



Penulis

Ridho Bima Pamungkas

Editor

Dirgayuza Setiawan, M.Sc
Nabeel Khawarizmy Muna

Desain & Tata Letak

Galih Kartika Ade





Literasi Digital di Indonesia

Teknologi merupakan sebuah kekuatan besar yang terinternalisasi ke dalam gaya hidup masyarakat. Kondisi ini menyebabkan timbulnya kebutuhan untuk menjawab tantangan kontemporer terutama bagi Indonesia, negara yang saat ini mencoba mengadopsi langkah-langkah digital baru dalam tata kelola pemerintahan dan *e-commerce*. Kemajuan pesat teknologi menyebabkan munculnya ruang baru yang berkontribusi dalam mendorong kecepatan pertukaran informasi, yakni Internet. Dalam mengatasi tantangan tersebut, pemerintah Indonesia semakin gencar berupaya untuk menyebarkan literasi digital. Harus dipahami, bahwa sebagai negara demokratis, Indonesia percaya bahwa rakyat berhak untuk mendapatkan kebebasan dalam memperoleh informasi. Namun, keberadaan konten negatif –bahkan terkadang palsu, yang bisa diakses melalui Internet, dapat dianggap sebagai ancaman baru tidak hanya untuk proses demokrasi tetapi juga persatuan bangsa. Untuk itulah, dibutuhkan upaya pemerintah untuk memenuhi kebutuhan literasi digital masyarakatnya. Alih-alih membatasi jangkauan masyarakat di awal era revolusi teknologi ini, literasi digital perlu lebih difungsikan sebagai kerangka panduan untuk menavigasi pengguna internet dalam menerima dan menanggapi sejumlah besar informasi yang ada.¹

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dilihat bahwa pendekatan multidimensi harus dilakukan oleh Indonesia untuk menghadapi tantangan literasi digital yang ada di masyarakat. Pemerintah Indonesia harus mengambil bagian dalam upaya penanganan ancaman yang mungkin datang dari konten berbahaya di internet. Dengan demikian, program yang ditawarkan harus dapat menjangkau baik dari bawah ke atas (*bottom-up*) ataupun dari atas ke bawah (*top-down*), serta bergerak secara nasional dan strategis. Selanjutnya, pemerintah juga harus mampu menggunakan instrumen formal dan informal; formal yang mencakup sektor negara dan swasta, dan informal yang dijalankan oleh komunitas akar rumput.²

Kita dapat menelusuri perkembangan inisiasi literasi digital di negara ini sejak awal tahun 2000-an. Salah satu aktor penting yang memulai gerakan ini adalah ICT Watch, dengan program 'Internet Sehat' yang diluncurkan pada tahun 2002. Gerakan ini secara konsisten berusaha mendorong semangat untuk membuat ruang internet di Indonesia menjadi lebih positif dan demokratis. Program ini bahkan telah mendapatkan beberapa kali penghargaan, baik dari lembaga nasional dan internasional, dikarenakan upaya ICT Watch yang konsisten dan gigih dalam mendorong agenda literasi digital di negara ini.

Sejak saat itu, banyak gerakan serupa muncul di negara ini, baik dari inisiatif masyarakat maupun pemerintah. Guna mendukung upaya tersebut, pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika, meluncurkan gerakan literasi digital berskala nasional yang disebut Siberkreasi pada tahun 2017. Gerakan ini

ini, menjadi penting untuk menunjukkan bahwa perubahan kebijakan atau penciptaan program berjalan seiring dengan implementasi menyeluruh dan siapapun yang terlibat di dalamnya.

Siberkreasi September-Desember 2017



Gambar 1: Siberkreasi events from September to December 2017



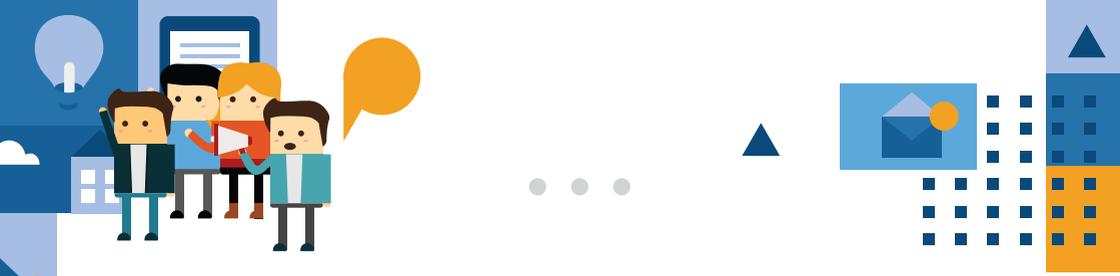
Proses implementasi dapat dilihat melalui bagaimana para aktor mengidentifikasi masalah yang ditangani serta apa cara yang biasanya dilakukan oleh aktor tersebut, tujuan yang sedang dikejar, dan upaya aktual yang dilakukan untuk mengimplementasikan solusi yang dibuat.³ Penelitian ini akan melihat bagaimana aktor-aktor ini mengonseptualisasikan literasi digital sebagai tujuan, bagaimana mereka mencoba mencapainya, dan terakhir, proses apa yang telah dilakukan.

Siberkreasi memiliki beberapa program dan agenda yang dirancang khusus untuk menjangkau sebanyak mungkin orang dan mengajarkan pada mereka tentang pentingnya literasi digital. Melalui kolaborasi dengan banyak komunitas dan lembaga yang memiliki latar belakang berbeda nyatanya membantu Siberkreasi untuk menyebarkan dampaknya seluas mungkin. Secara umum, terdapat tiga aktivitas dilakukan oleh Siberkreasi guna mencapai tujuannya yakni penyelenggaraan acara, penelitian, dan aktivitas media sosial. Penyelenggaraan acara misalnya dalam bentuk seminar, diskusi publik, dan kegiatan interaktif lainnya yang menarik para pemuda melalui berbagai format acara serta pembicara yang terlibat. Sejauh ini, Siberkreasi berhasil menjangkau ribuan orang melalui acara-acara tersebut.

Seperti terlihat dari gambar di atas, gerakan Siberkreasi telah meluncurkan proyek yang cukup komprehensif dan ambisius di seluruh negara hanya dalam waktu tiga bulan. Sekitar 38 acara berhasil dilaksanakan di 9 provinsi dan mengundang lebih dari 39.000 orang. Selain itu, rangkaian acara yang diselenggarakan pun sebagian besar bekerja sama dengan banyak mitra kolaborasi Siberkreasi. Seperti telah dijelaskan, kematangan dalam hal kecakapan institusional mitra memberikan keuntungan sehingga acara yang diselenggarakan berhasil mengumpulkan ribuan penonton, sehingga mampu memperluas jangkauan acara-acara ini. Diharapkan, ini hanyalah awal dari agenda penyebaran literasi digital yang lebih luas di negara ini.

Selain itu, belakangan kegiatan penelitian yang dilakukan menghasilkan survei mengenai penggunaan media sosial oleh generasi *millennial*. Proyek-proyek penelitian tersebut memberi ruang untuk menyebarkan pesan Siberkreasi mengenai literasi digital kepada semakin banyak orang. Di samping itu, kegiatan penelitian juga ditujukan untuk membuat dampak yang lebih luas dan nyaring pada pemahaman umum mengenai lanskap literasi digital di Indonesia, terutama dibantu dengan adanya beberapa proyek penelitian akademis yang sedang berlangsung. Dikarenakan kini media sosial berperan sebagai garda terdepan dari aktivitas digital semua orang, Siberkreasi pun berusaha membangun eksistensinya secara daring (*online*), sehingga dapat menyebarluaskan lebih banyak pesan dan kampanye di ranah literasi digital. Saat ini, Siberkreasi aktif dalam beberapa media sosial diantaranya: Instagram (lebih dari 7000 pengikut), Twitter (600





pengikut), dan Facebook (lebih dari 3.000 pengikut). Berbagai konten dibagikan secara luas di platform media sosial ini. Akun resmi Siberkreasi ini mencoba untuk berbagi informasi dan fakta edukatif tentang literasi digital yang sifatnya umum, pemberitaan acara, serta banyak kuis interaktif yang bisa diikuti warga internet (*netizen*).

Semangat Siberkreasi dilandasi pada keinginan untuk melawan pengaruh negatif yang beredar di internet dengan cara menyebarkan banyak pesan positif dan produktif. Sebagai inisiatif yang digerakkan oleh komunitas, gerakan Siberkreasi ini jauh lebih fleksibel dalam hal kegiatan penyebaran literasi digital yang sebagian besar dilakukan melalui konten dan kegiatan kreatif. Dengan memanfaatkan basis pengikut dari banyak mitra yang telah besar tersebut, gerakan ini mampu memberikan dampak yang lebih besar.

Saat ini, Siberkreasi sebagai gerakan nasional memiliki banyak mitra yang terlibat dalam bidang literasi digital dan berasal dari latar belakang yang berbeda seperti lembaga pemerintah, perusahaan, dan gerakan masyarakat sipil di level akar rumput. Hingga saat ini, terdapat sekitar 6 lembaga pemerintah, 5 lembaga non-pemerintah, 22 entitas bisnis (dari perusahaan hingga media massa dan digital), dan 42 komunitas masyarakat sipil, yang terlibat dalam gerakan nasional. Semua pihak tersebut bersinergi bersama dalam upaya untuk menyebarkan program literasi digital di Indonesia melalui banyak kegiatan dan inisiatif. Berikut adalah mitra utama Siberkreasi:

1. Institusi Pemerintah



2. Institusi Non-Pemerintah



3. Bisnis



4. Komunitas



Keterlibatan beragam mitra dalam gerakan ini mampu memperkaya ide, aspirasi, dan program dalam skala nasional. Hal ini menjadi penting dikarenakan dengan adanya tujuan mencapai dampak seluas mungkin, jaringan yang kuat menjadi faktor pendukung yang sangat berharga. Berikut ini adalah beberapa pihak yang terlibat dalam gerakan Siberkreasi, dan bagaimana masing-masing melakukan visualisasi dan realisasi mengenai konsep literasi digital.



A. Pemerintah dan Institusi non-pemerintah

a. Kementerian Komunikasi dan Informatika



Kementerian Komunikasi dan Informatika adalah salah satu aktor paling penting dalam memperkenalkan Indonesia kepada kerangka kerja literasi digital. Sebagai garda terdepan negara dalam mengatur sektor informasi dan komunikasi, Kementerian Komunikasi dan Informatika memiliki kewenangan penuh atas pembuatan kebijakan dan instrumen terkait program literasi digital. Terutama, Kementerian ini bertanggung jawab untuk mencegah potensi ancaman dari situs-situs berbahaya. Namun, sejalan dengan kemajuan sektor teknologi Indonesia, Kementerian juga memiliki fokus untuk memastikan bahwa literasi digital harus menjadi pedoman bagi pengguna internet di Indonesia. Peran Kementerian Komunikasi dan Informatika tetap penting dalam menentukan arah agenda literasi digital bagi Indonesia.⁴

Pada tahun 2017, Kementerian Komunikasi dan Informatika mendukung peluncuran proyek awal Siberkreasi. Siberkreasi adalah program berskala nasional yang dimaksudkan untuk mendorong agenda literasi digital. Siberkreasi dibangun dengan dasar kerangka menyeluruh dan melibatkan aktor dari berbagai latar belakang, yang bergabung untuk mempersiapkan negara dan masyarakat dalam menghadapi teknologi.⁵ Kemudian pada tahun 2018, upaya yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika ini berhasil mendapatkan pengakuan Internasional dari Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB). Selain itu, inisiasi ini juga terpilih sebagai Pemenang salah satu kategori pada *WSIS Prizes*, yang diberikan di Jenewa.⁶ Kini, Kementerian berupaya untuk mengidentifikasi kemajuan teknologi terbaru dalam bisnis dan penyimpanan data. Dan upaya-upaya edukasi masyarakat tentang literasi digital terus berlanjut

b. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika. Perkembangan pesat internet dan masyarakat digital dewasa ini, kemudian mendorong pentingnya untuk mendefinisikan kembali makna literasi, yang tentunya bukan hanya diartikan sebatas kemampuan membaca. Baru-baru ini, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mempromosikan kunjungan lapangan ke sekolah-sekolah dasar seluruh Indonesia untuk membahas tentang pentingnya literasi



digital, tidak hanya dalam konteks keterampilan digital tetapi juga dalam konteks memilah berita dan mengajarkan pedoman atau etika dalam menyebarkan informasi serta menggunakan mediasosial.⁷

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mampu memberikan pengaruhnya pada sekolah-sekolah di Indonesia, sehingga agenda antar kementerian seperti ini sangat penting dalam menjamin kelangsungan program. Namun, meskipun Kementerian Komunikasi dan Informatika telah mencoba merencanakan untuk membentuk kurikulum berbasis literasi digital bagi sekolah dasar, hal ini belum sempat dibahas bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.⁸ Intinya, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merupakan pusat bagi seluruh upaya untuk mendorong penyebaran literasi digital di ranah pendidikan. Dikarenakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terlibat dalam pembuatan kebijakan pendidikan di negara ini, perannya menjadi benar-benar penting dalam mempersiapkan generasi yang melek digital.

c. ICT Watch

Seperti yang disebutkan sebelumnya, ICT Watch adalah organisasi di balik berdirinya program Internet Sehat, sebuah fondasi inisiasi bagi kegiatan literasi digital lain di Indonesia yang telah berlangsung sejak 2002. Hingga kini, program ini masih berjalan dan telah menghasilkan banyak pencapaian. Selain dari sisi banyaknya individu yang terdampak dan menjadi sadar mengenai pentingnya literasi digital, program ini juga telah memenangkan banyak penghargaan. Di antaranya adalah penghargaan bergengsi *Tasrif Award* yang diberikan Aliansi Jurnalis Independen (AJI) pada tahun 2014 –atas keteguhan ICT Watch dalam membuat ruang internet di Indonesia semakin demokratis dan mampu menjadi instrumen publik dalam memenuhi hak atas informasi di negara ini. Selain itu, pada tahun 2014, program Internet Sehat menjadi juara (*runner-up*) dalam *World Summit on the Information Society (WSIS)* bertajuk “*Ethical Dimension of the Information Society*”, karena dianggap mampu menjadi model untuk advokasi literasi digital kepada publik. Dan, pada 2017, dalam acara dan kategori yang sama, program ini dinyatakan sebagai pemenang pertama.



Selain Internet Sehat, sebagai platform utama advokasi literasi digital, ICT Watch juga memiliki tiga misi utama, yakni: Keamanan Internet, Kebebasan Internet, dan Tata Kelola Internet. Melalui misi-misi ini, ICT Watch telah aktif berpartisipasi dalam banyak



inisiasi, seperti *Southeast Asia Freedom of Expression Network (SAFEnet)*, *Indonesian CSOs Network for Internet Governance (ID-CONFIG)*, *Indonesia Internet Governance Forum (ID-IGF)*, and *Indonesia Child Online Protection (ID-COP)*. Dengan prestasi yang banyak dan komprehensif tersebut serta kegigihan dalam mempromosikan literasi digital, ICT Watch dikenal luas sebagai salah satu organisasi advokasi literasi digital yang terkuat di Indonesia.

B. Komunitas (Masyarakat Sipil)

a. RelawanTIK



RelawanTIK atau *ICT-Volunteers* adalah komunitas dengan keanggotaan dari berbagai daerah di Indonesia. RelawanTIK berfokus pada pemberdayaan masyarakat melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh semua orang.⁹ RelawanTIK menyediakan berbagai layanan mulai dari pembangunan kapasitas, di mana para anggotanya akan membantu orang-orang yang tertarik untuk mempelajari keterampilan baru dalam bidang TIK. Namun demikian, entah melalui versi formal pembuatan kurikulum atau modul pelatihan dalam rangka upaya berbagi pengetahuan pada komunitas digital, RelawanTIK sangat

berkomitmen untuk menggunakan TIK sebagai instrumen untuk melakukan pemberdayaan masyarakat.¹⁰

RelawanTIK menempatkan pentingnya berkolaborasi dengan lembaga pemerintah untuk menjangkau masyarakat. Dalam hal literasi, RelawanTIK memisahkan pendekatan mereka ke dalam dua rubrik utama yaitu *good-internet* dan *healthy-internet*; istilah-istilah yang juga dipopulerkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk mengatasi masalah konten negatif di Internet.¹¹ Situs web RelawanTIK menyediakan arsip yang terbuka bagi semua orang untuk mengakses materi yang dibuat RelawanTIK serta proyek-proyek sebelumnya.¹² Dikarenakan fokus utama dari komunitas ini adalah pemberdayaan sosial, sebagian besar kegiatan RelawanTIK difokuskan pada komunitas akar rumput, termasuk di daerah pedesaan. Selain itu, karena komunitas ini memiliki cabang di setiap provinsi, hal ini membuat dampak yang diberikan RelawanTIK bahkan menjadi semakin meningkat. Program RelawanTIK diantaranya pelatihan TIK dasar untuk masyarakat pedesaan, diskusi publik, dan penelitian dan publikasi. Komunitas ini berusaha untuk memperjuangkan akses yang sama dalam TIK, sehingga elemen literasi digital secara alami melekat pada kegiatan mereka.

b. Masyarakat Anti-Hoax Indonesia

Masyarakat Anti Hoax Indonesia adalah kelompok sipil independen yang dibentuk pada tahun 2016. Awalnya, grup ini dimulai melalui forum Facebook yakni Forum Anti Fitnah Hasut dan Hoax yang dibuat dengan tujuan untuk melawan berita palsu yang banyak tersebar di Internet.¹³

Situs web utama mereka, turnbackhoax.id, diisi dengan arsip kompilasi diskusi dari grup Facebook tersebut. Hal ini memungkinkan orang lain untuk melaporkan kemungkinan adanya *hoax* dan berita palsu. Organisasi ini dibentuk sepenuhnya atas dasar sukarela dan gratis bagi semua orang yang ingin bergabung. Organisasi ini menyediakan tiga layanan penting bagi masyarakat yakni fungsi pelaporan dan penyelidikan, *Anti-Hoax Search Engine*, dan terakhir *Buster Hoax Tools* yang tersedia di ponsel Android dan ditujukan supaya masyarakat dapat memeriksa apakah benar tidaknya informasi.¹⁴ Dengan semakin banyaknya penyebaran berita palsu di negara ini, organisasi ini berkomitmen untuk menurunkan tren tersebut dan mendorong netizen untuk melawan *hoax* serta meningkatkan produktivitas aktivitas daring. Karakteristik khas komunitas ini mampu membawa mereka untuk turut serta pada kampanye yang didukung oleh banyak pihak dan donor, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas internet yang seharusnya bebas dari *hoax* dan berita palsu.



c. Persatuan Artis Film Indonesia

Persatuan Artis Film Indonesia (PARFI) dibentuk untuk menyatukan seniman Indonesia yang memiliki semangat tidak hanya dalam bidang seni tetapi juga dalam hal membangun komunitas yang bertujuan mempromosikan profesionalisme dan persatuan bagi bangsa.¹⁵ Organisasi ini mendedikasikan dirinya untuk berkontribusi pada pembangunan Indonesia melalui kegiatan budaya khususnya dalam seni film. Pemimpin PARFI saat ini, Marcella Zalianty, telah sangat vokal dalam menyuarakan pentingnya literasi digital. Sebagai salah satu penggagas Siberkreasi, PARFI berharap mampu memanfaatkan pengaruh aktor dan aktris dalam mempromosikan pentingnya literasi digital terutama dalam memerangi radikalisme daring, perundungan daring (*cyberbullying*), dan *hoax*.¹⁶



Dedikasi PARFI terhadap literasi digital menjadi sangat signifikan sebab para anggotanya adalah tokoh publik yang dikenal baik oleh masyarakat. Tokoh-tokoh masyarakat ini juga menggunakan media sosial untuk mempengaruhi sejumlah besar pengikut mereka. Misi dari PARFI sendiri adalah mempromosikan interaksi positif di internet dengan memberikan contoh melalui anggotanya.¹⁷

d. Center for Digital Society (CfDS)



Perubahan berkelanjutan yang dibawa oleh teknologi mampu mempengaruhi dinamika masyarakat. Hal inilah yang mendasari berdirinya Center for Digital Society (CfDS), di bawah kebutuhan lain untuk memahami perubahan baru dalam lingkup sosial-politik. Dimulai pada tahun 2015, di bawah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Gadjah Mada, CfDS memiliki tujuan untuk mengidentifikasi dan mengoptimalkan peran teknologi informasi, terutama melalui solusi berbasis digital.¹⁸ Dengan topik penelitian tematik, CfDS mencoba untuk melihat dinamika perubahan tren digital sepanjang tahun. Pada tahun 2017, CfDS menjadi salah satu penggagas Siberkreasi dengan berkolaborasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika. Selain itu, CfDS berkomitmen untuk berkontribusi melalui program penelitian yang berkaitan dengan literasi digital.¹⁹

CfDS sebagai lembaga penelitian tidak hanya menyediakan pendidikan (pelatihan, lokakarya, dll) dan pengajaran yang merupakan pilar pendidikan tinggi, tetapi juga penelitian dan pengembangan, di samping menyediakan layanan lain yang ditujukan untuk masyarakat. Dengan bersikap reaktif terhadap perubahan, CfDS memanfaatkan kekuatan media sosial pada berbagai platform untuk menjangkau masyarakat. CfDS sangat menekankan pada kerangka *triple helix* dalam mencapai tujuan untuk mengintegrasikan dan memahami sejauh mana pengaruh teknologi dalam kehidupan masyarakat. CfDS juga merupakan salah satu penggagas Siberkreasi, dan mulai sejak saat itu, CfDS semakin memberikan penekanan pada upaya penyebaran literasi digital kepada masyarakat di sekitarnya.

e. Forum Tata Kelola Internet Indonesia (Indonesia Internet Governance Forum/ID-IGF)

Forum Tata Kelola Internet merupakan forum yang beranggotakan pemangku kepentingan dari berbagai bidang dan profesi dan berasal dari seluruh dunia. Forum ini menjadi bagian dari Perserikatan Bangsa-Bangsa untuk memberikan wawasan mengenai tata kelola TIK. Indonesia adalah salah satu anggota IGF sejak deklarasinya pada tahun 2012 dengan nama Forum Tata Kelola Internet Indonesia.²⁰

ID-IGF sebagai organisasi terdiri dari orang-orang yang tidak hanya datang dari latar belakang akademis tetapi juga bisnis, masyarakat sipil, dan sektor publik. ID-IGF mengadakan dialog nasional tahunan untuk merumuskan dan membuat konsep tata kelola Internet di Indonesia. Dialog ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi

kebijakan dan kerangka kerja dalam aspek seperti *cyber law*, perlindungan data, *digital sovereignty and resiliency*, dan lain-lain.²¹ Meskipun memiliki hubungan dengan PBB, ID-IGF berfungsi sebagai platform penting yang mewakili Indonesia baik domestik maupun internasional untuk berbicara terkait kesiapan negara dalam menghadapi transformasi digital. Forum ini sangat didukung oleh pemerintah, sehingga pengaruh institusionalnya cukup besar, terutama dalam memunculkan kekhawatiran Indonesia pada isu-isu literasi digital ke meja negosiasi internasional.



f. Jaringan Pegiat Literasi Digital Indonesia

Jaringan Pegiat Literasi Digital Indonesia merupakan lembaga penelitian independen yang diprakarsai oleh para akademisi yang memiliki minat tinggi dalam mempromosikan literasi digital di Indonesia.²² Kelompok ini dapat dianggap sebagai pendatang baru dibandingkan dengan yang lain, tetapi telah terbukti sangat produktif dalam mengembangkan pengetahuan dan penelitian. JAPELIDI terdiri dari 52 peneliti dan akademisi yang berasal dari 25 lembaga pendidikan tinggi berbeda dari seluruh Indonesia. Selain melalui buku-buku dan jurnal dalam proses yang nantinya dipromosikan oleh organisasi ini, JAPELIDI juga memiliki peran dalam memperkenalkan literasi digital di sektor pendidikan melalui pembuatan silabus.²³



Kelompok ini berkolaborasi dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk menerbitkan serangkaian seri penelitian mengenai literasi digital. Penelitian JAPELIDI juga mencakup pentingnya literasi digital bagi kaum muda sebagai tanggapan atas semakin maraknya kasus *cyberbullying* yang dapat memberikan dampak buruk bagi pengguna internet yang lebih muda.²⁴ Selain itu, JAPELIDI juga memanfaatkan media sosial dan terlibat dalam kampanye langsung untuk mempromosikan internet yang lebih aman dan lebih sehat untuk semua.



C. Bisnis

a. Telkomsel



Telkomsel merupakan operator seluler paling terkemuka di Indonesia dengan sekitar 178 juta pengguna di seluruh negeri.²⁵ Selain itu, dengan banyaknya pengguna yang tersebar di seluruh pulau di negara ini, Telkomsel memiliki sekitar 146 ribu BTS (*Base Transceiver Stations*) yang selalu siap untuk mendukung konektivitas pengguna. Telkomsel memiliki misi mendukung pemerintah dalam hal membantu menyediakan akses telekomunikasi yang setara di Indonesia, di bawah program yang disebut "Merah Putih." Ide besar di balik program ini adalah bahwa konektivitas yang setara mampu memberikan

kesempatan yang sama bagi masyarakat untuk memperoleh informasi dan mengembangkan diri.²⁶ Program Telkomsel menjadi vital dalam konteks literasi digital, karena perusahaan ini berkomitmen untuk menjangkau bahkan di daerah-daerah terpencil di Indonesia.

Sebagai pemain terkemuka di sektor telekomunikasi Indonesia, Telkomsel juga bermitra dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk Siberkreasi untuk menghadapi salah satu ancaman terbesar di internet, yaitu penyebaran konten negatif. Sebelum menjadi bagian di Siberkreasi, Telkomsel membuat program Internet BAIK untuk mempromosikan pentingnya literasi digital di 12 kota di Indonesia. Perusahaan ini juga bermitra dengan berbagai organisasi non-pemerintah lokal untuk mendidik masyarakat tentang pentingnya memanfaatkan Internet yang mampu memberikan paparan informasi yang sangat cepat.²⁷

b. Microsoft



Microsoft adalah salah satu perusahaan teknologi terbesar di dunia yang unggul dalam mengembangkan, memproduksi, melisensikan, mendukung, dan menjual perangkat lunak komputer, barang elektronik, komputer, dan layanan Teknologi Informasi. Visi perusahaan tersebut untuk mengintegrasikan penggunaan teknologi ke dalam tata kelola dan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat menjadi alasan mengapa Microsoft bersedia turut mendukung pengembangan literasi digital di Indonesia. Salah satu program utamanya, "Generasi Bisa", yang juga merupakan bagian dari Corporate Social Responsibility dari Microsoft, berupaya memberdayakan masyarakat untuk memperkuat talenta lokal dan meningkatkan daya saing Indonesia, terutama di bidang teknologi. Hal ini sejalan dengan agenda



pemerintah untuk mengubah kota-kota di Indonesia menjadi *Smart City*.²⁹ Program ini memberikan peluang lebih baik bagi masyarakat untuk belajar lebih banyak tentang teknologi dengan cara yang menyenangkan, sehingga tidak hanya meningkatkan aspek literasi digital tetapi juga kompetensi masyarakat.

Microsoft mengharapkan terciptanya dampak positif dari program ini berdasarkan pada premis bahwa 70 persen penduduk Indonesia saat ini berada di usia kerja.³⁰ Selain itu, berinvestasi melalui kegiatan yang mampu mengasah bakat masyarakat terutama di era digital merupakan hal yang dirasa penting. Microsoft telah bekerja sama tidak hanya dengan pemerintah tetapi juga lembaga pendidikan tinggi mengenai pemberdayaan masyarakat melalui penggunaan teknologi.

Kesimpulan

Identifikasi beberapa aktor dalam literasi digital ini mungkin hanya memperhitungkan beberapa perusahaan besar yang telah berkontribusi pada kerangka kerja literasi digital di Indonesia. Namun, hal tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa ada aspek lain seperti peran keluarga untuk memberikan pemahaman dasar mengenai etika menggunakan internet. Selain itu, dalam proses peningkatan literasi digital di negara ini, terdapat pula banyak kegiatan dan inisiator sukarela yang berasal dari masyarakat di seluruh wilayah dan bersedia untuk mengambil bagian dalam upaya menyebarkan literasi digital kepada masyarakat. Upaya untuk memberikan edukasi mengenai bagaimana bernavigasi dengan baik di internet dan mengambil bagian dalam perubahan kontemporer telah menjadi bagian interaksi serta diskusi yang normal di antara masyarakat.

Bagaimanapun, internet dengan semua kekuatannya memiliki tantangan tersendiri dalam menghadapi yurisdiksi. Oleh karena itu, kekuasaan negara menjadi terbatas terutama jika dihadapkan dengan konsep kebebasan. Tanpa adanya kerangka panduan dan aktor tepat yang peduli dengan aliran informasi, internet dapat berubah menjadi ruang bagi informasi yang salah, indoktrinasi kekerasan, pidato kebencian, *cyberbullying*, radikalisme, dan konten negatif lainnya, alih-alih menjalankan perannya sebagai pendorong aspek sosial-ekonomi, yang mampu menjadi jembatan bagi perbedaan geografis dan ketidaksetaraan yang disebabkan olehnya. Tanpa adanya pemerintah untuk mewakili sektor publik, bisnis untuk mewakili sektor swasta, serta organisasi yang dipasangkan dengan akademisi untuk mewakili masyarakat, suatu negara tidak akan dapat mencapai potensi penuh mereka melalui media digital.



Referensi

- ¹Eshet-Alkalai, Y. (2004). Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), pp.93-106.
- ²O'Toole, L. (2000). Research on Policy Implementation: Assessment and Prospects. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 10(2), pp.263-288.
- ³Sabatier, P and Mazmanian, D. (1979). 'The conditions of effective implementation: a guide to accomplishing policy objectives', *Policy Analysis* 5(4): 481-504.
- ⁴KOMINFO (2017). Lawan Konten Negatif dengan Literasi Digital. [online] Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Available at: https://kominfo.go.id/content/detail/10814/lawan-konten-negatif-dengan-literasi-digital/0/sorotan_media [Accessed 18 Mar. 2018].
- ⁵Siberkreasi.id. (2018). Tentang Kami – #siberkreasi. [online] Available at: <http://siberkreasi.id/tentang-siberkreasi/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ⁶KOMINFO (2018). Indonesia Rebut 12 Posisi Champion dalam WSIS Prizes 2018. [online] Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Available at: https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/12774/indonesia-rebut-12-posisi-champion-dalam-wsis-prizes-2018/0/berita_satker [Accessed 18 Mar. 2018].
- ⁷Antara News (2017). Kemdikbud-Kemkominfo kerja sama tingkatkan literasi digital masyarakat. [online] Antara News. Available at: <https://www.antaranews.com/berita/611131/kemdikbud-kemkominfo-kerja-sama-tingkatkan-literasi-digital-masyarakat> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ⁸KOMINFO (2017). Mendikbud Dukung Upaya Wujudkan Masyarakat Melek Literasi Digital. [online] Kominfo. Available at: https://kominfo.go.id/content/detail/9221/mendikbud-dukung-upaya-wujudkan-masyarakat-melek-literasi-digital/0/sorotan_media [Accessed 18 Mar. 2018].
- ⁹Relawantik.or.id. (2018). Profil | Relawan TIK. [online] Available at: <https://relawantik.or.id/profil/> [Accessed 17 Mar. 2018].
- ¹⁰Ibid.
- ¹¹Relawantik.or.id (2018). Modul Internet | Relawan TIK. [online] Relawantik.or.id. Available at: <https://relawantik.or.id/modul-internet/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ¹²Relawantik.or.id. (2018). Materi Presentasi | Relawan TIK. [online] Available at: <https://relawantik.or.id/materi-presentasi/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ¹³Turnbackhoax.id. (2018). Kode Etik – TurnBackHoax. [online] Available at: <https://turnbackhoax.id/tentang-kami/kode-etik/> [Accessed 17 Mar. 2018].
- ¹⁴Turnbackhoax.id. (2018). Layanan Publik – TurnBackHoax. [online] Available at: <https://turnbackhoax.id/layanan-publik/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ¹⁵Widyastuti, D. (2017). PARFI ajak masyarakat untuk berantas radikalisme online. [online] <https://www.tek.id/>. Available at: <https://www.tek.id/tek/parfi-ajak-masyarakat-untuk-berantas-radikalisme-online-b1RRA9rR> [Accessed 17 Mar. 2018].
- ¹⁶PARFI. (2017). Sekilas Tentang Parfi | PARFI. [online] Parfi.or.id. Available at: <http://www.parfi.or.id/2017/04/25/sekilas-tentang-parfi/> [Accessed 17 Mar. 2018].
- ¹⁷Widyastuti, D. (2017). PARFI ajak masyarakat untuk berantas radikalisme online. [online] <https://www.tek.id/>. Available at: <https://www.tek.id/tek/parfi-ajak-masyarakat-untuk-berantas-radikalisme-online-b1RRA9rR> [Accessed 17 Mar. 2018].
- ¹⁸Center for Digital Society (2018). Our Focus - Center for Digital Society. [online] Cfds.fisipol.ugm.ac.id. Available at: <http://cfds.fisipol.ugm.ac.id/page/14/our-focus> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ¹⁹Center for Digital Society (2017). Press Release: National Digital Literacy Movement #SiBerkreasi Invites Netizen to Spread Positive Content Online - Center for Digital Society. [online] Cfds.fisipol.ugm.ac.id. Available at: <http://cfds.fisipol.ugm.ac.id/article/178/press-release-national-digital-literacy-movement-siberkreasi-invites-netizen-to-spread-positive-content-online> [Accessed 18 Mar. 2018].

- ²⁰Indonesia Internet Governance Forum. (2017). 2017 National Dialogue. [online] Available at: <http://igf.id/2017-national-dialogue/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ²¹Indonesia Internet Governance Forum (2018). About Us. [online] Indonesia Internet Governance Forum. Available at: <http://igf.id/about-us/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ²²Departemen Komunikasi UGM (2017). Penelitian Literasi Digital bersama JAPELIDI – Departemen Ilmu Komunikasi – Fisipol UGM. [online] Dikom.fisipol.ugm.ac.id. Available at: <http://dikom.fisipol.ugm.ac.id/2017/09/12/penelitian-literasi-digital-bersama-japelidi/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ²³Tribun News (2017). Pegiat Literasi Dorong Literasi Digital Masuk Kurikulum Pendidikan - Tribunnews.com. [online] Tribunnews.com. Available at: <http://www.tribunnews.com/nasional/2017/12/13/pegiat-literasi-dorong-literasi-digital-masuk-kurikulum-pendidikan> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ²⁴Ira (2017). Menginspirasi Generasi Milenial, Pegiat Literasi Dorong Literasi Digital Masuk Kurikulum Pendidikan. [online] Kpi.go.id. Available at: <http://www.kpi.go.id/index.php/id/umum/38-dalam-negeri/34232-menginspirasi-generasi-milenial-pegiat-literasi-dorong-literasi-digital-masuk-kurikulum-pendidikan> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ²⁵Telkomsel (2018). Tentang Telkomsel | Telkomsel. [online] Telkomsel.com. Available at: <https://www.telkomsel.com/about-us/our-story> [Accessed 17 Mar. 2018].
- ²⁶Telkomsel (2017). Telkomsel Terus Membangun Jaringan Hingga Pelosok. [online] Telkomsel.com. Available at: <https://www.telkomsel.com/about-us/news/telkomsel-terus-membangun-jaringan-hingga-pelosok> [Accessed 17 Mar. 2018].
- ²⁷Murdaningsih, D. (2017). Telkomsel Kampanyekan Internet Baik 2017. [online] Republika Online. Available at: <http://www.republika.co.id/berita/telko-highlight/berita-telkom/17/10/10/oxlkve368-telkomsel-kampanyekan-internet-baik-2017> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ²⁸Alam, K. (2016). Generasi Bisa Bantu Tingkatkan Literasi Digital Masyarakat Indonesia. [online] Microsoft Indonesia News Center. Available at: <https://news.microsoft.com/id-id/2016/12/15/generasi-bisa-bantu-tingkatkan-literasi-digital-masyarakat-indonesia/> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ²⁹Liputan 6 (2016). Kemendagri Gandeng UGM dan Microsoft Wujudkan Smart City. [online] liputan6.com. Available at: <http://tekno.liputan6.com/read/2596339/kemendagri-gandeng-ugm-dan-microsoft-wujudkan-smart-city> [Accessed 18 Mar. 2018].
- ³⁰Microsoft (2018). Tentang Nilai. [online] Microsoft.com. Available at: <https://www.microsoft.com/id-id/about/values> [Accessed 18 Mar. 2018].





Center for Digital Society

Faculty of Social and Political Sciences
Universitas Gadjah Mada
Room BC 201-202, BC Building 2nd Floor,
Jalan Socio Yustisia 1
Bulaksumur, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Phone : (0274) 563362, Ext. 116
Email : cfds.fisipol@ugm.ac.id
Website : cfds.fisipol.ugm.ac.id

 facebook.com/cfdsugm  cfds.fisipol.ugm.ac.id  [cfds_ugm](https://www.instagram.com/cfds_ugm)
 [@cfds_ugm](https://www.linkedin.com/company/cfds_ugm)  [@cfds_ugm](https://twitter.com/cfds_ugm)  [CFDS UGM](https://www.youtube.com/channel/UCFDSUGM)

