Jurnal Karya untuk Masyarakat, Vol. 3, No. 1, Januari 2022, 10 - 21
ISSN 2720-9423 (media online)

Pengenalan Literasi Digital kepada Remaja Tongkrongan "Warbar Skuy" di Perumahan Bumi Sani Permai Kabupaten Bekasi

Nabil Azky Fadlurahman[1], Fitria Ramadhan[2], Rivaldo Rafi Azhim[3], Ratna Puspita[4], Wa Ode Sitti Nurhaliza[5]

[1,2,3,4,5]Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

nabil.azky.fadlurrahman@mhs.ubharajaya.ac.id, fitria.ramadhan18@mhs.ubharajaya.ac.id, 202010415382@mhs.ubharajaya.ac.id, ratna.puspita@dsn.ubharajaya.ac.id, wa.ode@dsn.ubharajaya.ac.id

****Email korespondensi: wa.ode@dsn.ubharajaya.ac.id***

ABSTRAK

Pengenalan literasi digital kepada remaja menjadi hal yang perlu dilakukan. Sebab, remaja merupakan salah satu kelompok usia yang mengakses media sosial. Media sosial merupakan medium tempat penyebaran informasi menyesatkan atau mis/disinformasi. Informasi menyesatkan atau mis/disinformasi hanya dapat dilawan dengan literasi. Namun, literasi digital di Indonesia masih sangat rendah. Kemampuan literasi digital ini dikenalkan kepada kelompok remaja tongkrongan "Warbar Skuy" di Kabupaten Bekasi yang berkumpul setiap hari untuk bermain game Mobile Legend pada masa pandemi COVID-19. Hasil diskusi dan tanya-jawab selama sosialisasi menunjukkan bahwa remaja tidak 'cuek' dengan penyebaran mis/disinformasi di media sosial.

Kata kunci: literasi digital, misinformasi, disinformasi, tongkrongan remaja

ABSTRACT

The introduction of digital literacy to teenagers is something that needs to be done because teenagers are one of the age groups who actively access social media. Social media is a medium for spreading misleading or mis/disinformation, which can only be countered with literacy. However, digital literacy in Indonesia is still very low. Digital literacy skill was introduced to the group of teenagers in "Warbar Skuy", Bekasi Regency, who gathered every day to play Mobile Legend. The results of discussions and questions and answers during socialization showed that teenagers were not 'ignorant' by spreading mis/disinformation on social media.

Keywords: *digital literacy, misinformation, disinformation, youth hangout*

A. PENDAHULUAN

Pengguna media sosial secara terus-menerus dihadapkan pada banyak informasi yang membantunya membuat keputusan. Informasi di media sosial dapat membantu pengguna media sosial untuk mengembangkan diri, mengerjakan tugas, berkoneksi atau

mengembangkan jaringan, dan mendapatkan penghasilan. Namun, sebagian informasi tersebut tidak akurat dan/atau menyesatkan (Karlova & Lee, 2011). Informasi menyesatkan ini terkait dengan mis/disinformasi. Disinformasi merujuk pada tindakan sengaja menciptakan dan menyebarluaskan informasi yang tidak benar dengan tujuan memanipulasi dan menyesatkan orang lain (Berger, 2018; Lanoszka, 2019; Ross & Rivers, 2018). Fallis (2015) mengatakan, informasi yang sengaja disesatkan dapat membuat pengguna media sosial mengalami kerugian emosional, finansial, dan fisik. Penyebaran informasi menyesatkan atau disinformasi mengikis kepercayaan sehingga menghambat kemampuan pengguna media sosial berbagi informasi dengan efektif. Pada gilirannya, menurut Pratiwi & Asyarotin (2019), disinformasi mampu memprovokasi sehingga memunculkan ketakutan, menimbulkan kepanikan, dan memunculkan kerusakan fasilitas umum.

Sementara, misinformasi adalah tindakan tidak sengaja menyebarluaskan informasi (Lanoszka, 2019; Ross & Rivers, 2018). Meski tidak sengaja, misinformasi tetap praktik yang berbahaya karena dapat menggaungkan disinformasi yang dilakukan secara terorganisir, menggunakan sumber daya yang baik, dan diperkuat oleh teknologi (Berger, 2018). Mis/disinformasi dapat diperjualbelikan, yakni ketika informasi menyesatkan dimanfaatkan oleh orang tertentu, pemerintah, dan kepentingan bisnis (Karlova & Fisher, 2013).

Namun, Kovach & Rosenstiel (2010) mengatakan, posisi sebagai konsumen sekaligus produsen informasi membuat pengguna media sosial harus dapat menyaring informasi untuk diri mereka sendiri dari berbagai sumber. Setiap orang menjadi editor bagi dirinya sendiri, ‘penjaga gerbang’ (gatekeepers) bagi diri sendiri, dan agregator bagi dirinya sendiri. Sementara McGeehan (2018) menyebutkan strategi untuk melawan informasi yang menyesatkan bukan hanya dengan cara menyebarkan kebenaran atau kontranarasi dengan cepat untuk menyanggah mis/disinformasi, melainkan pendidikan agar kontranarasi menjadi efektif. Pengguna media sosial harus bisa memahami, mempercayai, dan memiliki kesadaran soal kontranarasi tersebut. Pratiwi & Asyarotin (2019) mengatakan, upaya melawan mis/disinformasi melalui tindakan memahami, mempercayai, memiliki kesadaran, dan menyaring, ini merupakan kemampuan literasi. Froehlich (2020) mengutarakan, literasi yang dibutuhkan dalam melawan disinformasi adalah literasi digital, yakni kemampuan membaca dan menganalisis konten-konten

yang beredar pada ruang digital.

Menurut Froehlich (2020), literasi digital merupakan kombinasi dari literasi media dan literasi informasi. Kedua literasi menunjukkan kemampuan bersikap kritis terhadap isi pesan. Perbedaannya, literasi media memfokuskan pada struktur pesan dan media pesan. Literasi media melibatkan analisis kritis terhadap konstruksi dan tujuan pesan sehingga pengguna media sosial mengetahui apakah pesan tersebut untuk mempromosikan, propaganda, mendapatkan keuntungan atau agenda lain. Literasi informasi meliputi kemampuan memahami kapan membutuhkan informasi, kemampuan mengidentifikasi informasi yang diperlukan untuk mengatasi masalah, kemampuan menemukan informasi yang dibutuhkan dan mengevaluasi informasi tersebut, kemampuan mengatur informasi, dan kemampuan menggunakan informasi secara efektif untuk mengatasi masalah.

Dengan literasi digital atau kemampuan mengenali konten-konten mis/disinformasi, pengguna media sosial dapat terhindari dari jebakan informasi yang menyesatkan. Laporan We Are Social yang bekerja sama dengan Hootsuite pada Januari 2021, pengguna media sosial di Indonesia mencapai 170 juta pengguna, bertambah 6,3% atau 10 juta pengguna dibandingkan pada tahun sebelumnya. Dari segi usia, pengguna media sosial didominasi rentang usia 13 tahun hingga 44 tahun (Haryanto, 2021). Laporan Statista pada 2020 juga menunjukkan data yang sama, yakni kelompok usia 13 hingga 44 tahun memiliki pangsa terbesar dan paling menonjol bagi pemasar yang berencana menjangkau mereka di media sosial.

Meski aktif di media sosial, literasi masyarakat Indonesia masih sangat rendah. Berdasarkan peringkat UNESCO, kemampuan literasi masyarakat Indonesia sebesar 0,001 persen. Kemampuan literasi yang rendah akan membuat kemampuan literasi digital atau menganalisis informasi menjadi rendah (Kemenkumham, 2021). Survei yang dilakukan Program for International Student Assessment (PISA) yang dirilis Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) pada 2019 juga menyebutkan data yang sama, yakni Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara berkaitan dengan tingkat literasi, atau berada 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah (Utami, 2021).

Padahal, informasi yang menyesatkan atau mis/disinformasi beredar di media sosial. Selama pandemi COVID-19 hingga 30 April 2021, Kementerian Komunikasi dan

Informatika mencatat 1.556 informasi menyesatkan atau mis/disinformasi atau hoaks tentang COVID-19 dan 117 informasi mis/disinformasi tentang vaksin COVID-19 tersebar di berbagai platform media sosial (Taher, 2021).

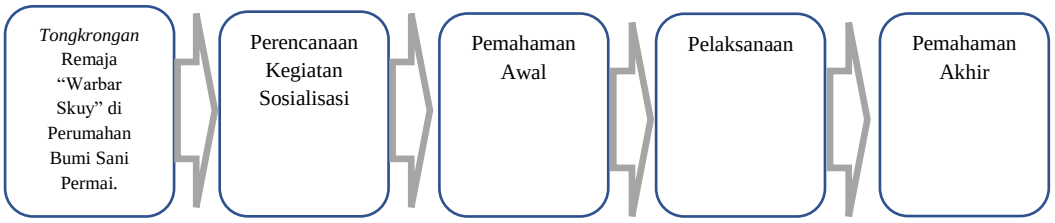
Kondisi tersebut yang menjadi dasar mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya melakukan sosialiasi pengenalan mis/disinformasi dan literasi digital kepada kelompok remaja di Perumahan Bumi Sani Permai, Blok B RT 13/RW 14, tepatnya remaja yang berada di warung tongkrongan "Warbar Skuy". Tongkrongan merupakan tempat bagi remaja untuk menghabiskan waktu dan menghiburkan diri (Banjaransari & Surastio, 2018). Tempat tongkrongan biasanya memberikan kenyamanan kepada remaja sehingga remaja dapat mengaktualisasikan dirinya dengan orang lain sekaligus menjadi simbol status sosial (Stepy, Firman, & Rusdinal, 2019).

Tongkrongan "Warbar Skuy" berisi remaja yang masih mengenyam pendidikan tingkat SMA/SMK/Sederajat pada rentang usia 15-19 tahun. Mereka berasal dari sekolah yang berbeda dan disatukan melalui permainan (game) online Mobile Legend. Meski mengakses internet setiap hari, para remaja di Tongkrongan "Warbar Skuy" memiliki pengetahuan yang masih minim tentang mis/disinformasi dan literasi digital. Sosialisasi dalam bentuk ceramah, diskusi, dan praktik mengenali mis/disinformasi bertujuan memberikan pengetahuan tentang jenis-jenis mis/disinformasi dengan menyertakan contoh mis/disinformasi COVID-19, dan langkah-langkah literasi digital. Setelah kegiatan sosialisasi ini, remaja diharapkan memiliki kesadaran terhadap informasi yang beredar di media sosial dan mampu mengenali informasi-informasi yang menyesatkan sehingga tidak ikut menyebarkannya.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode sosialisasi, yakni pemateri menyampaikan materi tentang mis/disinformasi dan literasi digital. Materi tersebut diharapkan menginternalisasi dalam diri peserta.

Berikut alur kegiatan dan materi sosialisasi:



Sumber: dokumentasi kegiatan

Gambar 1. Alur Kegiatan Sosialisasi

Keterangan

1. Observasi dilakukan untuk mengetahui tempat-tempat *tongkrongan* remaja di Kabupaten Bekasi dan menggali permasalahan remaja dalam konteks mis/disinformasi. Berdasarkan hasil observasi, target sasaran dalam pengabdian masyarakat, yakni *tongkrongan* remaja "Warbar Skuy" di Perumahan Bumi Sani Permai dengan permasalahan tentang informasi menyesatkan dan literasi digital. Penentuan tema sosialiasi dilakukan berdasarkan permasalahan remaja di "Warbar Skuy" terkait mis/disinformasi dan literasi digital.
2. Perencanaan kegiatan meliputi penyusunan materi sosialisasi, koordinasi ke remaja *tongkrongan* "Warbar Skuy", dan tanggal sosialisasi.
3. Pemahaman awal, yakni tanya jawab dengan peserta sosialisasi tentang mis/disinformasi dan literasi digital.
4. Pelaksanaan, yakni sosialisasi yang dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi.
5. Pemahaman akhir, yakni tanya jawab dengan peserta setelah diskusi berakhir untuk mengetahui pemahaman materi yang telah disampaikan.

Tabel 1. Materi dan Indikator

Materi	Indikator
Definisi mis/disinformasi Jenis-jenis mis/disinformasi	- Mampu menyebutkan bentuk-bentuk mis/disinformasi, yakni satir atau parodi, koneksi salah (*false connection*), konten menyesatkan (*misleading content*), konten dengan konteks yang salah (*false context*), konten tiruan (*imposter*), konten yang dimanipulasi (*manipulated content*), konten palsu (*fabricated content*). - Mampu membedakan informasi yang menyesatkan dan tidak menyesatkan.

Literasi digital	- Mampu menyebutkan bentuk literasi digital. - Mampu menyebutkan langkah-langkah literasi digital.

Sumber: Dokumentasi LPPM - Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (2021)

1. PEMBAHASAN

Sosialisasi tentang 'Pengenalan Mis/Disinformasi & Literasi Digital' diselenggarakan di Perumahan Bumi Sani Permai, Blok B. RT 13/RW 14. Bekasi, Tambun Selatan pada Sabtu, 22 Mei 2021, mulai pukul 08.00 WIB hingga selesai. Jumlah peserta pada kegiatan ini sangat terbatas, yakni 20 orang, karena tempat yang terbatas dan dilakukan pada masa pandemi COVID-19. Kegiatan sosialisasi yang diselenggarakan pada masa pandemi COVID-19 dimulai dengan pembagian masker kepada remaja yang menjadi peserta sosialisasi. Sosialisasi juga dimulai dengan tanya-jawab tentang informasi-informasi yang beredar di media sosial untuk mengetahui pengetahuan awal peserta tentang informasi menyesatkan atau mis/disinformasi. Pada bagian ini, sebagian peserta yang mengangkat tangan menyatakan mis/disinformasi sebagai hoaks. Karena itu, mis/disinformasi merupakan konten yang sepenuhnya salah.

Sumber: dokumentasi kegiatan

Gambar 2. Pembagian masker kepada peserta kegiatan sosialisasi

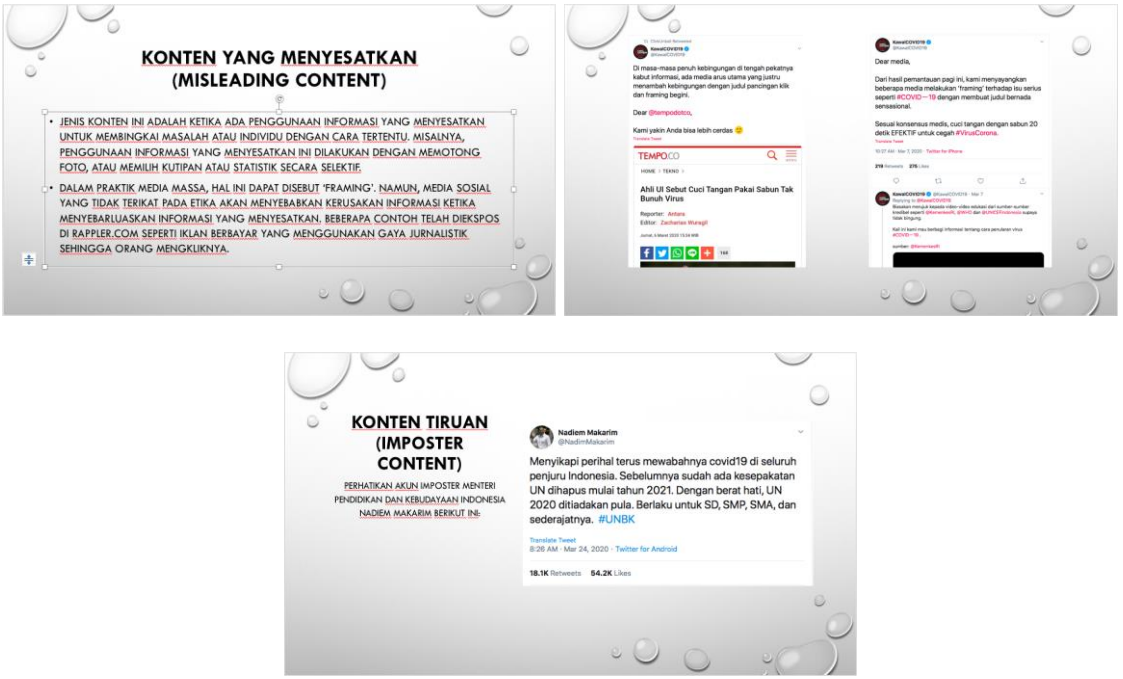
Pada materi pertama, pemateri menjelasan tentang mis/disinformasi. Pemateri menjelaskan tentang definisi disinformasi, yakni kabar palsu yang bertujuan membuat bingung, memanipulasi, dan menyesatkan orang lain. Pesan yang menyesatkan biasanya memuat pesan yang ekspresif tetapi tidak memiliki nilai estetika seperti penggunaan huruf kapital dan menonjolkan kuantitas (Karlova & Lee, 2011). Materi juga berisi penjelasan bahwa informasi yang menyesatkan ini berbahaya bagi percakapan di media sosial. Sebab, pengguna media sosial yang terpapar mis/disinformasi enggan terlibat dengan informasi berkualitas. Informasi yang menyesatkan sebagai dasar diskusi di

media sosial akan mendorong pengguna media sosial melakukan cacian, makian, dan labelisasi.

Sumber: dokumentasi kegiatan

Gambar 3. Pemateri membagikan poster yang berisi slogan "Kenali Disinformasi dengan Bijak agar tidak Tersesat"

Materi pertama ini juga memuat penjelasan tentang bentuk-bentuk mis/disinformasi, yakni satire dan parodi, yakni informasi yang tidak benar untuk tujuan lelucon; koneksi salah (*false connection*), yakni ketika judul, visual, atau keterangan tidak sesuai dengan konten maka ada koneksi atau hubungan yang salah; konten yang menyesatkan (*misleading content*), yakni penggunaan informasi yang menyesatkan ini dilakukan dengan memotong foto, atau memilih kutipan tertentu. Konten menyesatkan ini serupa 'framing' atau *clickbait*; konteks salah (*false context*), yakni konten asli diedarkan kembali di luar konteks aslinya; konten tiruan (*imposter content*), konten yang menggunakan identitas seseorang, atau organisasi yang terkenal; konten yang dimanipulasi (*manipulated content*), yakni konten asli dimanipulasi untuk menipu, konten pabrikan (*fabricated content*), yakni konten yang sepenuhnya dipabrikasi alias diterbitkan oleh produsen disinformasi (Wardle & Derakhshan, 2018). Penjelasan materi ini juga memuat contoh-contoh tentang mis/disinformasi COVID-19. Pandemi COVID-19 telah membuat masyarakat bingung dan khawatir tentang virus tersebut lantaran banyaknya informasi, baik yang benar, salah, dan menyesatkan, beredar di media sosial.



Sumber: dokumentasi kegiatan

Gambar 4. Materi terkait konten tiruan

Materi kedua meliputi bentuk literasi digital, yakni memahami kredibilitas website dan sumber online lainnya; mempelajari cara menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi yang dibutuhkan; mempelajari kelebihan, dan kekurangan mesin pencari; menjelaskan perbedaan antara pengetahuan, opini, pengetahuan yang datang dari sumber kedua (sumber sekunder); dan mendeteksi sesat pikir (*logical fallacy*) (Froehlich, 2020).

Sumber: dokumentasi kegiatan

Gambar 4. Pemateri menjelaskan tentang bentuk-bentuk mis/disinformasi

Pemateri juga menjelaskan langkah yang dapat dilakukan ketika mendapatkan informasi. Langkah pertama, mengidentifikasi konten seperti apa yang ditemui. Apakah blog? Apakah jurnalisme? *Langkah kedua*, mengidentifikasi apakah informasi dalam pesan sudah lengkap, dan menilai sumber yang digunakan dalam pesan. Siapa sumber berita? Apakah pengacara, dokter, polisi, ilmuwan sosial, atau mereka yang bekerja di bidang pengetahuan empiris lainnya? *Langkah ketiga*, mengevaluasi pesan dengan cara menilai bukti. Apakah pesan itu memuat bukti? Bagaimana pesan memisahkan opini, dugaan, dan bukti (fakta)? *Langkah keempat*, mengeksplorasi bagaimana model pesan sekarang dalam menggunakan atau berinteraksi dengan bukti. *Langkah terakhir*, mengevaluasi pesan dengan cara mengeksplorasi 'apakah kita mendapatkan apa yang kita butuhkan dari berita tersebut?' (Kovach & Rosenstiel, 2010).

Sumber: dokumentasi kegiatan

Gambar 5. Peserta mengangkat tangan untuk berpartisipasi dalam diskusi.

Setelah paparan, pemateri melakukan diskusi dengan peserta sosialisasi. Selanjutnya, pemateri membuat kesimpulan hasil diskusi. Setelah diskusi berakhir, pemateri memberikan tanya-jawab tentang pengetahuan baru yang didapatkan oleh peserta tentang mis/disinformasi dan literasi digital. Pada bagian ini, sejumlah remaja yang mengangkat tangan menyatakan bahwa sosialisasi ini membuat mereka mengetahui bahwa mis/disinformasi bukan hanya konten yang sepenuhnya salah, tetapi ada juga yang kontennya benar dan dikemas dengan cara menyesatkan. Para peserta juga mengetahui bahwa akun-akun imposter atau mengatasnamakan orang lain merupakan tindakan mis/disinformasi. Terakhir, pemateri memberikan imbauan kepada remaja untuk selalu melakukan 3M (Mencuci tangan, Menggunakan masker, Menjaga jarak) ketika *nongkrong* dan di mana pun mereka berada sebagai upaya untuk mencegah penularan virus COVID-19 ini.

C. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengenalan tentang mis/disinformasi dan literasi digital kepada remaja tongkrongan tetap dapat dlakukan pada masa pandemi COVID-19. Pelaksanaan sosialisasi memang menemui sejumlah hambatan dengan keharusan menerapkan protokol kesehatan seperti membatasi jumlah peserta sosialisasi, dan menggunakan masker. Namun, pelaksanaannya tetap berjalan lancar dan peserta menunjukkan keingintahuan tentang bentuk-bentuk mis/disinformasi dan langkah-langkah meningkatkan kemampuan digital. Hasil diskusi dan tanya-jawab selama sosialisasi menunjukkan bahwa remaja tidak ‘cuek’ dengan penyebaran mis/disinformasi di media sosial.

DAFTAR REFERENSI

Banjaransari, T., & Surastio, A. (2018). Strategi Budaya melalui Mobilisasi Masyarakat untuk Membuat, Mengedarkan, dan Menonton Film Di Purbalingga. *Jurnal Kajian Seni*, *4*(2), 114–136.

Berger, G. (2018). Foreword. In C. Ireton & J. Posetti (Eds.), *Journalism, Fake News, & Disinformation: Handbook for Journalism Education and Training* (pp. 7–13). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Fallis, D. (2015). What Is Disinformation? *Library Trends*, *63*(3), 401–426. https://doi.org/10.1353/lib.2015.0014

Froehlich, T. J. (2020). Ten Lesson for the Age of Disinformation. In K. Dalkir & R. Katz (Eds.), *Navigating Fake News, Alternative Facts, and Misinformation in a Post-Truth World* (pp. 36–88). IGI Global.

Haryanto, A. T. (2021). Pengguna Aktif Medsos RI 170 Juta, Bisa main 3 Jam Sehari. Retrieved from https://inet.detik.com/cyberlife/d-5407834/pengguna-aktif-medsos-ri-170-juta-bisa-main-3-jam-sehari

Karlova, N. A., & Fisher, K. E. (2013). A social diffusion model of misinformation and disinformation for understanding human information behaviour. *Information Research*, *18*(1).

Karlova, N. A., & Lee, J. H. (2011). Notes from the underground city of disinformation: A conceptual investigation. *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, *48*(1), 1–9. https://doi.org/10.1002/meet.2011.14504801133

Kementerian Hukum dan Hak Azasi Manusia. (2021). Literasi Digital Rendah Picu Disinformasi dan Hoaks.

Kovach, B., & Rosenstiel, T. (2010). *Blur: How to Know What's True in the Age in Information Overload*. Bloomsbury.

Lanoszka, A. (2019). Disinformation in international politics. *European Journal of International Security*, *4*(2), 227–248. https://doi.org/10.1017/eis.2019.6

Mcgeehan, T. P. (2018). Countering Russian Disinformation. *The US Army War College Quarterly: Parameters*, *4*(8), 7.

Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Solusi Disinformasi pada Generasi Millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, *7*(1), 65–80.

Ross, A. S., & Rivers, D. J. (2018). Discursive Deflection: Accusation of "Fake News" and the Spread of Mis- and Disinformation in the Tweets of President Trump. *Social Media + Society*, *4*(2), 1–12. https://doi.org/10.1177/2056305118776010

Stepy, Y., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Gaya Hidup Remaja di Kota Palembang (Studi pada Budaya Tongkrong). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(16), 1534–1541.

Taher, A. P. (2021). Kominfo Catat Ada 1.556 Hoaks Virus dan 177 Hoaks Vaksin Covid-19. Retrieved from https://tirto.id/kominfo-catat-ada-1556-hoaks-virus-dan-177-hoax-vaksin-covid-19-gep2

Utami, L. D. (2021). Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 dari 70 Negara. Retrieved from https://www.tribunnews.com/nasional/2021/03/22/tingkat-literasi-indonesia-di-dunia-rendah-ranking-62-dari-70-negara?page=2

Wardle, C., & Derakhshan, H. (2018). Thinking About "Information Disorder": Formats of Misinformation, Disinformation, and Mal-InformationNo Title. In C. Ireton & J. Posetti (Eds.), *Journalism, Fake News, & Disinformation: Handbook for Journalism Education and Training* (pp. 44–56). United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.