

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1 Kesimpulan**

Kehadiran internet dan dalam peradaban hidup manusia sungguh sangat dirasakan efeknya hingga saat ini. Tatanan dunia berubah. Dunia yang semula terasa begitu luas dan jauh kini serasa dalam satu genggam gadget. Segala sesuatu yang dirasa berat menjadi lebih mudah dengan adanya internet. Internet yang awalnya diciptakan dengan intensi militer kemudian mengalami perkembangan pesat dan menjadi kebutuhan dasar yang harus dipenuhi manusia. Internet membuat manusia saling berinteraksi secara global dan terhubung serta terkoneksi dalam jaringan. Kecanggihan internet nyata dalam beragam *platform* aplikasi dan media sosial yang berseliweran di jagat dunia maya. Aplikasi semisal Facebook, Whatsapp, Instagram, Youtube, Twitter sangat digandrungi oleh pengguna jasa internet karena karakteristiknya yang menarik dan mudah diakses dalam jaringan. Media sosial dan beragam aplikasi internet menjadi daya tarik yang membuat banyak orang rela menghabiskan waktu berjam-jam di hadapan layar HP maupun komputer. Di dalamnya orang dapat dengan sesuka hati mengakses apapun, sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya.

Tidak dapat dimungkiri bahwa mayoritas pengguna jasa internet berasal dari golongan kaum muda yang dikenal sebagai generasi milenial. Generasi milenial ini adalah generasi yang sangat melek teknologi karena terlahir dalam kondisi peradaban dunia yang telah mengenal dunia digital atau dunia siber. Generasi milenial adalah mereka yang sedang dalam usia produktif untuk

berkarya dan menghasilkan sesuatu. Tidak heran, generasi milenial sangat akrab dengan dunia digital semisal media sosial dan beragam fiturnya. Mereka dapat dengan sangat kreatif memanfaatkan media digital untuk berkembang. Namun, survey justru membuktikan bahwa penggunaan akses internet malah menjadikan generasi muda, generasi milenial menjadi generasi yang tidak produktif. Generasi milenial dalam penggunaan media digital acap kali melenceng dari hal-hal yang diidealkan. Dalam banyak kasus, generasi milenial menjadi pribadi yang apatis dan mudah terjerumus dengan hal-hal negatif yang mereka peroleh dari internet dan media sosial. Generasi milenial banyak kali tidak kritis dalam menghadapi realita tertentu sehingga mudah ditipu dan menjadi agen pembawa berita palsu.

Ternyata, kemudahan akses internet dan media sosial di satu sisi sangat memberi dampak positif bagi kehidupan manusia, tetapi di sisi lain, malah menjadi bencana yang merugikan manusia. Sebagian orang memanfaatkan jasa internet dan media sosial untuk melakukan tindakan kejahatan di dunia maya demi mencari keuntungan dan memenuhi keinginan pribadi. Dewasa ini kita sering menjumpai kasus-kasus kejahatan dalam dunia maya, dalam jagat siber semisal pornografi, penyebaran hoaks, ujaran kebencian, radikalisme dan terorisme, *cyberbullying* dan lain sebagainya. Kasus-kasus tersebut merupakan penyimpangan yang ditimbulkan karena menyalahgunakan internet. Internet dan media sosial pada dasarnya bersifat netral. Sekarang semuanya tergantung pada manusia sebagai subyek pengguna internet tersebut. Bila intensinya positif, secara otomatis dampak yang ditimbulkan akan positif. Namun, bila internet digunakan dengan maksud yang tidak baik, maka efek yang ditimbulkan pun akan menjadi sangat negatif.

Berhadapan dengan realitas dunia digital yang banyak kali memperlihatkan, gerakan literasi digital menjadi semacam antitesis yang diharapkan mampu mendobrak intensitas penyimpangan penggunaan internet dan media sosial. Literasi digital menjadi sangat urgen untuk digalakkan dewasa ini mengingat banyaknya pengguna internet dan media sosial yang kapan saja dapat terjerumus ke dalam konten-konten negatif serta tujuan yang tidak baik.

Literasi digital sangat urgen untuk dipelajari oleh semua pengguna aktif media terlebih generasi milenial karena dengan literasi digital, setiap orang dilatih untuk menggunakan media sosial secara lebih kritis dan selektif. Dengan literasi digital, para pengguna media digital diharapkan mampu menciptakan pengetahuan dengan cara yang kreatif dan inovatif dari beragam informasi yang mereka akses di dunia maya. Dengan literasi digital masyarakat diharapkan dapat mengakses, memilah dan memahami pelbagai jenis informasi secara kritis dan memanfaatkannya untuk pekerjaan, pendidikan, bisnis maupun untuk membangun hubungan sosial yang baik. Oleh karena itu, literasi digital hendaknya menjadi program masal yang digerakan di seluruh wilayah mulai dari dalam keluarga, di sekolah dan di masyarakat umum.

#### **4.2 Saran**

Literasi digital merupakan program dan agenda yang sangat urgen untuk segera diejawantahkan dalam kehidupan harian masyarakat demi terwujudnya generasi-generasi yang tidak hanya melek teknologi tetapi juga kritis dan selektif menggunakan dan mengolah media digital untuk perkembangan diri dan kebaikan bersama. Untuk itu, berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran kepada sejumlah pribadi dan komunitas sosial bertolak dari strategi literasi digital yang telah penulis jabarkan sebelumnya.

*Pertama*, bagi orangtua. Sebagai agen pertama dan utama dalam keluarga, setiap orangtua hendaknya menyadari pentingnya peranan mereka dalam memberikan pendidikan literasi yang penting bagi anak-anak. Berhadapan dengan kesenjangan generasi dalam pemanfaatan teknologi, orangtua diharapkan untuk tidak menjadi korban yang dibuai oleh kemudahan akses teknologi, tetapi menjadikannya sebagai media pembelajaran sehingga orangtua dapat memberikan pendampingan yang tepat bagi anak-anak mereka. Sikap dan persepsi yang positif terhadap teknologi harus ditanamkan sejak dini pada anak agar mereka pun dapat menggunakan teknologi untuk tujuan-tujuan yang positif dengan mengaplikasikan pola pengasuhan yang tepat. Orangtua juga hendaknya dapat memberikan teladan dalam pemanfaatan media sosial dan internet bagi anak-anak mereka.

*Kedua*, bagi generasi milenial. Sebagai generasi yang melek teknologi, generasi milenial hendaknya dapat memanfaatkan internet dan media sosial untuk tujuan-tujuan yang kreatif, inovatif demi tujuan pencapaian yang positif. Mereka dapat menjadi pribadi-pribadi yang kritis dan selektif dalam memilih dan memilah informasi yang dapat dikonsumsi bagi pengembangan kreativitas dan peningkatan kepercayaan diri. Generasi milenial hendaknya menjadi agen literasi digital bagi diri sendiri dan masyarakat luas demi mewujudkan generasi yang tidak hanya melek teknologi tetapi juga sadar dan kritis terhadap penggunaan media. Dengan demikian, generasi milenial dapat terhindar dari kecenderungan dan ketergantungan terhadap teknologi dan dampak negatif yang diakibatkan dari penggunaan internet dan media sosial.

*Ketiga*, bagi para pendidik dan lembaga kependidikan. Para pendidik bertanggungjawab untuk memberikan pengajaran yang tepat bagi para siswa dalam pemanfaatan *gadget* dan internet. Literasi digital hendaknya menjadi bahan ajar yang dimasukkan dalam kurikulum sekolah sehingga keterampilan memilah, mengomunikasikan, mengevaluasi informasi yang ada di media digital menjadi keterampilan yang dimiliki baik oleh semua pelajar dan para tenaga kependidikan. Selain itu para pendidik, melalui lembaga kependidikan dapat memberi ruang dan memfasilitasi siswa-siswinya untuk mengembangkan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi dan perangkat lunak lainnya.

*Keempat*, bagi masyarakat umum. Literasi digital hendaknya menjadi budaya yang tetap dihidupi dalam masyarakat. Setiap orang perlu menanamkan dalam dirinya bahwa kecerdasan bermedia dengan selalu bersikap kritis dan selektif hendaknya menjadi gaya hidup yang harus terus menerus dibiasakan. Masyarakat kita harus menjadi masyarakat yang cerdas dan melek teknologi sehingga tidak mudah diganggu oleh isu-isu provokatif, hoaks, ujaran kebencian yang dapat memecah belah kerukunan antar masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

### I. Kamus dan Ensiklopedi

Cambridge Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hoax>, diakses pada 25 April 2021.

Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, <https://kbbi.web.id/jejaring>, diakses pada 20 Februari 2021.

Merriam Webster *Online* Dictionary, <https://www.merriamwebster.com/dictionary/hoax?src=search-dict-hed>, diakses pada 25 April 2021.

Wikipedia, The free Encyclopedia, <https://en.wikipedia.org/wiki/Hoax>, diakses pada 25 April 2021.

### II. Buku

Albarran, Alan B., ed. *The Social Media Industries*. New York: Routledge Taylor and Francis Group, 2013.

Ali, Hasanuddin dan Lilik Purwandi. *Millenial Nusantara*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017.

Atmadja, Nengah Bawa dan Luh Putu Sri Ariyani. *Sosiologi Media. Perspektif Teori Kritis*. Depok: Rajawali Press, 2018.

Ayusi, Shiefti Diah. *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta: Kencana, 2016.

Banowo, Agung dan Irawan Eka Praditya. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Batmomolin, Lukas dan Fransisca Hermawan. *Budaya Media: Bagaimana Pesona Media Elektronik Memperdaya Anda*. Ende: Nusa Indah, 2003.

Cross, Michael. *Scene of the Cybercrime, Second Edition*. Burlington: Syngress Publishing, Inc, 2008.

Dijck, José van. *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. New York: Oxford University Press, 2013.

Espinoza, Chip dan Joel Schwarzbart. *Millennials Who Manage*. Penerj. Rena Widyawinata. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.

- Hermawan, Herry. *Literasi Media: Kesadaran dan Analisis*. Yogyakarta: Calpulis, 2017.
- Hiplunudin, Agus. *Politik Era Digiital*. Yogyakarta: Calpulis, 2017.
- Junaedi, Fajar. *Etika Komunikasi di Era Siber*. Depok: Rajawali Pers, 2019.
- Jones, Rodney H. & Christoph A. Hafner. *Understanding Digital Literacies*. London & New York: Routledge, 2012.
- Mauludi, Sahrul. *Socrates Cafe. Bijak, Kritis dan Inspiratif Seputar Dunia & Masyarakat Digital*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2018.
- McKnight, Lee W. dan Joseph P. Bailey. *Internet Economics*. London: Massachusetts Institute of Technologies, 1997.
- Meikle, Graham and Sherman Young. *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012.
- Nasrullah, Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*, cet. III. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017.
- Pristinella, Debri. "Pola Pengasuhan Keluarga Masa Kini", dalam Tim Dosen Fakultas Psikologi Unika Atma Jaya Jakarta, *Mempersiapkan Generasi Milenial Ala Psikologi: Kiat-Kiat Pendidikan Anak bagi Orangtua dan Guru*. Jakarta: Penerbit Buku Kompas, 2018.
- Roesma, Joy dan Nadia Mulya. *Media Sosialita. Eksis Narsis Jadi Daring Darling*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2018.
- Shirky, Clay. *Here Comes Everybody: The Power Organizing without Organizations*. London: Penguin Group, 2008.
- Skinner, Chris. *Manusia Digital: Revolusi 4.0 Melibatkan Semua Orang*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- Wisnuhardana, Alois. *Anak Muda dan Medsos: Memahami Geliat Anak Muda, Media Sosial dan Kepemimpinan Jokowi dalam Ekosistem Digital*. Jakarta: Gramedia, 2018.
- Vivian, John. *Teori Komunikasi Massa, Edisi Kedelapan*. Penerj. Tri Wibowo B. S. Jakarta: Kencana, 2008.
- Yuhefizar, *Sepuluh Jam Menguasai Internet: Teknologi dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008.

### **III. Jurnal, Buletin dan Majalah**

- Astrini, Atik. "Hoax dan Banalitas Kejahatan". *Jurnal Transformasi*, 32:2, 2017.

- Berkup, Sezin Baysal. "Working with Generation X and Y in Z Generation Period: Management of Diferrent Generations in Business Life". *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5:19, 2014.
- Cahyono, Agung Sugeng. "Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia". *Jurnal Publicana*, 9:1, 2016.
- Devaney, Sharon A. "Understanding the Milenial Generation". *Journal of Financial Services Professionals*, 69:6, 2015.
- Firman, Astria, Hans F. Wuwur dan Xaverius Najoan. "Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web". *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*, 5:2, Januari-Maret 2016.
- Hadi, Syamsul. "Faktor-Faktor yang Memengaruhi Layanan Mobile Banking". *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*, 2015.
- Hidayat, Andi. "Metode Pendidikan Islam untuk Generasi Milenial". *Fenomena: Jurnal Penelitian*, 10:1, 2018.
- Kaplan, Andreas M. dan Michael Haenlein. "Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media". *Business Horizons*, 53:1, Januari-Februari 2010.
- Kurnia, Novi dan Santi Indra Astuti. "Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra". *Jurnal Informasi Kajian Ilmu Komunikasi*, 47:2, 2017.
- Nurudin. *Media Sosial: Agama Baru Masyarakat Milenial*. Malang: Intrans Publishing, 2018.
- Pratiwi, Fatma Dian. "Komputer Mediated Communication (CMC) dalam Perspektif Komunikasi Lintas Budaya". *Jurnal Komunikasi Profetik*, 7:1, April 2014.
- Pohan, Hasriel Atieq. "Kepemimpinan di era Milenial Ditinjau dari Aspek Komunikasi". *Jurnal Komunikasi Islam dan Kehumasan*, 3:2, 2019.
- Putra, Yanuar Surya. "Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi". *Among Markati. Journal of Economics and Bussiness*, 9:2, 2017.
- Rastati, Ranny. "Media Literasi bagi *Digital Natives*: Perspektif Generasi Z di Jakarta". *Kwangsan. Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6:1, Juni 2018.
- Sari, Sapta. "Literasi Media pada Generasi Milenial di Era Digital". *Jurnal Professional FIS UNIVED*, 6:2, 2019
- Widayati, Lidya Suryani. "Ujaran Kebencian: Batasan dan Pengertiannya". *Jurnal Info Singkat Bidang Hukum*, 10:6, 2018.

Wijonarko, Eti Sumiati. "Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat dan Sektor Pendidikan pada Saat Pandemi Covid-19". *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3;2, 2020.

Wulandari, Tine Agustin . "Internet dalam Kajian Komunikasi Antarbudaya". *Jurnal Common*, 1:1, 2017.

#### **IV. Manuskrip dan Skripsi**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: TIM GLN Kemendikbud, 2017.

Keta, Kornelius K. F. "Pengaruh Media Sosial terhadap Komunikasi Interpersonal Orangtua dan Remaja". Skripsi, Sekolah Tinggi Filsafat Katolik Ledalero, Maumere, 2018.

#### **V. Internet**

Andani, Muhammad Robit."Mengenal Apa itu Internet of Things dan Contoh Penerapannya". *Sekawan Media*, 23 November 2020. <<https://www.sekawanmedia.co.id/pengertian-internet-of-things/>>, diakses pada 20 Januari 2020.

Burhanudin, Mohamad. "Revolusi kaum Milenial dan Musim semi yang tak Kunjung Tiba". *Kompas.com*, <<https://nasional.kompas.com/read/2016/03/21/09153281/revolusi.kaum.milenial.dan.musim.semi.yang.tak.kunjung.tiba?page=all>>, diakses pada 22 Januari 2021.

Chabibie, Hasan. "Literasi Digital Sebagai Tulang Punggung Pendidikan". *TimesIndonesia.co.id*, <<https://www.timesindonesia.co.id/read/news/140766/literasi-digital-sebagai-tulang-punggung-pendidikan>>, diakses pada 25 April 2021.

"Generasi Milenial akan Dominasi Indonesia". <<https://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/trend/16/03/04/o3hzva384-2020-generasi-milenial-akan-dominasi-indonesia>>, diakses pada 10 September 2020.

Jatmiko, Leo Dwi. "APJII: 196,7 Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet". *Bisnis.com*, 10 November 2020. <<https://teknologi.bisnis.com/read/20201110/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>>, diakses pada 10 Januari 2021.

"Memahami Sejarah Label Generasi *Baby boomers* Gen X dan Gen Y". <<https://thread.zalora.co.id/memahami-sejarah-label-generasi-baby-boomers-gen-x-gen-y-dan-gen-z-18aeca12146>>, diakses pada 15 Januari 2020.



“Mengenal Apa itu Malware Serta Cara Mengatasi/Menghindari”, *Idcloudhost.com*, <<https://idcloudhost.com/mengenal-apa-itu-malware-serta-cara-mengatasi-menghindari/>>, diakses pada 4 April 2021.

“Mengenal Generasi Millennial”. <[https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media)>, diakses pada 10 September 2020.

Sabila, Raras. “Sejarah Internet di Dunia dan Indonesia”. *Kompasiana.com*, 28 September 2017. <[https://www.kompasiana.com/sabil\\_28/59cbe292d0e3ed36662a0362/sejarah-internet-di-dunia-dan-indonesia](https://www.kompasiana.com/sabil_28/59cbe292d0e3ed36662a0362/sejarah-internet-di-dunia-dan-indonesia)>, diakses pada 18 Desember 2020.

Umar, Sholeh. “Deteksi Malicious Code Javascript Pada Browser Internet”, <<http://repo.pens.ac.id/551/1/942.pdf>>, diakses pada 10 April 2021.

*Wikipedia*. “Internet”, <<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>>, diakses pada 5 Januari 2021.