

Literasi Digital Anak-Anak Remaja Di Pesisir Pantai Pulau Doom Kecamatan Sorong Kepulauan

¹Nursyamsi, ²Juminah, ³ Etik Siswatinigrum

¹Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Politik Unimuda Sorong, Indonesia

²Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Politik Unimuda Sorong, Indonesia

³Hubungan Internasional, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Politik Unimuda Sorong, Indonesia

*Email Co-Authors: nursyamsi@unimudasorong.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui literasi digital anak-anak remaja di pesisir pantai Pulau Doom Kecamatan Sorong Kepulauan. Penelitian ini berlokasi di Pesisir Pantai Pulau Doom Kecamatan Sorong Kepulauan Kota Sorong. Penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa di pesisir pantai Kecamatan Sorong Kepulauan banyak terdapat anak-anak remaja yang menghabiskan waktunya di pesisir pantai dan belum tersedianya rumah baca sehingga sebagian besar informasi mereka akses melalui internet. Subjek dalam penelitian ini adalah, 5 orang mahasiswa asal Pulau Doom, dan 10 orang anak-anak yang berusia 15-24 tahun. Teknik penentuan informan yang digunakan adalah Teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi digital anak-anak pesisir pantai Pulau Doom di Kecamatan Sorong Kepulauan cukup baik dimana dari 4 indikator yang dijadikan variabel penelitian, 3 indikator diantaranya yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital etics*, menunjukkan bahwa mereka rata-rata sudah memiliki kecerdasan untuk 3 aspek ini. Dimana untuk *digital skills* mereka rata-rata sudah cukup mahir memainkan internet dan bermedia sosial serta membuat konten, sementara itu mereka jg sudah cukup baik merepresentasikan diri mereka dan budaya serta menghargai budaya lainnya (*digital culture*), dan merekapun sudah cukup memahami bahwa bermedia sosial terikat dengan aturan etika yang harus diterapkan ketika bermedia sosial (*digital etics*). Sementara itu untuk *digital safety* mendapatkan hasil yang kurang baik. Tingkat kecakapan mereka dalam keamanan digital masih minim. Hal tersebut dipengaruhi juga oleh keterbatasan mereka dalam pengetahuan terkait teknologi keamanan siber.

Kata Kunci: Literasi, Literasi Digital, Remaja Pesisir Pantai

ABSTRACT

This research aims to determine the digital literacy of teenage children on the coast of Doom Island, Sorong Islands District. This research was located on the coast of Doom Island, Sorong Islands District, Sorong City. Determining the location of this research was based on the consideration that in the Coastal Coast of Sorong Islands District there are many teenagers who spend their time on the coast and there are no reading houses available so most of their information is accessed via the internet. The subjects in this research were 5 students from Doom Island, and 10 children aged 15-24 years. The technique for determining informants used was purposive sampling technique. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The data analysis technique used in this research is qualitative descriptive analysis

The results of this research show that the digital literacy of children on the coast of Doom Island in Sorong Islands District is quite good, where of the 4 indicators used as research variables, 3 indicators, namely digital skills, digital culture, digital ethics, show that on average they already have intelligence for these 3 aspects. Where in terms of digital skills, on average, they are quite adept at playing the internet and using social media and creating content, meanwhile they are also good enough at representing themselves and their culture and respecting other cultures (digital culture), and they also understand enough that using social media is related to with ethical rules that must be applied when using social media (digital ethics). Meanwhile for digital safety the results were less good. Their level of proficiency in digital security is still minimal. This is also influenced by their limited knowledge regarding cyber security technology.

Keywords: Literacy, Digital Literacy, Coastal Teenagers

PENGANTAR

Literasi menjadi poros pendidikan sepanjang hayat. Tingkat literasi masyarakat berkorelasi positif dengan kualitas hidup dan kemajuan bangsa. Sejarah bangsa kita pun mencatat, para pendiri bangsa yang mengantarkan Indonesia menjadi negara yang merdeka dan bermartabat adalah orang-orang dengan budaya literasi yang sangat baik. Kegiatan literasi selama ini identik dengan aktifitas membaca dan menulis, namun deklarasi Praha tahun 2003 menyebutkan bahwa literasi juga mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi dalam masyarakat. Literasi juga bermakna praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya (UNESCO, 2003)

Teknologi informasi telah memberi banyak kemajuan bagi kehidupan manusia. Terlebih semakin meningkatnya pemanfaatan komputer dan internet dalam membantu memudahkan berbagai pekerjaan dan aktivitas sehari-hari. Lewat komputer dan perangkat lain yang menjadi produk pengembangannya termasuk gawai (gadget), segala jenis informasi bisa diakses dan disebarluaskan dengan mudah melalui jaringan internet.

Setiap detik jutaan informasi berputar di internet menjadi tantangan sekaligus peluang bagi 204,7 juta pengguna internet di Indonesia (berdasarkan data We Are Social Hootsuite, 2022). Pengguna internet di Indonesia naik secara signifikan setiap tahunnya. Dan tahun ini terbukti Indonesia mendapatkan indeks 3.59 dari 5 untuk tingkat literasi digital dengan kata lain memasuki tahap sedang. Ini meningkat dari tahun lalu di indeks 3.54. Terbukti perkembangan literasi digital masyarakat dari tahun ke tahun meningkat seiring dengan meningkatnya pengguna internet di Indonesia.

Dalam perkembangannya, tidak semua informasi yang tersebar luas di internet positif. Tak sedikit pula berisi informasi negatif, contohnya penyebaran berita bohong, radikalisme, ujaran kebencian, dan penipuan. Diperlukan kebijakan dan kemampuan serta kecakapan literasi digital dari setiap pengguna gawai dalam mengendalikan informasi yang mereka dapat di jaringan internet agar dapat bermanfaat bagi diri mereka pribadi maupun bagi masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu berdasarkan latar belakang masalah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ‘Literasi Digital Anak-Anak Remaja Di Pesisir Pantai Pulau Doom Kecamatan Sorong Kepulauan’

TINJAUAN PUSTAKA

Konsep Literasi

Istilah literasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *literacy*. Dalam Kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) literasi adalah kemampuan menulis dan membaca, pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktifitas tertentu, kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Literasi juga dapat berarti penggunaan huruf untuk merepresentasikan bunyi atau kata. Oxford Languages mendefinisikan literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis, serta kompetensi atau pengetahuan di bidang tertentu.

Sementara itu UNESCO mendefinisikan literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis, menambah pengetahuan dan keterampilan, berpikir kritis dalam memecahkan masalah, serta kemampuan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan menurut *Nasional Institute Of Literacy*, literasi merupakan suatu kemampuan dari tiap individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung serta memecahkan suatu masalah pada tingkat keahlian yang diperlukan didalam suatu pekerjaan, keluarga, dan masyarakat.

Pengertian literasi sekarang mempunyai arti yang lebih luas yang mencakup berbagai bidang penting lainnya. Faktor yang menyebabkan perkembangan pengertian literasi berawal akan tuntutan dari perkembangan zaman, yang memerlukan kemampuan yang lebih, tidak hanya kemampuan membaca dan menulis. Pengertian literasi berkembang sejalan dengan perubahan waktu dan telah bergeser dari pengertian yang sempit menuju ke pengertian yang lebih luas mencakup bidang penting yang memiliki arti kemampuan atau melek teknologi, politik, berpikir kritis, dan peka terhadap lingkungan sekitar.

Literasi Digital

Istilah literasi digital dicetuskan oleh Paul Gilster yaitu seorang pemerhati teknologi informasi asal Amerika Serikat yang kemudian istilah tersebut dijadikan istilah baku dalam bukunya *Digital Literacy* yang terbit pada tahun 1997. Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy*, literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. UNESCO memberikan pengertian literasi digital sebagai kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten/informasi dengan kecakapan kognitif, etika, sosial, emosional, dan aspek teknis lainnya. Hobs (eLearning, 2015) mendefinisikan literasi digital sebagai sebuah konstelasi kecakapan hidup yang penting untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang kaya informasi dan media

Di Indonesia, literasi digital masyarakat telah meningkat. Hal tersebut dibuktikan oleh survey yang dilakukan dalam pengukuran Indeks Literasi Digital Indonesia 2021, yang menyatakan bahwa budaya digital (*digital culture*) mendapatkan skor tertinggi yaitu 3.90 dalam skala 5 atau baik. Dengan demikian, literasi digital di Indonesia diharapkan dapat terus meningkat agar masyarakat Indonesia dapat menjadi masyarakat yang cerdas, kreatif, dan inovatif serta cerdas dalam memilah-milah informasi yang positif maupun negatif.

Konsep Remaja

Remaja adalah fase perkembangan yang penting dalam kehidupan seseorang. Remaja adalah kelompok usia berumur 11–24 tahun. Pada masa ini, remaja manusia tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja adalah

masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Didalamnya terjadi perubahan fisik, emosional, sosial, dan kognitif. Dalam mempelajari perkembangan remaja, remaja dapat didefinisikan secara biologis sebagai perubahan fisik yang ditandai oleh permulaan pubertas dan penghentian pertumbuhan fisik; secara kognitif, sebagai perubahan dalam kemampuan berpikir secara abstrak atau secara sosial, sebagai periode persiapan untuk menjadi orang dewasa. Perubahan pubertas dan biologis utama termasuk perubahan pada organ seks, tinggi, berat, dan massa otot, perubahan besar dalam struktur otak, serta perubahan suara. Kemajuan kognitif mencakup peningkatan pengetahuan dan kemampuan berpikir secara abstrak dan bernalar secara lebih efektif.

Erik Erikson seorang psikolog terkenal mengemukakan bahwa remaja berada dalam tahap identitas versus kebingungan peran. Menurutnya, remaja berjuang untuk menemukan identitas pribadi mereka, mencari siapa diri mereka, dan bagaimana mereka ingin dilihat oleh dunia.

Jean Piaget seorang ahli psikologi kognitif, meyakini bahwa remaja mengalami tahap operasi formal. Mereka mulai menggunakan pemikiran abstrak, logis, dan penalaran untuk memahami dunia di sekitarnya.

Stanley Hall Pendiri American Psychological Association (APA) menggambarkan remaja sebagai masa yang penuh dengan konflik dan ketegangan. Menurutnya, ini adalah masa dimana individu mulai memahami perbedaan antara diri mereka dan norma-norma sosial.

Santrock (2007) menjelaskan bahwa masa remaja adalah usia saat individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dirinya dibawah orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Masa remaja dibagi menjadi tiga tahap yaitu masa remaja awal usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan (madya) usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir yaitu usia 18-21 tahun (Hurlock, 2011).

4 Pilar Literasi Digital

Perkembangan digital yang tak dapat dielakkan telah merambah seluruh lini kehidupan masyarakat. Di satu sisi, ada banyak manfaat yang didatangkannya. Dan disisi lain, sejumlah persoalan turut hadir memicu kekhawatiran. Dari sejumlah isu yang dihadirkan oleh perkembangan media digital, penerapan etika digital (*digital ethics*) menjadi salah satu persoalan yang kerap menjadi perhatian. Ini karena implementasinya menjadi tanda bahwa seseorang mampu menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, hingga mengembangkan tata kelola etika dalam pemanfaatan ruang digital.

Adapun untuk mengatasi berbagai persoalan di ruang digital, literasi digital dinilai menjadi salah satu solusi terbaik untuk mengatasi berbagai persoalan yang kerap hadir di tengah-tengah masyarakat digital. literasi digital di Indonesia memiliki empat pilar yaitu :

1. Keahlian Digital (*Digital Skills*)

ini berfokus kepada pengetahuan dasar tentang lanskap digital secara utuh, termasuk internet dan dunia maya.

2. Budaya Digital (*Digital Culture*)

Melalui pilar ini, literasi berfokus kepada pengetahuan dasar tentang nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai landasan kecakapan digital.

3. Etika Digital (*Digital Ethics*)

Secara spesifik, pilar ini memberikan literasi tentang penerapan etika ketika berada di internet termasuk saat menggunakan media sosial.

4. Keamanan Digital (*Digital Safety*)

Adapun pilar ini menekankan pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi secara *online*, mengingat praktik kejahatan siber yang kian marak dapat sangat merugikan masyarakat.

New Media Theory

Teori media baru merupakan teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy (1990) dalam buku *New Media Teori dan Aplikasi* beliau mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media. Teori ini erat kaitannya dengan perkembangan teknologi komunikasi salah satunya yaitu media sosial yang pada zaman modern ini menjadi salah satu media komunikasi manusia yang paling populer. Dengan keberadaan media sosial sebagai media baru, maka peneliti menganggap teori media baru relevan dengan keberadaan media sosial.

New media kini menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Pengguna usia muda lebih banyak menggunakannya karena kemudahan akses dan sudah menjadi gaya hidup. Tidak seperti media tradisional, media baru seperti internet menyediakan karakteristik selektivitas yang memungkinkan seseorang menyesuaikan pesan pada kebutuhannya.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Pesisir Pantai Pulau Doom Kecamatan Sorong Kepulauan. Penentuan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa di Pesisir Pantai Kecamatan Sorong Kepulauan, banyak terdapat anak-anak remaja yang menghabiskan sebagian besar waktunya di pesisir pantai dan belum tersedianya rumah baca sehingga sebagian besar informasi mereka akses melalui internet.

Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini yaitu 5 orang mahasiswa asal Pulau Doom, dan 10 orang anak-anak sekolah yang berusia 15-22 tahun.

Teknik Penentuan informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini adalah dilakukan secara *purposive sampling* (penunjukan langsung) yaitu pemilihan informan berdasarkan tujuan, dan kebutuhan penulis, dengan pertimbangan bahwa informan yang dipilih mampu memberikan data dan informasi yang akurat.

Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan permasalahan dan tujuan penelitian yang ada maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi, yaitu peneliti mengamati secara langsung di lapangan.
2. Wawancara, dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada informan.
3. Dokumentasi merupakan pengambilan gambar oleh peneliti yang berupa foto kegiatan untuk memperkuat hasil penelitian.

Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk meneliti dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya dari suatu

fenomena. Sumber data dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang dapat memberikan informasi mendalam tentang literasi membaca anak-anak di Pesisir Pantai Pulau Doom yang menjadi subyek penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Digital Anak-Anak Remaja Pesisir Pantai Pulau Doom

Fokus utama dalam penelitian ini adalah literasi digital anak-anak remaja pesisir pantai Pulau Doom. Untuk mengetahui literasi digital anak-anak remaja pesisir pantai Pulau Doom, peneliti mengambil 4 Pilar Literasi Digital sebagai variabel untuk mengetahui sejauhmana pemahaman literasi digital pada anak-anak remaja pesisir pantai Pulau Doom.

1. Keahlian Digital (*Digital Skills*)

Keahlian ini merupakan keahlian dasar yang berfokus kepada pengetahuan dasar tentang lanskap digital secara utuh, termasuk tentang penggunaan dan pengoperasian internet dan dunia maya. Digital skill atau keterampilan digital adalah keterampilan teknis dalam penggunaan alat teknologi secara tepat, yang memungkinkan individu untuk meningkatkan kemampuan kerja, produktivitas, kreativitas, dan profesionalisme mereka. *Digital skill* telah menjadi istilah yang tidak asing didengar, terutama dengan maraknya proses *digital transformation* atau transformasi digital. Berbagai media dan *platform* menjadi beberapa contoh kanal digital yang sangat berguna bagi remaja saat ini.

Secara literal, *digital skill* berarti kemampuan untuk bermanuver dan memanfaatkan *digital tools* untuk hal-hal tertentu. Aspek yang difokuskan pada pembahasan *digital skill* kali ini adalah seputar penyampaian informasi atau pembuatan konten. Maka dari itu, *digital skill* atau keterampilan digital adalah kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, berbagi, dan membuat konten menggunakan perangkat digital, seperti komputer dan *handphone*. Tanpa keahlian digital (*Digital Skills*) remaja saat ini yang rata-rata merupakan Generasi Z maka mereka akan sulit menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman saat ini. Mengingat perkembangan teknologi yang begitu cepat seolah-olah memaksa setiap orang untuk bisa menyesuaikan diri secepat perkembangan teknologi itu sendiri. Keahlian digital sendiri dapat sangat bermanfaat bagi para remaja dalam mencari atau menemukan sumber informasi yang dapat bermanfaat bagi segala keperluan mereka termasuk keahlian membuat konten dapat memberikan keuntungan secara finansial bagi mereka.

Berdasarkan observasi dan wawancara langsung dengan informan didapati bahwa :

- Sebanyak 15 orang informan semuanya memiliki *handphone* sendiri. Menurut mereka memiliki *handpone* saat ini merupakan sesuatu yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka sehari-hari. Karena banyak informasi yang mereka bisa peroleh dengan melakukan browsing di internet salahsatunya adalah mencari informasi tentang tugas-tugas kampus ataupun tugas sekolah.
- Dari 15 orang informan rata-rata sudah bisa mengoperasikan dan memahami dengan baik *tols-tols* yang ada di *handpone* mereka serta mereka rata-rata sudah paham bagaimana caranya bermain internet, melakukan browsing, upload dan download data dan sebagainya.
- Sebanyak 15 orang informan rata-rata sudah memiliki akun media sosial baik facebook, instagram, tiktok, twitter, dan lain sebagainya. Dan rata-rata dari mereka merupakan pengguna aktif media sosial. Mereka bahkan memilki akun di beberapa platform media sosial.
- Dari 15 orang informan, sebanyak 10 orang bahkan sudah dapat membuat konten-konten yang di posting di akun media sosialnya walaupun konten-konten tersebut masih dalam skala yang sederhana.

Berdasarkan hal tersebut di atas dapat kita lihat bahwa untuk Keahlian Digital (*Digital Skills*) yang merupakan basic dari penggunaan smartphone anak-anak remaja pesisir pantai Pulau Doom sudah dapat mengoperasikannya dengan baik dan sudah memahami tools-tools yang ada di smartphone mereka untuk digunakan sebagai fasilitas yang dapat mempermudah aktifitas mereka baik untuk urusan pendidikan maupun pencarian informasi lainnya. Mereka juga rata-rata sudah mampu membangun jejaring sosial di facebook, tiktok, instagram, dan lain sebagainya.

2. Budaya Digital (*Digital Culture*)

Di era digital saat ini, interaksi, komunikasi, dan perilaku manusia telah mengalami transformasi signifikan. "Digital Culture" atau budaya digital merujuk pada bagaimana teknologi digital dan internet membentuk cara baru dalam berinteraksi sebagai masyarakat. Kita diajak untuk memahami dan mengapresiasi pergeseran budaya yang terjadi di Indonesia dalam konteks digital. Teknologi bukan sekedar alat, melainkan telah menjadi bagian integral dari kehidupan kita, mempengaruhi nilai dan cara kita berinteraksi. Di Indonesia, teknologi telah meresap dalam berbagai aspek kebudayaan, menunjukkan bahwa teknologi dan budaya saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain.

Pengaruh teknologi digital terhadap masyarakat sangatlah luas, termasuk perubahan dalam cara kita menghabiskan waktu, berinteraksi sosial, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Dalam konteks Indonesia, perubahan ini mencerminkan adaptasi terhadap era digital, namun juga menimbulkan pertanyaan tentang bagaimana kita mempertahankan nilai-nilai budaya di tengah perubahan tersebut.

Berdasarkan observasi dan wawancara langsung dengan informan didapati bahwa :

- Sebanyak 10 orang dari 15 orang informan mengetahui tentang apa itu budaya digital. Menurut mereka budaya digital itu adalah ketika mereka menampilkan tentang identitas dan budaya mereka secara apa adanya.
- Sebanyak 8 orang informan bahkan kadang-kadang menampilkan informasi di media sosial mereka tentang budaya Papua, makanan khas papua, dan bagaimana mereka berbicara dalam logat papua.
- Selain itu melalui media sosial ini juga mereka mendapatkan banyak informasi tentang beragam suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia

Berdasarkan informasi diatas dapat kita lihat bahwa mayoritas informan sudah memahami apa itu budaya digital (*digital culture*) dimana dalam keseharian mereka ketika mereka menggunakan media sosial mereka sudah paham bahwa budaya digital itu dalam hal yang sederhana adalah dengan menampilkan identitas diri mereka secara apa adanya. Mereka juga memahami bahwa Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keanekaragaman sehingga penting untuk tetap menjaga keutuhan persatuan dan kesatuan dengan saling menghargai adat istiadat masing-masing kebudayaan.

3. Etika Digital (*Digital Ethics*)

Perkembangan teknologi perlu diimbangi dengan menjaga etika dalam berkomunikasi. Contohnya saja etika berkomentar di media sosial menggunakan bahasa sopan dan santun. Adanya etika dalam teknologi dapat mengatur batasan sikap dan perilaku seseorang di media digital. Hal ini dapat mengurangi tindakan bullying, berita palsu (hoax), pelecehan seksual, hingga ujaran kebencian. Adanya moral dan prinsip dalam etika digital dapat mengatur perilaku masyarakat digital. Adanya etika digital membantu seseorang untuk mengarahkan sikap dan perilaku. Etika menjadi sistem nilai dan norma moral yang menjadi pegangan individu atau kelompok.

Mengutip dari upi.edu, pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 9,9% di tahun 2020. Aktivitas yang dilakukan pengguna untuk berinteraksi di aplikasi chatting (29,3%) dan media sosial (24,7%). Aktivitas tersebut mempengaruhi penggunaan media sosial untuk komunikasi antar pengguna.

Mengutip dari buku Mengajar Bahasa Inggris Dengan Teknologi, etika digital adalah prosedur dan aturan menggunakan alat teknologi digital. Tanpa etika akan banyak kerugian yang ditimbulkan karena pengaruh teknologi. Menurut Siberkreasi & Deloitte (2020), etika digital (digital ethics) adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika (netiquette) digital dalam kehidupan sehari-hari.

Masyarakat pesisir Pantai Pulau Doom adalah masyarakat yang hidup di sepanjang garis pantai Pulau Doom yang kebanyakan juga berprofesi sebagai nelayan. Cukup banyak anak-anak remaja di pesisir pantai ini yang terkadang aktifitas mereka selain bersekolah juga membantu ekonomi keluarga, dan disela-disela waktu senggang, mereka menggunakan waktu tersebut untuk membantu pekerjaan orang tua ataupun bermain media sosial. Anak-anak remaja di Pulau Doom sekalipun mereka kebanyakan berasal dari kalangan ekonomi terbatas tapi rata-rata mereka memiliki handphone sendiri dan cukup mahir bermedia sosial.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan para informan didapati bahwa :

- Rata-rata informan sebanyak 13 orang dari 15 orang informan menyadari bahwa ketika bermedia sosial mereka harus menjaga sikap dan ucapan agar tidak menimbulkan ketersinggungan dari pihak lain. Mereka juga mengetahui bahwa sangat penting untuk menjaga ucapan ataupun mereka juga harus berhati-hati ketika berbicara atau menuliskan komentar di media sosial untuk menghindari masalah di kemudian hari.
- Selain itu dengan beretika di media sosial mereka mengatakan bahwa mereka akan bisa membangun pertemanan yang baik dengan siapapun sehingga bisa saling support. Karena menurut mereka jika media sosial digunakan untuk hal-hal yang buruk, itu akan sangat merugikan. Karenanya selama ini ketika mereka bermedia sosial adalah dengan cara mereka benar-benar menggunakan hal tersebut untuk memperluas pertemanan, memperluas pengetahuan, dan sebagai sarana hiburan di sela-sela waktu senggang.
- Menurut sebagian besar informan, Informasi terkait etika digital kebanyakan mereka dapatkan dari tempat mereka menimba ilmu. Para guru ataupun dosen mereka selalu mengingatkan untuk menggunakan media sosial secara bijak. Hal tersebutlah yang selalu menjadi warning bagi mereka ketika sedang bermedia sosial utk selalu taat pada rambu-rambu.

4. Keamanan Digital (*Digital Safety*)

Keamanan digital adalah langkah perlindungan terhadap identitas online, data, dan aset digital seperti foto, kata sandi, dan nomor pin. Meskipun sering disamakan dengan keamanan siber, keamanan digital lebih luas dan mencakup perlindungan terhadap semua aspek teknologi informasi dan jaringan.

Menurut hasil studi literasi digital yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) melalui kerja sama dengan Siber Kreasi dan Katadata Insight Center (KIC) hasilnya adalah ada peningkatan indeks literasi digital masyarakat Indonesia dari angka 3,46 di tahun 2020 menjadi naik ke angka 3,49 di tahun 2021 (skala 5), sehingga berada pada posisi baik. Menariknya, peningkatan pada literasi digital tersebut terdapat pada pilar budaya digital (digital culture) dan pilar keahlian digital (digital skills). Namun, ternyata ada dua pilar lainnya yang mengalami penurunan, yaitu pilar etika digital (digital ethics) dan pilar keamanan

digital (*digital savety*). Bahkan, capaian angka indeks pilar keamanan digital (*digital savety*) ternyata relatif jauh dibandingkan dengan pilar-pilar lainnya, sehingga pilar tersebut perlu memperoleh perhatian lebih oleh masyarakat.

Sangat ironis memang, ditengah-tengah meningkatnya kejahatan digital yang dihadapi oleh masyarakat Indonesia, di antaranya seperti pencurian data pribadi, phising, eksploitasi seksual, penipuan online, perjudian, dan lain sebagainya, malahan nilai indeks digital savety di Indonesia justru menurun. Padahal, digital savety itu sangatlah penting karena diibaratkan seperti kehidupan nyata kita perlu menjaga diri, keluarga, dan segala hal-hal yang kita miliki agar tidak mendapatkan gangguan dari pihak lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan para informan didapati bahwa :

- Mayoritas anak-anak remaja di Pulau Doom (sebanyak 13 orang informan) walaupun mereka sudah mampu mengoperasikan internet dan media sosial dengan baik namun secara keamanan mereka belum terlalu paham bagaimana cara mereka memperoteksi akun-akun mereka agar bebas dari peretasan ataupun pencurian data. Karena tingkat pemahaman teknologi mereka terkait masalah keamanan data masih sangat kurang.
- Selain itu mereka juga tidak melakukan penggantian password secara berkala di akun media sosial mereka. mereka juga belum terlalu berhati-hati didalam membuka link yang biasa di share secara bebas.
- Update status juga terkadang masih terlalu terbuka terkait lokasi terkini dan aktifitas yang mereka lakukan sehari-hari yang sebenarnya bisa berpotensi menimbulkan kejahatan.

Dari hal tersebut diatas dapat dilihat bahwa untuk unsur keamanan digital (*digital safety*) anak-anak remaja pesisir pantai Pulau Doom masih sangat minim. Hal tersebut sebagian besar ditengarai oleh masih kurangnya pengetahuan mereka tentang masalah teknologi keamanan siber karena rata-rata pengetahuan mereka hanyalah sebatas pengoperasian smartphone saja dan bagaimana mereka bermedia sosial.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa literasi digital anak-anak remaja di pesisir Pantai Pulau Doom cukup baik dimana dari 4 indikator yang dijadikan variabel penelitian, 3 indikator diantaranya yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital etics*, menunjukkan bahwa mereka rata-rata sudah memiliki kecerdasan untuk 3 aspek ini. Dimana untuk *digital skills* mereka rata-rata sudah cukup mahir memainkan internet dan bermedia sosial serta membuat konten, sementara itu mereka jg sudah cukup baik merepresentasikan diri mereka dan budaya serta menghargai budaya lainnya (*digital culture*), dan merekapun sudah cukup memahami bahwa bermedia sosial terikat dengan aturan etika yang harus diterapkan ketika bermedia sosial (*digital etics*). Sementara itu untuk *digital safety* mendapatkan hasil yang kurang baik. Tingkat kecakapan mereka dalam keamanan digital masih minim. Hal tersebut dipengaruhi juga oleh keterbatasan mereka dalam pengetahuan terkait teknologi keamanan siber.

Saran

Sosialisasi terkait literasi digital dalam hal ini pemahaman tentang 4 pilar literasi digital harus terus digalakkan di tengah-tengah masyarakat agar masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang cerdas secara digital. Utamanya yang perlu ditekankan pula adalah masalah keamanan digital (*digital safety*) mengingat kejahatan siber semakin hari semakin berkumflase dalam berbagai bentuk. Karena itu masyarakat Indonesia utamanya para remaja harus terus mendapatkan edukasi terkait kejahatan siber agar mereka terhindarkan dari pelaku kejahatan siber.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus., Mulyani, Tita., dan Hana, Yunansah. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan kemampuan Literasi Matematika, sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Anggoro, Toha. (2009). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- APISI. (2008). *Aplikasi Literasi Informasi dalam Kurikulum Nasional (KTSP) dan Contoh Penerapan untuk Tingkat SD, SMP dan SMA*. Jakarta: APISI bekerjasama dengan Federation Library Association and Institution.
- Faizah, U., Sufyadi, S., Anggraini, L., Waluyo., Dewayani, S., Muldian,W., et al. (2018). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Gunawan, Agustin (2008). *7 Langkah Literasi Informasi: KnowledgeManagemen*. Jakarta: Universitas Atmajaya.
- Hakeem, A. (2010). *Rationale for Regional Support to Creating and Enriching Literate Environments*. A paper presented during the Regional Experts' Meeting on Developing a
- Kalida (2014). *Gerakan Literasi Mencerdaskan Negeri*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Karim (2014). Upaya Meningkatkan Minat Baca. *Deiksis*. Vol. 6. No. 1. Januari-April 2014.
- Kemendikbud. (2017). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Kemendikbud
- Kemendikbud. (2016). *Buku Saku Gerakan Literasi Sekolah*. Kemendikbud
- Krolak, L. (2005). *The Role of Libraries in the Creation of Literate Environments*. UNESCO.
- Nurhadi (2016). *Strategi Meningkatkan Daya Baca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prihanti, (2015). *Strategi Belajar*. Malang: UMM Press.
- Retnaningdyah, Ph.D Pratiwi., dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Richardus Eko indrajit. (2022). *Literasi Digital Nusantara;Meningkatkan Daya Saing Generasi Muda Melalui Literasi*. Surabaya: Andi.
- Riyanto, Yatim. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Septiyantono, Tri. (2014). *Konsep Dasar Literasi Informasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutrianto dkk. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di SMA*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- UNESCO. (2011). *Creating And Sustaining Literate Environments*. Bangkok, Thailand: UNESCO Bangkok.
- Wiedarti, (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Widoyoko, Eko Putro. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusup, M dan Soepudin, Encang. (2017). Praktik Literasi Informasi
Dalam proses Pembelajaran Sepanjang Hayat. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 5(1), 79-94. Diakses melalui
<http://jurnal.unpad.ac.id/jkip/article/view/11387> pada 18 Oktober
2018
- Zubaedi (2017). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Aksaramaya.Com. *Pentingnya Penguatan Digital Safety Kepada Masyarakat*
Kominfo.go.id. *Literasi Digital Masyarakat Indonesia Membaik*
Katadata.co.id. *Etika Digital Bermedia Sosial*
Kumparan.com. *Definisi Remaja Menurut Para Ahli*
Prindonesia.co. *4 Pilar Literasi Digital*