

LITERASI DIGITAL DALAM MENANGKAL INFODEMIK COVID 19 DI MEDIA SOSIAL

Fauzi

Pascasarjana Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Islam Kebagsaan Indonesia (UNIKI) Bireuen, Aceh

Email: fauzikalia2017@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the infodemic flow of Covid 19 on social media and aspects of digital literacy in accessing information. This research use descriptive qualitative approach. The method used is the literature study method. Based on this method, the authors collected data using the note-taking technique to review documentation in the form of books, research journals, literature and other library materials on digital literacy. The results show that the infodemic flow of Covid 19 on social media is getting stronger and more worrying. The Indonesian National Police (Polri) have handled at least 51 cases of hoax content related to COVID-19. Likewise, data from the Ministry of Communication and Informatics (Kemenkominfo) noted that during the Covid-19 pandemic there were 554 hoaxes spread across 1,209 digital platforms. Because social media has the power to influence public opinion. The infodemic flow of Covid 19 on social media has had an even greater impact than the outbreak itself, namely public panic. Infodemics have become a global problem, including in Indonesia, which must be overcome with digital literacy. Ease of accessing information through digital media must be accompanied by competence in critical thinking. Through digital literacy competences can evaluate reliable sources of information.

Keywords: Digital Literacy, Infodemic, Social Media

A. PENDAHULUAN

Organisasi Kesehatan dunia (WHO) telah menetapkan pandemik Covid 19 sebagai pandemik global karena dalam jangka waktu tiga bulan jumlah negara yang terdampak sudah mencapai 123 negara.¹ Sebagai salah satu negara yang terdampak pandemic Covid 19, pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan *social distancing* dan berbagai kegiatan dilakukan melalui media

¹ Kompas.com, *WHO Resmi Sebut Virus Corona Covid 19 sebagai Pandemi Global*, <https://www.kompas.com/sains/read/2020/03/12/083129823/who-resmi-sebut-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi-global?page=all>

digital. Begitu juga dalam menyerap berbagai informasi terkait pandemik Covid 19, media digital memegang peranan penting. HOOTSUITE sebagai platform manajemen media sosial dan agensi marketing sosial WE ARE SOCIAL telah melakukan riset terkait peningkatan penggunaan media digital.

Riset yang telah dirilis tersebut menunjukkan bahwa hampir 64 persen penduduk Indonesia sudah terkoneksi dengan jaringan internet. Pengguna internet di Indonesia tahun 2020 sudah meningkat 17% dibandingkan tahun 2019. Saat ini pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 175,4 juta orang dari total jumlah penduduk Indonesia sekitar 272,1 juta. Dan 59% pengguna internet tersebut mengakses media sosial, yaitu *Youtube* sebagai media sosial yang paling banyak digunakan saat ini dengan persentase sebesar 88%, disusul *Whatsapp* sebesar 84%, *Facebook* sebesar 82%, dan *Instagram* sebesar 79%.² Fenomena tersebut menunjukkan bahwa era digital telah menciutkan dunia menjadi *global village*. Era digital telah merubah pola aktivitas masyarakat menjadi serba digitalisasi. Dan pandemik Covid 19 dinilai sebagai *push factor* peningkatan implemetasi digital di Indonesia.

Gelombang informasi pandemik Covid 19 yang menyerang masyarakat dipicu karena minimnya pengetahuan tentang hal tersebut. Informasi yang diserap tidak lagi terverifikasi sehingga berbagai informasi hoaks juga ikut dikonsumsi oleh masyarakat. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mencatat sepanjang pandemik Covid-19 terdapat 554 informasi hoaks yang tersebar di 1.209 platform digital.³ Pada masa pandemik Covid 19 penyebaran informasi hoaks dan fakta menjadi berimbang yang merefleksi adanya deviasi informasi di media digital. Laju informasi hoaks tentang pandemik Covid 19 berbanding lurus dengan masifnya pemberitaan.

Deviasi informasi cenderung menjadi pemicu timbulnya ambiguitas informasi pandemic Covid-19. Banyaknya ruang ambigu yang tercipta karena

² Social, We Are. "Hootsuite .(2020)." *Digital 2020-July Global Statshot report*. <https://wearesocial.com/blog/2020/07/more-than-half-of-the-people-on-earth-now-use-social-media> (2020)

³ Kompas.com, Menkominfo Sebut Ada 554 Isu Hoaks tentang Covid 19, <https://nasional.kompas.com/read/2020/04/18/18201881/menkominfo-sebut-ada-554-isu-hoaks-tentang-covid-19?page=all>

deviasi informasi dikhawatirkan akan menimbulkan kepanikan pada masyarakat. Selain itu juga dikhawatirkan akan mendegradasi kepercayaan masyarakat terhadap kebenaran fakta yang disampaikan oleh media arus utama. Kepanikan media digital ini justru berakselerasi lebih cepat daripada penyebaran Covid-19 itu sendiri. Informasi Covid 19 yang dibingkai sebagai menakutkan dan tidak terkendali akan berkontribusi pada epidemi ketakutan.⁴ Karena minimnya pengetahuan masyarakat tentang Covid 19 menjadikannya semakin aktif menggunakan media digital untuk mendapatkan informasi tersebut. Media digital menjadikan siapa pun dapat memproduksi dan menyebarkan informasi yang benar maupun hoaks.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menyebutkan penyebaran informasi secara masif di balik pandemik Covid-19 ini sebagai infodemik (*infodemic*). Istilah tersebut dipopulerkan oleh WHO merujuk pada banjir informasi tentang pandemik Covid 19 baik yang akurat maupun hoaks, sehingga masyarakat yang membutuhkan sumber informasi terpercaya akan kesulitan untuk mendapatkannya.⁵ Infodemik menunjuk pada cepat dan luasnya penyebaran informasi baik yang akurat maupun tidak akurat terkait suatu penyakit. Oleh karena menjadi gabungan informasi yang akurat maupun tidak, maka dampak infodemik justru terlihat lebih besar dibandingkan penyakit itu sendiri.⁶ Pada era digital saat ini, infodemik merupakan tantangan baru dalam menghadapi pandemik Covid-19.

Fenomena *panic buying* pada masyarakat dengan belanja kebutuhan pokok berlebihan, memborong masker dan sebagainya adalah salah satu contoh dampak dari infodemik. Begitu juga dengan munculnya sikap antipati masyarakat terhadap mereka yang terpapar Covid-19, bahkan penolakan terhadap jenazah pasien positif Covid-19. Kasus yang viral adalah kasus tenaga medis di

⁴ Ruliana, Poppy, Covid-19: Pandemi Media Sosial". iNews.id. <https://www.inews.id/news/nasional/covid-19-pandemi-media-sosial?page=all> (24 Maret 2020).

⁵ World Health Organization. Novel Coronavirus. In World Health Organization Situation Report 13. Retrieved from <https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situationreports/20200202-sitrep-13-ncov-v3.pdf>, (2020).

⁶ Merriam-Webster. Infodemic: An Epidemic of Information | Merriam-Webster. Retrieved July 29, 2020, from <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/words-were-watching-infodemic-meaning>, (2020).

RS Kariadi Semarang yang ditolak oleh masyarakat kampung halamannya hingga kemudian dimakamkan di belakang rumah sakit. Berbagai kasus tersebut tidak dapat dipungkiri merupakan dampak dari infodemi, dimana masyarakat menerima begitu banyak informasi yang simpang siur kebenarannya.

Berdasarkan konteks etika berinternet, penyebaran hoaks tentang pandemik Covid-19 yang marak sekarang ini dapat dikatakan sebagai penyalahgunaan *freedom of speech*. Berkembangnya media digital yang dapat melintasi antar negara atupun benua, masing-masing budaya dan tradisi tidak akan berperan dalam hal pembatasan penyebaran informasi. Berawal dari biasanya budaya tersebut, hak *freedom of speech* seringkali disalahartikan dan salahgunakan untuk menciptakan berita hoaks. Tujuannya bisa jadi untuk membuat sensasi atau sengaja agar pengguna internet dapat mampir pada website sang pembuat berita hoaks, sehingga dapat meraup keuntungan dari jumlah pengunjung yang banyak pada websitenya

Infodemic menjadi persoalan global termasuk di Indonesia yang harus diatasi dengan literasi digital. Literasi digital merupakan penggabungan dari kemampuan dalam menggunakan teknologi, komputer, visual, mengakses informasi dan kemampuan komunikasi media.⁷ Definisi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital merupakan keterampilan multi disiplin dengan melibatkan kemampuan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal dalam menggunakan media digital. Melalui literasi digital, masyarakat dapat memahami landasan filosofis dalam mengakses dan memproduksi informasi. Sehingga masyarakat tidak hanya mampu mengakses informasi di media digital semata, tetapi juga mampu menganalisis, menilai dan mengevaluasi informasi tersebut. Sampai pada akhirnya, masyarakat yang memiliki literasi digital tidak hanya menilai kebenaran suatu informasi, tetapi juga ikut memerangi infodemic. Ketika masyarakat mendapatkan informasi dari media digital tidak langsung membagikan informasi tersebut sebelum mengecek fakta pada sumber terpercaya.

⁷ Martin, Allan. "Digital literacy and the "digital society"." *Digital literacies: Concepts, policies and practices* 30 (2008): 151-176.

Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian terdahulu yang relevan oleh Teluma, Aurelius RL (2020) dengan judul: Membaca Realitas Infodemi Covid-19 di Indonesia. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil himpunan data Covid19 Infodemics Observatory menunjukkan bahwa secara global, sejak 21 Januari hingga 22 Juli 2020, telah lebih dari 365 juta tweets terkait Covid-19. Sedangkan di Indonesia terdapat puluhan ribu hingga ratusan ribu tweets terkait Covid-19 dihasilkan dalam sehari. Tingkat reliabilitas beritanya termasuk dalam kategori *reliable facts* yang rendah. Sedangkan reliabilitas berita yang tergolong sebagai *unreliable facts* masih banyak. Infodemik Covid 19 telah berdampak luas bagi kondisi fisik dan psikologis seseorang. Lebih daripada itu juga secara sosial dan politik mempengaruhi pengambilan kebijakan untuk mengatasi gempuran pandemik Covid-19 yang begini dahsyat.⁸

Penelitian lain yaitu Widiantara, I. Komang Agus (2020) dengan judul: Infodemik Covid-19: Momentum Membangun Kepercayaan Publik Terhadap Media Mainstream. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa maraknya info dan desas-desus seputar pandemik menyebabkan *overload* informasi sehingga melahirkan infodemik Covid-19. Informasi yang simpang siur dan di amplifikasi melalui ruang publik memunculkan berbagai perspektif dan opini. Selama masa pandemik Covid 19, media sosial menjadi sumber informasi yang mendominasi dan tidak terbendung. Selain itu masyarakat juga memiliki gaya dan cara tersendiri mempercayai komunikasi dengan apa yang mereka yakini. Akan tetapi, pada akhirnya nalar masyarakat menjadi realistis dalam menemukan sumber-sumber pemberitaan yang merujuk pada media arus utama (*media mainstream*). Melalui media inilah, masyarakat disajikan berita yang tidak semata informatif, namun juga berkualitas. Prinsip jurnalisme yang kredibel, berkualitas dan profesional yang dianut media mainstream harus menjadi rujukan dan referensi informasi saat ini. Karena itu, upaya media arus utama sebagai media literasi

⁸ Teluma, Aurelius RL. "Membaca Realitas Infodemi Covid-19 di Indonesia." *JCommsci-Journal Of Media and Communication Science* 1.1 (2020): 1-9.

harus kembali dikuatkan, sehingga masyarakat mampu memilah informasi yang kredibel.⁹

Hal senada juga disampaikan dalam penelitian Latif, Birkah, Padma D. Liman, and Sulaiman Sulaiman (2020) dengan judul: Masyarakat Tanpa Hoax Kunci Keberhasilan Era New Normal. Hasil penelitian menjelaskan bahwa edukasi kesehatan melalui media sosial pada sebagian besar masyarakat dapat dikreditkan dengan munculnya teknologi. Kemunculan teknologi tersebut memungkinkan individu untuk mempercepat penyebaran informasi pandemik Covid 19. Teknologi sebagai fasilitator memegang peranan penting bahkan telah merubah fungsi masyarakat. Masyarakat dengan mudah berbagi informasi tentang pandemik Covid 19 melalui media sosial. Media sosial juga dapat mengedukasi masyarakat, menstimulasi dalam penelitian terbaru, layanan kesehatan bahkan saling memberikan dukungan dalam menghadapi pandemik Covid 19. Karena itu penting bagi masyarakat untuk menghindari informasi hoaks dengan berhati-hati terhadap judul berita yang provokatif, mencermati sumber informasi dan memeriksa kebenaran fakta.¹⁰

Maraknya disinformasi dan misinformasi terkait Covid-19 menunjukkan bahwa peningkatan penggunaan media digital belum selaras dengan peningkatan literasi digital. Rendahnya literasi digital menjadikan masyarakat kurang berhati-hati dalam memproses informasi dan membuat keputusan yang rasional. Selain itu juga kurangnya diversifikasi dalam mencari informasi menjadikan banyak masyarakat melakukan tindakan preventif yang salah. Salah satu penyebab perilaku internet berisiko adalah keterbatasan kemampuan literasi digital.¹¹ Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengkaji kompetensi literasi digital sebagai upaya untuk menangkal infodemic Covid 19.

⁹ Widianara, I. Komang Agus. "Infodemic Covid-19: Momentum Membangun Kepercayaan Publik Terhadap Media Mainstream." *Danapati: Jurnal Ilmu Komunikasi* 1.1 (2020): 67-81.

¹⁰ Latif, Birkah, Padma D. Liman, and Sulaiman Sulaiman. "Masyarakat Tanpa Hoax Kunci Keberhasilan Era New Normal." *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*. 2020.

¹¹ Livingstone, Sonia, et al. "Risks and safety on the internet." *The perspective of European children. Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of* (2011): 9-16.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah.¹² Dan jenis penelitian penelitian kepustakaan, yaitu, penelitian yang memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitian.¹³ Literatur yang dikaji dalam penelitian ini adalah buku-buku dan jurnal penelitian tentang literasi digital. Sebagai penelitian kepustakaan, maka pengumpulan data dilakukan dengan metode dokumentasi yaitu dengan membaca dan mencatat terkait variable penelitian.

Sedangkan teknik keabsahan data diperlukan untuk mendapatkan data yang valid dengan diadakan pemeriksaan. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data. Cara yang dilakukan dalam triangulasi sumber data adalah mencari data dari banyak sumber dokumentasi yang mempunyai keterkaitan dengan literasi digital. Kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif dengan mengkonstruksikan sejumlah konsep tentang literasi digital. Konsep tersebut didiskripsikan secara sistematis sesuai dengan sistematika pembahasan yang dipakai dalam penelitian ini.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Arus Infodemik Covid 19 di Media Sosial

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi menjadikan dunia bertransformasi dari era industrialisasi menjadi era informasi sehingga melahirkan information society (masyarakat informasi). Ketersediaan informasi yang bersifat massa di dunia yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan dikarenakan

¹² Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 7

¹³ Zed, Mestika. *Metode penelitian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004, h. 1

keberadaan internet dan aplikasi web (portal).¹⁴ Komunikasi bermedia yang bersifat satu arah menjadikan khalayak hanya dapat menikmati informasi yang disajikan sumber media. Namun sekarang dengan perkembangan teknologi digital, khalayak tidak hanya terpapar pada sumber media tetapi juga sudah dapat menciptakan informasi di media tersebut.¹⁵ Arus informasi yang dibawa oleh dinamika perkembangan teknologi tidak saja membawa pesan yang sifatnya informatif, tetapi juga dapat bersifat disiiinformatif atau informasi menyesatkan.

Perkembangan internet memberikan cara komunikasi baru pada masyarakat dengan menggunakan media sosial. Media baru ini menawarkan *digitisation, convergence, interactiviy, dan development of network* dalam pembuatan dan penyampaian pesan. Kemampuan interaktifitas tersebut memberikan pilihan informasi yang dibutuhkan penggunanua dan mengendalikan keluaran informasi tersebut.¹⁶ Fenomena yang banyak muncul dengan kehadiran media baru tersebut adalah virtual reality, komunitas virtual dan identitas virtual karena pengguna dapat menggunakan ruang yag ada dan memperluas jaringan.

Media sosial diartikan sebagai jejaring sosial online yang memiliki kekuatn untuk mempengaruhi opini yang berkembang di masyarakat.¹⁷ Definisi lain media sosial adalah sekumpulan aplikasi berbasis internet, beralaskan pada ideologi dan teknologi Web 2.0 sehingga memungkinkan penciptaan dan pertukaran konten oleh penggunanya.¹⁸ Penggunaan media sosial menimbulkan permasalahan terkait meleburnya ruang privat dan ruang publik penggunanya. Pengguna tak lagi segan mengupload segala kegiatan pribadinya untuk

¹⁴ Bagdikian, Ben.H, *The New Media Monopoly*, (USA: Beacon Press, 2004), h. 56.

¹⁵ Watie, Errika Dwi Setya. "Komunikasi dan media sosial (communications and social media)." *Jurnal The Messenger* 3.2 (2016): 69-74.

¹⁶ Flew, Terry, *New Media: An Introduction*. (New York: Oxford University Press, 2002), h. 22

¹⁷ Ardianto, Elvinaro. *Media Jejaring Sosial dari Perspektif Komunikasi dan Kualifikasi Sarjana Komunikasi Teknologi Komunikasi*, dalam Fajar Junaedi, *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi*. (Yogyakarta: *Aspikom*, 2011), h.xii

¹⁸ Kaplan, Andreas M., and Michael Haenlein. "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media." *Business horizons* 53.1 (2010): 59-68.

disampaikan kepada teman atau kolega melalui akun media sosial dalam membentuk identitas diri mereka.

Pada masa pandemik Covid 19 ini media sosial memiliki dua sisi tajam yang berbeda. Pada satu sisi media sosial menjadi media yang cepat dan efektif dalam menyebarkan informasi tentang pencegahan wabah yang direkomendasikan oleh pemerintah. Akan tetapi pada sisi lain, media sosial dapat menjadi alat yang berbahaya dalam penyebaran informasi hoaks dan teori konspirasi yang dibalut dengan propaganda dan kebencian. Bahkan kebijakan *lockdown* tidak dapat menghentikan penyebaran informasi hoaks dan ketakutan di media sosial. Kepanikan media sosial justru lebih cepat penyebarannya dibandingkan penyebaran Covid 19 itu sendiri. Wabah Covid 19 berubah menjadi wabah informasi yang menyebabkan meningkatnya kebiungan masyarakat terhadap sumber informasi yang terpercaya.

Infodemik Covid 19 justru menyebarkan ketakutan dan menimbulkan kepanikan karena rumor yang tidak terverifikasi dan klaim berlebihan sehingga dapat menghambat respon terhadap wabah. Infodemik ini menjadi semakin membesar dan mengarah pada negatifitas perilaku manusia, yang diperparah dengan berbagai perilaku khas netizen. Kepolisian Republik Indonesia (Polri) sendiri setidaknya telah menangani 51 kasus konten hoaks terkait COVID-19 dengan sebaran di Kepolisian Daerah (Polda) Jawa Timur (10 kasus), di Markas Besar (Mabes) Polri (5 kasus), di Polda Kalimantan Barat dan di Polda Lampung (masing-masing 4 kasus) serta di wilayah Polda lain (1-3 kasus).¹⁹

Mencermati trafik lalu lintas yang begitu padat di media sosial, banyak penggunaanya yang terjebak untuk mengkonsumsi berbagai informasi yang tidak jelas sumbernya. Ditambah lagi, persebaran hoaks bersifat sporadis dan tidak mudah diredam karena langsung bersentuhan dengan individu-individu warga internet di ruang-ruang privasi. Kondisi ini makin diperparah dengan adanya umpan balik negatif berupa komentar bernuansa ujaran kebencian (*hate speech*). Sebagaimana ditekankan oleh seorang peneliti, apabila hoaks tidak segera diatasi

¹⁹ Wahid, A. B. (2020, March 27). Polri tangani 51 kasus hoax terkait Corona. Detiknews.com. Retrieved March 31, 2020, from <https://news.detik.com/berita/d-4955976/polri-tangani-51-kasus-hoaxterkait-corona>

maka dapat menjadi bom waktu yang berbahaya bagi kelangsungan dan ketenteraman masyarakat. Terlebih, hoaks yang memang sulit dilacak kebenarannya justru sangat cepat tersebar dan viral di berbagai media sosial sehingga berpotensi memicu kegaduhan, keresahan, dan bahkan konflik manifes yang kontraproduktif.²⁰

2. Aspek-Aspek Kompetensi Literasi Digital dalam Mengakses Informasi

Kemudahan dalam mengakses informasi di internet dan tingkat kepemilikan perangkat gadget yang tinggi menjadi indikasi bahwa perangkat mobile tersebut mudah dijangkau. Selama masa pandemik Covid 19 dampak negatif media digital menjadi tak terkendali. Aktivitas berbagai informasi terkait pandemik Covid 19 justru menimbulkan keresahan dan ketidaknyamanan di masyarakat. Karena kemudahan mengakses informasi dengan cepat tanpa adanya verifikasi terhadap sumber menjadi aktivitas sosial saat ini. Untuk mengejar tern “siapa yang lebih cepat menyebarkan informasi” akan menaikkan citranya, maka prinsip penggunaan media sosial menjadi terabaikan. Akhirnya terjadi ledakan besar informasi hoaks dan jika tidak terkendalikan maka akan menyebabkan ledakan dalam kehidupan sosial terutama pada masa pandemic Covid 19 saat ini.

Berdasarkan hasil kajian Perpustakaan Nasional dijelaskan bahwa minat membaca masyarakat Indonesia pada 12 Propinsi dan 28 Kabupaten/Kota termasuk kategori rendah yaitu 25,1 %.²¹ Hal tersebut berbanding terbalik dengan hasil riset bahwa Indonesia memiliki angka tertinggi dalam mengakses informasi melalui internet. Penggunaan informasi tidak hanya sebatas dapat membaca tetapi lebih daripada itu adalah paham informasi. Paham informasi adalah memiliki kemampuan dalam menentukan informasi yang dibutuhkan. Selain itu juga kritis

²⁰ Ali, M. Antara komunikasi, budaya dan hoax. In A. Wahyudin & M. Sunuantari (Eds.), *Melawan hoax di media sosial dan media massa*, (Yogyakarta: Trustmedia Publishing, 2017), h. 89-107.

²¹ A'la A, Literasi Rendah Ladang Hoax, <https://kompas.id/baca/utama/2017/02/07/literasi-rendah-ladang-hoax/> (2017), h. 1

dalam mengevaluasi informasi dan menggunakannya secara etis serta legal.²² Sedangkan dalam lingkungan digital, indikasi literasi informasi tampak pada kemampuan mengakses informasi menggunakan teknologi komunikasi, menginterpretasikan dan mengemukakan pendapat terkait informasi yang ditemukan serta dapat menciptakan informasi.²³

Literasi digital diartikan sebagai keterampilan dalam memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format sumber informasi melalui perangkat computer.²⁴ Gagasan mengenai literasi digital mulai dipopulerkan oleh Gilster yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kompetensi meliputi kemampuan berpikir kritis dalam mengolah informasi digital, menyusun pengetahuan, dan menggabungkan informasi dari berbagai sumber.²⁵ Definisi tersebut menjelaskan bahwa konsep literasi tidak hanya sebatas memiliki kemampuan membaca semata, tetapi juga membaca dengan makna atau memiliki kemampuan memahami dan mengerti. Definisi literasi yang dimaksudkan lebih kepada proses berpikir kritis atau evaluasi kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti.

Definisi lain menyebutkan bahwa literasi digital meliputi pengetahuan dan kemampuan tentang informasi yang lebih kompleks, tidak hanya sebatas kemampuan teknis.²⁶ Literasi digital seharusnya merupakan bentuk cara berpikir tertentu dan tidak hanya sebatas kemampuan mengakses informasi melalui berbagai sumber digital secara efektif.²⁷ Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi digital pada dasarnya merupakan suatu

²² Association of College, Research Libraries, and American Library Association. *Information literacy competency standards for higher education*. ACRL, Retrieved from <http://www.ala.org/acrl/standards/informationliteracycompetency>. (2000), h. 2

²³ Webber, Sheila, and Bill Johnston. "Information literacy: Conceptions, context and the formation of a discipline." *Journal of Information Literacy* 11.1 (2017), h. 156-183

²⁴ Pool, Carolyn R. "A new digital literacy: A conversation with Paul Gilster." *Educational Leadership* 55.3 (1997): 6-11.

²⁵ Gilster, Paul, and Paul Glistler. *Digital literacy*. (New York: Wiley Computer Pub., 1997), h. 2.

²⁶ Nurjanah, Ervina, Agus Rusmana, and Andri Yanto. "Hubungan literasi digital dengan kualitas penggunaan e-resources." *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 3.2 (2017): 117-140.

²⁷ Eshet, Y. *Digital literacy: A new terminology framework and its application to the design of meaningful technology-based learning environments*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). (2020), pp. 493-49

kompetensi dalam mengakses dan menggunakan informasi. Kompetensi yang dimaksudkan adalah keterampilan dalam menggunakan teknologi komunikasi dan informasi.

Penguasaan perangkat teknologi digital tidak hanya internet semata tetapi berbagai tipe teknologi digital. Kemampuan literasi digital menjadikan seseorang mampu menggunakan perangkat teknologi digital dalam mentransformasikan berbagai aktivitas. Dalam hal ini, aspek berpikir kritis menjadi sangat penting karena kemudahan mengakses dan menciptakan beragam informasi di internet. Cara berpikir kritis seharusnya menjadi bagian penting dalam mengembangkan tahapan literasi informasi pada level mengevaluasi informasi secara kritis.²⁸

Definisi lain tentang literasi digital menyebutkan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi melalui berbagai perangkat elektronik.²⁹ Definisi tersebut menjelaskan suatu pemahaman baru berdasarkan konsep literasi informasi dan literasi komputer atau teknologi. Dengan demikian, komponen utamanya adalah kemampuan dasar literasi digital (*underpinning*) dan kompetensi utama literasi digital (*central competencies*). Selain itu juga memiliki latar belakang pengetahuan informasi (*background knowledge*) dan sikap serta perspektif informasi (*attitudes and perspective*). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman dalam menggunakan teknologi digital harus diiringi dengan kesadaran terhadap dampaknya pada masyarakat.

Pengembangan kompetensi literasi digital terhadap informasi meliputi beberapa aspek, yaitu

- a. *Information literacy* adalah kemampuan menemukan informasi kemudian menginterpretasikan dan mengelola atau mengevaluasi serta membagikannya.

²⁸ Goodfellow, Robin. "Literacy, literacies and the digital in higher education." *Teaching in Higher Education* 16.1 (2011): 131-144.

²⁹ Bawden, David. "Origins and concepts of digital literacy." *Digital literacies: Concepts, policies and practices* 30.2008 (2008): 17-32.

- b. *Digital scholarship* merupakan kemampuan berpartisipasi aktif dalam kegiatan akademik dengan keterampilan dan daya saing di bidang teknologi digital.
- c. *Learning skills* adalah aktifitas dalam proses belajar mengajar secara formal maupun informal menggunakan teknologi yang efektif dengan fitur-fitur lengkap.
- d. *ICT literacy* atau disebut juga dengan literasi teknologi informasi dan komunikasi terkait dengan kemampuan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya yang telah diadopsi dan disesuaikan.
- e. *Career and identity management* terkait pengelolaan identitas online.
- f. *Communication and collaboration* meliputi kemampuan berkomunikasi terdiri dari berbagai keterampilan yaitu kemampuan berbahasa yang tepat, memahami konteks dan membaca pendengaran sehingga dapat dipastikan pesan tersampaikan. Kemudian kemampuan bekerjasama sehingga dapat menemukan pemecahan suatu masalah. Hal tersebut dilakukan secara aktif melalui jaringan digital.
- g. *Media literacy* atau literasi media mencakup kemampuan dalam mengakses informasi, menganalisis secara kritis dan mengkomunikasikannya melalui berbagai platform media.³⁰

Sedangkan dari aspek partisipasi dalam lingkungan digital terdapat tiga perspektif, yaitu: pertama, sebagai pengalihan dari keterampilan informasi yang sedang berkembang saat ini, maka diharapkan dapat menggunakan berbagai sumber digital secara efektif dalam memenuhi kebutuhan informasi. Selain itu, kemampuan mengevaluasi dokumen digital yang aktual, relevan dan kredibilitas tinggi sehingga dapat dielaborasi menjadi berbagai informasi lain di media sosial. Perspektif kedua adalah pada aspek kognitif yaitu kemampuan berpikir atau kemampuan memproses informasi yang diterima. Sedangkan perspektif ketiga

³⁰ Littlejohn, Allison, Helen Beetham, and Lou McGill. "Digital literacies as situated knowledge practices." *Literacy in the Digital University: Critical Perspectives on Learning, Scholarship and Technology*. London: Routledge (2013): 126-35.

adalah membangun cara baru berpartisipasi dalam budaya digital dan memiliki kemampuan untuk menemukan cara yang lain.³¹

Kompetensi inti dari literasi digital yang harus dimiliki seseorang dalam mengakses informasi, yaitu:

1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*) adalah kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan *search engine*, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.³²
2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*) yaitu menjelaskan kompetensi sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan *hypertext*. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu *hypertext* dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya, Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan *browsing* melalui internet. Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman web.³³
3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*) merupakan kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online. Kompetensi ini juga disertai dengan kemampuan untuk

³¹ Meyers, Eric M., Ingrid Erickson, and Ruth V. Small. "Digital literacy and informal learning environments: an introduction." *Learning, media and technology* 38.4 (2013): 355-367.

³² Gilster, Paul, and Paul Glistler. *Digital literacy*. (New York: Wiley Computer Pub., 1997), h. 49.

³³ *Ibid*, h, 125-127.

mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh *link hypertext*. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yaitu persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, Selain itu juga kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet dengan menelusuri lebih jauh sumber informasi. Kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Dan kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup/grup diskusi.³⁴

4. Penyusunan Pengetahuan (*Knowledge Assembly*) adalah kompetensi sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Kompetensi ini disebut juga sebagai kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet. Selain itu juga kemampuan untuk membuat suatu personal *newsfeed* atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu newsgroup, mailing list maupun grup diskusi lainnya. Group diskusi tersebut membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, Begitu juga dengan kemampuan untuk melakukan *crosscheck* atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di

³⁴ *Ibid*, h. 87-89

internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.³⁵

Berdasarkan penjelasan kompetensi literasi digital yang dikemukakan Gilster dapat dipahami bahwa kompetensi tersebut meliputi multi literasi. Kompetensi yang dimaksudkan meliputi penguasaan terhadap kesadaran, sikap, dan kemampuan, individu dalam memanfaatkan perangkat digital untuk berkomunikasi, dan mengekspresikan secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan tersebut meliputi literasi-literasi: teknologi informasi, literasi media, literasi visual, audio serta literasi berkomunikasi. Penguasaan multi literasi menjadi inti dari literasi digital yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi digital semata, tetapi menekankan pada penguasaan keterampilan lainnya seperti: komputer, internet, teks, media, visual, audio, ataupun web 2.0, yang dipresentasikan melalui perangkat teknologi digital.³⁶

Penguasaan multi literasi mencakup tiga dimensi, yaitu:

- a. *Technical*, yaitu adanya penguasaan operasional/mendasar terhadap penguasaan perangkat teknologi digital dan berpikir kritis.
- b. *Cognitive*, yaitu adanya keterampilan literasi informasi, berpikir kritis (*critical literacy*), photo-visual, audio, gestural, spatial, linguistics. Penekanan pada dimensi ini terletak pada berpikir kritis, mengevaluasi, menciptakan sebuah informasi digital, memilih perangkat lunak, pemahaman terhadap isu etika, moral, hukum yang melingkupi informasi digital tersebut. Penggabungan dimensi pertama dan kedua inilah yang disebut dengan penguasaan keterampilan *reproduction* dan *hypertext literacy*, yaitu keterampilan dalam mengkonstruksi dan mensintesis pemahaman menggunakan perangkat teknologi digital.
- c. *Social emotional dimension*, meliputi *social-emotional literacy* dan *critical literacy*. Penggabungan dimensi kedua dan ketiga akan melahirkan adanya penguasaan akan online

³⁵ *Ibid*, h. 195-197

³⁶ Ng, Wan. "Can we teach digital natives digital literacy?." *Computers & education* 59.3 (2012): 1065-1078.

etiquette literacy dan *cyber safety literacy*. Gabungan kedua dimensi ini menekankan pada pemahaman terhadap penggunaan internet secara bertanggung jawab untuk berkomunikasi, sosialisasi, belajar, perlindungan hak privasi seseorang, dengan kaitan penggunaan perangkat teknologi digital.³⁷

Integrasi tiga dimensi literasi digital tersebut menjadi seperangkat keterampilan inti yang meliputi keterampilan teknis, kognitif, sosial emosional. Kompetensi tersebut dapat terwujud dalam penguasaan keterampilan dasar ketika menggunakan perangkat teknologi digital, mencari, mengidentifikasi, mengakses informasi untuk tujuan belajar dan riset. Selain itu juga mampu mengembangkan keterampilan penggunaan teknologi yang sesuai untuk pemecahan masalah, dan menciptakan pemahaman baru. Kemudian berperilaku dengan santun dalam komunitas-komunitas online, termasuk perlindungan diri terhadap ancaman yang berasal dari lingkungan digital.

D. KESIMPULAN

Perkembangan internet memberikan cara komunikasi baru pada masyarakat dengan menggunakan media sosial yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi opini yang berkembang di masyarakat. Pada masa pandemik Covid 19 ini media sosial memiliki dua sisi tajam yang berbeda. Pada satu sisi media sosial menjadi media yang cepat dan efektif dalam menyebarkan informasi tentang pencegahan wabah yang direkomendasikan oleh pemerintah. Akan tetapi pada sisi lain, media sosial dapat menjadi alat yang berbahaya dalam penyebaran informasi hoaks yang dapat menimbulkan kepanikan. Kepanikan media digital ini justru berakselerasi lebih cepat daripada penyebaran Covid-19 itu sendiri.

Informasi Covid 19 yang dibingkai sebagai menakutkan dan tidak terkendali akan berkontribusi pada epidemi ketakutan. Kondisi ini disebut dengan infodemik yaitu penyebaran informasi secara masif di balik pandemik Covid-19. Infodemik menjadi persoalan global termasuk di Indonesia yang harus diatasi dengan literasi digital. literasi digital merupakan keterampilan multi disiplin

³⁷ *Ibid*

dengan melibatkan kemampuan pengetahuan, teknik, sikap dan kualitas personal dalam menggunakan media digital. Melalui literasi digital, masyarakat dapat memahami landasan filosofis dalam mengakses dan memproduksi informasi. Sehingga masyarakat tidak hanya mampu mengakses informasi di media digital semata, tetapi juga mampu menganalisis, menilai dan mengevaluasi informasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. Antara komunikasi, budaya dan hoax. In A. Wahyudin & M. Sunuantari (Eds.), *Melawan hoax di media sosial dan media massa*, Yogyakarta: Trustmedia Publishing, 2017.
- A'la A, Literasi Rendah Ladang Hoax, <https://kompas.id/baca/utama/2017/02/07/literasi-rendah-ladang-hoax/> 2017.
- Ardianto, Elvinaro. *Media Jejaring Sosial dari Perspektif Komunikasi dan Kualifikasi Sarjana Komunikasi Teknologi Komunikasi*, dalam Fajar Junaedi, *Komunikasi 2.0 Teoritisasi dan Implikasi*. Yogyakarta: *Aspikom*, 2011.
- Association of College, Research Libraries, and American Library Association. *Information literacy competency standards for higher education*. ACRL, Retrieved from <http://www.ala.org/acrl/standards/informationliteracycompetency>. 2000.
- Bagdikian, Ben.H, *The New Media Monopoly*. USA: Beacon Press, 2004.
- Bawden, David. "Origins and concepts of digital literacy." *Digital literacies: Concepts, policies and practices* 30.2008 (2008): 17-32.
- Eshet, Y. *Digital literacy: A new terminology framework and its application to the design of meaningful technology-based learning environments*. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). (2020), pp. 493-49.
- Flew, Terry, *New Media: An Introduction*. New York: Oxford University Press, 2002.
- Gilster, Paul, and Paul Glister. *Digital literacy*. New York: Wiley Computer Pub., 1997.

- Goodfellow, Robin. "Literacy, literacies and the digital in higher education." *Teaching in Higher Education* 16.1 (2011): 131-144.
- Kaplan, Andreas M., and Michael Haenlein. "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media." *Business horizons* 53.1 (2010): 59-68.
- Kompas.com, WHO Resmi Sebut Virus Corona Covid 19 sebagai Pandemi Global, <https://www.kompas.com/sains/read/2020/03/12/083129823/who-resmi-sebut-virus-corona-covid-19-sebagai-pandemi-global?page=all>
- Kompas.com, Menkominfo Sebut Ada 554 Isu Hoaks tentang Covid 19, <https://nasional.kompas.com/read/2020/04/18/18201881/menkominfo-sebut-ada-554-isu-hoaks-tentang-covid-19?page=all>
- Latif, Birkah, Padma D. Liman, and Sulaiman Sulaiman. "Masyarakat Tanpa Hoax Kunci Keberhasilan Era New Normal." *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*. 2020.
- Littlejohn, Allison, Helen Beetham, and Lou McGill. "Digital literacies as situated knowledge practices." *Literacy in the Digital University: Critical Perspectives on Learning, Scholarship and Technology*. London: Routledge (2013): 126-35.
- Livingstone, Sonia, et al. "Risks and safety on the internet." *The perspective of European children. Full findings and policy implications from the EU Kids Online survey of* (2011): 9-16.
- Martin, Allan. "Digital literacy and the "digital society"." *Digital literacies: Concepts, policies and practices* 30 (2008): 151-176.
- Merriam-Webster. Infodemic: An Epidemic of Information | Merriam-Webster. Retrieved July 29, 2020, from <https://www.merriam-webster.com/words-at-play/words-were-watchinginfodemic-meaning>, (2020).
- Meyers, Eric M., Ingrid Erickson, and Ruth V. Small. "Digital literacy and informal learning environments: an introduction." *Learning, media and technology* 38.4 (2013): 355-367.
- Ng, Wan. "Can we teach digital natives digital literacy?." *Computers & education* 59.3 (2012): 1065-1078.
- Nurjanah, Ervina, Agus Rusmana, and Andri Yanto. "Hubungan literasi digital dengan kualitas penggunaan e-resources." *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan* 3.2 (2017): 117-140.
- Pool, Carolyn R. "A new digital literacy: A conversation with Paul Gilster." *Educational Leadership* 55.3 (1997): 6-11.
- Ruliana, Poppy, Covid-19: Pandemi Media Sosial". iNews.id. <https://www.inews.id/news/nasional/covid-19-pandemi-media-sosial?page=all> (24 Maret 2020).
- Social, We Are. "Hootsuite .(2020)." *Digital 2020-July Global Statshot report*. <https://wearesocial.com/blog/2020/07/more-than-half-of-the-people-on-earth-now-use-social-media> (2020).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Teluma, Aurelius RL. "Membaca Realitas Infodemi Covid-19 di Indonesia." *JCommSci-Journal Of Media and Communication Science* 1.1 (2020): 1-9.

- Wahid, A. B. (2020, March 27). Polri tangani 51 kasus hoax terkait Corona. Detiknews.com. Retrieved March 31, 2020, from <https://news.detik.com/berita/d-4955976/polri-tangani-51-kasus-hoaxterkait-corona>
- Watie, Errika Dwi Setya. "Komunikasi dan media sosial (communications and social media)." *Jurnal The Messenger* 3.2 (2016): 69-74.
- Webber, Sheila, and Bill Johnston. "Information literacy: Conceptions, context and the formation of a discipline." *Journal of Information Literacy* 11.1 (2017), h. 156-183.
- Widiantara, I. Komang Agus. "Infodemik Covid-19: Momentum Membangun Kepercayaan Publik Terhadap Media Mainstream." *Danapati: Jurnal Ilmu Komunikasi* 1.1 (2020): 67-81.
- World Health Organization. Novel Coronavirus. In World Health Organization Situation Report 13. Retrieved from <https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situationreports/20200202-sitrep-13-ncov-v3.pdf> , (2020).
- Zed, Mestika. *Metode peneletian kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004.