masyarakat maya ini pada akhirnya akan membentuk ciri kekhasan mereka dalam berinteraksi antara manusia satu dengan manusia lainnya dalam konteks di dunia maya ini.

Masyarakat dunia maya pada dasarnya menciptakan *culture universal* arti budaya universal ini berlaku bagi siapapun yang pada umumnya muncul dalam kehidupan dunia maya. Berikut kultur yang ada di dalam dunia maya :

1. Peralatan atau perlengkapan hidup masyarakat dunia maya adalah teknologi informasi yang populer dengan sebutan mesin computer serta mesin-mesin (media) elektronik lain yang membantu kerja atau dibantu oleh mesin computer. Mesin-mesin itu pun memproduksi diri sampai pada tingkat yang diinginkan.
2. Mata pencaharian dan sistem-sistem ekonomi. Masyarakat maya memiliki mata pencaharian yang sangat menonjol dan spesifik dalam bentuk menjual jasa dengan sistem ekonomi substitusi. Misalkan seseorang menggunakan jaringan dari sebuah provider maka dia memberi substitusi jasa penyewaan. Namun pemilik website dapat menjual space yang dimilikinya kepada orang lain sebagai sub jaringan atau sekadar memasang iklan disana. Pemilik website juga dapat secara langsung menjual jasa kepada masyarakat luas yang ingin mengakses informasi dari website tersebut.
3. Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah bentuk sistem kelompok jaringan baik intra maupun antar jaringan yang ada dalam masyarakat maya. Untuk itu mereka memiliki system aturan yang diciptakan oleh para pemilik provider, pemilik website, pemilik produk dan jasa yang ditawarkan dan sebagainya. Namun system yang dibangun selalu menempatkan pemilik provider atau website sebagai penentu aturan, pemilik control social dan sebagainya. Sedangkan posisi anggota yang mengakses jaringan tersebut selalu dalam posisi yang dikendalikan. Dengan kata lain, system kemasyarakatan dalam dunia maya selalu menempatkan unsur sekuritas pemilik jaringan diatas kepentingan pengguna jaringan tersebut.
4. Bahasa masyarakat maya pada umumnya adalah bahasa Inggris yang digunakan berdasarkan pada konvensi dan kreativitas pengguna bahasa ini, seperti menggunakan ikon-ikon tertentu untuk penggambaran dan sebagainya
5. Karya komunitas maya adalah bagian dari karya seni pada umumnya. Semua karya masyarakat maya menempatkan seni sebagai ukuran pencitraan dan pemaknaan, jadi sistem kesenian dalam

masyarakat maya adalah terletak pada pencitraan dan pemaknaan terhadap karya yang ditampilkan kepada public maya itu sendiri.

6. Sistem pengetahuan dikembangkan menggunakan proses pemberitahuan dan pembelajaran langsung secara *trial and error*. Umumnya para *netter* atau *imajinater* menggunakan system pengetahuan secara bergulir kepada sesama anggota masyarakat maya. Jadi sebuah pengetahuan yang diperoleh seseorang dalam dunia maya selalu disebarkan kepada sesama anggota lainnya. Penghargaan tertinggi pada anggota masyarakat maya dalam system pengetahuan mereka terletak pada seberapa banyak mereka dapat mengatasi kasus-kasus teknologi media yang dihadapi oleh sesama anggota masyarakat maya. Karena itu status sosial tertinggi dalam sistem pengetahuan mereka adalah seberapa banyak seseorang menjadi tempat bertanya untuk memecahkan kasus-kasus tersebut.
7. Sistem religi (kepercayaan) masyarakat maya adalah waktu dan keyakinan bahwa setiap misteri dalam dunia maya dapat dipecahkan. Mereka percaya bahwa setiap misteri selalu dapat dipecahkan ketika hal itu dilakukan secara serius selama ada waktu yang cukup untuk itu (Bungin, 2008).

Ciri-ciri masyarakat dunia maya diatas menunjukkan bahwa budaya yang sifatnya universal didunia maya itu berlaku sama dengan semua netter yang terhubung diseluruh penjuru dunia. Setiap netter harus memahami karakteristik dari media internet tersebut karena dengan pengenalan yang baik tentang karakteristik media internet maka akan dengan bijak dapat menggunakan media internet.

Internet Dan Masalah Sosial

Munculnya kehidupan dunia maya tentunya tidak lepas dari adanya kehadiran internet. Pada saat sekarang internet sudah menjadi bagian dari kebutuhan manusia sehingga seolah semua kebutuhan manusia telah terkoneksi disana. Apabila kita mengutip pendapat dari *Internet Society (ISOC)* internet adalah kemampuan menyampaikan informasi global yang sifatnya cepat, mekanisme penyebaran informasi dan media kolaborasi dan interaksi antara individu dan komputer mereka tanpa melihat lokasi secara geografis (Purwato, 2006). Hal ini pastinya sudah kita rasakan bagaimana kita mampu mendapatkan segala akses informasi dengan sangat mudah yang dapat terhubung dengan semua orang yang ada didunia ini tanpa harus dalam satu wilayah namun dapat dengan mudah terkoneksi. Selain itu ada beberapa hal lain yang penting dipahami tentang internet bahwa, 1) internet merupakan suatu sistem informasi dan komunikasi global. Sebagai sumber informasi maka melalui internet ini kita dapat mendapatkan akses informasi yang tidak terbatas sehingga dari informasi tersebut kita dapat mendapatkan pengetahuan dan memudahkan bagi kita berkomunikasi terkoneksi dengan seluruh manusia yang ada dibelahan dunia ini 2) Internet adalah suatu jaringan dari berbagai jaringan komputer yang ada, hal ini juga kita pahami bahwa adanya internet merupakan dapat menjadi sarana koneksi kita dengan jaringan computer lainnya diseluruh belahan dunia 3) Internet memiliki mekanisme penyampaian informasi kepada pihak lain, internet merupakan salah satu bentuk media komunikasi yang memiliki ciri khas tertentu dalam karakteristik medianya salah satunya tentang mekanisme penyampaian pesan melalui media internet 4) Internet menggunakan protokol berstandar biasanya TCP/IP dan 5) Internet dapat diakses dengan berbagai cara salah satunya dengan perangkat computer yang dilengkapi dengan modem.

Apabila kita berbicara tentang penggunaan internet kita sepakat jika sampai saat ini kehadiran internet cukup berarti karena memiliki manfaat misalkan sebagai sarana silaturahmi yang dapat terhubung dengan banyak orang diseluruh dunia sehingga memudahkan banyak akses pertemanan, kemitraan. Kehadiran internet juga menjadi wadah media pembelajaran berapa banyak informasi yang ada didalam internet sehingga dari milyaran informasi yang ada kita banyak belajar disana, banyak mendapat info sehingga dapat menjadi sarana pendidikan, pengetahuan yang menjadikan kita kaya akan informasi. Sebagai media hiburan, melepas penat juga dapat kita dapatkan dari mengakses internet. Tidak hanya

untuk sebagai tujuan pribadi saja seperti yang dipaparkan sebelumnya adanya internet juga menjadi peluang bagi organisasi bisnis sebagai wadah untuk promosi, wadah untuk menjual sehingga banyak keuntungan yang diharapkan namun dibalik itu semua ada kekhawatiran yang dapat muncul dari adanya internet (Bungin, 2008) :

1. Dapat menyebarkan berbagai paham, ideologi atau pandangan yang tidak sesuai dengan paham atau ideologi yang dianut oleh suatu negara
2. Pengguna yang berstatus dibawah umur dapat dengan mudah membuka atau mengakses ke alamat situs web yang tidak layak diakses bagi mereka
3. Hacker yang mengacak-ngacak situs web orang atau lembaga dapat mengakibatkan rusaknya sistem operasi dan berdampak system down
4. Sistem keamanan baik dalam bertransaksi secara online maupun penyimpanan data di host computer seringkali masih dapat dibobol oleh para hacker
5. Munculnya situs web yang berkaitan dengan tindakan-tindakan yang membahayakan diri sendiri/orang lain

Kekhawatiran ini seperti yang sudah dipaparkan pada tulisan sebelumnya ternyata masih banyak terjadi di tengah masyarakat. Hampir setiap hari media massa menayangkan beragam macam kasus yang terjadi di masyarakat kemudian diviralkan kembali melalui media social lalu disebar lagi ke media social lainnya sehingga semakin bergulirlah pemberitaan tersebut dan semakin menambah ragam bumbu informasi yang dapat menghasilkan kesimpang siuran informasi akibat dari keriuhan informasi yang ada. Berbicara dampak negative dari media internet bukanlah hal yang sederhana, akan banyak potensi kerugian yang riskan terjadi ketika internet yang tidak digunakan secara bijak yang muncul justru adanya hal-hal yang tidak diinginkan kerugian namun sebaliknya jika internet dipergunakan secara bijak hal yang menguntungkan jelas dapat terjadi.

Ketika beragam masalah muncul dari internet sebenarnya bukanlah dapat mengancam pribadi atau kelompok tertentu saja karena ini juga dapat merusak masyarakat. Apalagi setelah ada kejahatan diekspos kembali melalui media internet misalkan maka bagi pihak yang tidak bertanggung jawab justru akan rentan mengikuti perilaku yang tidak terpuji tersebut. Hal ini jelas telah menunjukkan adanya masalah dalam masyarakat sehingga munculah masalah dengan sebutan masalah sosial. Masalah sosial adalah masalah yang muncul didalam masyarakat. Akibat tidak cakupnya menggunakan internet maka akan muncul masalah dalam interaksi di dunia maya. Seperti yang sudah dijelaskan diatas beberapa kejadian sangat santer di beritakan dimedia massa akibat adanya masalah sosial yang muncul didunia maya, masalah tersebut muncul melalui berbagai bidang kehidupan yang masuk dalam ranah pribadi seseorang maupun ranah organisasi. Sekali lagi masalah ini harus menjadi perhatian seluruh lapisan masyarakat karena jika tidak ada tindakan tegas akan mengakibatkan pada kehancuran dimasyarakat itu sendiri.

Masalah sosial adalah masalah yang berkaitan dengan moral, etika seseorang. Masalah-masalah ini muncul karena akibat adanya ketidaksesuaian antara unsur-unsur kebudayaan atau masyarakat yang membahayakan kehidupan kelompok sosial. Dalam sosiologi kita dapat melihat yang menjadi batasan masalah sosial adalah (Soekanto, 2015):

1. Tidak adanya kesesuaian antara ukuran/nilai-nilai sosial dengan kenyataan-kenyataan/tindakan-tindakan sosial
2. Sumber-sumber sosial dari masalah sosial yaitu merupakan akibat dari suatu gejala sosial atau bukan, yang menyebabkan munculnya masalah sosial
3. Pihak-pihak yang menetapkan apakah suatu kepincangan merupakan gejala sosial atau tidak tergantung dari karakteristik masyarakatnya
4. *Manifest social problems* dan *latens social problems*
5. Perhatian masyarakat dan masalah sosial
6. Sistem nilai dan dapatnya suatu masalah sosial diperbaiki.

Apabila kita melihat dari batasan keilmuan sosiologi tentang ciri dari masalah social maka kita dapat melihat bahwa banyak kasus yang terjadi di masyarakat terkait dari kasus pengguna internet yang tidak bijak ini jelas menunjukkan kasus-kasus ini merupakan masalah sosial. Adanya sejumlah kasus yang terjadi dimasyarakat dengan berbagai macam kasus yang memprihatinkan jelas menunjukkan adanya nilai-nilai yang tidak sesuai di tengah masyarakat. Nilai-nilai kehidupan yang positif yang menenangkan tidak mudah diwujudkan, justru dalam kenyataannya menggambarkan hal yang buruk jelas ini menunjukkan bahwa ada masalah sosial didalamnya. Dari munculnya beragam kasus ini juga mencirikan adanya masalah sosial karena ada sumber masalah sosial hal ini dikarenakan belum rapinya sebuah sistem dalam teknologi media sehingga menyebabkan belum bijaknya orang menggunakan media sosial. Banyaknya kasus dari media internet jelas ini menunjukkan bahwa bagi dalam masyarakat telah terjadi yang namanya kepincangan. Ya ketika ada masyarakat yang merasa terzolimi, tersakiti, kesedihan, kemarahan menyelimuti jelas ini menunjukkan bahwa masalah ini adalah bagian dari masalah sosial.

Kasus yang beragam di internet ini juga merupakan bagian dari *manifest social problems* dimana masalah-masalah ini menurut keyakinan masyarakat dapat diperbaiki, dibatasi bahkan dapat dihilangkan. Dengan syarat bahwa semua masyarakat harus merasa peduli karena di era sekarang sudah tidak ada lagi batasan kehidupan kita dengan internet. Semua merasa bahwa masalah ini harus diperbaiki tidak mengandalkan pihak tertentu saja yang harus peduli tetapi semua lapisan masyarakat harus meningkatkan kesadaran, kewaspadaan tentang hal ini.

Modul Literasi Digital Untuk Kecakapan Digital Mahasiswa

Salah satu pihak yang merasakan pentingnya menyikapi beragam masalah social akibat dari tidak bijaknya menggunakan media internet adalah Kominfo. Kominfo dengan program Literasi Digital 2021-2024 bekerja sama dengan sejumlah penggiat media digital seperti Japeli, Siberkreasi merasakan penting mengedukasi masyarakat agar melek digital sehingga dapat menggunakan internet secara bijak demi menghindari hal-hal yang tidak diinginkan terjadi ditengah masyarakat. Dari beragamnya permasalahan yang sudah penulis paparkan diatas tadi maka kita dapat melihat bahwa program yang dilakukan pemerintah yang diluncurkan oleh Kominfo dalam gerakan Literasi Digital di 514 Kabupaten/Kota dengan tema “Indonesia Makin Cakap Digital” adalah program untuk mendidik masyarakat agar masyarakat semakin meningkatkan tingkat awareness dan kognitif terhadap pendidikan literasi digital. Hal ini sangat penting sekali karena melalui program ini akan mencoba mendidik masyarakat untuk peduli tentang pentingnya menggunakan media internet secara bijak karena dengan itu menunjukkna adanya kecakapan kita dalam menggunakan media internet dan ini tentunya akan menyelamatkan bangsa juga.

Dalam hal ini khususnya mahasiswa diharapkan sebagai ujung tombak penerus generasi sebelumnya maka sangat perlu peduli dalam memahami literasi media hal ini karena besar harapan bangsa mahasiswa adalah bagian dari agen perubahan di tengah masyarakat yang harus membantu memberikan kontribusi untuk kepentingan masyarakat. Modul yang sudah dirancang dan disebarluaskan ini membahas sejumlah tema yang menurut penulis menyesuaikan dengan substansi permasalahan yang terjadi ditengah masyarakat. Modul ini terdiri dari empat judul modul yakni Modul Cakap Bermedia Digital, Modul Budaya Bermedia Digital, Modul Etis Bermedia Digital dan Modul Aman Bermedia Digital.

Pada penulisan artikel ini penulis tidak melakukan bedah modul, penulis hanya memberikan gambaran satu diantara kegiatan yang menyoroti tentang urgensi pendidikan literasi media digital sehingga menimbulkan kesadaran tentang pentingnya memahami kecakapan, budaya, etika dan aman dalam bermedia digital. Salah satunya penulis akan mendeskripsikan secara umum tentang gambaran ke empat modul yang telah diluncurkan Kominfo dalam rangka cakap literasi media digital yang berkerjasama dengan Japeli dan Siberkreasi. Berikut gambaran umum terkait konten yang ditampilkan di keempat modul tersebut:

1. Modul Cakap Bermedia Digital

“Salah satu yang dinilai urgen untuk didorong peningkatannya adalah kemampuan berpikir kritis tentang media dan data. Sebagai pilar dalam indeks informasi dan literasi data, masyarakat Indonesia

dipandang perlu dalam mengakses, mencari, menyaring, dan memanfaatkan setiap data dan informasi yang diterima dan didistribusikan dari dan ke 3 berbagai platform digital yang dimilikinya (Katadata Insight Center & Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020) (M. Z. M. Z. Dkk., 2021).

Dari informasi yang dikutip penulis dari modul tersebut hal yang harus dipahami bahwa sebagai netter harus mampu mengakses lalu mencari, kemudian setelah ditemukan adalah kemampuan dalam menyaring dan memanfaatkan informasi yang ada. Mengapa? Karena hal ini sangat penting dalam rangka menyelamatkan pengguna internet itu sendiri. Bisa dibayangkan jika kita tidak mampu menyaring informasi yang kita terima di media internet dari semua informasi kita terima maka sangat dikhawatirkan kita akan mudah termakan isu, kebingungan karena tidak dapat memilah informasi yang benar sehingga akan berdampak pada termakan dengan berita palsu. Ini adalah hanyalah salah satu kasus yang perlu kita pahami dalam menggunakan media digital.

Cakap bermedia digital tentunya tidak hanya dilihat guna menghindari permasalahan diatas saja, tetapi juga bagaimana cakap,cerdas dalam menangkap peluang yang ada dalam dunia internet guna mensejahterahkan kehidupan manusia itu sendiri. Apabila kita melihat kata cakap kita sepakat bahwa kecakapan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang karena orang tersebut menguasai sesuatu hal, kompeten dalam suatu hal. Apabila kita kaitkan dengan Modul Cakap Bermedia Digital ini menandakan bagaimana kita mampu menggunakan media digital dari level dasar hingga level mahir. Harapannya dari kecakapan menggunakan media digital ini kita dapat berujung pada keamanan dalam penggunaan media internet ini.

2. Modul Budaya Bermedia Digital

Pada modul ini garis besarnya adalah memberi pemahaman kepada netter tentang pentingnya memahami budaya dalam menggunakan media digital. Modul yang terdiri dari 6 Bab ini mengangkat diantaranya pembahasan seputar tentang budaya komunikasi digital yang berlaku di Negara Indonesia, mengangkat seputar hak-hak digital, mengangkat tentang Internalisasi Nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai Warga Negara Digital (Digital Citizenship), tentang Digitalisasi Kebudayaan dan Teknologi Informasi Komunikasi serta mencintai produk dalam negeri (A. I. S. Dkk, 2021).

Apabila kita melihat secara garis besar tema yang diangkat dari masing-masing Bab di modul ini mengingatkan kita sebagai warga Negara harus peduli dengan budaya yang ada berlaku di Negara Indonesia, ini menunjukkan bahwa kita sebagai netter tetap selalu berbudaya walaupun konteksnya hanya berada di dunia maya. Adanya internalisasi budaya yang memiliki nilai –nilai positif dalam kehidupan sangat perlu kita aplikasikan pada saat kita menggunakan media internet karena ini menunjukkan betapa kita sangat menghargai nilai-nilai yang ada yang menjadi pijakan dasar dalam menciptakan keharmonisan , kedamaian dalam interaksi di dunia maya.

3. Modul Etis Bermedia Digital

Modul ini terdiri dari VI Bab membahas mengenai Pengantar Modul Etis Bermedia Digital, Ayo Bercerita Tentang Tantangan Netiket Masyarakat Digital, Waspada Konten Negatif, Interaksi Bermakna Di Ruang Digital, Yuk, Kita Berinteraksi dan Bertransaksi Secara Bijak, Media Digital Tidak Mengubah Human Being (K. F. Dkk, 2021). Apabila kita melihat dari modul Etis Bermedia Digital ini kita dapat melihat dari materi yang dibahas adalah tentang pentingnya berinteraksi di era digital dengan hati-hati yang memperhatikan nilai –nilai etika. Berinteraksi di dunia maya layaknya sama berinteraksi di dunia nyata harus memperhatikan norma etika moral yang harus dijunjung tinggi penerapannya demi menjaga keharmonisan dalam suatu hubungan sehingga tidak merugikan orang lain.

Perilaku etis berkaitan dengan moral seseorang. Nilai-nilai moral yang dapat kita serap dari nilai agama, norma-norma yang berlaku di masyarakat baik yang tertulis maupun tidak tertulis pada kenyataannya memiliki tujuan yang mulia yakni untuk menyelamatkan semua pihak yang terlibat di dunia maya.

4. Modul Aman Bermedia Digital

Modul yang membahas seputar keamanan dalam menggunakan media digital ini terdiri dari pembahasan setiap Babnya adalah tentang Amankan Diri dan Sesama di Ruang Digital, Memproteksi Perangkat Digital, Perlindungan Identitas Digital dan Data Pribadi di Platform Digital, Memahami dan Menghindari Penipuan Digital, Melindungi Rekam Jejak Digital, Keamanan Anak di Platform Digital, Tantangan Keamanan Digital (Adikara Jiwana Gilang dkk, 2021). Modul ini membahas seputar pengenalan tentang media digital yang aman sehingga dapat melindungi data pribadi kita yang tidak dapat disalahgunakan oleh orang lain.

Tentunya aksi dari para pegiat literasi media ini patut kita ancungkan jempol dan harus kita dukung persebaran modul ini yang menasar kepada seluruh warga masyarakat Indonesia dalam program literasi media bermula dari tahun ini 2021 hingga 2024. Persebaran edukasi kepada masyarakat tentang moduyang luncurkan Kominfo ini pada saat ini masih dalam tahap proses yang akan melewati beberapa pihak. Sasaran program ini tentunya mengenai kepada seluruh stakeholders pada umumnya adalah warga masyarakat Indonesia yang memiliki kontribusi dalam perannya masing-masing ditengah masyarakat. Menurut pendapat penulis bahasa yang dikemas oleh tim penulis juga sederhana sehingga lebih mudah dipahami dan yang paling penting adalah modul ini mencoba mengkaji secara komprehensif segala hal yang berkaitan tentang keamanan, berbudaya, etika dan kecakapan dalam menggunakan media internet. Hal ini jelas sangat membantu dengan harapan adanya persebaran modul ini akan memotivasi khususnya mahasiswa untuk mau peduli dengan hal ini karena akan membantu menyelamatkan diri guna terhindar dari dampak pemakaian internet yang tidak tepat dan ikut menyelamatkan orang lain juga sehingga tetap aman dalam menggunakan media internet.

Kesemua indicator kompetensi yang dipaparkan diatas menunjukkan akumulasi dari permasalahan-permasalahan sosial yang mncul didunia maya sehingga harus diketahui akar masalahnya dan bagaimana langkah-langkah solusinya. Modul yang disusun dengan beragam tema Bab tersebut tentunya diharapkan bukan hanya sekedar dapat kita pahami saja tetapi bagaimana kita dapat menerapkan nilai-nilai dalam dunia maya. Untuk mewujudkan program-program literasi media ini selain dari usaha yang dilakukan pihak eksternal untuk memberikan pendidikan literasi media digital maka yang lebih menjadi perhatian adalah bagi individu itu sendiri untuk peduli dengan pendidikan ini. Karena ini menjadi modal untuk dapat menyelam kehidupan dunia maya yang jauh lebih kompleks dengan segala macam peristiwa interaksi disana sehingga akan menjadikan kehidupan kita di dunia maya menjadi lebih beetika, lebih berbudaya, lebih aman dan yang paling penting untuk mendapatkan semua itu adalah lebih dapat meningkatkan kecakapan digital yang ada.

Kesimpulan

Dari pemaparan masalah diatas kita dapat melihat bahwa adanya kemajuan teknologi informasi harus didukung keberadaannya baik dalam menggunakan media tersebut ataupun siap mendukung dalam pemecahan masalah yang muncul dari media internet itu sendiri. Tinggal bagaimana kita dapat dengan bijak menggunakan media tersebut. Bijak tidaknya seseorang dalam menggunakan media tersebut disesuaikan kembali dengan kadar pengetahuan pengguna media internet itu sendiri. Kecakapan penggunaan internet bukan hanya dilihat dari piawainya seseorang dalam menggunakan internet tidak hanya sebatas itu saja namun juga adalah bagaimana dari penggunaan media internet tersebut dapat memberi kontribusi kepada banyak umat, menyelamatkan ummat sehingga dapat terhindar dari jebakan melakukan kejahatan atau terhindar menjadi korban dari pelaku kejahatan. Program yang sudah dicanangkan oleh beberapa pegiat media menunjukkan kepada kita betapa tingkat urgensi pendidikan dalam literasi medua harus terus disosialisasikan. Memang perlu waktu proses yang lebih lama untuk pencapaian tersebut dan memerlukan estafet dari berbagai pihak sehingga dapat menularkan program ini sehingga dapat sukses pelaksanaannya ditengah masyarakat. Dapat menyelamatkan masyarakat sehingga masyarakat terhindar dari ancaman menggunakan media internet yang tidak bijak.

Terakhir harapannya dari adanya program yang diluncurkan oleh Kominfo beserta tim pegiat literasi digital ini lainnya dapat dengan mudah dan cerpat terserap ditengah masyarakat. Mari bersama-

sama kita dukung program pemerintah walaupun dari mungkin bermula dari level yang sederhana demi menyukseskan program literasi media sehingga akan mencerdaskan kehidupan masyarakat sehingga dapat capak dalam dunia literasi media.

Daftar Pustaka

- Adikara Jiwana Gilang dkk. (2021). *Modul Aman Bermedia Digital*. Kementerian Komunikasi dan Informatika, Japelidi, Siberkreasi.
- Arif, N. (2019). *Public Relations In The Era Of Artificial Intelligence (Bagaimana Big Data dan AI Merevolusi Dunia PR)*. Simbiosis Rekatama Media.
- Bungin, B. (2008). *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*. Kencana Pranada Media Group.
- Dkk., M. Z. M. Z. (2021). *Modul Cakap Bermedia Digital*. Kementerian Komunikasi dan Informatika, Japelidi, Siberkreasi.
- Dkk, A. I. S. (2021). *Modul Cakap Bermedia Digital*. Kementerian Komunikasi dan Informatika, Japelidi, Siberkreasi.
- Dkk, K. F. (2021). *Modul Etis Bermedia Digital*. Kementerian Komunikasi dan Informatika, Japelidi, Siberkreasi.
- Gumelar., H. M. dan G. (2013). *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. Akademia Permata.
- Purwato, J. (2006). *Komunikasi Bisnis (Edisi Ketu)*. Erlangga.
- Soekanto, S. (2015). *Sosiologi Suatu Pegantar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Waid, A. (2012). *Brain Washing untuk Beragam Motif (Panduan Cuci Otak untuk Tujuan-Tujuan Prestasi dan Kesuksesan)*. Flashbooks.

Online

<http://nasional.tempo.co/read/1429014/kominfo-temukan-1-402-hoaks-soal-covid-19>