

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi tumbuh semakin canggih, bahkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dapat sedemikian cepatnya mengalahkan perkembangan peradaban masyarakat. Pengaruhnya terhadap pola hidup masyarakat juga semakin kuat, pola hidup yang dahulunya tradisional sekarang berkembang menjadi semakin kompleks dan modern. Teknologi informasi (TI) merupakan hal yang sulit untuk lepas dari kehidupan manusia, karena ia sudah dari masa ke masa berkembang. Pemakaian internet sudah bukan merupakan hal yang asing di Indonesia. Internet merupakan kemajuan teknologi informasi & komunikasi yang dapat memberi peluang mengakses informasi dengan cepat dan terjangkau. Sekarang banyak orang yang mengenal internet dan banyak orang yang bisa mengoperasikannya. Menjamurnya layanan internet, seperti *playstation*, *facebook* dan pengguna ponsel yang pada awalnya hanya bisa dilihat di daerah perkotaan, saat ini dapat dijumpai di daerah-daerah pelosok. Ditambah pula area *wi-fi* atau *hotspot* yang memudahkan siapapun untuk tersambung ke jaringan internet secara gratis dengan menggunakan notebook atau laptop. Selain itu saat ini banyak juga warnet dengan fasilitas *game online*, *email*, *chatting*, *browsing* dan jejaring sosial *facebook* dan *twitter* yang dapat digunakan dengan biaya relatif terjangkau.

Akan tetapi pada zaman saat ini banyak sekali permasalahan dalam perkembangan dan kemajuan teknologi internet menyebabkan penggunaan teknologi informasi yang berlebihan di kalangan publik baik untuk para anak-anak, remaja, bahkan orang tua. Salah satunya yaitu pemanfaatan internet untuk menelusuri sebuah informasi yang tidak sesuai dengan usianya dan dilakukan bukan atas dasar kepentingan tertentu. Selain itu, pemanfaatan jejaring sosial saat ini lebih banyak dilakukan pada motif identitas personal, dalam artian lebih ditekankan pada proses membangun relasi dengan orang lain dan saling menjatuhkan atau menjelekan satu sama lain. Hal tersebut dapat membuat banyak konten-konten negatif di media sosial dan banyak orang-orang yang melanggar aturan-aturan di media sosial yang terkait dengan Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik).

Dengan demikian seharusnya kemajuan teknologi internet dapat lebih digali dan dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk keperluan yang lebih bermanfaat, misalnya meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor dalam menggunakan media digital ataupun melakukan pencarian informasi terkait tugas akademik sehingga pada era saat ini banyak sekali ditemukan kasus-kasus yang tidak diinginkan terjadi, mulai dari berita-berita hoax, perjudian, ancaman kekerasan, penghinaan hingga kekerasan seksual di kalangan remaja yang ada di media sosial terutama pada berita-berita hoax. Dengan

memanfaatkan media sosial yang baik dan sesuai dengan keperluannya konten negatif di media sosial tidak akan muncul dan konten negatif tidak banyak disebarluaskan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Selain itu juga masyarakat Indonesia harus banyak diedukasi atau diberikan pelajaran mengenai bagaimana membuat konten-konten yang bermanfaat dan menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya saja.

1.2 Fokus Penelitian

Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika merupakan suatu departemen instansi pemerintahan yang mempunyai tanggung jawab utama dalam bidang Komunikasi dan Informasi. Kemkominfo memiliki beberapa bagian Direktorat Jendral salah satunya Direktorat Jendral Aplikasi Informatika lalu didalam Direktorat Jendral Aplikasi Informatika terdapat Direktorat Pemberdayaan Informatika pada Sub Direktorat Literasi Digital Pemberdayaan Informatika yang memiliki program untuk mensosialisasikan kepada publik terkait dengan cerdas dalam bermedia sosial.

Sosialisasi merupakan bagaimana seseorang mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana orang bersikap sesuai nilai-nilai yang ada, serta bertindak sebagai anggota masyarakat secara efektif. Secara praktiknya dapat disimpulkan bahwa sosialisasi merupakan suatu proses komunikasi yang saling mempengaruhi dan menginternalisasikan informasi dari suatu nilai pada objek sosialisasi.

Sosialisasi memungkinkan para publik untuk belajar dalam mengenal dan memahami kebudayaan di lingkungan baik secara langsung maupun dari media sosial. Akan tetapi banyak publik yang belum sadar akan dunia digital dan belum mengerti bagaimana cerdas dalam bermedia sosial yang membuat banyak sekali kasus-kasus yang negatif terkait dengan teknologi informasi. Maka dari itu Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika mensosialisasikannya dengan membuat suatu program yang disebut dengan Literasi Digital.

Literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Common Sense media (2009) dalam Puspito (2017:307) menyebutkan bahwa literasi digital itu mencakup tiga kemampuan, yaitu kompetensi pemanfaatan teknologi, memakai dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya, juga bagaimana membuat meneliti, dan mengkomunikasikan dengan alat yang tepat.

Selain itu literasi digital merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan individu yang menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam publik agar publik sadar atau melihat dengan bijak akan dunia digital.

Adapun beberapa *Workshop*, *talkshow* atau seminar-seminar, yang sudah dilakukan sebelumnya pada tahun 2016 yaitu :

- Seminar yang bertemakan “Seminar Literasi Digital” pada tanggal 4 Juni 2016 di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta. Seminar tersebut bertujuan untuk bekerja sama dengan departemen dan instansi, selain itu untuk meminimalkan masalah ponografi dan game yang marak dikalangan anak-anak.

Workshop, *talkshow* atau seminar-seminar yang dilakukan pada tahun 2017 yaitu:

- *Workshop* yang bertemakan “Festival Literasi Digital“ pada tanggal 17 Oktober 2017 di Convention Hall FSIPOL Universitas Gadjah Mada yang diikuti 580 peserta. *Workshop* tersebut bertujuan menumbuhkan urgensi dan untuk meningkatkan pengetahuan literasi digital, sehingga berkolaborasi diberbagai pihak yang diharapkan dapat mewujudkan literasi digital dalam menghadapi dampak negatif dari internet.
- Seminar yang bertemakan “ Literasi Internet: Pilar Ekonomi dan Pariwisata Digital Indonesia” pada tanggal 19-20 September 2017 di Gedung AAC Dayan Dawood, Nagroe Aceh Darussalam. Seminar ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan internet dalam sosialisasi destinasi warga Indonesia secara menyeluruh serta membangun kapasitas Relawan Teknologi Komunikasi dan Informasi Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi, dan penggerakan ekonomi.

Workshop, *talkshow* atau seminar-seminar yang dilakukan pada tahun 2018 yaitu:

- *Workshop* yang bertemakan “Workshop Asik Dengan Indografis” pada tanggal 7 Maret 2018 di Kampus Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). *Workshop* ini bertujuan untuk memanfaatkan membuat infografis dengan memaksimalkan *smartphone*.
- Seminar yang bertemalan “Membangun Literasi Media dan Digital Sebagai Wujud Kebangkitan Nasional” pada tanggal 11 Mei 2018 di Universitas Andalas (Unand). Seminar tersebut bertujuan untuk memberikan pencerahan tentang teknologi komunikasi dan informasi kepada mahasiswa/I tentang berita bohong selain itu menghimbau kepada kalangan muda untuk bijak dalam bermedia sosial.

Sosialisasi literasi digital yang diadakan Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika yaitu mengadakan *Workshop*, *Talkshow*, Seminar, *Car Free Day*, diberbagai kota diseluruh Indonesia yang diikuti oleh khalayak yang ditujukan kepada mahasiswa/mahasiswi, pelajar, masyarakat umum serta Kepolisian, Perwakilan Kalangan TNI AD baik Perwira maupun Bintara, dan Kalangan Babinsa (Bintara Pembina Desa) yang telah berjalan sejak tahun 2017 hingga saat ini. Selain itu juga sosialisasi literasi digital mengenai konten negatif periode 2017-2018 Direktorat Jendral Aplikasi Informatika memanfaatkan media sosial yaitu *Live Streaming* diinstagram.

Literasi digital ini sudah diterapkan kurang lebih 3 (tiga) tahun oleh Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika dan Program literasi digital ini merupakan kerja sama antara kemkominfo dengan Firal (Festival Literasi Digital). Dalam Firal (Festival Literasi Digital) tersebut melibatkan berbagai aktif gerakan literasi digital nasional seperti siberkreasi yang bertujuan untuk mendorong publik agar menciptakan lebih banyak konten-konten yang positif di media sosial, selain itu juga dapat mengurangi dan melawan penyebaran konten negatif di media sosial, dan membuat publik menjadi pelaku yang cerdas dalam bermedia sosial agar tidak mudah percaya dan tertipu dengan berita bohong (hoax).

Konten negatif merupakan semua konten yang dilarang sesuai dengan peraturan Undang-Undang ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) yang berlaku, akan tetapi bertujuan untuk menggiring masyarakat untuk membuat dan mempublikasikan berita atau konten negatif seperti hoax, pornografi, perjudian, pelecehan seksual, dan pencemaran nama baik. Jika dilihat dari data statistik Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika pada tahun 2016 jumlah aduan konten negatif hanya 6.357, pada tahun 2017 jumlahnya meningkat dengan total 60.135, sedangkan pada tahun 2018 jumlahnya meningkat sangat drastis hingga 826.100 aduan konten negatif. Seperti yang diketahui Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika sudah melakukan sosialisasi literasi digital akan tetapi banyak publik yang belum sadar akan dunia digital dan belum cerdas dalam bermedia sosial. Maka dari itu, Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika selalu mengadakan sosialisasi literasi digital setiap tahun untuk memberikan pembelajaran kemasyarakat terkait dengan isu-isu yang sedang berkembang seperti hoax, konten negatif dan cara tepat menggunakan internet dan sosial media yang baik dan tepat dan sosialisasi ini sangat membutuhkan waktu yang cukup lama, karena sosialisasi tersebut diadakan diseluruh Indonesia dan diberbagai kota di seluruh Indonesia. Berdasarkan pemaparan diatas, penulis tertarik untuk meneliti tentang “Analisis Sosialisasi Literasi Digital Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika Mengenai Konten Negatif Periode 2017-2018” dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika mensosialisasikan literasi digital mengenai konten negatif periode 2017-2018?
2. Apakah sosialisasi literasi digital mengenai konten negatif periode 2017-2018 Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika sudah berjalan efektif?
3. Bagaimana respon peserta atau masyarakat terhadap kegiatan sosialisasi Literasi Digital mengenai konten negatif periode 2017-2018 yang dibuat oleh Kementerian Komunikasi Informasi Dan Informatika?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sosialisasi literasi digital mengenai konten negatif periode 2017-2018 yang dijalankan oleh Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi Dan Informatika.
2. Untuk mengetahui keefektifan sosialisasi literasi digital mengenai konten negatif periode 2017-2018 yang dilakukan oleh Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi Dan Informatika.
3. Untuk mengetahui respon peserta atau masyarakat terhadap kegiatan sosialisasi Literasi Digital mengenai konten negatif periode 2017-2018 yang dibuat oleh Kementerian Komunikasi Informasi Dan Informatika.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi (2) dua macam, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis sebagai berikut :

1.4.1 Manfaat Teoretis

1. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi pemikiran dan pengaplikasian teori-teori di bidang ilmu komunikasi khususnya mengenai literasi digital.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi pembanding dan panduan untuk penelitian-penelitian di bidang ilmu komunikasi berikutnya khususnya penelitian tentang Literasi Digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, untuk mengetahui mengenai sosialisasi literasi digital mengenai konten negatif periode 2017-2018 yang dilakukan Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Dan Informatika.
2. Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kinerja Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi Dan Informasi.
3. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan kepada mahasiswa/i dan masyarakat tentang kerja Direktorat Jendral Aplikasi Informatika Kementerian Komunikasi Informasi dan Informatika Dalam Mensosialisasikan Literasi Digital mengenai konten negatif periode 2017-