
PELATIHAN LITERASI KONTEN DIGITAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN RESILIENSI MASYARAKAT KOTA MAKASSAR

Sri Riski Wulandari¹, Faidhul Inayah², Dwi Wahyuni Hamka³, Rahmat Kurniawan⁴, Siti Asmaulul Izmi⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Makassar

(¹sri.riski.wulandari@unm.ac.id, ²faidhul.inayah@unm.ac.id,

³dwi.wahyuni.hamka@unm.ac.id, ⁴rahmat.kurniawan@unm.ac.id, ⁵siti.asmaulul.izmi@unm.ac.id)

*Koresponden: sri.riski.wulandari@unm.ac.id

ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 memberikan dampak luar biasa pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (termasuk media digital). Sifatnya yang serba cepat, serba mudah, praktis, dan menyediakan berbagai bentuk 'kesenangan/hiburan' menjadi candu bagi masyarakat. Media digital menjadi alat dan konsumsi sehari-hari bagi masyarakat, bukan hanya masyarakat perkotaan, tetapi telah jauh merebak sampai pada titik-titik wilayah terpencil di Indonesia. Media digital dengan segala aplikasi dan situs-situs yang disediakan telah menjelma menjadi 'kebutuhan' sehari-hari masyarakat. Akan tetapi, media digital tidak hanya memfasilitasi konten-konten positif, namun juga memfasilitasi tersebarnya berbagai konten negatif yang dapat merugikan masyarakat, baik secara materil, fisik, maupun mental. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran, memberikan pemahaman, pengetahuan, serta keterampilan yang dibutuhkan masyarakat untuk dapat memiliki kemampuan resiliensi yang memadai terkait pemanfaatan media digital. Metode yang digunakan dimulai dari analisis permasalahan, proses perencanaan kegiatan, menghubungi mitra kolaborasi, menyiapkan materi dan berbagai kebutuhan pelatihan, melaksanakan pelatihan, dan evaluasi kegiatan pelatihan. Hasilnya, peserta pelatihan menyatakan mendapatkan banyak pengetahuan baru, keterampilan memproduksi konten positif, dan menghasilkan tawaran kerja sama berkelanjutan dari berbagai komunitas dan masyarakat yang hadir untuk bisa melaksanakan kegiatan serupa yang lebih komprehensif.

Kata kunci: Literasi, Konten Digital, Resiliensi.

ABSTRACT

The industrial revolution 4.0 has had a tremendous impact on the development of information and communication technology (including digital media). Its fast, easy, practical nature and providing various forms of 'fun/entertainment' that has become an addiction for the society. Digital media then become a tool and daily consumption for the society, not only urban communities, but has spread far and wide to remote areas in Indonesia. Digital media with all the applications and sites provided has become a daily 'need' for the society. However, digital media not only facilitates positive content, but also facilitates the spread of various negative content that can harm society, both materially, physically and mentally. The aim of this activity is to increase awareness, provide understanding, knowledge and skills needed by the society to be able to have adequate resilience regarding the use of digital media. The methods starts by problem analysis, activity planning process, contacting collaboration partners, preparing materials and various training needs, carrying out training, and evaluating training activities. As a result, training participants stated that they gained a lot of new knowledge, skills in producing positive content, and generated offers of sustainable cooperation from various communities and people to carry out similar activities that more comprehensive.

Keywords: Literacy, Digital Content, Resilience.

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 memberikan dampak luar biasa pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (termasuk media digital). Sifatnya yang serba cepat, serba mudah, praktis, dan menyediakan berbagai bentuk 'kesenangan/hiburan' menjadi candu bagi masyarakat. Media digital kemudian menjadi

alat dan konsumsi sehari-hari bagi masyarakat, bukan hanya masyarakat perkotaan, tetapi telah jauh merebak sampai pada titik-titik wilayah terpencil di Indonesia. Media digital dengan segala aplikasi dan situs-situs yang disediakan telah menjelma menjadi 'kebutuhan' sehari-hari masyarakat.

Hal ini dapat dilihat dari data hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang menunjukkan bahwa pada tahun 2023, penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 78,19 persen atau menembus angka 215.626.156 jiwa dari total populasi sebesar sekitar 275.773.901 jiwa (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2023).

Pemanfaatan teknologi digital secara maksimal merupakan hasil dari revolusi industri 4.0 yang selanjutnya bergerak menuju konsep *5.0 society* (masyarakat 5.0) sebagaimana yang telah dikembangkan oleh pemerintahan Jepang. Konsep dasar *5.0 society* yang mempertimbangkan perspektif humanistik, telah menciptakan tatanan hidup yang dalam keseharian, manusia dan teknologi saling hidup berdampingan dan berkolaborasi, membuka banyak peluang dan manfaat yang besar bagi berbagai sektor, dan hal ini didukung oleh sifat media digital-internet yang serba cepat, serba mudah, dan praktis terutama terkait proses penyebaran informasi (Widiastuti & Ritonga, 2020). Media digital menjadi sarana berbagi pesan, pilihan solusi atas permasalahan, serta media pencarian data dan informasi (Sugiono, 2020). Dampak signifikan dari perkembangan teknologi dan media digital dalam praktik kehidupan sehari-hari adalah terbiasa dengan sesuatu hal yang sifatnya cepat dan praktis.

Percepatan penyebaran informasi yang tidak terbanding melalui media digital berbanding lurus dengan percepatan penyebaran konten digital yang berisi informasi palsu, hoaks, serta ujaran kebencian, baik yang disengaja ataupun tanpa sengaja untuk disebarluaskan oleh seseorang atau sekelompok orang demi keperluan/kepentingan tertentu. Tentu, percepatan tersebut juga berlaku untuk konten-konten positif, namun untuk mewujudkan penyebaran konten positif yang lebih dominan pada masyarakat, butuh kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan yang memadai.

Konten digital merupakan segala bentuk informasi dalam bentuk digital, seperti teks atau tulisan, gambar, foto, infografis, video maupun audio yang disajikan melalui media-media digital, seperti *smartphone*, laptop, dan berbagai media lainnya. Jumlah konten negatif yang sudah ditangani Kementerian Kominfo hingga 17 September 2023, tercatat mencapai 3.761.730 konten (3,7 juta lebih konten negatif) (KOMINFO, 2023), dan konten-konten negatif tersebut terus menyebar-disebarkan sampai dengan saat ini.

Permasalahan tersebut perlu mendapat perhatian dan gerakan kolektif yang bisa dilakukan oleh setiap orang dengan cara/metodenya masing-masing. Penting untuk membuat filterisasi terhadap konten-konten negatif, menentang dan mengklarifikasi hoaks, disinformasi, serta ujaran kebencian dengan literasi digital. Bentuk upaya pemerintah yang sampai dengan saat ini gencar dilakukan salah satunya melalui metode mensinergikan gerakan literasi digital dalam Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika RI yang juga menaungi Lembaga Literasi Digital NXG Indonesia Chapter Makassar yang dijalankan secara massif dan berkelanjutan, guna memerangi disrupsi informasi yang terjadi.

Spires & Bartlet membagi berbagai proses intelektual yang terkait dengan penggunaan teknologi dan media digital ke dalam tiga kategori, yakni menemukan dan mengkonsumsi konten digital, membuat atau memproduksi konten digital, dan mengomunikasikan konten digital (Nugroho & Nasionalita, 2020). Serupa dengan gagasan tersebut, literasi digital dapat diidentifikasi sebagai sebuah kemampuan dan kecakapan mengenal teknologi digital, mengoperasikan berbagai *hardware* dan *software* teknologi digital, memahami karakteristik teknologi digital (termasuk identifikasi konten dan permasalahan yang tersebar di dalamnya), kemampuan memproduksi konten-konten positif, memecahkan permasalahan yang dihadapi dari penggunaan teknologi/media digital, dan menjadi bijak dalam bermedia digital.

Resiliensi menjadi salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan untuk dapat mewujudkan kecakapan literasi digital dan agar dapat menghadapi-mengatasi berbagai permasalahan yang dihadapi pada media digital (Wulandari et al., 2021; Wulandari, 2022). Garnezy menyatakan bahwa resiliensi adalah keterampilan, kemampuan, pengetahuan, dan *insight* yang terakumulasi sepanjang waktu, dan tampak sebagai kekuatan individu untuk menghadapi berbagai macam tantangan atau kesulitan. Grotberg juga menyatakan bahwa resiliensi adalah kemampuan untuk bertahan dan beradaptasi serta kapasitas manusia untuk menghadapi dan memecahkan masalah setelah mengalami kesulitan, sedangkan Runner dan Marshall menuliskan hal serupa bahwa resiliensi adalah kapasitas manusia yang *natural* untuk mengarahkan pada kehidupan yang lebih baik (Hendriani, 2019).

Przybylski, dkk., menyatakan perkembangan aktivitas di dunia digital atau *online* memantik perkembangan konsep tentang resiliensi sebagaimana kebutuhan manusia untuk bisa bertahan menghadapi segala tantangan dan efek aktivitas online tersebut, yang dikenal sebagai *online resilience*. *Online resilience* adalah kemampuan individu untuk dapat beradaptasi dan bertahan secara akurat terhadap berbagai kondisi lingkungan yang sarat akan pengaruh, sehingga individu dapat lebih berdaya dalam menyaring dan merespon berbagai hal yang ditemui ketika berhadapan dan berinteraksi dengan teknologi digital atau dunia *online* (Hendriani, 2019).

Tim pengabdian masyarakat Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar (FSD UNM) pun tergerak untuk melakukan gerakan kolektif bersama KOMINFO dan NXG Indonesia Chapter Makassar terkait literasi konten digital sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan resiliensi masyarakat di kota Makassar. Pelatihan literasi konten digital diharapkan dapat membantu mengasah kemampuan daya berpikir kritis masyarakat sehingga tidak mudah ataupun tidak akan terpengaruh oleh konten-konten negatif, dan menghasilkan masyarakat yang mampu menggunakan media digital untuk hal-hal positif, seperti memproduksi konten-konten media digital positif, baik dalam bentuk teks tertulis maupun konten audio-visual.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan tentang pemahaman literasi digital, cara mengidentifikasi konten-konten negatif (termasuk konten misinformasi-disinformasi, hoaks, ujaran kebencian), *critical understandings* yang berhubungan dengan kemampuan/kiat-kiat memproduksi maupun mengkreasikan konten, dan memanfaatkan fungsi media digital untuk hal yang positif, serta pengetahuan mengenai media digital, regulasinya (termasuk UU ITE), dan perilaku bijak dalam menggunakan media digital.

Tahapan pelaksanaan pelatihan literasi konten digital adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis permasalahan serta kebutuhan untuk mencegah dan mengatasi permasalahan terkait.
2. Merencanakan program pelatihan dengan mempertimbangkan waktu dan tempat/media pelatihan serta fasilitas yang tersedia.
3. Menghubungi pihak KOMINFO dan NXG Indonesia Chapter Makassar untuk berkolaborasi dalam pelatihan sebagai bentuk upaya membangun gerakan kolaboratif dengan berbagai pihak.
4. Menyusun materi dan mempersiapkan kebutuhan pelatihan.
5. Melaksanakan pelatihan sesuai perencanaan yang telah disusun sesuai hasil analisis permasalahan dan kebutuhan solusi pencegahan dan penyelesaian.
6. Mengevaluasi seluruh rangkaian pelatihan yang telah dilaksanakan untuk mengukur keberhasilan serta bahan perbaikan pada kegiatan serupa berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan bekerja sama dengan KOMINFO dan Lembaga Literasi Media NXG Indonesia Chapter Makassar pada Senin, 30 oktober 2023 bertempat di Hotel Amaris Hertasning, Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Peserta pelatihan berjumlah 67 orang yang terdiri dari masyarakat umum yang pada tahap registrasi menyatakan membutuhkan informasi lebih lanjut terkait literasi digital untuk bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan pegiat komunitas yang membutuhkan materi dan pelatihan untuk bisa disebarkan kembali kepada masyarakat yang lebih luas.

Materi pendampingan yang telah disampaikan adalah:

1. Literasi dan Resiliensi Media Digital

Materi dan pelatihan ini terutama terkait klasifikasi, cara mengidentifikasi, cara melaporkan konten-konten negatif sehingga tidak menyebar lebih luas dan merugikan diri sendiri maupun masyarakat, kiat-kiat menangani peristiwa atau masalah akibat konten negatif dan berbahaya di media digital, dan materi cara-cara yang dapat ditempuh untuk resilien atau bertahan dan bangkit ketika mendapatkan konten yang ‘tidak disenangi’, konten tidak pantas,

maupun jenis konten lain yang dapat merugikan baik secara material maupun fisik dan mental (*resilience*).

Sesi ini juga membantu melatih peserta untuk menerapkan setidaknya 4 pilar kecakapan digital sebagaimana telah dirumuskan oleh KOMINFO dengan menggandeng lembaga-lembaga dan komunitas-komunitas pegiat literasi digital, yaitu *Digital Skill* (Cakap Bermedia Digital), *Digital Safety* (Aman Bermedia Digital), *Digital Culture* (Berbudaya Bermedia Digital), dan *Digital Ethics* (Etis Bermedia Digital).

Materi yang disampaikan meliputi *Digital Literacy Across the Curriculum* dari Hague dan Paton yang membahas 8 komponen literasi digital diantaranya *functional skill and beyond, creativity, collaboration, communication, the ability to find and select information, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding, dan e-safety* (Nugroho, 2021).

2. Pelatihan *Critical Understanding* dan Produksi Konten Positif

Sesi ini memberikan pelatihan kiat-kiat memproduksi maupun mengkreasikan konten-konten digital yang positif, misalnya jenis-jenis konten positif dan pelatihan pembuatan video konten positif, kiat membuat desain konten informasi lebih menarik, kiat memanfaatkan fungsi media digital untuk berbagai hal positif lainnya (*online shop, konten pendidikan, brand ambassador, influencer* positif, dan peluang positif lainnya), dan memberikan pengetahuan mengenai regulasi media digital (termasuk UU ITE dan sanksi-sanksinya), serta contoh-contoh perilaku yang bijak dalam menggunakan media digital.



Gambar 1. Pelatihan Literasi Konten Digital



Gambar 2. Tim Pengabdian Bersama Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan menunjukkan antusiasme yang tinggi ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan selama kegiatan, antusiasme para peserta menjawab stimulus pertanyaan yang diberikan oleh narasumber, serta tawaran bekerja sama dengan Tim Pengabdian dan NXG Indonesia Chapter Makassar untuk dapat mengisi kegiatan serupa selanjutnya pada beberapa komunitas. Peserta juga menyatakan rasa terima kasih dan apresiasi pada kegiatan ini dan merasa sangat terbantu dengan materi pelatihan yang diberikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan dilakukan sebagai salah satu upaya meningkatkan kesadaran dan keterampilan masyarakat dalam bermedia digital dengan lebih sehat, positif, dan bermanfaat. Materi resiliensi bermedia pun belum banyak dibahas di Kota Makassar sehingga masyarakat memberikan apresiasi tinggi terkait materi yang diberikan. Banyak masyarakat yang sebelumnya belum mengetahui nomor kontak maupun website yang dapat dihubungi untuk melaporkan konten-konten negatif dan berbahaya yang ditemukan di

media digital, dan melalui pelatihan ini mereka dapat mengetahui hal tersebut serta menyatakan akan berusaha untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Tim pengabdian berharap para peserta yang telah mengikuti pelatihan dapat terhindar, melawan, maupun bangkit dari konten-konten negatif media digital dan dapat membantu menyebarkan konten positif dengan lebih luas lagi. Pelatihan juga dilaksanakan untuk memberikan pelayanan publik yang prima sesuai profesi tim pengabdian sebagai pendidik.

Kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan literasi digital dan produksi konten positif ini masih menjangkau masyarakat yang terbatas dan bentuk kegiatan pelatihan pun masih belum maksimal, sehingga untuk kegiatan selanjutnya tim pengabdian merekomendasikan untuk bekerja sama dengan KOMINFO dan NXG Indonesia Chapter Makassar untuk melaksanakan pelatihan yang lebih optimal termasuk workshop proses produksi konten positif yang menarik yang dimulai dari proses pra produksi sampai pada tahapan pasca produksi.

Para pengabdian pada kegiatan Pelatihan Literasi Konten Digital sebagai Upaya Peningkatan Resiliensi Masyarakat Kota Makassar ini mengucapkan terima kasih luar biasa kepada seluruh pihak yang telah mendukung secara materi maupun secara moril untuk menunjang kelancaran kegiatan pelatihan ini, kepada pihak FSD UNM, KOMINFO, dan NXG Indonesia Chapter Makassar selaku lembaga literasi media dan gim digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Hendriani, W. (2019). *Resiliensi Psikologis Sebuah Pengantar*. Prenadamedia Group.
- KOMINFO, K. (2023). *Kominfo Tangani 3,7 Juta Konten Negatif Hingga 17 September 2023*. <https://aptika.kominfo.go.id/2023/09/kominfo-tangani-37-juta-konten-negatif-hingga-17-september-2023/#:~:text=Menteri Budi Arie menyatakan%2C sejak,1.931 akun rekening%2C” tuturnya>.
- Nugroho, C. (2021). Pelatihan Literasi Digital dan Produksi Konten Positif Untuk Remaja Masjid Ba'abussalam, Taman Cibaduyut Indah, Kabupaten Bandung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 136–142. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v4i0.1105>
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). Indeks Literasi Digital Remaja di Indonesia Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia. *Jurnal Pekommas*, 5(2).
- Sugiono, S. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 22(2).
- Widiastuti, T., & Ritonga, R. (2020). Ethnomethodology Study of Digitalized Social Communication Apprehension in Basmala Youth Community Members. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v5i1.362>
- Wulandari, S. R. (2022). Membentuk Resiliensi Khalayak Pengguna Media Sosial di Kota Makassar melalui Pendidikan dan Literasi Digital. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3). <https://doi.org/10.26618/jkm.v11i3.10585>
- Wulandari, S. R., Unde, A. A., & Mau, M. (2021). Masyarakat Era Digital Dalam Perspektif Studi Risiko Dan Peluang Algoritma Media Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 8(1).

Wulandari 1, Inayah 2, Hamka 3, Kurniawan 4, Izmi 5