

BAB II

LITERASI DIGITAL, FEAR OF MISSING OUT, DAN PERILAKU PENYEBARAN HOAKS POLITIK DI MEDIA SOSIAL PADA KALANGAN GENERASI KEDUA DIGITAL NATIVES

2.1 Perkembangan Literasi Digital

Konsep literasi digital mulai dipopulerkan pada tahun 1997 oleh Paul Gilster. Gilster (1997) mengartikan literasi digital sebagai kemampuan proses berpikir kritis, ketika berhadapan dengan media digital, termasuk kompetensi dan keterampilan teknis dalam mengakses media digital. Bawden (2001) menawarkan perspektif baru tentang literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer mulai berkembang pada tahun 1980-an ketika penggunaan komputer mikro meluas tidak hanya di sektor bisnis tetapi juga dalam kehidupan masyarakat umum. Sebaliknya, literasi informasi baru mengalami perkembangan pesat pada 1990-an seiring dengan semakin mudahnya pengelolaan, akses, dan penyebaran informasi melalui teknologi jaringan. Oleh karena itu, Bawden berpendapat bahwa literasi digital cenderung lebih berfokus pada keterampilan teknis dalam mengakses, mengolah, memahami, serta mendistribusikan informasi.

Menurut tesis Douglas A.J. Belshaw yang berjudul *What is 'Digital Literacy'?* (2011), terdapat delapan elemen penting dalam pengembangan literasi digital, yaitu:

1. Aspek kultural, mencakup pemahaman tentang beragam konteks pengguna dalam dunia digital
 2. Aspek kognitif, melibatkan kemampuan berpikir kritis dalam menilai konten
 3. Aspek konstruktif, berkaitan dengan kemampuan menciptakan sesuatu yang bermanfaat dan relevan
 4. Aspek komunikatif, berfokus pada pemahaman mengenai cara kerja jejaring dan komunikasi di dunia digital
 5. Kepercayaan diri yang disertai dengan tanggung jawab
 6. Kreativitas, mencakup inovasi dalam melakukan sesuatu dengan cara yang baru
 7. Sikap kritis dalam menyikapi konten yang dihadapi
 8. Tanggung jawab sosial dalam menggunakan media digital
- (Mashuri dkk, 2022)

Belshaw (2011) menekankan bahwa aspek kultural merupakan elemen penting karena pemahaman terhadap konteks pengguna digital dapat memperkuat aspek kognitif dalam mengevaluasi konten secara lebih baik. Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, literasi digital mencakup pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media digital, alat komunikasi, dan jaringan untuk mencari, menilai, menggunakan, dan menghasilkan informasi secara bijaksana, akurat, serta sesuai dengan hukum yang berlaku guna mendukung komunikasi dan interaksi yang sehat di kehidupan sehari-hari.

Sementara Indikator kompetensi literasi digital berdasarkan Paul Gilster (1997)

sebagai berikut:

a) Pencarian di Internet (*internet searching*)

Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet dengan menggunakan mesin pencari dan melakukan aktivitas di dalamnya.

b) Pandu Arah Hypertext (*hypertextual investigation*)

Keterampilan dalam membaca dan memahami secara komprehensif mengenai *hypertext* dan perangkatnya.

c) Evaluasi Konten Informasi (*content evaluation*)

Kemampuan berpikir kritis dalam memberikan penilaian terhadap apa yang diperoleh dalam internet serta memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi kebenaran informasi.

d) Penyusunan Pengetahuan (*knowledge assembly*)

Kemampuan membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dan mengevaluasi fakta serta opini dengan baik.

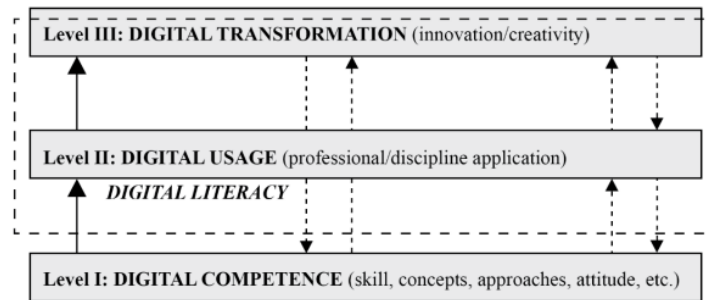
Konsep literasi digital, sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO pada tahun 2011, memiliki keterkaitan erat dengan aktivitas literasi tradisional seperti membaca, menulis, dan kemampuan matematika yang relevan dengan pendidikan. Literasi digital dianggap sebagai kecakapan hidup (*life skills*) yang tidak hanya mencakup kemampuan dalam

memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi tetapi juga melibatkan kemampuan berinteraksi sosial, proses pembelajaran, serta pengembangan sikap berpikir kritis, kreatif, dan inspiratif sebagai komponen dalam kompetensi digital.

Terdapat beberapa prinsip dasar dalam pengembangan literasi digital, di antaranya:

1. Pemahaman: Prinsip ini merujuk pada kemampuan individu untuk mengesktraksi ide-ide baik secara implisit maupun eksplisit dari media
2. Saling Ketergantungan: Media masa kini saling berkaitan secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah yang berbeda dengan masa lalu di mana media lebih terisolasi. Media sekarang diharapkan mampu saling melengkapi dan mendukung antar-platform
3. Faktor Sosial: Berbagi informasi tidak hanya terkait dengan distribusi informasi atau pengenalan identitas tetapi juga berkontribusi dalam membangun ekosistem organik yang mendukung proses penemuan, penyebaran, penyimpanan, dan rekonstruksi media.
4. Kurasi: Kemampuan menyimpan informasi yang bernilai untuk akses jangka panjang, seperti fitur “*save to read later*” di media sosial menjadi aspek penting dalam literasi digital. Kurasi yang lebih lanjut mencakup kolaborasi dalam

menemukan, mengumpulkan, dan mengorganisasi informasi yang bernilai (Kemendikbud, 2017).



Gambar 2.1 Materi Pendukung Literasi Digital

Sumber: Kemdikbud (2017)

Pendekatan dalam pengembangan literasi digital dapat dibagi menjadi dua aspek utama, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial-emosional, sementara pendekatan operasional berfokus menitikberatkan pada penguasaan keterampilan teknis dalam penggunaan media digital (Mashuri dkk, 2022)

2.2 Fear of Missing Out dan Perannya dalam Perilaku Bermasalah di Media Sosial

Istilah “penggunaan internet bermasalah” telah menggantikan penggunaan “internet adiksi” dalam diskusi global tentang permasalahan terkait penggunaan internet. Penggunaan istilah “bermasalah” dinilai lebih relevan untuk menggambarkan perilaku seseorang dalam penggunaan internet dibandingkan istilah “adiksi” yang dianggap kurang tepat untuk menjelaskan masalah secara lebih umum (Davis, 2001). Menurut Davis

(2001), karakteristik penggunaan internet bermasalah melampaui konsep adiksi dengan penekanan pada perbedaan antara aspek kognitif terkait internet dan perilaku negatif yang muncul. Terdapat dua bentuk penggunaan internet bermasalah, yaitu spesifik dan umum. Penggunaan internet bermasalah yang spesifik berkaitan dengan penggunaan berlebihan terhadap konten tertentu, seperti judi dan konten seksual. Dalam penggunaan internet bermasalah secara umum, Davis mengemukakan konsep multidimensi terkait penggunaan internet yang berlebihan dan mengakibatkan dampak negatif pada kepribadian individu serta konsekuensinya. Individu tersebut cenderung lebih aktif terlibat di dunia daring dan berpartisipasi dalam lingkungan virtual dibandingkan interaksi tatap muka secara langsung.

Berdasarkan konsep tersebut, perilaku penyebaran hoaks termasuk dalam penggunaan internet bermasalah secara umum. Hal ini karena perilaku tersebut bukan terkait dengan konten spesifik tertentu melainkan hasil dari keterlibatan berlebihan dalam dunia daring yang mempengaruhi interaksi sosial dan mengarah pada perilaku negatif seperti menyebarkan informasi palsu. Perilaku ini mencerminkan dampak negatif dari penggunaan internet secara berlebihan yang mempengaruhi kepribadian dan pilihan interaksi individu.

Penggunaan internet bermasalah juga dipengaruhi oleh fenomena *fear of missing out* (FoMO) (Stead dan Bibby, 2017). FoMO menurut Przybylski, dkk (2013), didefinisikan sebagai rasa takut dan cemas yang

muncul ketika individu merasa tidak terlibat dalam pengalaman menyenangkan bersama orang-orang terdekat sehingga menimbulkan kekhawatiran akan diabaikan atau ditinggalkan karena ketidakhadirannya. FoMO dikaitkan dengan *Self Determination Theory* yang ditandai dengan keinginan untuk terus terhubung dengan apa yang dilakukan orang lain. Dalam konteks penelitian ini, FoMO berkaitan dengan penggunaan internet secara daring. Karakterik FoMO daring meliputi dorongan kuat individu untuk terus memantau aktivitas orang-orang di sekitarnya melalui media sosial atau platform daring lainnya. Adanya aliran informasi yang terus-menerus itulah yang memicu terjadinya FoMO. Individu akan berusaha untuk selalu terhubung agar tetap selaras dengan lingkungannya serta takut dikucilkan dari kelompok pertemanan jika tidak mengikuti perkembangan terbaru atau tren yang sedang berlangsung.

Menariknya, Przybylski dkk memilih untuk tidak menggunakan istilah “kecanduan” dalam menjelaskan korelasi penggunaan media sosial melainkan menggunakan istilah “*Fear of Missing Out*” (FoMO). Istilah ini tidak merujuk pada ketakutan kehilangan ponsel tetapi lebih kepada rasa takut tidak terlibat dalam aktivitas yang dilakukan oleh teman-teman (Kaloeti, 2021).

2.3 Penyebaran Hoaks Politik di Media Sosial

Di tahun politik, seperti pemilihan umum, media sosial digemari sebagai media untuk berpolitik dan digunakan baik oleh para kontestan maupun masyarakat pemilih. Para pihak yang berkompetisi menggunakan

media sosial yang terkadang jumlah pengikutnya, seperti *follower* di X/Twitter, dipertimbangkan sebagai perkiraan bakal jumlah perolehan suara (Gunawan dan Ratmono, 2021).

Media sosial dijadikan ajang “perang hoaks dan berita palsu” di beberapa negara yang menganut sistem pemerintahan demokrasi. Seperti di Korea Selatan, menurut penelitian Seoul National University’s Factcheck Institute, lima calon presiden utama dengan perolehan suara tertinggi sama-sama mengeluarkan informasi menyesatkan yang dikategorikan sebagai *untrue*, *partially untrue*, *half true*, dan *partially true* dengan tingkat yang beragam. Perkembangan berita palsu di Korea Selatan dinilai meniru pemilihan presiden Amerika Serikat tahun 2016 dan referendum Brexit (Go dan Lee, 2020).

Dengan *platform* media baru, produsen dan distributor informasi menjadi tersebar karena siapapun dapat berpartisipasi secara aktif untuk memproduksi dan menyebarkanluaskannya tanpa batas sehingga berita berbasis fakta dan propaganda berbasis kebohongan menjadi kabur (Gunawan dan Ratmono, 2021). Dalam lingkup politik, Portmess (2018) mengemukakan bahwa disinformasi di era *post-truth* yang ditopang oleh media baru khususnya media sosial memiliki beberapa ciri. Pertama, setiap orang dapat ikut andil dalam menciptakan disinformasi berskala besar sekaligus ikut aktif dalam proses pendistribusiannya. Kedua, disinformasi tersedia dan mudah diperoleh melalui *peer to peer sharing* di media sosial. Ketiga, proses produksi dan diseminasi disinformasi tidak dependen pada

satu sumber tertentu dan di antara pelakunya tanpa harus saling kenal dan saling berhubungan. Keempat, disinformasi diproduksi dan didistribusikan dalam anonimitas. Kelima, disinformasi dapat menargetkan individu tertentu. Keenam, disinformasi disampaikan melalui platform media sosial yang memiliki regulasinya sendiri-sendiri.

Scott Lash (Gunawan dan Ratmono, 2021) menyebutkan keberlimpahan informasi telah membentuk “*a disinformed information society*” (masyarakat informasi yang mengalami disinformasi. Realita tersebut memberikan gambaran berapa paradoksnya masyarakat informasi saat ini. Produksi informasi yang telah dilakukan dengan cara-cara yang sangat rasional justru menghasilkan irasionalitas informasi yang sangat tinggi, di mana informasi menjadi sangat berlimpah, sulit dikendalikan, dan rentan terhadap beragam manipulasi serta disinformasi. Informasi disebut sebagai sumber kuasa simbolis dan lebih anarkitis dibandingkan kapital. Kapital dikendalikan oleh tangan-tangan tak terlihat para penguasa pasar sedangkan informasi mampu melepaskan diri dari logika pasar karena ia dapat diproduksi oleh siapa saja dan tanpa kendali.

Di Indonesia, perilaku penyebaran hoaks atau informasi bohong telah termasuk dalam kategori perilaku yang melanggar hukum. Secara historis, penyiaran atau pemberitahuan bohong diatur dalam Pasal 14 dan Pasal 15 UU 1/1946 yang berbunyi:

Kategori Pelanggaran Hoaks	Sanksi	Dasar Hukum

Menyiarkan berita atau pemberitahuan bohong, dengan sengaja menerbitkan keonaran dikalangan rakyat	10 tahun penjara	Pasal 14 ayat (1)
Menyiarkan suatu berita atau mengeluarkan pemberitahuan yang dapat menerbitkan keonaran dikalangan rakyat, sedangkan ia patut dapat menyangka bahwa berita atau pemberitahuan itu adalah bohong	3 tahun penjara	Pasal 14 ayat (2)
Menyiarkan kabar yang tidak pasti atau kabar yang berlebihan atau yang tidak lengkap, sedangkan ia mengerti setidaknya tidaknya patut dapat menduga bahwa kabar demikian akan atau sudah dapat menerbitkan keonaran dikalangan rakyat	2 tahun penjara	Pasal 15

Dalam peraturan terbaru setelah beberapa penyesuaian isi undang-undang, penyebar berita hoaks dapat dikenai sanksi pidana dalam pasal 263 dan 264 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2023 tentang Penyiaran atau Penyebarluasan Berita atau Pemberitahuan Bohong dengan sanksi 2 bahkan 6 tahun sesuai dengan jenis pelanggarannya. Jika penyebaran hoaks melalui media elektronik, maka pelaku penyebaran hoaks dapat dipidana berdasarkan Pasal 28 dan Pasal 45A UU 1/2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Berikut tabel pernyataan dasar hukumnya:

UU 1/2023		
tentang Penyiaran atau Penyebarluasan Berita atau Pemberitahuan Bohong		
Pernyataan	Sanksi	Dasar Hukum
Setiap Orang yang menyiarkan atau menyebarluaskan berita atau pemberitahuan padahal diketahuinya bahwa berita atau pemberitahuan tersebut bohong yang mengakibatkan kerusuhan dalam masyarakat	6 tahun penjara atau denda paling banyak kategori V	Pasal 263 ayat (1)
Setiap Orang yang menyiarkan atau menyebarluaskan berita atau pemberitahuan padahal patut diduga bahwa berita atau pemberitahuan tersebut adalah bohong yang dapat mengakibatkan kerusuhan dalam masyarakat	4 tahun penjara atau denda paling banyak kategori IV	Pasal 263 ayat (2)
Setiap Orang yang menyiarkan berita yang tidak pasti, berlebih-lebihan, atau yang tidak lengkap sedangkan diketahuinya atau patut diduga, bahwa berita demikian dapat mengakibatkan kerusuhan di masyarakat	2 tahun penjara atau denda paling banyak kategori III	Pasal 264
UU 1/2024		

Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)		
Setiap Orang dengan sengaja menyebarkan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang diketahuinya memuat pemberitahuan bohong yang menimbulkan kerusuhan di masyarakat.	6 tahun penjara atau denda paling banyak 1 milyar rupiah	Pasal 28 ayat (3)

Penyebaran hoaks di media sosial ini tidak hanya mengancam citra suatu institusi atau perseorangan namun juga dapat merenggut nyawa-nyawa tidak bersalah. Di tahun 2016, terdapat kasus tentang mahasiswa di Sumatera yang mengelola dua situs penyebar hoaks, yaitu *Postmetro* dan *Nusanews*. Mereka dapat meraih uang senilai 600 juta rupiah sampai 700 juta rupiah dalam setahun (Sugiharto, 2016). Hamdi, selaku pendiri dari portal *Postmetro*, sadar bahwa informasi-informasi yang disebarakan sangat provokatif dan tidak ada verifikasi kebenaran dalam informasi tersebut. Kasus-kasus yang viral, seperti fenomena TKA ilegal dan penistaan agama yang menyeret Ahok. Dalam wawancara yang dilakukan *tirto.id*, Hamdi menjelaskan bagaimana cara *Postmetro* menyebarkan informasi yang tidak pasti kebenarannya tersebut sampai viral. Media sosial Twitter dan Facebook menjadi kunci dalam membantu penyebaran-penyebaran informasi tersebut dengan cara membagikannya ke grup-grup media sosial dan menarik perhatian tokoh-tokoh politik untuk mengutip ulang informasi-informasi yang sudah mereka produksi (Hidayat, 2016).

Kemudian ada kasus penyebaran kabar bohong mengenai penculikan anak di Wamena, Kabupaten Jayawijaya, Papua Pegunungan, belasan nyawa melayang akibat bentrokan antara warga dengan aparat gabungan TNI dan Polri. Kerentanan ini terus mengintai di tengah rendahnya literasi masyarakat dan merenggangnya kohesi sosial. Ketua Presidium Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (Mafindo) Septiaji Eko Nugroho mengatakan, kerusuhan akibat hoaks penculikan anak telah berulang kali terjadi. Pada bulan sebelumnya, misalnya, warga di Kota Sorong, Papua Barat Daya, yang terprovokasi hoaks membakar seorang perempuan karena dicurigai penculik anak (Sinaga, 2023).

Digital natives yang diharapkan menjadi agen penggerak dalam pemberantasan hoaksnya nyatanya ikut andil dalam dinamika penyebaran hoaks di media sosial itu sendiri. Ada beberapa kasus remaja Indonesia yang termasuk dalam kelompok *digital natives* menyebarkan dan memproduksi hoaks. Ada kasus seorang pelajar berusia 18 tahun berasal dari Kabupaten Sukabumi yang menyebarkan hoaks dan ujaran kebencian terkait penyerangan terhadap ulama di media sosial Facebook (Alamsyah, 2018). Walaupun usianya masih tergolong muda, pihak berwenang tetap menindak tegas secara hukum. Kemudian pada Agustus 2017, polisi menangkap MFB, seorang pelajar SMK di Medan yang diduga menghina Presiden Jokowi. Akun Facebook yang menggunakan alamat email kebal.hukum@gmail.com itu juga menghina institusi Polri yang dipimpin Jendral Tito Karnavian (Tim Cek Fakta, 2017).

Bahkan, *digital natives* menyebarkan hoaks di media sosial untuk mendapatkan atensi berupa *likes* dan *followers* dari pengguna media sosial lain. Di November 2023, ada kasus seorang pelajar di Kabupaten Gunungkidul yang memunculkan hoaks di media sosial TikTok tentang daerah Wonosari disebutkan termasuk dalam zona merah klitih. Tim dari Stareskrim Polres Gunungkidul menyebutkan motif sementara karena ingin masuk FYP TikTok dan menambah *followers* (Putri, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berbasis digital telah menjadikan ruang dan waktu mengerucut sehingga informasi harus dicerna dalam kecepatan. Akibatnya, daya kritis masyarakat pun menjadi tumpul karena konsumsi informasi bergantung pada *clickbait*. Semakin cepat diklik, semakin cepat informasi dikonsumsi, menyebar, dan berganti (Gunawan dan Ratmono, 2021). Hal ini juga didukung oleh beberapa kasus sebelumnya yang di mana para produsen sekaligus distributor hoaks sengaja membuat informasi salah dengan judul-judul provokatif agar cepat viral.

Dalam *platform* media sosial, persebaran disinformasi menggunakan beberapa upaya untuk menggiring opini publik. Ada teknik *micro-targeting*, informasi yang akan disebarluaskan dapat dikustomisasi dan mengalami personalisasi sehingga informasi tersebut hanya akan dilihat oleh khalayak yang dijadikan target. Akibatnya, informasi yang tidak jelas kebenarannya terhindar dari kritik. Kemudian, ada *internet trolling*, tindakan penyebarluasan informasi dengan komentar-komentar

yang menghina dan merendahkan pihak-pihak tertentu. *Troll* juga sering mempraktikkan *doxxing*, upaya mempublikasikan informasi dan data pribadi seseorang dalam sebuah situasi yang dapat memicu tindakan-tindakan intimidatif terhadap orang tersebut. Di Pemilihan Gubernur Jakarta 2017 sangat masif tindakan *doxxing* melalui kasus-kasus persekusi yang dilakukan oleh ormas-ormas yang mengatasnamakan identitas agama. Mekanisme lain yang digunakan untuk persebaran disinformasi adalah *netbots*. Dengan cara membuat banyak akun palsu, baik dibuat oleh orang yang dibayar atau secara otomatis dengan aplikasi *bots*. Selanjutnya, kebohongan dan distorsi informasi dibagikan pada akun-akun palsu tersebut yang di mana sudah dirancang sedemikian rupa untuk memberikan apresiasi *like* pada unggahan tersebut sehingga cepat menyebar (Gunawan dan Ratmono, 2021).

Dalam menghadapi ancaman penyebaran hoaks di media sosial, kuncinya adalah informasi. McIntyre (2018) menyebutnya sebagai taktik *flooding*. Jadi, apabila terjadi banjir informasi yang tidak pasti kebenarannya maka perlu dibanjiri juga oleh informasi akurat. Di Indonesia, ada Satuan Tugas Nusantara yang memiliki Sub-Satgas Manajemen Media sebagai tim patroli media dan menyisir konten-konten provokatif di ruang siber. Namun, sepertinya upaya *flooding* yang dilakukan oleh Satgas Nusantara cenderung kalah masif, sistematis, dan cepat dibandingkan apa yang dilakukan oleh oknum-oknum tidak bertanggung jawab penyebar disinformasi di ruang siber.

Sementara, United National Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO) pada 2018 dan Freedom House (2017) dalam Nurlatifah dan Irwansyah (2019) memprediksi bahwa *fact-checking explosion* merupakan salah satu gerakan untuk solusi fenomena persebaran hoaks. Di Indonesia, cek fakta sudah mulai dilakukan oleh industri media, seperti “Hoaks dan Fakta” di Kompas.com. Kemudian, ada laman Cekfakta.com milik dari Masyarakat Antifitnah Indonesia (Mafindo). Namun, aktivitas cek fakta masih bergantung pada inisiatif dan partisipasi aktif dari pengguna media bahkan aktivitas ini dianggap kalah cepat dengan proliferasi hoaks yang bergerak lebih cepat di ruang siber. Gunawan dan Ratmono (2021) berpendapat alangkah lebih baik jika industri platform media tidak hanya dapat memfilter tetapi juga dapat melakukan *take down* secara otomatis terhadap konten-konten hoaks. Misalnya, melakukan mekanisme *blocking* terhadap akun yang menyebarkan konten hoaks dan memperbaiki sistem algoritma sehingga dapat mendeteksi konten yang mengandung hoaks.