

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi digital sangat melekat di kehidupan manusia sehari-hari, mulai dari *smartphone*, laptop, TV dan lain-lain. Perkembangan teknologi ini sangat membantu manusia dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi dengan cepat dan mempermudah pekerjaan manusia. Namun, perkembangan teknologi memiliki sisi negatif bagi manusia jika disalahgunakan, seperti penyebaran berita hoaks, buruknya etika bermedia sosial, *cyberbullying*, hingga kebocoran data pribadi (Mulia, 2023).

Penggunaan teknologi digital tidak lepas dari genggaman manusia pada abad ke-21 ini, mulai dari anak-anak hingga lansia. Data dari APJII menunjukkan bahwa setiap tahun angka penetrasi internet di Indonesia selalu meningkat. Pada tahun 2023, tingkat penetrasi internet Indonesia sebesar 78,19%, meningkat dari 77,02% pada tahun 2022. Artinya, ada peningkatan penetrasi internet di Indonesia pada tahun 2023 sebesar 1,17%. Survei ini juga menyatakan bahwa penetrasi internet di Indonesia paling tinggi berada pada remaja berusia sekitar 13-18 tahun dengan persentase sebesar 98,20% dan yang kedua adalah dewasa muda yang berusia 19-34 tahun dengan persentase sebesar 97,17%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa remaja dan dewasa muda masuk kategori pengguna media digital (internet) paling tinggi (APJII, 2023).

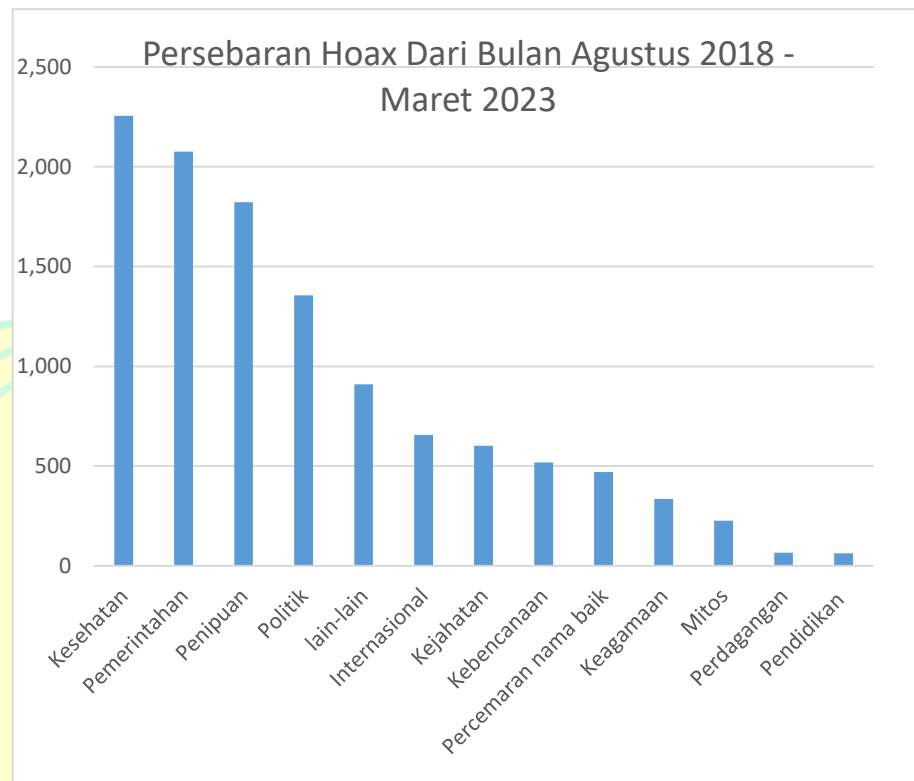
Menurut Laporan *We Are Social* (Widi,2023), pada Januari 2023, jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia mencapai 167 juta orang. Data ini

sejalan dengan laporan APJII (2023) yang menunjukkan bahwa media digital (internet) yang digunakan oleh masyarakat di Indonesia ialah Whatsapp, Facebook, Instagram dan lain-lain, dengan persentase sebesar 3,3% dengan nilai maksimum 4%. Media sosial sangat sering digunakan untuk mengirim pesan dan mendapatkan informasi berupa teks maupun video yang menarik. Tidak heran jika masyarakat sering mengakses media sosial.

Masyarakat memiliki kebebasan dalam menggunakan media sosial, yang mengakibatkan banyaknya penyebaran informasi hoaks. Didukung dari data dari Kominfo, yang menunjukkan bahwa dari Agustus 2018 hingga Maret 2023, terdeteksi sebanyak 11.357 isu hoaks, dengan rincian sebagai berikut:



Grafik 1 Data Isu Hoaks Sesuai Kategori 2018-2023



Sumber: www.kominfo.go.id

Dari data di atas, isu hoaks yang paling banyak ditemukan dalam kategori kesehatan, yakni sebanyak 2.256 kasus, disusul oleh kategori pemerintahan sebanyak 2.075 kasus, sedangkan yang paling rendah ialah isu hoaks kategori pendidikan sebesar 63 kasus. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, jumlah isu hoaks ini akan terus bertambah, terutama menjelang pemilu 2024. Pada tahun 2022, terdapat 10 isu hoaks tentang pemilu, akan tetapi di tahun 2023 naik menjadi 91.

Selain penyebaran hoaks sebagai dampak kebebasan masyarakat dalam bermedia sosial, terdapat dampak negatif lainnya seperti *cyberbullying*, kebocoran data bahkan ujaran kebencian. Data dari Kominfo menunjukkan

bahwa sejak tahun 2018, terdapat ujaran kebencian berbasis SARA terdapat 3.640 kasus yang ditangani oleh Kominfo. Angka ini sangat tinggi, mengingat mudahnya bagi pengguna media sosial melakukan ujaran kebencian, baik di kolom komentar maupun dalam video.

Sementara itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Microsoft yakni *Digital Civility Index* di tahun 2020 menghasilkan bahwa Indonesia berada peringkat ke-29 dari 32 negara sebagai warga digital yang tidak sopan. Tindakan *cyberbullying* paling umum terjadi dalam bentuk penyebaran hoaks dan penipuan sebanyak 47%, diikuti oleh ujaran kebencian sebesar 27%, dan diskriminasi sebesar 13% (LMP Profesi, 2021).

Penelitian dari *Center for Digital Society* (CfDS) pada Agustus 2021 dengan judul "*Teenager-Related Cyberbullying Case in Indonesia*" telah dilakukan, meneliti 3.077 siswa dari 34 Provinsi di Indonesia. Penelitian ini menghasilkan data yang menunjukkan bahwa sebanyak 1.895 siswa (45,35%) mengakui telah menjadi korban *cyberbullying*, sementara 1.182 siswa (38,41%) lainnya teridentifikasi sebagai pelaku (Fahlevi, 2023).

Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penyebaran hoaks, ujaran kebencian dan *cyberbullyng* masih banyak terjadi di Indonesia dan menjadi masalah yang serius. Hal ini dapat menyebabkan ketidakpercayaan terhadap informasi, gangguan mental, bahkan ketidakamanan dalam menggunakan platform digital.

Remaja dianggap sebagai agen perubahan yang akan melanjutkan perjuangan dan pembangunan bangsa yang lebih berkembang lagi. Oleh karena

itu, pentingnya bagi mereka diberikan pengetahuan menggunakan teknologi digital dengan bijak agar tidak terjerumus dampak negatif teknologi. Pemahaman yang baik tentang teknologi dapat menjadi dasar bagi remaja dalam menggunakan teknologi, sehingga dampak negatif dari teknologi bisa diminimalkan.

Untuk memberikan pemahaman yang baik mengenai penggunaan teknologi, diperlukannya pendidikan kewarganegaraan digital. Menurut Serson (dalam Muthe et al, 2021) kewarganegaraan digital ialah konsep di mana pengguna digital yang bisa memanfaatkan teknologi secara bijak dan menjadi pedoman dalam menggunakan teknologi.

Kewarganegaraan digital merupakan cara untuk mempersiapkan pengguna digital untuk memasuki era digital. Menurut Ribble dan Bayley (dalam Roza 2020) kewarganegaraan digital di bagi menjadi sembilan elemen yakni : *digital access, digital health and wellness, digital communication , digital commerce, digital law, digital rights and responsibilities, digital security, digital etiquette* dan *digital literacy*.

Kewarganegaraan digital memiliki salah satu elemen yakni literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan pengguna media digital untuk mengakses informasi dari media digital. Literasi digital juga diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan teknologi, termasuk keterampilan berinteraksi sosial, kecakapan dalam pembelajaran, memiliki sikap, pemikiran kritis, kreativitas, dan inspirasi sebagai keahlian dalam ranah digital (Pradana, 2018).

Menurut (Itjen Kemendikbud, 2022), literasi digital sangat penting bagi peserta didik agar dapat memahami dan menyaring informasi yang mereka dapatkan dari media digital, serta mampu menilai informasi yang dianggap bermanfaat bagi mereka. Kemampuan literasi digital ini sangat penting untuk meminimalisir dampak penggunaan negatif dari teknologi, serta untuk meningkatkan kesadaran dan taatan akan hukum bermedia sosial.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik ialah peraturan mengatur segala hal mengenai penggunaan teknologi dan transaksi elektronik. Sehingga penggunaan teknologi yang merugikan orang lain dapat dipertanggung jawabkan. Dengan demikian batasan dalam penulisan ini adalah melihat bagaimana hubungan antara literasi digital dengan ketaatan hukum bermedia sosial

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana literasi digital siswa kelas X SMAN 15 Jakarta ?
- b. Bagaimana kepatuhan hukum bermedia sosial siswa kelas X SMAN 15 Jakarta?
- c. Bagaimana hubungan antara literasi digital dengan kepatuhan hukum bermedia sosial siswa kelas X SMAN 15 Jakarta?
- d. Apakah dengan literasi digital akan meningkatkan kepatuhan hukum dalam bermedia sosial siswa kelas X SMAN 15 Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah tersebut, maka peneliti harus memberikan batasan masalah. Penelitian ini akan fokus pada hubungan antara literasi digital dengan kepatuhan hukum dalam bermedia sosial pada siswa kelas X SMAN 15 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah apakah terdapat hubungan antara literasi digital dengan kepatuhan hukum bermedia sosial siswa kelas X SMAN 15 Jakarta?

E. Manfaat Masalah

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi secara teoritis, pengetahuan dan informasi mengenai hubungan antara literasi digital dengan kepatuhan hukum bermedia sosial siswa kelas X SMAN 15 Jakarta

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ialah manfaat yang memberikan dampak secara langsung.

Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

a. Siswa

Bagi siswa, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan kepatuhan hukum bermedia sosial dengan dimulai pemahaman literasi digital untuk menyampaikan pendapat dengan baik, tidak egois dan menghargai sesama.

b. Sekolah

Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadikan acuan untuk meningkatkan literasi digital siswa dengan melalui program-program sekolah.

c. Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan bisa memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai literasi digital dan kepatuhan hukum dalam bermedia sosial.

