

# **PENDIDIKAN LITERASI DIGITAL UNTUK MENANGKAL BERITA HOAX DI SOSIAL MEDIA**

## **(STUDI PADA REMAJA DI GANG SETAN SURABAYA)**

**Dian Habibi**

Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945

habibi@gmail.com

### **ABSTRAK**

Di era teknologi komunikasi yang canggih seperti saat ini, internet telah menjadi kebutuhan masyarakat untuk mengakses segala informasi. Menurut data statistik pengguna internet di Indonesia terus tumbuh dari tahun ketahun. Seperti pada 2019 jumlah pengguna internet di Indonesia tumbuh sebesar 12,6% dari tahun sebelumnya yaitu 95,2 juta pengguna menjadi 107,2 juta pengguna (Databoks.katadata.co.id). Antusiasme masyarakat dalam menggunakan internet membawa banyak perubahan pada pola kehidupan masyarakat. Data yang dirilis UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia semakin hari semakin rendah yaitu 0,001% yang artinya dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang masih rajin membaca (kominfo.go.id). Hal ini mengindikasikan bahwa tingginya angka penggunaan internet oleh masyarakat bukan berarti tidak memiliki sisi negatif. Penggunaan internet yang tinggi tidak di imbangi dengan minat baca sehingga, kemampuan literasi digital yang dimiliki pun tidak memadai. Hal ini akan memberikan peluang terhadap mudahnya masyarakat menerima informasi hoax. Untuk menangkal peredaran berita hoax maka peneliti ingin mengkaji pentingnya kegiatan sosialisasi untuk memberikan pemahaman akan literasi digital kepada remaja urban di gang setan Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja perkotaan yang tidak memiliki bekal Pendidikan cukup, namun mendapat informasi yang deras dari sosial media merupakan kelompok yang rentang menerima dan memproduksi berita hoax.

**Kata kunci:** *Literasi Digital, Hoax, Remaja, Urban.*

### ***Abstract***

*In the era of sophisticated communication technology like today, the internet has become a necessity for the community to access all information. According to statistical data, internet users in Indonesia continue to grow from year to year. As in 2019 the number of internet users in Indonesia grew by 12.6% from the previous year, namely 95.2 million users to 107.2 million users (Databoks.katadata.co.id). The enthusiasm of the people in using the internet has brought many changes to the pattern of people's lives. Data released by UNESCO, the reading interest of the Indonesian people is getting lower, namely 0.001%, which means that out of 1,000 Indonesians, only 1 person is still an avid reader (kominfo.go.id). This indicates that the high number of people using the internet does not mean that it does not have a negative side. High internet use is not matched by an interest in reading so that the media literacy skills possessed are inadequate. This will provide an opportunity for the public to easily receive hoax information. To counteract the circulation of hoax news, researchers want to examine the importance of outreach activities to provide an understanding of digital literacy to urban youth in gang setan Surabaya. This study uses qualitative methods, with a phenomenological approach. The results of the study show that urban youth who do not have enough educational supplies, but receive a lot of information from social media, are a group that is prone to receiving and producing hoax news.*

**Keywords:** *Digital Literacy, Hoax, Youth, Urban*

## A. PENDAHULUAN

Saat ini penggunaan internet bukanlah sesuatu yang istimewa, internet telah menjangkau hampir semua lapisan masyarakat. Masing-masing orang memiliki alasan yang berbeda mengapa ia menggunakan internet, ada yang ingin mencari kesenangan atau hiburan, ada yang ingin memenuhi kebutuhan akan informasi dan ada juga yang sekedar memenuhi hasrat sosial mereka dengan berinteraksi di media sosial. Hal-hal yang menyenangkan inilah yang memicu terjadinya seseorang dapat kecanduan dalam mengkonsumsi internet terutama media sosial. Media sosial dinyatakan mampu memberikan dan meningkatkan hubungan emosional dalam interaksi pada sesama penggunanya (Phua, 2017:10).

Penggunaan internet di Indonesia terus bertumbuh setiap tahunnya. Pada tahun 2017 pengguna internet di Indonesia berjumlah 84 juta. Setahun kemudian yaitu pada 2018 angka pengguna internet naik sebanyak 13,3% menjadi 95,2 juta dan pada 2019 angka ini terus tumbuh hingga mencapai 107,2 juta pengguna atau sekitar 12,6% (databoks.katadata.co.id). Berdasarkan data dari We Are Social (2019) rata rata masyarakat menggunakan *mobile phone* untuk mengakses internet. Rata rata waktu yang digunakan khalayak untuk mengakses internet yaitu sekitar 8,5 jam. Berbagai kegiatan dilakukan khalayak seperti menonton video melalui youtube, streaming tv, dan bermain games serta berselancar di media sosial. Platform media sosial yang paling banyak diakses adalah youtube, whatsapp, facebook, dan diikuti oleh Instagram.

Kecanduan internet dapat dikontrol dari kepuasan terhadap media sosial tertentu. Seseorang yang puas dengan atribut dari suatu media sosial akan menghabiskan waktu lebih lama dalam menggunakannya. Hal ini diperkuat dari hasil penelitian Norhabiba (2018) menunjukkan bahwa 82% mahasiswa Untag Surabaya merasa dapat menentukan berapa lama menggunakan internet. Kepuasan seorang individu pada atribut yang ada pada media sosial juga dapat membawa individu tersebut menjadi lupa waktu dalam menggunakan internet, sehingga mengalami kecanduan. Tingginya angka pengguna internet sayangnya tidak berbanding lurus dengan minat baca masyarakat. Data yang dirilis UNESCO pada 2019, minat baca masyarakat Indonesia semakin hari semakin rendah yaitu 0,001% yang artinya dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang masih rajin membaca (kominfo.go.id).

Hal ini mengindikasikan bahwa tingginya angka penggunaan internet, selain memiliki manfaat positif namun juga terdapat sisi negatif, karena khalayak lebih menyukai membaca informasi-informasi singkat melalui media sosial dan malas membaca dari

informasi-informasi yang lebih kredibel. Hal ini mengkhawatirkan sebab dengan semakin malas membaca maka masyarakat menjadi sulit untuk membedakan berita-berita bohong (hoax) sehingga lebih mudah terprovokasi oleh berita-berita yang belum tentu kebenarannya. survey Mastel (2017) mengungkapkan bahwa dari 1.146 responden, 44,3% diantaranya menerima berita hoax setiap hari dan 17,2% menerima lebih dari satu kali dalam sehari. Dan channel atau saluran penyebaran berita atau informasi yang berisi konten hoax tertinggi adalah dari media sosial berupa facebook pada urutan tertinggi sebesar 92,40%, aplikasi chatting 62,80%, dan situs web 34,90% (katadata.com, 2021)

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Ruri Rosmalinda, 2017) tentang “fenomena penyesian berita di media sosial”, akan menjadi ancaman global termasuk indonesia, khususnya terkait dengan penyebaran berita bohong atau hoax yang semakin mudah diterima dan disebarakan kembali. Hal ini ditengarai karena ketidak mampuan masyarakat dalam memahami media dan juga ke-enggan untuk cek-ricik informasi dari sumber yang akurat. *Mobile phone* yang terkoneksi dengan internet menambah kemudahan seseorang untuk melakukan kegiatan apapun di dunia maya. Melihat fenomena tersebut maka penulis mengadakan sosialisasi literasi digital yang ditujukan pada sekelompok anak muda yaitu Pada Remaja Gang Setan Surabaya .

Remaja Gang Setan Surabaya merupakan sekumpulan anak usia milenial yaitu 17-25 tahun yang berasal dari pinggiran kota Surabaya kerap duduk sambal berbincang. Kegiatan yang dilakukan selain itu mereka juga kerap membagikan aktivitas dengan kelompoknya di media sosial. Menurut data yang disampaikan oleh APJII generasi milineal merupakan generasi tertinggi dalam penggunaan internet.

Dari infografis diatas jelas bahwa generasi milenial merupakan generasi tertinggi dalam penggunaan internet. Terpaan yang tinggi terhadap internet pada generasi milenial juga terjadi pada anggota Pada Remaja Gang Setan Surabaya . Maka hal ini harus di imbangi dengan kemampuan dalam literasi digital. Karena bila tidak memiliki kemampuan dalam literasi digital mereka akan mudah terprovokasi oleh informasi-informasi hoax. Hal itu dapat disadari dengan pertumbuhan penggunaan media sosial dari tahun ke tahun selalu meningkat cukup signifikan dan sangat berdampak pada peristiwa penyebaran berita bohong atau hoax yang kian marak diperbincangkan oleh para netter di Indonesia.

Pihak yang menyebarkan berita hoax ini memiliki tujuan, salah satunya adalah untuk menggiring opini masyarakat dan kemudian membentuk persepsi yang salah terhadap suatu informasi yang sebenarnya. (Bramy Biantoro, 2016) menyebutkan ada empat bahaya yang ditimbulkan dari berita hoax, yakni hoax membuang waktu dan uang, hoax jadi

pengalih isu, hoax sebagai sarana penipuan publik, serta hoax sebagai pemicu kepanikan publik. Dalam menyebarkan berita hoax, biasanya pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab itu melakukan suatu kebohongan dan menyebarkan informasi yang tidak benar secara sadar.

Hal ini tentu sangat mengkhawatirkan, namun sejatinya tidak semua informasi dari internet berisi hal-hal yang bohong. Banyak pula manfaat dan ilmu yang terdapat pada internet. Masyarakat hanya perlu melengkapi diri dengan kemampuan literasi digital yang baik. Agar berita-berita negatif tidak akan mudah dipercaya dan khalayak akan menggunakan internet sesuai kebutuhan yang positif. Berdasarkan hal tersebut maka, diadakanlah sosialisasi literasi digital untuk menangkal berita hoax pada anggota Pada Remaja Gang Setan Surabaya . Kemampuan literasi digital dianggap penting mengingat peserta adalah generasi milineal yang sangat akrab dengan dunia digital dan tidak pernah lepas dari internet baik untuk menggali informasi maupun menyebarkan informasi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan penelitian ini adalah bagaimana Pendidikan Literasi Digital Untuk Menangkal Berita Hoax Di Sosial Media (Studi Pada Remaja Di Gang Setan Surabaya). Serta bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pendidikan Literasi Digital Untuk Menangkal Berita Hoax Di Sosial Media (Studi Pada Remaja Di Gang Setan Surabaya).

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### **Literasi Digital**

Literasi digital adalah kemampuan individu untuk mengakses, memahami, membuat, mengomunikasikan, dan mengevaluasi informasi melalui teknologi digital yang bisa diterapkan dalam kehidupan ekonomi dan sosial. Dikutip dari buku Peran Literasi Digital di Masa Pandemi (2021) karya Devri Suherdi, literasi digital merupakan pengetahuan serta kecakapan pengguna dalam memanfaatkan media digital, seperti alat komunikasi, jaringan internet dan lain sebagainya. Kecakapan pengguna dalam literasi digital mencakup kemampuan untuk menemukan, mengerjakan, mengevaluasi, menggunakan, membuat serta memanfaatkannya dengan bijak, cerdas, cermat serta tepat sesuai kegunaannya.

Menurut Yudha Pradana dalam Atribusi Kewargaan Digital dalam Literasi Digital (2018), literasi digital memiliki empat prinsip dasar, yaitu: Pemahaman Artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang diberikan media, baik secara

implisit ataupun eksplisit. Saling ketergantungan Artinya antara media yang satu dengan lainnya saling bergantung dan berhubungan. Media yang ada harus saling berdampingan serta melengkapi antara satu sama lain. Faktor sosial Artinya media saling berbagi pesan atau informasi kepada masyarakat. Karena keberhasilan jangka panjang media ditentukan oleh pembagi serta penerima informasi. Kurasi Artinya masyarakat memiliki kemampuan untuk mengakses, memahami serta menyimpan informasi untuk dibaca di lain hari. Kurasi juga termasuk kemampuan bekerja sama untuk mencari, mengumpulkan serta mengorganisasi informasi yang dinilai berguna.

### **C. METODE**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang lebih menekankan pada aspek pendalaman sebuah masalah dan tidak berpaku pada angka-angka. Sedangkan fenomenologi adalah Fenomenologi bisa diartikan sebagai studi tentang pengalaman hidup seseorang atau metode untuk mempelajari bagaimana individu secara subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari fenomena tersebut.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi, menurut Polkinghorne (1989) dalam Creswell (2014: 452), dijelaskan sebagai sebuah pengalaman hidup seseorang atau beberapa orang tentang sebuah fenomena. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti akan melakukan tehnik pengumpulan data utama dengan cara sebagai berikut:

1. Wawancara
2. Observasi
3. Studi Dokumentasi

Dalam melakukan penelitian peneliti akan melakukan tehnik analisis data sebagai berikut:

1. Membuat daftar ekspresi-ekspresi dari jawaban atau respon narasumber dengan menghilangkan prasangka peneliti
2. Reduksi dan eliminasi ekspresi-ekspresi
3. Membuat klaster dan menuliskan tema pada ekspresi–ekspresi

#### **D. TEMUAN**

Menurut hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa pengguna internet di Indonesia 2019 -2020 bahwa total pengguna internet Indonesia saat ini mencapai 196,7 juta dari total populasi Indonesia sekitar 266,9 juta, Kemkominfo menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet (<https://kominfo.go.id/>).

Menurut Survei Microsoft Digital Civility Index 2021 menyebutkan bahwa warganet Indonesia paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Dalam laporan tersebut terdapat fakta yang belum dibahas yaitu penyebab utamanya adalah tingkah laku berinternet dari orang dewasa usia 18-74 tahun. Sementara tren global memang menunjukkan bahwa remaja adalah kelompok yang justru memimpin pulihnya kesopanan global sepanjang 2020.

Bagi remaja, media elektronik adalah agen sosialisasi yang kuat, tetapi mereka tidak sepenuhnya menggantikan sumber lain untuk interaksi sosial. Peserta Hundley dan Shyles (2010) suka menggabungkan sosialisasi tatap muka dan online; kelompok sosial online mereka mencerminkan komunitas kehidupan nyata mereka. Para peserta menyadari risiko online dan melihat bahaya serangan cyber pada privasi mereka, tetapi siap menerima risiko karena mereka berhati-hati untuk tidak mengungkapkan informasi pribadi apa pun. Namun, beberapa peserta mengakui bahwa mereka kadang-kadang tidak jujur ketika memberikan informasi di Situs Web (misalnya, menyembunyikan usia mereka), tetapi tidak melihat masalah dengan survei ini Valkenburg, Schouten, dan Peter (2005) terhadap 600 remaja dan menemukan bahwa Internet memainkan peran penting dalam eksplorasi identitas mereka dan penciptaan. Penulis mengidentifikasi strategi presentasi diri yang berbeda yang digunakan oleh para remaja ini. Misalnya, remaja yang lebih muda, perempuan, dan ekstrovert secara signifikan lebih sering berpura-pura lebih tua daripada remaja yang lebih tua, laki-laki, dan introvert. Anak laki-laki dan introvert lebih sering menampilkan diri mereka sebagai orang yang macho, sedangkan anak perempuan, remaja yang lebih muda, dan ekstrovert lebih sering menampilkan diri mereka sebagai orang yang lebih cantik. Akhirnya, anak laki-laki lebih sering menampilkan diri mereka daripada anak perempuan sebagai kenalan kehidupan nyata atau sebagai karakter fantasi. Sebagai remaja urban yang memiliki Pendidikan rendah dan terpapar media sosial tinggi, remaja gang setan adalah komunitas yang rentan terpapar berita hoax.

## E. PEMBAHASAN

Dewasa kini yang mana kita dihadapkan dengan perkembangan industri dan kemajuan teknologi yang begitu pesat dan tidak dapat terlepas dengan kehidupan kita sehari-hari. Friedman (Afandi, Junanto, & Afriani, 2016) mengilustrasikan perubahan ini sebagai "the world is flat" -- yang merujuk pada sebuah keadaan dimana dunia tidak terbatas pada batas-batas negara dan zona waktu karena perkembangan teknologi.

Maka dari itu meningkatkan skill untuk memperkaya kemampuan diri dalam mengikuti ritme pada era digital ini yaitu dengan cara meningkatkan kemampuan untuk menguasai teknologi. Perkembangan teknologi yang sangat pesat mampu memberikan pengaruh besar serta mendominasi seluruh sektor kehidupan masyarakat, terutama pada generasi muda yang dihadapkan dengan kewajiban untuk dapat dalam hal berinovasi dan berkreasi mengikuti zaman.

Pengetahuan dan skill yang dikembangkan ini dapat diimplementasikan menjadi generasi atau manusia yang literate, maka dari itu pemahaman mengenai literas digital menjadi topik utama terutama bagi kalangan remaja guna untuk terus meningkatkan keterampilan dirinya pada era digital ini. Isitilah literasi sendiri tentulah sudah tidak asing ditelinga kita, di masa lalu literasi bisa kita lihat sejak masa pra sejarah. Jika dilihat dari sudut pandang sejarah literasi sudah ada sejak masa praasejarah yang mana pada masa itu literasi hanya sebatas memahami cara menggunakan dan memberikan makna berbagai macam simbol yang diperuntukan untuk berkomunikasi.

Literasi digital sangat penting bagi kehidupan sehari-hari agar generasi muda, khususnya pelajar dan mahasiswa paham dan mengerti mana informasi yang harus diterima dan yang harus dicari kembali sumber kebenarannya. Sebab, semakin canggihnya teknologi dan informasi semakin banyak pula oknum yang tidak bertanggung jawab dengan informasi yang mereka posting. Dengan adanya pemahaman dan penerapan literasi digital akan membuat generasi muda dapat berpartisipasi di era dunia modern sekarang ini. Literasi digital akan menciptakan sebuah tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Sehingga, mereka tidak akan mudah tertipu yang berbasis digital seperti menjadi korban informasi hoaks.

Dampak positif dari literasi digital di antaranya bisa untuk membantu proses pembelajaran; bisa untuk dapat membedakan sumber-sumber belajar yang benar, signifikan dan dapat memberikan manfaat; dan untuk membuka peluang bagi guru dan dosen agar lebih produktif dalam menciptakan media ajar digital. Literasi digital juga memiliki sisi negatif, misalnya bisa menyebabkan kegaduhan dan kesalahpahaman. Berkaca dari itu,

masayarakat dituntut harus paham akan literasi digital khususnya di era modern 4.0 ini. Dampak negatif dari literasi digital di antaranya, penyebaran berita bohong (hoaks), Mengakibatkan kecemasan, kebencian, dan permusuhan. serta radikalisme berbasis digital. Bahkan, di era digital seperti sekarang ini masih banyak orang yang beranggapan bahwa membaca buku hanya menghabiskan dan membuang banyak waktu dan cenderung membosankan. Sehingga, banyak dari mereka berfikir lebih baik melakukan sesuatu yang lain selain membaca buku, padahal dengan membaca kita dapat menambah wawasan jadi lebih luas dan ilmu pengetahuan pun semakin bertambah.

Remaja atau kaum muda sebagai pengguna terbesar ke 2 sosial media di Indonesia adalah kelompok manusia yang masih dalam kondisi pencarian jati diri dan seringkali belum menemukan eksistensi dirinya. Disisi lain, kehadiran media baru atau media digital menjadi medium yang sangat dekat dengan orang muda. Terkait dengan keingintahuan atau curiosity mereka yang tinggi atas perubahan dan sesuatu yang baru, maka media digital seringkali diakses lebih banyak oleh orang-orang dengan usia muda, dibandingkan kelompok usia lainnya. Youtube sendiri membawa budaya baru, budaya partisipasi dan sharing, ia juga memudahkan kita untuk menonton dan berbagi video, dikombinasikan dengan kenyataan bahwa website itu gratis. Hal ini membuka kesempatan untuk mengakses video online untuk pengguna yang lebih luas, dimana Youtube memberikan kesempatan untuk berekspresi melalui berbagai publikasi video, membuat beragam konten yang dapat diakses dan tersedia untuk siapapun yang tertarik untuk melihatnya.

Pemahaman umum mengenai media digital lebih identik dengan penggunaan komputer untuk penyebaran dan pertunjukkan daripada proses produksinya. Padahal jika kita ingin melihat dan memahami efek komputerisasi dalam budaya seutuhnya, maka definisi ini terlalu terbatas. Pola baru dalam berkomunikasi dalam media digital berupa cybernetic organism. Di sini individu akan menjadi makhluk yang terhubung dalam dunia cyber dengan segala konsekuensinya. Misalnya menghadirkan diri menjadi siapa, mengikuti perubahan, melakukan permainan games di dunia virtual (ragnarok, avatar, dsb), menghadirkan diri melalui Youtube, dan bahkan dapat memiliki kehidupan lain selain di dunia nyata dengan identitas baru, hasil bentukan sendiri dan mengenai dirinya sendiri, sebagai akibat dari kebebasan individu yang ada dalam dunia baru atau new media.

Remaja yang terkumpul pada sebuah perkampungan padat yang dinamakan gang Setan yang berada di wilayah Surabaya. Merupakan anak-anak usia rentan terpapar hoax, karena mereka selalu terpapar media digital tanpa dilengkapi dengan pemahaman literasi digital yang cukup.



## F. KESIMPULAN

Konstruksi tipikal identitas anak muda yang berani menyuarakan dirinya dan tidak malu dalam menyatakan idenya juga menjadi hal yang menonjol dari identifikasi identitas personal kaum muda di media digital. Mereka lebih luwes menunjukkan dirinya dan lebih berani dari pada di dunia nyata. Artinya media digital bisa membantu individu mendobrak sekat ketakutan pribadi, dimana mereka bisa menampilkan diri sebagai identitas pribadi yang beda. Namun Pendidikan literasi digital menjadi penting agar remaja di gang setan Surabaya tidak mudah memproduksi dan mengkonsumsi berita hoax.

## REFERENSI

- Buckingham, David. (2006). "Defining Digital Literacy: What do young people need to know about digital media?". *Digital Kompetensi*. 4-2006. 1. 263- 276.
- Indonesia Digital Landscape Januari 2019 [www.wearesocial.com](http://www.wearesocial.com) akses tanggal 25 Mei 2019 pukul 07.00 WIB
- Norhabiba, Fitri. (2018). Hubungan Intensitas Akses Media Baru Dan Kualitas Interaksi Lingkungan Sekitar Pada Mahasiswa Untag Surabaya. *Jurnal Interaksi Ilmu Komunikasi* 7 (1), 8-15/7/1/Universitas Diponegoro
- Obar, J.A. and Wildman, S. (2015). Social media definition and the governance challenge: An introduction to the special issue. *Telecommunications policy*, 39(9), 745-750.
- Phua, J., Jin, S. V., & Kim, J. J. (2017). Uses and gratifications of social networking sites for bridging and bonding social capital: A comparison of Facebook, Twitter, Instagram, and Snapchat. *Computers in Human Behavior*, 72, 115-122.
- Triastuti, Endah, dkk. (2017). *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Jakarta: Puskakom UI
- Juditha, Christiani. 2018. Interaksi Komunikasi Hoax di Media Sosial serta Antisipasinya Hoax Communication Interactivity in Social Media and Anticipation. *Jurnal Pekommas*, Vol. 3 No. 1, April 2018: 31-44