

## Literasi Digital Pengguna Internet Indonesia Guna Mewujudkan Budaya Damai di Ruang Mayantara

Devy Indah Paramitha<sup>1</sup> Mohamad Dziqie Aulia Al Farauqi<sup>2</sup> Intan Kinanthi Damarin Tyas<sup>3</sup>

Hubungan Internasional, Fakultas Ekonomi, Bisnis, dan Politik, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [dip923@umkt.ac.id](mailto:dip923@umkt.ac.id)<sup>1</sup> [mdaa343@umkt.ac.id](mailto:madaa343@umkt.ac.id)<sup>2</sup> [ikd713@umkt.ac.id](mailto:ikd713@umkt.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi seperti internet semakin memudahkan kehidupan manusia. Namun, dibalik kemudahan yang ditawarkan terdapat dampak buruk seperti seringnya terjadi ujaran kebencian, perundungan ataupun tindakan kriminal lainnya. Indonesia sebagai salah satu negara dengan populasi terbesar di dunia yang sebagian besar penduduknya merupakan pengguna internet aktif tentu literasi digital menjadi sangat penting guna mewujudkan budaya damai di ruang mayantara. Menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif, tulisan ini bertujuan untuk menjelaskan mengenai urgensi literasi digital bagi pengguna internet di Indonesia untuk membentuk *wise netizen* guna membangun *peace culture* dalam berinternet atau bersosial media melalui literasi digital yang aktif, efektif dan kolaboratif. Hasil dari penelitian ini ialah terdapat empat area dan indikator yang ingin dicapai melalui literasi digital pengguna internet Indonesia yakni kemampuan digital, budaya digital, etika digital, dan keamanan digital. Agar seluruh indikator tersebut dapat dicapai maka perlu adanya *interagency collaboration* dalam sosialisasi literasi digital bagi pengguna internet Indonesia yang sangat beragam dari mulai gender, usia, latar belakang pendidikan serta pekerjaan.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Budaya Damai, Ruang Mayantara

### Abstract

*The development of information technology such as the internet has made human life easier. However, behind the convenience offered there are adverse impacts such as frequent hate speech, bullying or other criminal acts. Indonesia as one of the countries with the largest population in the world, where most of the population are active internet users, digital literacy is certainly very important in order to realize a culture of peace in the mayantara space. Using a descriptive qualitative research design, this paper aims to explain the urgency of digital literacy for internet users in Indonesia to form wise netizens to build a peace culture in the internet or social media through active, effective and collaborative digital literacy. The results of this study are that there are four areas and indicators to be achieved through digital literacy of Indonesian internet users, namely digital skills, digital culture, digital ethics, and digital security. In order for all these indicators to be achieved, it is necessary to have interagency collaboration in socializing digital literacy for Indonesian internet users who are very diverse in terms of gender, age, educational background and occupation.*

**Keywords:** Digital Literation, Peace Culture, Cyberspace



Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi seperti internet, semakin mempermudah kehidupan manusia dari segala lini. Meski demikian, ternyata dibalik kemudahan yang di tawarkan oleh perkembangan teknologi informasi dan internet, terdapat dampak buruk dan bahaya yang tanpa disadari mengintai akibat penggunaan internet tanpa kebijaksanaan dari penggunanya. Sering sekali terjadi ujaran kebencian, penyebaran berita bohong, hingga kejahatan internet di dunia maya yang tentu menjadi sebuah masalah besar apabila tidak diantisipasi. Meski teknologi internet dapat membantu memudahkan dan mempercepat pekerjaan manusia serta

dapat memberikan informasi secara *real time*, namun tetap saja dampak negatif dari penggunaan internet dan media sosial harus tetap diwaspadai. Hal yang perlu menjadi perhatian ialah informasi yang disebar luaskan melalui media sosial atau internet akan diterima oleh panca indera yang selanjutnya informasi tersebut dikelolah oleh pikiran dan pada akhirnya akan diwujudkan melalui tindakan. Jika konten negatif yang diterima oleh panca indera sedangkan otak dan pikiran belum mampu mengelolah dan mencerna dengan kritis informasi tersebut tentu berpotensi untuk menjadi korban bahkan pelaku kekerasan di ruang maya (Paramitha & Tyas, 2022).

Indonesia merupakan salah satu negara dengan populasi terbesar di Dunia dimana pada tahun 2022 penduduk Indonesia tercatat sebanyak 275.773 juta jiwa (BPS, 2022). Dari jumlah tersebut, terdapat 215.636 juta penduduk Indonesia yang terkoneksi internet atau sebesar 78,19% dari total populasi. Sebagian besar pengguna internet Indonesia aktif di media sosial dengan persentase sebesar 60,4% populasi (APJII, 2023). Angka tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh jumlah penduduk Indonesia merupakan pengguna internet dan aktif dalam media sosial. Pengguna internet di Indonesia didominasi oleh masyarakat dengan rentan usia 18 hingga 34 tahun. Meskipun demikian, besarnya persentase pengguna internet di Indonesia ternyata tidak diimbangi dengan perilaku dan pemahaman terkait penggunaan internet secara bijak. Berdasarkan pada laporan *Digital Civility Index* (DCI) yang diterbitkan oleh Microsoft pada tahun 2020 terkait survei *politeness level global internet user* menempatkan Indonesia pada posisi 29 dari 32 negara, yang artinya tingkat kesopanan masyarakat Indonesia sangat rendah. Posisi tersebut didasarkan pada 3 (tiga) indikator kerawanan yang dialami pengguna internet di Indonesia yakni penipuan dan berita bohong, ujaran kebencian, dan tindakan diskriminasi di ruang mayantara (Karmila & Budimansyah, 2022). Persentase pengguna internet di Indonesia yang cukup besar dengan tiga isu kompleks yang menjadikan kerawanan perilaku pengguna internet di Indonesia, menjadikan upaya untuk membangun budaya damai di ruang mayantara melalui literasi digital menjadi sangat penting.

Tujuan dari budaya damai sendiri ialah mewujudkan masyarakat yang memiliki nilai, sikap, dan perilaku yang baik dalam berinteraksi di ruang mayantara dengan mempertimbangkan prinsip toleransi, hak asasi manusia, dan solidaritas (Paramitha & Tyas, 2022). Oleh karenanya, guna mewujudkan hal tersebut perlu adanya literasi digital sebagai instrumen dalam mewujudkan *wise netizen* yang diharapkan dapat berkontribusi dalam mencegah segala bentuk kejahatan dan tindakan negatif lainnya di ruang maya. Literasi digital sendiri merupakan kegiatan untuk membentuk kemampuan dalam memahami serta menyampaikan segala bentuk informasi dalam bentuk digital.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kualitatif diskriptif karena berupaya untuk menggambarkan tentang bagaimana urgensi literasi digital pengguna Internet di Indonesia guna menciptakan budaya damai di ruang mayantara. Penelitian kualitatif sendiri merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami sebuah fenomena sosial dengan cara mendiskripsikan data sehingga menghasilkan data diskriptif berupa kata tertulis (Moleong, 2012). Pengumpulan data penelitian dilakukan melalui teknik studi literasi yakni dengan mengumpulkan data dari berbagai macam sumber baik cetak maupun data yang bersumber dari internet.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Literasi Digital**

Arus informasi dan kemudahan mengakses data di era digital mengharuskan seseorang untuk memiliki kecakapan guna memilih dan menyaring informasi di internet. Kecakapan

tersebut dibutuhkan untuk mengantisipasi dampak negatif dari penggunaan internet dan media sosial. Kemampuan dalam memahami informasi di internet diperlukan untuk mengantisipasi perilaku seperti penyebaran berita bohong, ujaran kebencian, tindakan rasisme, penipuan hingga perundungan secara *online* yang tidak jarang segala bentuk kekerasan tersebut berpotensi menghasilkan kekerasan langsung atau konflik baru dengan skala yang jauh lebih besar. Oleh karena itu, pendidikan literasi digital menjadi sangat penting untuk dilakukan sebagai salah cara menciptakan cakap digital pengguna internet dan media sosial.

Literasi digital adalah sebuah konsep yang tidak hanya menuntut kecapakan dalam penggunaan perangkat internet saja, melainkan juga menuntut adanya kebijaksanaan dari pengguna dalam mengelolah informasi dan konten digital. Secara sederhana, literasi digital dapat diartikan sebagai “melek digital/media” yang merupakan upaya untuk lebih memahami sumber, kode, dan pesan yang diperoleh dari media sosial yang selanjutnya perlu diseleksi dan diinterpretasikan dampak dari informasi yang diperoleh tersebut (Rastati, 2018). Hal ini selaras dengan Hobbs & Jensen yang menyatakan bahwa literasi media adalah “*active inquiry and critical thinking about the messages we receive and create*” (Bulger & Davison, 2018).

*The U.S National Association for Media Literacy Education* mendefinisikan media literasi sebagai “*ability to access, analyze, evaluate, create, and act using all forms of communication*” (Bulger & Davison, 2018). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi media/ digital ialah sebuah upaya yang dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada pengguna internet dan media sosial untuk lebih kritis dalam melihat sebuah informasi yang didapat. Yang dimaksud dengan kritis dalam hal ini ialah setelah mendapatkan informasi maka baiknya perlu terlebih dahulu dianalisa, dievaluasi, dan diputuskan sikap apa yang harus diambil terkait informasi yang didapatkan. Dapat dikatakan bahwa literasi media merupakan upaya untuk melawan efek negatif penggunaan teknologi informasi khususnya media sosial dengan cara membangun kemampuan berpikir kritis pengguna atas seluruh informasi dan juga pesan yang diperoleh di internet. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya untuk membangun *wise netizen* guna menciptakan budaya damai di ruang mayantara.

### **Budaya Damai**

Konsep tentang budaya damai pertama kali diperkenalkan oleh UNESCO terkait bagaimana sebuah masyarakat yang berbeda dapat hidup berdampingan dan bahkan menggunakan instrumen perbedaan yang dimiliki untuk menciptakan perdamaian diantara mereka (De Rivera, 2004). Meskipun diinisiasi oleh UNESCO, konsep budaya damai diperkenalkan secara luas oleh Perserikatan Bangsa-Bangsa sebagai upaya untuk menciptakan perdamaian di dunia melalui *General Assembly Declaration* di tahun 1999 yang menyatakan bahwa budaya damai mengandung nilai, sikap, perilaku yang merefleksi dan menginspirasi interaksi sosial berdasarkan beberapa prinsip antara lain ialah prinsip toleransi, hak asasi manusia, dan solidaritas (UN General Assembly, 1999.)

Budaya damai menolak seluruh tindakan kekerasan baik langsung maupun tidak langsung sebagai upaya mencegah terjadinya konflik. Upaya pencegahan yang dilakukan ialah dengan menangani masalah dari akarnya melalui cara-cara dialog, negosiasi, sosialisasi dan melibatkan partisipasi aktif masyarakat. Untuk membangun budaya damai di masyarakat, dapat dilakukan melalui pendidikan perdamaian yang dilakukan oleh orang tua, guru, kelompok keagamaan, pekerja sosial dan seluruh elemen masyarakat baik dari pemerintah maupun non-pemerintah. Hal ini didukung pendapat MacGregor yang menyatakan budaya damai dibentuk dan dibangun melalui inisiatif pendidikan (De Rivera, 2004).

Tujuan akhir dari budaya damai ialah untuk mewujudkan perdamaian positif di masyarakat dan mencegah terjadinya kekerasan. John Galtung membagi kekerasan menjadi dua bentuk yakni kekerasan langsung dan kekerasan struktural/ tidak langsung (Galtung,

2008). Dalam hal penggunaan media sosial, literasi media digunakan sebagai upaya untuk mencegah terjadinya kekerasan secara tidak langsung mengingat penipuan, perundungan, ujaran kebencian, dan segala bentuk kejahatan di mayantara sendiri merupakan salah satu bentuk kekerasan yang dilakukan secara tidaklangsung yang tetap berdampak *destructive* bagi korbannya.

### Internet, Media Sosial, dan Netizen

Perkembangan teknologi informasi yang diiringi dengan pesatnya laju digitalisasi menjadikan kebutuhan akan internet dan media sosial sangat penting bagi masyarakat. Internet sendiri merupakan sebuah jaringan yang dapat menghubungkan satu perangkat dengan perangkat yan lain, sehingga memungkinkan konektivitas tanpa batasan ruang dan waktu antar penggunanya. Semakin meningkatnya pengguna internet, secara tidak langsung terbentuklah *cyber space* atau dunia maya dimana pengguna bisa berkomunikasi secara virtual dan mendapatkan segala jenis informasi dengan sangat mudah.

Konektivitas internet semakin diperkuat melalui *social networking* atau media sosial yang merupakan *platform* mempermudah pengguna internet saling beinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain tanpa batas. Media sosial saat ini banyak digunakan sebagai sarana untuk menjalin komunikasi dan berinteraksi dengan banyak orang yang berasal dari berbagai wilayah atau negara yang berbeda. Media sosial memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah dengan memanfaatkan kolom komentar yang tersedia sehingga sangat memungkinkan adanya umpan balik satu sama lain. Umpan balik di media sosial sangatlah beragam, bisa positif maupun negatif oleh karenanya perlu kebijaksanaan dari pengguna dalam menanggapi segala bentuk postingan maupun komentar di media sosial.

Pengguna internet sendiri dibagi menjadi dua macam yakni pengguna aktif dan pengguna pasif. Perbedaan dari keduanya ialah, jika pengguna pasif merujuk pada pengguna internet yang hanya menggunakan internet dan media sosial untuk mencari informasi tanpa aktif memberikan *feedback* seperti komentar, maka pengguna aktif internet atau media sosial lebih merujuk pada pengguna yang aktif memberikan pendapat, komentar, dan sebagainya sehingga terdapat komunikasi yang sifatnya dua arah antar pengguna. Seringkali pengguna internet aktif diistilahkan sebagai Netizen atau Internet Netizen. Permasalahannya ialah dengan informasi di internet dan media sosial yang tidak semuanya bernilai positif, begitupun juga dengan netizen yang tidak semuanya dapat berperilaku bijak dalam bersosial media. Hal ini lah yang pada akhirnya memunculkan berita bohong, ujaran kebencian, penipuan, dan kejahatan lainnya di ruang mayantara.

Kejahatan mayantara seperti penyebaran berita bohong serta penipuan, seringkali terjadi dan masih banyak masyarakat yang percaya sehingga tidak jarang menjadi korban. Hal ini selaras dengan laporan dari *Digital Civility Index* (DCI) pada tahun 2021 yang menyebutkan bahwa terdapat 3 (tiga) jenis kerawanan pada pengguna internet Indonesia yakni berita bohong, ujaran kebencian, dan tindakan diskriminasi (Karmila & Budimansyah, 2022). Terdapat beberapa alasan mengapa pengguna internet di Indonesia masih mudah menjadi korban maupun pelaku dari berbagai jenis tindak kejahatan di ruang mayantara, antara lain:

1. Keterbatasan arus informasi, dimana terkadang individu mempercayai berita bohong atau *hoax* bukan karena mudah dibohongi namun karena keterbatasan informasi yang dimiliki.
2. Tingkat popularitas informasi, dimana terkadang pemberitaan yang terus menerus dan mencolok dapat menyebabkan mata seakan tertutup pada kebenaran yang ada.
3. Ketertarikan, yakni manusia cenderung melakukan *collective attention* sehingga seseorang tidak begitu memperhatikan kebenaran sebuah topik dan langsung percaya begitu saja percaya dengan informasi yang ada selama topik tersebut menarik bagi pengguna internet.

4. Bias konfirmasi atau *confirmation bias*, dimana hal ini terjadi jika berita bohong atau ujaran kebencian berkaitan dengan apa yang dipercaya oleh pengguna internet, maka kebohongan dan kejahatan sekalipun akan lebih mudah diterima.

Alasan-alasan tersebut muncul karena tidak lepas dari keberadaan ruang mayantara yang saat ini menjadi sebuah ruang dan budaya tersendiri di masyarakat. Ruang mayantara menghadirkan sebuah arena dimana informasi, komunikasi serta interaksi dapat dilakukan tanpa sekat ruang dan waktu. Ruang mayantara memunculkan *sumulacra* yang oleh John Boudillard diartikan sebagai ketiadaan batas antara dunia nyata dan fiksi. Ruang mayantara menghadirkan kondisi *hyperrality* bagi penggunanya dimana yang nyata dan yang fiksi terkadang menjadi tidak jelas (Azwar, 2014). Agar pengguna internet aktif tidak terjebak pada kondisi hiperalitas tersebut, maka perlu menciptakan *wise netizen* yang memiliki pemahaman serta kontrol dalam menggunakan internet dan media sosial melalui literasi digital.

### **Wise Netizen: Kebebasan Berekspresi vs Etika dan Moral**

Kegaduhan, konflik, dan segala bentuk kejahatan di dunia maya biasa dimulai dari adanya postingan di media sosial. Postingan merupakan sebuah bentuk ekspresi dalam bermedia sosial, namun jika dilakukan dengan niat yang negatif maka akan menghasilkan masalah. Penggunaan Bahasa yang dianggap kurang etis dan sopan, menjadi awal mula dari munculnya ujaran kebencian. Secara prinsip sebetulnya sama dengan kehidupan di dunia nyata dimana untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain perlu yang namanya tata krama, sopan santun, etika dan moral. Prinsip yang sama harusnya berlaku juga Ketika kita bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain di dunia maya.

Namun, hal tersebut terkesan susah dilakukan karena masyarakat masih belum tahu bahwa apa yang diketik dan ucapkan di media sosial ternyata berdampak negatif bagi diri sendiri maupun orang lain. Untuk itu, diperlukan pembelajaran mengenai bagaimana menggunakan internet dan media sosial dengan bijak melalui literasi digital. Adapun sasaran utamanya ialah menciptakan kecerdasan emosi netizen sebagai manusia yang memiliki akal, pikiran, dan nilai-nilai dalam masyarakat. Kecerdasan emosi diperlukan salah satunya karena kegaduhan di dunia maya kadang terjadi karena sebuah kesengajaan, contohnya ialah fenomena *buzzer* yang selalu melontarkan tuduhan dan ucapan kasar ke individu tertentu dengan niat menjatuhkan. Sehingga, tidak hanya literasi digital saja, tapi juga perlu adanya aturan hukum yang bisa digunakan untuk memberikan efek jera kepada pihak-pihak yang sengaja melakukan kekerasan via dunia maya.

Meskipun demikian, persoalan terkait media sosial dan aturan hukum menjadi kian kompleks ketika dihadapkan dengan konsep kebebasan dalam penggunaan serta pemanfaatan teknologi informasi. Interkonektivitas internet tentu menjadikan media sosial sebagai ruang terbuka yang memungkinkan penggunanya untuk bebas berpartisipasi secara interaktif dengan pengguna lainnya. Secara konsep, ruang maya dapat diartikan sebagai ruang publik dimana sistem interaksi dimungkinkan bagi masyarakat secara luas dan bahkan tidak lagi terbatas wilayah (Salman, 2017).

Konsep ruang publik merupakan hal yang penting khususnya di negara dengan sistem demokrasi seperti Indonesia. Ruang mayantara menghadirkan kebebasan tersendiri bagi masyarakat untuk mengutarakan pendapat secara publik, namun bisa juga menjadi *personal space* tersendiri untuk mengekspresikan diri. Meskipun demikian, terlepas dari kebebasan masyarakat untuk berekspresi di dunia maya, tetap harus memperhatikan bahwa terdapat hak orang lain yang perlu dipertimbangkan. Penggunaan internet dan media sosial sebagai ruang terbuka publik perlu disertai dengan aturan, nilai, etika dan prinsip dalam komunikasi serta penyampaian informasi (Salman, 2017). Misalnya ialah informasi yang disampaikan di ruang

mayantara harus merupakan sebuah kebenaran, bukan sebuah informasi yang mengandung unsur kebencian, permusuhan, dan perundungan.

Sebagai langkah untuk mengantisipasi segala bentuk kejahatan dan informasi negatif di di ruang mayantara, pemerintah Indonesia mengesahkan UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Peraturan tersebut merupakan produk legislasi yang bertujuan untuk mengatur kebebasan pengguna internet supaya dalam pemanfaatannya tetap mempertimbangkan moral, nilai-nilai agama, serta menjunjung ketertiban umum dalam sebuah masyarakat yang demokratis. Meski demikian, peraturan tersebut harus disertai dengan perubahan pola pikir serta perilaku masyarakat. Literasi digital yang efektif diharapkan bisa membentuk *wise netizen* yakni pengguna internet dan media sosial yang bijak, beretika, bermoral, simpati dan empati. Pembentukan *wise netizen* di Indonesia tentu tidak mudah, dimana besarnya jumlah pengguna Internet di Indonesia dengan latar belakang yang berbeda menjadi tantangan tersendiri dalam menciptakan *wise netizen* yang diinginkan.

### **Literasi Ditigal Netizen Indonesia dalam Menciptakan Budaya Damai di Mayantara**

Merujuk pada pidato presiden Jokowi pada 14 Juli 2019 yang bertajuk Visi Indonesia, dalam pidatonya presiden menekankan bahwa pembangunan Sumber Daya Manusia akan menjadi salah satu visi utama di periode kedua pemerintahannya. Globalisasi yang semakin masif serta tuntutan akan transformasi digital selama pandemi covid 19 mengharuskan adanya peningkatan indeks kompetitif digital sumber daya manusia di Indonesia yang masih rendah (Kominfo, 2021). Penetrasi pengguna internet di Indonesia yang sangat besar yakni 78,19% persen dari total seluruh populasi di Indonesia tentu literasi digital menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kognitif pengguna teknologi informasi di Indonesia (APJII, 2023).

Literasi digital pada masyarakat Indonesia telah dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia melalui program Siberkreasi. Program Siberkreasi sendiri merupakan sebuah gerakan nasional literasi digital yang dimulai pada tahun 2020 dimana gerakan ini merupakan kolaborasi antara kominfo dengan kementerian dan lembaga negara lainnya serta masyarakat dalam menggaungkan literasi digital di Indonesia. Gerakan ini berasal dari adanya keresahan dari masyarakat dan pemerintah terkait maraknya kejahatan di ruang mayantara dan konten bermuatan negatif lainnya yang berpotensi memecah belah kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia. Secara umum terdapat 4 (empat) aspek atau indikator yang ingin dicapai melalui program literasi digital yang diinisiasi oleh kominfo, antara lain ialah sebagai berikut (Kominfo, 2021):

1. Kemampuan Digital, yakni membangun kemampuan masyarakat dalam mengetahui, memahami, serta menggunakan perangkat dan sistem operasi digital untuk membantu mempermudah kehidupan sehari-hari.
2. Budaya Digital, yakni mewujudkan masyarakat yang mampu membaca, menguraikan, serta membangun wawasan kebangsaan, nilai-nilai dalam Pancasila serta rasa kebanggaan dalam kehidupan sehari-hari selaras dengan penggunaan teknologi informasi.
3. Etika Digital yakni upaya untuk membangun serta mengembangkan tata kelola etika, moral, dan norma dalam menggunakan teknologi informasi .
4. Keamanan Digital, yakni meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat dalam melindungi data-data pribadi dan keamanan digital di kehidupan sehari-hari. Hal ini penting agar masyarakat dapat terhindar dari segala jenis kejahatan dunia maya yang semakin marak.

Jumlah pengguna internet di Indonesia yang besar dan punya kecenderungan aktif di media sosial membuat netizen Indonesia cukup mudah untuk mengadvokasi atau mengangkat

sebuah isu menjadi viral. Konten negatif di internet atau media sosial akan menjadi tidak efektif jika mayoritas pengguna media sosial atau internet berpartisipasi untuk menyebarkan konten yang positif sebagai bentuk melawan berita negatif. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh APJI, pengguna internet Indonesia didominasi oleh pengguna media sosial yakni sebesar 60,4%. Sehingga, media sosial bisa menjadi akselerator dalam hal penyampaian berita atau isu entah positif atau negatif. Apabila literasi digital yang dilakukan oleh pemerintah berhasil, maka pengguna internet yang jumlahnya sangat besar bisa berpotensi menjadi *peace catalyst* di mayantara. Namun, hal tersebut tentu tidak mudah untuk teralisasi hal ini karena pengguna internet atau media sosial di Indonesia sangat beragam dari mulai gender, usia, latar belakang, hingga pekerjaan. Sehingga, butuh usaha yang lebih keras untuk efektifitas literasi media di masyarakat. Oleh karenanya, perlu *interagency collaboration* dalam pendidikan literasi digital dimasyarakat guna menciptakan budaya damai di dunia maya. *Interagency collaboration* dalam hal ini ialah melibatkan peran dari beberapa lembaga sosial yang antara lain ialah:

1. Kementerian Informasi dan Komunikasi Indonesia yang merupakan lembaga negara dengan wewenang dalam hal kontrol terhadap ruang maya.
2. Lembaga pendidikan dimana saat ini perlu untuk memasukkan literasi digital dalam kurikulum atau masuk dalam mata pelajaran seperti kewarganegaraan mengingat di era digital *good citizen* juga harus menjadi *good netizen*.
3. Lembaga keagamaan/ pemuka agaman, dimana memiliki peran yang cukup signifikan untuk berperan dalam menciptakan *wise netizen*. Lembaga keagamaan adalah lembaga yang sangat dekat dengan masyarakat, khususnya di Indonesia yang masyarakatnya hidup dengan didasari nilai-nilai keagamaan yang cukup kental. Peran pemuka agama dalam literasi digital menjadi penting, karena jika Lembaga Pendidikan terbatas menasar anak sekolah atau mahasiswa saja. Lembaga keagamaan bisa menasar kalangan yang lebih general dan tidak terbatas usia ataupun gender.
4. Lembaga sosial yang lain adalah keluarga yang mana merupakan lembaga sosial paling utama. Dimana proses edukasi terkait literasi digital dapat dilakukan di kalangan keluar dengan menggunakan sistem saling silang. Misalnya bagi keluarga yang secara pendidikan lebih memahami mengenai literasi digital maka perlu memberikan edukasi kepada keluarga yang literasi digitalnya masih rendah.

Literasi digital merupakan kewajiban seluruh elemen bangsa, sukses atau tidak tergantung pada bagaimana masyarakat sebagai pengguna internet memanfaatkan seluruh kecanggihan teknologi yang ditawarkan.

## KESIMPULAN

Jumlah pengguna Internet di Indonesia sangat besar namun tidak disertai dengan kebijaksanaan dalam penggunaan teknologi informasi tersebut sehingga berpotensi menimbulkan permasalahan di ruang mayantara. Sebagian besar pengguna internet di dominasi oleh penggunaan media sosial. Terdapat 3 (tiga) indikator kerawanan yang dialami oleh pengguna internet di Indonesia yakni penipuan dan berita bohong, ujaran kebencian, dan tindakan diskriminasi terhadap sesama di ruang mayantara. Oleh karena itu, literasi digital dianggap menjadi hal yang penting untuk dilakukan guna menciptakan budaya damai di ruang mayantara. Latar belakang pengguna internet di Indonesia yang beragam dari mulai pendidikan, pekerjaan, usia dan gender membuat proses literasi digital tidak mudah. Untuk itu, perlu adanya *Interagency Collaboration* dengan melibatkan lembaga yang relevan antara lain kominfo, lembaga pendidikan, lembaga keagamaan, dan lembaga sosial. Literasi digital diperlukan untuk menciptakan *wise netizen* yang mana diharapkan kedepannya dapat menjadi katalisator dalam mewujudkan internet sehat tanpa informasi dan berita negatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard. *Khizanah Al-Hikmah*, 2(1), 38–48.
- BPS 2022. (2020). Catalog: 1101001. *Statistik Indonesia 2020*, 1101001, 790. <https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>
- Bulger, M., & Davison, P. (2018). The Promises, Challenges, and Futures of Media Literacy. *Journal of Media Literacy Education*, 10(1), 1–21. <https://doi.org/10.23860/jmle-2018-10-1-1>
- De Rivera, J. (2004). Assessing the basis for a culture of peace in contemporary societies. *Journal of Peace Research*, 41(5), 531–548. <https://doi.org/10.1177/0022343304045974>
- Galtung, J. (2008). *Cultural Violence* \*. 27(3), 291–305.
- Indonesia, A. P. J. I. (2023). Survei Penetrasi dan Perilaku Internet. In *APJII*.
- Indonesian Ministry of Communication and Informatics. (2021). *Roadmap Literasi Digital 2021-2024 (Digital Literacy Roadmap 2021-2024)*. <https://aptika.kominfo.go.id/2020/07/peta-jalan-indonesia-digital-nation-untuk-wujudkan-birokrasi-digital/>
- Karmila, P., & Budimansyah, D. (2022). Digital Racism: A New Form of Racism, A Threat to the Integrity of the Nation. *Proceedings of the Annual Civic Education Conference (ACEC 2021)*, 636(Acec 2021), 296–301. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220108.054>
- Paramitha, D. I., & Tyas, I. K. D. (2022). Socialization of social media as a means of building peace culture among the z-generation in Samarinda City. In *Community Empowerment* (Vol. 7, Issue 10, pp. 1716–1722). <https://doi.org/10.31603/ce.7235>
- Rastati, R. (2018). Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 60. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p60--73>
- Salman. (2017). Media Sosial Sebagai Ruang Publik. *Kalbis Socio: Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, 4(2), 124–131.
- United Nation General Assembly, A/RES/53/243, 06 October 1999 Declaration and Programme of Action on a Culture of Peace
- Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik