

BAB II

GAMBARAN UMUM

Dalam gambaran umum, peneliti menguraikan informasi-informasi umum terkait dengan objek penelitian dengan topik implementasi serta faktor pendorong dan penghambat implementasi Program Literasi Media Digital di kalangan mahasiswa DKI Jakarta. Gambaran umum menguraikan mengenai visi, misi, struktur organisasi, dan kondisi lain terkait Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia sebagai instansi yang memformulasikan Program Literasi Digital dan SiberKreasi sebagai salah satu gerakan pendukung implementasi Program Literasi Digital. Selanjutnya, terdapat paparan informasi umum mengenai Program Literasi Digital.

2.1. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia merupakan lembaga pemerintah yang bergerak untuk membuat kebijakan dan melayani masyarakat di bidang telekomunikasi dan informatika. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (KOMINFO RI) memiliki tugas dan fungsi utama dalam memformulasikan program atau kebijakan pelaksanaan dan teknis di bidang Komunikasi dan Informatika termasuk diantaranya penyiaran, pos, telekomunikasi, teknologi informasi dan komunikasi, layanan multimedia.

2.1.1. Visi dan Misi

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia mendasarkan visi dan misinya pada visi dan misi Presiden Joko Widodo dan Wakil Presiden K.H. Ma'ruf Amin yaitu Terwujudnya Indonesia Maju yang

Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong. Dalam mewujudkan visi tersebut, KOMINFO RI menempuh melalui Sembilan misi, diantaranya:

- a. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia
- b. Menumbuhkan produktivitas, kemandirian, dan kemampuan bersaing dalam struktur ekonomi
- c. Pemerataan dan keadilan dalam pembangunan
- d. Pencapaian lingkungan hidup berkelanjutan
- e. Mencerminkan kepribadian bangsa melalui revolusioner budaya
- f. Menegakkan sistem hukum dalam menumbuhkan anti korupsi, berintegritas dan handal
- g. Melindungi seluruh bangsa serta menumbuhkan rasa aman dalam diri masyarakat
- h. Mengelola pemerintahan dengan transparan, efektif, dan terpercaya
- i. Mengintegritaskan Pemerintah Daerah dalam negara kesatuan

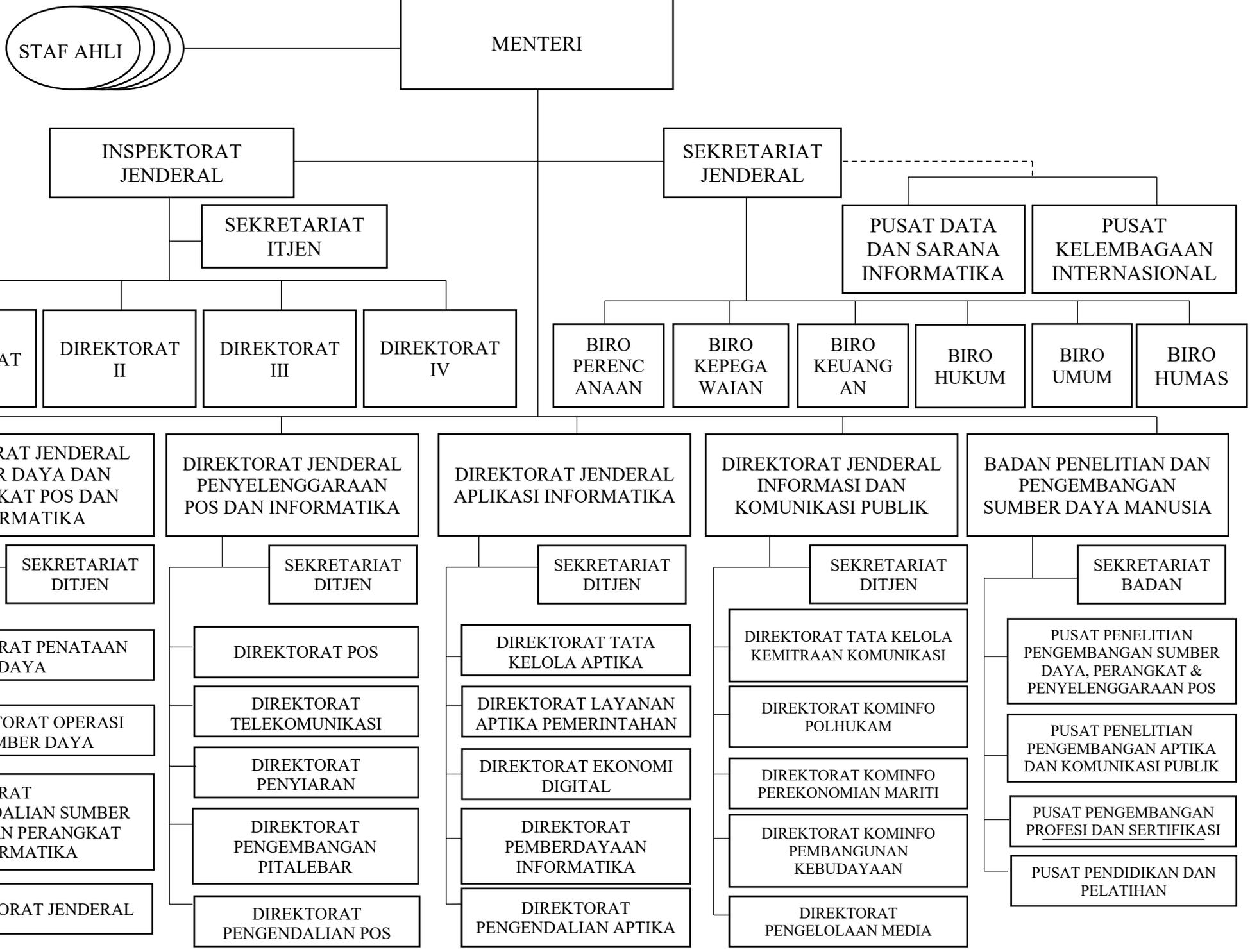
2.1.2. Tugas dan Fungsi

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia bertugas membantu Presiden dalam melaksanakan urusan negara di bidang telekomunikasi dan informatika. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Memformulasikan dan menentukan kebijakan atau program dalam bidang telekomunikasi dan informatika

- b. Mengimplementasikan kebijakan atau program dalam bidang telekomunikasi dan informatika
- c. Mengimplementasikan panduan teknis dan supervisi untuk segala kebijakan atau program dalam bidang telekomunikasi dan informatika
- d. Melaksanakan riset dan mengelola sumber daya manusia dalam bidang telekomunikasi dan informatika
- e. Melaksanakan dorongan kooperatif terhadap keseluruhan unsur organisasi dalam lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- f. Membina dan mendukung kegiatan administrasi dalam lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- g. Mengelola barang milik negara dibawah tanggung jawab Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia
- h. Melakukan monitoring terhadap segala pelaksanaan kewajiban di lingkungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia

2.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Kementerian Komunikasi dan Informatika

Sumber : kominfo.go.id

2.1.4. Unit Kerja

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No.6 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan 7 unit kerja dalam Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia diantaranya; Sekretariat Jenderal, Direktorat Jenderal Sumber Daya Perangkat Pos dan Informatika, Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Pos dan Informatika, Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika, Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik, Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, serta Inspektorat Jenderal. Dalam penelitian ini, unit kerja yang dijadikan sebagai kunci jawaban penelitian adalah Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika yang membawahi Program Literasi Digital, serta Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik sebagai unit terkait.

2.1.4.1. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika

Direktorat ini bertugas dan berfungsi dalam memformulasikan serta mengimplementasikan kebijakan di area penatakelolaan aplikasi informatika, menyusun standar serta prosedur dalam penatakelolaan *e-government*, melaksanakan pendidikan teknis dan supervisi dalam penatakelolaan *e-government*, memonitoring serta evaluasi dalam bidang penatakelolaan *e-government* dan aplikasi informatika. melaksanakan fungsi administrative Direktorat jenderal Aplikasi Informatika, serta tanggung jawab lain yang dipercayakan oleh Menteri.

Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika terdiri dari enam unit kerja seperti yang telah dipaparkan dalam bagan struktur organisasi Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, yaitu Sekretariat Direktorat Jenderal, Direktorat Tata Kelola Aplikasi Informatika, Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan, Direktorat Ekonomi Digital, Direktorat Pemberdayaan Informatika, Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika.

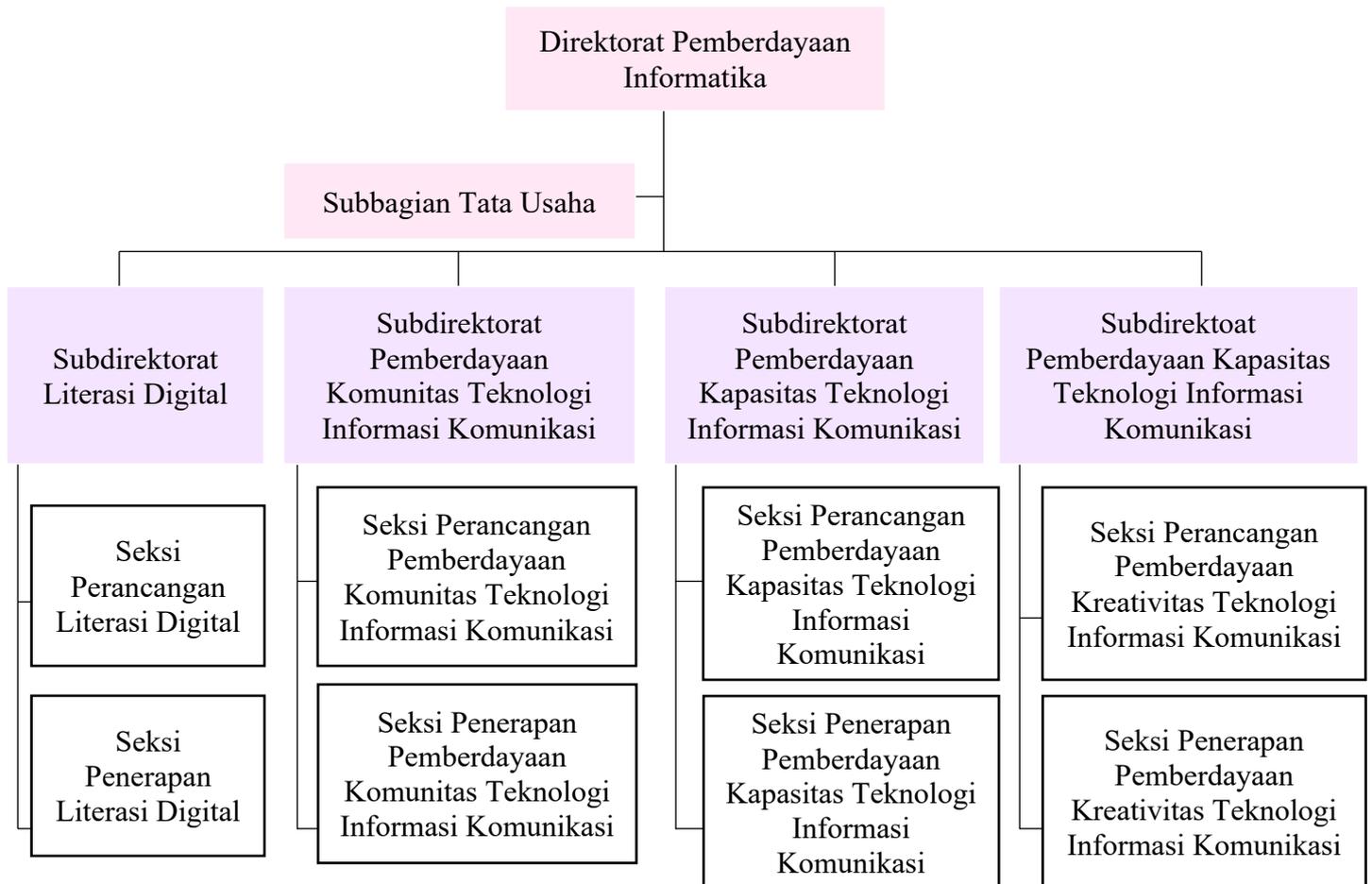
Sekretariat Direktorat Jenderal bertugas dalam mendukung pengelolaan serta teknis keseluruhan satuan organisasi di lingkup Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika. Sekretariat Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika terdiri dari Bagian Perencanaan Program dan Pelaporan, Bagian Hukum dan Kerjasama, Bagian Keuangan, dan Bagian Umum.

Direktorat Tata Kelola Aplikasi Informatika berfungsi dalam memformulasikan kebijakan serta program, penyusunan prosedur dan kriteria pelaksanaan kebijakan di bidang penatakelolaan aplikasi informatika, melakukan monitoring dan evaluasi terhadap kebijakan di bidang penatakelolaan aplikasi informatika, serta pencatatan intensifikasi pemasukan negara non-pajak.

Direktorat Layanan Aplikasi Informatika Pemerintahan bertugas dalam mengimplementasikan kebijakan, memberikan bimbingan teknis serta supervisi, monitoring, evaluasi serta *reporting* dalam bidang layanan aplikasi informatika pemerintahan.

Direktorat Ekonomi Digital bertugas dalam mengimplementasikan kebijakan serta monitoring dan evaluasi program ataupun kebijakan dalam bidang ekonomi digital.

Direktorat Pemberdayaan Informatika bertugas dalam melaksanakan program serta kebijakan, melakukan monitoring, *reporting* serta evaluasi dalam bidang pemberdayaan informatika. Berikut adalah struktur organisasi Direktorat Pemberdayaan Informatika.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika

Sumber : aptika.kominfo.go.id

Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika bertugas dalam mengimplementasikan program ataupun kebijakan, monitoring dan melaksanakan evaluasi serta *reporting* dalam bidang pengendalian aplikasi informatika.

2.1.4.2. Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi Publik

Direktorat Jenderal Informasi dan Komunikasi publik bertugas dalam memformulasikan dan mengimplementasikan kebijakan atau program dalam bidang pengelolaan informasi dan komunikasi publik. Direktorat ini memiliki fungsi memformulasikan kebijakan serta program dalam area manajemen dan pendistribusian informasi publik, peningkatan per media publik, serta lembaga informasi kehumasan pemerintah, mengimplementasikan kebijakan tersebut, menyusun norma serta standar operasionalisasi prosedur dalam bidang pengelolaan dan pendistribusian informasi publik peningkatan per media publik, serta lembaga informasi kehumasan pemerintah, melaksanakan bimbingan teknis serta visi di bidang terkait, dan memonitor serta melaporkan dalam hal terkait, serta pelaksanaan kegiatan administrasi serta tugas lain yang diberikan oleh Menteri.

2.2. Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi

Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi merupakan gerakan dibawah Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam menangkal konten negative dan mengedukasi khalayak luas dalam menyebarkan konten positif di media sosial.

Dalam Siberkreasi, gerakan literasi digital dilaksanakan dalam bentuk kolaborasi dengan beberapa pihak dan melalui penyiaran di akun YouTube, Webinar (Seminar Online), Netizen Fair, serta dalam bentuk games.

Gerakan Siberkreasi kerap akan membangun kolaborasi dengan Pemerintah Daerah dan banyak pihak dalam menyelenggarakan event literasi digital. Melalui LiterasiDigital.id, masyarakat didukasi dengan berbagai macam produk literatur mengenai literasi digital. Portal ini merupakan portal yang disediakan secara gratis oleh mitra Siberkreasi. Siberkreasi juga kerap bekerjasama dengan para seniman dan pengrajin untuk meningkatkan literasi digital melalui visualisasi seni dan budaya, misalnya batik digital. Produk dan layanan Gerakan Siberkreasi lainnya adalah Pandu Digital, *School Of Influencer*, serta Kreator Nongkrong.

Gerakan Siberkreasi dilakukan dengan mensosialisasikan literasi digital ke berbagai aspek kehidupan masyarakat, terutama pendidikan. Gerakan ini mempunyai visi dan misi diantaranya:

- a. Mendorong memasukkan materi literasi digital untuk kurikulum formal
- b. Mendorong aktivitas masyarakat dalam turut serta mendistribusikan konten positif dan cerdas di area digital
- c. Merupakan hasil inisiatif bersama berbagai kalangan, komunitas, swasta, pemerintah, akademisi, media, dan masyarakat sipil

2.3. Literasi Media Digital

Literasi media merupakan pengembangan kemampuan kreativitas individu dalam meningkatkan kontrol diri seseorang terhadap media yang digunakan. Dengan adanya literasi media, individu diharapkan mampu memahami dan

menganalisis dengan kritis isi pesan dalam media sosial. Literasi media adalah sebuah pandangan aktif seseorang terhadap media dalam menafsirkan makna dari pesan yang disampaikan (Potter, 2001).

Ahli lainnya mengungkapkan literasi media sebagai kemampuan seseorang dalam menelaah, menganalisis, serta mengkomunikasikan pesan dalam dunia digital (Livingstone, 2004). Seorang dikatakan cakap dalam Literasi Media Digital berdasarkan sebelas indikator berikut (Jenkins, 2009):

- a. *Play*, dimana seorang tidak hanya mampu mengakses media, namun juga mampu menelaah dan mengasah kreativitas nya dengan media yang digunakan. Pengguna mampu berinteraksi dan menambah wawasannya dari aksesnya terhadap media tersebut. Semakin seorang sering mengakses media, maka kemampuannya dalam bermedia akan semakin meningkat.
- b. *Simulation*, dimana seorang mampu mengkritisi informasi yang sngat luas didapatkan dari media. Semakin seorang mengkritisi informasi yang ia peroleh dari media, maka seorang tersebut akan semakin mampu memilah banyaknya informasi di ruang digital.
- c. *Performance*, dimana seorang mampu memainkan perannya dalam mengeksplorasi media sosial untuk menambah wawasan. Peran yang dimaksud merupakan peran individual maupun peran sosial dalam ruang digital, dimana bagaimana hubungan individu dengan masyarakat lainnya di dunia digital. Seorang diharapkan mampu menghargai segala perbedaan perspektif dalam dunia digital.

- d. *Appropriation*, dimana seorang mampu memaknai konten di media digital tentang bagaimana bijak memanfaatkan konten media digital.
- e. *Multitasking*, dimana seorang mampu menelaah lingkungan dan mengalihkan fokusnya pada perubahan konten di media digital.
- f. *Distributed Cognition*, dimana seorang mampu memaknai media dalam hubungannya dengan kesehatan mental manusia.
- g. *Collective Intelligence*, dimana seorang mampu dalam membandingkan perspektif orang di media digital.
- h. *Judgment*, dimana seorang mampu memastikan kredibilitas sumber informasi yang diperoleh dari media dari berbagai sumber yang berbeda.
- i. *Transmedia Navigation*, dimana seorang mampu memanfaatkan alur sebuah konten di media digital.
- j. *Networking*, dimana seorang mampu menyebarkan informasi untuk menambah jaringan di media digital.
- k. *Negotiation*, dimana seorang mampu memahami dan menghargai keberagaman perspektif yang dianut oleh suatu komunitas, suku, budaya ataupun agama di media digital.

Dalam pelaksanaan kegiatan literasi digital terbagi kedalam 12 paket pekerjaan sesuai jumlah penduduk, jumlah Kabupaten/Kota di 514 Kabupaten/Kota dengan mempertimbangkan kondisi infrastruktur, keterbatasan akses, kemudahan mendapatkan narasumber, moderator, dan peserta serta hal-hal terkait lainnya. Untuk pembagian daerah DKI Jakarta dan Banten dengan Kabupaten/Kota sejumlah 14, penduduk sejumlah 22.549.558, ditargetkan sejumlah 839.748 dengan

jumlah kegiatan sebanyak 1387. Pelaksanaan kegiatan Literasi Digital ini tidak terlepas dari dasar hukum sebagai berikut:

- a. Pasal 28 F Undang-Undang Dasar 1945
- b. Pasal 4 point (a), (d), (e), Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- c. Peraturan Presiden Nomor 12 Tahun 2021 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 Tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah
- d. Peraturan Presiden Nomor 54 tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika
- e. Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea 4 “Kemudian daripada itu dalam menciptakan suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan demi mengedepankan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa”
- f. Arahan Presiden Republik Indonesia dalam Musrembangnas 2019 terkait pembangunan infrastruktur yang merata, reformasi struktural untuk peningkatandaya saing, dan pembangunan sumber daya manusia
- g. Asean ICT Masterplan 2020, Strategic Thrust ke 5 tentang *Human Capital Development*
- h. Pidato Presiden Republik Indonesia bulan Agustus 2020 mengenai percepatan transformasi digital

- i. Visi Misi Presiden Republik Indonesia: Indonesia Toward Digital Nation 2035, dengan menciptakan dan mengembangkan *digital talent skill* masyarakat Indonesia
- j. Peraturan Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Nomor 9 Tahun 2018 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Melalui Penyedia
- k. *Road Map* Literasi Digital Tahun 2021-2024

Pelaksanaan Program Literasi Digital secara luas di 14 Kabupaten/Kota Jawa Barat I, termasuk DKI Jakarta sebagai salah satunya adalah dalam memotivasi dan mendesak masyarakat untuk meningkatkan kemampuan dalam menganalisis, mengkritisasi, serta mengidentifikasi informasi dalam konten yang didapatkan dari internet, sehingga masyarakat memperoleh dampak positif, bukan negatif dalam dunia internet. Pemerintah berharap melalui pelaksanaan kegiatan ini dapat mencapai target sejumlah 931.357 orang mendapatkan literasi digital pada tahun 2021. Selain itu, tujuan implementasi Program Literasi Digital adalah mendapatkan penyedia yang mampu menyediakan sarana/prasarana dalam rangka kegiatan di 14 Kabupaten/Kota.

Dalam melaksanakan Program Literasi Digital, pelaksana mengacu pada persyaratan atau standar metode pelaksanaan Program Literasi Digital di Jawa Barat 1 dalam Paket 1 SiberKreasi, sebagai berikut :

- a. *Kick-off meeting user/* perwakilan yang ditunjuk dan penyedia dilakukan di DKI Jakarta

- b. *Weekly meeting user*/perwakilan yang ditunjuk dan penyedia dilakukan setiap hari Jumat melalui Zoom
- c. Tempat pelaksanaan di 13 kabupaten/kota di Jawa Barat I
- d. Narasumber, moderator, dan peserta hadir online. Materi narasumber diambil dari modul Program Literasi Digital. Terkait narasumber, narasumber merupakan mereka yang kompeten di bidang literasi digital dan memiliki reputasi baik di media sosial; untuk moderator, moderator merupakan mereka yang memiliki kemampuan *public speaking* dan mampu menarik atensi publik selama acara berlangsung, sedangkan KOL merupakan mereka yang memiliki citra positif bagi masyarakat di media sosial, tidak pernah terkait kasus pidana, dan memiliki followers minimal 10.000, sementara masyarakat merupakan peserta yang menyesuaikan tema pelaksanaan kegiatan
- e. Mencari peserta di setiap 13 kabupaten/kota di Jawa Barat I dengan total target 931.357 orang
- f. Membuat timeline rencana kegiatan per bulan (terlampir)
- g. Menentukan tema per kegiatan (terlampir)
- h. Melaksanakan tahapan persiapan, pelaksanaan, pasca pelaksanaan, dan pelaporan