

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah mengubah peradaban manusia secara global menuju ke era digital. Perkembangan teknologi yang pesat ini mulai meniadakan batas-batas di dunia atau disebut dengan dunia tanpa batas (*borderless world*) dan mempercepat transformasi digital, sehingga menciptakan perubahan yang signifikan bagi kehidupan sosial masyarakat (Utama, Rizana, & Susanty, 2021). Selain membawa perubahan sosial, era digital juga memberikan beragam manfaat baik positif maupun negatif dalam aspek-aspek kehidupan manusia, khususnya kemudahan dalam komunikasi dan mengakses informasi, dimana seseorang dapat mengakses informasi tanpa dibatasi ruang dan waktu (Utama et al., 2021). Tidak hanya mengakses suatu informasi, kini masyarakat mulai dari kalangan muda hingga lansia dengan mudah menyebarkan informasi untuk dikonsumsi oleh publik.

Era digital tidak terlepas dari adanya internet, gadget, komputer dan pertumbuhan perangkat lunak lainnya. Kehadiran internet di era digital diharapkan dapat memberikan dampak yang beradab bagi masyarakat. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa dampak tersebut kembali lagi pada cara dan tujuan dari penggunaan internet itu sendiri (Restianty, 2018). Maka dari

itu, faktanya internet tidak hanya menghadirkan dampak positif dalam bermasyarakat, juga dampak negatif. Salah satu dampak positif dari kehadiran internet di antaranya digunakan sebagai sarana pembelajaran. Sedangkan dampak negatifnya yaitu memudahkan seseorang untuk melakukan propaganda, intimidasi, memecah belah SARA, terorisme, dan lain sebagainya. Sama halnya dengan gadget, internet dan gadget menjadi fasilitas bagi seseorang untuk mendapatkan informasi di mana setiap orang menerima informasi dalam jumlah yang tidak terhitung banyaknya dan tidak terkontrol (Restianty, 2018). Akibatnya, kemahiran masyarakat dalam memilih dan memilah informasi terutama di kalangan lansia menjadi hal yang terpenting di era digital ini. Kemahiran tersebut bersifat mendesak karena perkembangan teknologi informasi tidak akan berhenti dan akan terus berkembang yang disertai dengan gaya komunikasi baru (Restianty, 2018).

Perkembangan digital di Indonesia semakin pesat hingga seluruh bidang dalam tatanan kehidupan bermasyarakat telah memanfaatkan teknologi digital. Negara Indonesia dinobatkan sebagai salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbanyak di dunia (Sulianta, 2020). Sebelumnya, pada tahun 2003 masyarakat Indonesia sudah mulai menjadi pengguna internet dan semakin bertambah banyak di tahun berikutnya. Melansir dari riset yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Pusat Kajian Komunikasi (Puskakom) di Universitas Indonesia, diketahui bahwa pada awal tahun 2015 pengguna internet menyentuh 88.1 juta orang.

Kemudian, survei ini dilanjutkan oleh APJJI di tahun 2017 yang mana tercatat sebanyak 143 juta jiwa dari 262 juta jiwa penduduk Indonesia merupakan pengguna internet aktif di Indonesia. Usia para pengguna internet terdiri dari anak-anak, remaja, hingga lansia, dan bahkan sebesar 5,45% pengguna internet aktif di Indonesia merupakan kalangan masyarakat yang tidak bersekolah (Sulianta, 2020). Pada tahun 2021-2022, APJJI melaporkan pengguna internet aktif di dalam negeri telah mencapai 210,03 juta jiwa, meningkat 6,78% dibandingkan tahun sebelumnya. Beranjak dari angka tersebut, tingkat penetrasi internet di Indonesia menyentuh 77,02%. Kelompok usia yang mendominasi berada di rentang 13-18 tahun dengan persentase 99,16%. Kemudian diikuti kelompok usia 19-34 tahun sebesar 98,64%, usia 35-54 tahun sebesar 87,30%, dan 55 tahun ke atas sebesar 51,73% (Bayu, 2022).

Melihat data di atas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat di Indonesia telah terpapar oleh era digital. Perlu disadari perkembangan dunia digital memiliki tantangan yang harus dihadapi, sebagaimana yang dituliskan di atas. Saat ini, orang-orang mampu menghabiskan waktu 5 jam per harinya untuk mengakses internet melalui gadget, komputer, atau perangkat lainnya (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Tingginya intensitas penggunaan internet tentu mendatangkan berbagai dampak positif maupun negatif bagi berbagai kalangan usia, baik anak-anak hingga lansia. Beberapa hal negatif yang beredar di internet, di antaranya berita atau informasi hoaks,

ujaran kebencian, dan intoleransi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Dampak dari salah satu hal negatif yaitu berita atau informasi hoaks, apabila konten tersebut disebarluaskan secara berulang, maka diyakini sebagai informasi yang penting dan benar atau disebut *post truth* (kondisi pasca kebenaran) (Sulianta, 2020). Selain itu, dengan adanya jejaring sosial yang memungkinkan kita untuk saling terhubung satu sama lain dari belahan dunia manapun, menjadikan internet sebagai kebutuhan pokok masyarakat kini (Wuriyanti & Febriana, 2022). Beranjak dari itu, di abad ke-21 masyarakat perlu dibekali kompetensi digital karena dampak dari hal-hal negatif merupakan tantangan besar bagi masyarakat khususnya kalangan anak-anak dan lansia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Kompetensi digital berkaitan dengan wawasan dan nalar berpikir kritis manusia untuk merumuskan kebenaran sejati. Proses membangun pola pikir kritis, manusia memulai dengan cara bercermin pada diri sendiri dan melakukan evaluasi terhadap informasi-informasi yang berserakan di sekitar. Adanya pola pikir kritis, masyarakat akan terhindar dari pemikiran praktis yang mana hanya menerima informasi secara cuma-cuma tanpa menyadari kebenarannya (Kurniawaty, Hadian, & Faiz, 2022). Alhasil, masyarakat tidak akan termakan informasi hoaks. Tanpa disadari, saat ini manusia telah menjadi budak dari teknologi dan kondisi ini akan berkembang dari hari ke hari serta berdampak pada perubahan pemikiran, tindakan, sosial budaya dan pedoman nilai moral manusia (Kurniawaty et al., 2022). Terlebih lagi, hasil

penelitian dari Islam dkk., (Islam et al., 2020) membuktikan bahwa negara Indonesia merupakan salah satu negara yang paling banyak dengan berita-berita tidak jelas atau kebenaran akan berita tersebut belum jelas. Maka dari itu, kompetensi digital atau literasi digital merupakan hal terpenting untuk mengimbangi perkembangan teknologi digital yang semakin pesat.

Literasi digital ditujukan pada setiap individu tanpa terkecuali karena menjadi kunci utama untuk hidup di era yang serba digital ini. Literasi digital dapat dianggap sama pentingnya dengan membaca, menulis, dan disiplin ilmu lainnya. Masyarakat seharusnya menggunakan teknologi dengan bertanggung jawab (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Akan tetapi, akibat kemudahan dalam mengakses teknologi digital, masyarakat sulit untuk mengontrol dan menciptakan pola pikir yang berbeda dibandingkan era sebelumnya. Dunia digital semakin dipenuhi konten-konten yang negatif dan juga disertai praktik-praktik penipuan. Maka dari itu, literasi digital sangat dibutuhkan dan menjadi sebuah urgensi untuk menghasilkan dan menjaga ekosistem digital yang sehat serta aman bagi masyarakat terutama kalangan lansia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Dengan adanya literasi digital, masyarakat menjadi lebih kritis atas informasi-informasi yang bertebaran. Mereka akan memahami pesan dan berkomunikasi secara efektif, menciptakan, kolaborasi, dan mengoperasikan sesuai aturan, etika dan moral. Tidak hanya itu, masyarakat juga mampu mengetahui secara sadar dampak positif dan negatif dari penggunaan

teknologi. Keberhasilan membangun literasi digital tidak terlepas dari peran aktif masyarakat. Apabila hanya sebagian masyarakat yang berpartisipasi, maka rantai kejahatan di dunia maya tidak akan berhenti dan akan terus meresahkan masyarakat (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Pada umumnya, dalam proses membangun literasi digital lebih fokus pada generasi muda khususnya anak-anak atau yang disebut dengan *digital natives*. Hal ini dikarenakan pengguna internet terbesar di Indonesia ialah kelompok usia 13-18 tahun dengan persentase 99,16%. *Digital natives* adalah sebutan untuk anak-anak yang lahir di era digital dan dipenuhi oleh aktivitas penggunaan teknologi komunikasi dan informasi (Prasetyo, 2016). Istilah ini dikenalkan oleh Mark Prensky dan melekat pada anak-anak generasi millennial yang lahir pada rentang tahun 1981-2000. Optimalisasi literasi digital pada generasi ini, diyakini akan meningkatkan nilai sumber daya manusia dan mencegah terjadinya *irreversible damage* dan potensi yang disia-siakan. Maka dari itu, para akademisi dan pendidik secara terus-menerus menargetkan *digital natives* dalam gerakan literasi digital (Prasetyo, 2016).

Melansir dari Kominfo (Kominfo, 2022) bahwa indeks literasi digital Indonesia berada pada tahap sedang yang mencapai skor 3,49. Sebelumnya pada tahun 2020, indeks literasi digital Indonesia berada pada skor 3,46. Tingkat literasi digital Indonesia semakin membaik melihat dari data yang disajikan oleh Kominfo. Jika dijabarkan berdasarkan kelompok generasi, maka diketahui bahwa generasi Z (13-22 tahun) sebanyak 60 persen

responden memiliki indeks literasi digital tertinggi. Kemudian, disusul oleh generasi Y (23-38 tahun) dengan persentase 54 persen, generasi X (39-54 tahun) sebanyak 39 persen, dan *baby Boomers* (55-70 tahun) sebanyak 28 persen (Delphia, 2022). Merujuk pada data tersebut, maka dapat disimpulkan adanya kesenjangan di antara kelompok usia, dimana tingkat literasi digital *baby boomers* masih rendah atau tertinggal jauh dibandingkan generasi lainnya. Oleh sebab itu, seharusnya *baby boomers* atau kelompok lansia mendapatkan perhatian lebih terkait peningkatan literasi digital.

Selain indeks literasi digital yang masih rendah, dalam beberapa penelitian ditemukan bahwa kelompok lansia dan pra-lansia merupakan kelompok yang paling sering menyebarkan informasi hoaks, terutama di grup keluarga. Melihat kecenderungan tersebut, kelompok lansia dan pra-lansia membutuhkan pendekatan khusus untuk penyesuaian teknis dan konten (Darubekti, Syaifullah, & Handayani, 2022). Menurut penelitian dari Rasi, Vuojärvi, & Rivinen (Rasi, Vuojärvi, & Rivinen, 2021), penduduk lansia merupakan target utama dalam hal literasi media. Walaupun proporsinya kecil, kelompok ini tidak boleh diabaikan dikarenakan terdapat beragam manfaat yang jarang diperhatikan. Salah satunya peningkatan kualitas hidup populasi lansia, dengan kemampuan literasi digital yang memadai, mereka dengan mudah dapat mengakses layanan kesehatan tanpa harus bergantung pada generasi yang lebih muda (Darubekti et al., 2022).

Secara umum, generasi muda diyakini memiliki kompetensi yang lebih tinggi dalam hal penggunaan teknologi dibandingkan orang tua. Keyakinan tersebut tidak terlepas dari sebutan *digital natives* yang melekat pada generasi muda, di mana mereka tumbuh bersama teknologi digital bahkan sejak lahir, media digital dan internet sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka (Nikou, Brännback, & Widén, 2020). Tidak heran jika mereka dikenal sebagai penghasil informasi dan konten digital. Sedangkan generasi tahun 1980 ke belakang disebut sebagai *digital immigrants*. Studi sebelumnya yang dicantumkan oleh Nikou, Brännback, dan Widén, menunjukkan bahwa ada kesenjangan antara *digital natives* dan *digital immigrants* dalam hal kompetensi literasi digital. *Digital natives* secara inheren memiliki keterampilan digital, sedangkan *digital immigrants* membutuhkan waktu untuk belajar dan memperoleh keterampilan tersebut (Nikou et al., 2020).

Kemudian, pada kelompok lansia terdapat beberapa kendala yang paling marak terjadi, pertama yaitu sulit membedakan informasi yang akurat dengan informasi yang tidak jelas sumbernya, sehingga para lansia sering terjebak dalam berita palsu. Kedua adalah kelompok lansia masih asing dengan teknologi digital atau disebut gagap teknologi (GapTek), yang menyebabkan para lansia tidak mampu memaksimalkan penggunaan teknologi digital. Terakhir adalah kehilangan data privasi yang mana kelompok lansia rentan untuk ditipu atau menjadi target kriminalitas lainnya

(Darubekti et al., 2022). Sebagaimana yang sudah dijelaskan sebelumnya dan data-data yang telah dipaparkan di atas, terlihat bahwa adanya urgensi dalam membangun literasi digital di kalangan lansia, alih-alih fokus pada generasi yang lebih muda. Oleh sebab itu, kemampuan literasi digital di kalangan lansia menjadi fokus penelitian ini.

Terdapat berbagai gagasan terkait kompetensi literasi digital, baik dari komunitas maupun instansi pemerintah Indonesia. Peneliti menggunakan gagasan yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi Informatika Siberkreasi dan Deloitte, dikarenakan merupakan gagasan terbaru dan telah merangkum berbagai gagasan literasi digital lainnya (Monggilo, 2021). Kompetensi literasi digital berdasarkan Kementerian Komunikasi Informatika Siberkreasi dan Deloitte terbagi menjadi empat area kompetensi, yaitu *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*. Penelitian ini peneliti fokus pada dua area yaitu *digital skills* dan *digital safety* karena kedua aspek ini berada pada area ‘*single*’ yang berarti kapasitas individu terkait kemampuan literasi digital yang diperlukan untuk menjadikan dirinya sebagai bagian dari masyarakat kolektif/*societal*. Maka dari itu, kedua aspek ini merupakan kemampuan yang diperlukan sebelum memahami *digital culture* dan *digital ethics* (Monggilo, 2021).

Berangkat dari permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan adanya program yang bernama Tular Nalar. Tular Nalar merupakan salah satu program yang diusung oleh Mafindo (Masyarakat Anti

Fitnah Indonesia), MAARIF, dan Love Frankie. Program ini berbasis online yang memiliki komitmen untuk melawan hoaks di era digital dan melatih pola pikir kritis dengan menyajikan berbagai pembelajaran interaktif. Ketiga lembaga yang mengusung Tular Nalar memiliki tujuan yang sama yaitu memberdayakan masyarakat Indonesia dalam upaya peningkatan literasi digital di era digital (TularNalar, 2023).

Salah satu aktivitas dari Tular Nalar yaitu menyelenggarakan program Akademi Digital Lansia yang ditujukan pada komunitas lanjut usia di seluruh Indonesia, yang beberapa di antaranya ada Yogyakarta, Sulawesi Tengah, Jawa Timur, dan provinsi lainnya. Tujuan dari aktivitas program ini adalah menurunkan kasus hoaks dan modus penipuan digital yang menimpa kelompok lanjut usia. Melalui aktivitas program ini, diharapkan para lansia memiliki kemampuan literasi digital yang mumpuni agar terhindar dari kriminalitas digital (KompasTV Dewata, 2022). Kelompok lansia yang telah mendapatkan pembelajaran dari program Akademi Digital Lansia merupakan subjek penelitian ini, dikarenakan peneliti ingin mengetahui kondisi pemahaman literasi digital di kalangan lansia. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Keterampilan Komunikasi Para Lansia di Yogyakarta terkait Literasi Digital Aspek *Digital Skills* dan *Digital Safety* Pasca Program Akademi Digital Lansia Tular Nalar 2022”.

Penelitian sebelumnya yang serupa telah banyak dilakukan, pertama adalah penelitian Thi Xuan Hoa Nguyen dkk. (Nguyen et al., 2022) tentang

Elderly People's Adaptation to the Evolving Digital Society: A Case Study in Vietnam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Vietnam berada pada periode penuaan populasi, tetapi tidak ada penelitian yang menargetkan kelompok lansia dalam proses membangun masyarakat digital. Sehingga lembaga pemerintah perlu mengadopsi sikap yang baru terhadap lansia dan mencari kebijakan yang tepat untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital mereka serta memfasilitasi inklusi digital di kalangan lansia. Penelitian kedua dilakukan oleh Winne Wardiani dan Rini Anisyahrini (Wardiani & Anisyahrini, 2022) dengan tajuk Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Dalam Upaya Pencegahan Paparan Berita Hoax di Masa Pandemi Covid-19 Pada Kelompok Lansia di Kelurahan Cinunuk. Melalui penelitian tersebut, diperoleh bahwasanya program Pengabdian Kepada Masyarakat memberikan banyak dampak positif pada mitra, mulai dari literasi digital di media sosial hingga keterampilan penggunaan teknologi digital. Akan tetapi, terdapat catatan yang mana peningkatan literasi digital pada kelompok lansia khususnya terkait bimbingan teknis harus dilakukan lebih intensif. Penelitian lainnya milik Elizabeth Vidal (Vidal, 2019) tentang *Digital Literacy Program: reducing the Digital Gap of the Elderly: Experiences and Lessons Learned.* Melalui program literasi digital tersebut, para lansia memiliki pengalaman dan kemampuan digital yang memadai untuk berada di dalam komunitas ekonomi aktif. Mereka mampu untuk mengirimkan konten dan memasukkan data untuk perusahaan. Maka hasil yang didapatkan bahwa kelompok lansia masih dapat

diandalkan walau tidak sefasih generasi muda mengoperasikan teknologi digital.

Ketiga penelitian sebelumnya memiliki perbedaan, di antaranya pada penelitian pertama hanya mengukur kondisi literasi digital di Vietnam dalam ruang lingkup yang kecil, sedangkan penelitian kedua berfokus pada dampak dari program yang mereka rancang dan tidak melakukan pengukuran secara jangka pandang terhadap kondisi literasi digital para lansia. Sama halnya dengan penelitian ketiga, berfokus pada dampak dari program yang mereka rancang dan orientasinya pada kemampuan mereka dalam mengoperasikan teknologi digital. Pada penelitian ini, peneliti fokus pada kondisi literasi digital kelompok lansia setelah mendapatkan program pemberdayaan Tular Nalar yaitu program Akademi Digital Lansia. Peneliti juga memberikan sudut pandang baru kepada penyelenggara Tular Nalar terkait kemampuan literasi digital kelompok lansia. Beranjak dari permasalahan, peneliti merumuskan “Bagaimana keterampilan komunikasi para lansia di Yogyakarta terkait literasi digital aspek *digital skills* dan *digital safety* pasca program akademi digital lansia Tular Nalar 2022?”.

B. Rumusan Masalah

“Bagaimana keterampilan komunikasi para lansia di Yogyakarta terkait literasi digital aspek *digital skills* dan *digital safety* pasca program akademi digital lansia Tular Nalar 2022?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterampilan komunikasi para lansia di Yogyakarta terkait literasi digital aspek *digital skills* dan *digital safety* pasca program akademi digital lansia Tular Nalar 2022.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Akademis

Secara akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti dan mengkaji lebih lanjut tentang literasi digital khususnya pada kelompok lansia.

2. Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sudut pandang baru dan bahan evaluasi bagi tim Tular Nalar untuk meningkatkan kompetensi literasi digital pada kelompok lansia di Indonesia.

E. Kerangka Teori

Penelitian ini ingin meneliti kemampuan literasi digital para lansia di Yogyakarta pasca program Akademi Digital Lansia Tular Nalar yang berpotensi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi. Teori-teori yang digunakan adalah keterampilan komunikasi, literasi digital, dan pemberdayaan literasi digital. Fungsi keterampilan komunikasi untuk melihat *effect* dari

kemampuan literasi digital para lansia. Fungsi literasi digital sebagai pondasi para lansia dalam penggunaan teknologi komunikasi dan informasi, yang digunakan untuk melihat bagaimana hasil pembelajaran para lansia di Yogyakarta pasca program Akademi Digital Lansia Tular Nalar. Kemudian pemberdayaan literasi digital digunakan untuk melihat proses pembentukan atau materi-materi yang diberikan melalui program Akademi Digital Lansia Tular Nalar yang berkaitan dengan kemampuan literasi digital para lansia terutama pada aspek *digital skills* dan *digital safety*.

1. Keterampilan Komunikasi

Keterampilan komunikasi berasal dari kata keterampilan dan komunikasi. Keterampilan didefinisikan sebagai hasil pelatihan dan pengalaman yang menjadikan seseorang berkemampuan untuk melakukan suatu tugas (Mulyaningrum, 2020). Menurut Hovland ilmu komunikasi adalah proses penyampaian informasi yang secara tegas disesuaikan dengan asas-asas serta pembentukan pendapat dan sikap (Suryanti & Mudjijanti, 2020). Menurut Cangara (Mulyaningrum, 2020), keterampilan komunikasi merupakan kecakapan seseorang dalam menyebarkan suatu pesan kepada khalayak. Menurut Nevizond Chatab (Mulyaningrum, 2020), keterampilan komunikasi merupakan kecakapan seseorang dalam membangun hubungan atau relasi melalui saluran komunikasi manusia atau media, sehingga pesan atau informasi yang disampaikan oleh

komunikasikan dapat dipahami dengan baik. Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan yang perlu dipelajari dan dilatih (Mulyaningrum, 2020). Melansir Djoko Purwanto, keterampilan komunikasi terbagi menjadi tiga jenis, yaitu keterampilan komunikasi lisan, keterampilan komunikasi tulisan, dan keterampilan komunikasi visual (Mulyaningrum, 2020).

Keterampilan komunikasi lisan (Mulyaningrum, 2020) merupakan kecakapan seseorang ketika berkomunikasi secara langsung yang secara bersamaan mendapatkan umpan balik seperti wawancara kerja, seminar, dan presentasi. Kemudian, keterampilan komunikasi tulisan (Mulyaningrum, 2020) merupakan kecakapan seseorang dalam menyampaikan pesan-pesan secara tertulis seperti bentuk memo, surat, proposal, dan postingan di media online lainnya. Keterampilan komunikasi tulisan memberikan kelebihan bagi penulis untuk merencanakan dan mengendalikan pesan-pesan yang dibuat. Terakhir, keterampilan komunikasi visual (Mulyaningrum, 2020) merupakan kecakapan seseorang dalam menyampaikan pesan-pesan dalam bentuk visual seperti ilustrasi, tipografi, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, keterampilan komunikasi yang dimaksud mengarah pada keterampilan komunikasi tertulis dikarenakan berkaitan dengan kemampuan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi yang secara keseluruhan penyampaian informasi dilakukan secara tertulis melalui media online.

2. Literasi Digital

Gagasan literasi digital telah ada sejak tahun 1980-an yang pada awalnya diperkenalkan sebagai *computer literacy*. Namun, pada saat itu *computer literacy* dimunculkan sebagai keterampilan fungsional atau minimal pengguna dapat mengoperasikan perangkat lunak dan pencarian informasi dasar secara efektif (Buckingham, 2015). Literasi digital berasal dari dua istilah digital dan literasi. Awalnya literasi digital berfokus pada keterampilan digital dan komputer, dan seiring waktu berjalan mulai bergeser ke jaringan internet dan media sosial. Literasi digital berbeda dengan literasi komputer dan keterampilan digital. Literasi komputer hanya mengacu pada pengetahuan dan kemampuan dalam menggunakan komputer. Keterampilan digital merupakan istilah kontemporer dan terbatas pada kemampuan praktis dalam menggunakan perangkat digital. Sedangkan literasi digital mencakup pengetahuan, keterampilan, dan perilaku dalam menggunakan perangkat digital secara efektif yang bertujuan untuk komunikasi, ekspresi, kolaborasi, dan advokasi (Gomathy, 2018).

Istilah literasi digital muncul pada tahun 1997 diperkenalkan oleh Paul Gilster dalam buku *Digital Literacy* (Shopova, 2014). Buku tersebut menekankan definisinya berfokus pada kemampuan untuk memahami, menghargai, dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari komputer. Gilster menegaskan bahwa konsep literasi digital tidak hanya

sekedar kemampuan untuk membaca, melainkan mengetahui makna dan memahaminya (Shopova, 2014). Gagasan Gilster berfokus pada penguasaan ide atau '*mastering ideas, not keystrokes*', yang memisahkan pendekatan alternatif yang hanya berfokus pada teknologi (Leaning, 2019). Lebih lanjut, fokus literasi digital mulai beragam dan akibatnya perlu dihubungkan dengan topik literasi yang lebih luas, salah satunya berkaitan dengan teori sosial. Oleh karena itu, muncul pendekatan yang mendefinisikan literasi digital adalah aspek literasi yang secara eksplisit mempertimbangkan praktik-praktik pembentukan makna yang dapat dilacak dengan menggunakan teknologi digital (Leaning, 2019).

Menurut Martin (Naufal, 2021) literasi digital merupakan hasil gabungan dari literasi informasi, komputer, visual, dan komunikasi. Seiring berjalannya waktu, beberapa tahun terakhir konteks literasi digital semakin melebar, tidak hanya keterampilan fungsional, tetapi mencakup kemampuan seseorang dalam membandingkan berbagai sumber, memilah dokumen yang otoritatif, dan memilah yang relevan dari yang tidak relevan (Buckingham, 2015). Menurut Fu (Reddy, Sharma, & Chaudhary, 2020) literasi digital adalah seperangkat keterampilan untuk memanfaatkan perangkat digital yang diperlukan oleh masyarakat abad 21 dalam meraih tujuan masing-masing. Secara sederhana, literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami informasi yang berasal dari berbagai sumber dan menyajikan informasi melalui internet

atau media digital (Pangrazio, Godhe, & Ledesma, 2020). Jones dan Hafner (Pangrazio et al., 2020) mendefinisikan literasi digital dengan cara menghubungkan keterampilan yang dibutuhkan untuk menggunakan dan sekaligus mengkritik teknologi digital dalam konteks penggunaannya. Maka dari itu, literasi digital tidak sekedar penggunaan perangkat digital secara fungsional, tetapi kemampuan untuk terlibat dalam praktik sosial secara kreatif, untuk mengasumsikan identitas sosial yang sesuai, dan untuk membentuk serta memelihara berbagai hubungan sosial (Pangrazio et al., 2020). Kemudian, dengan adanya literasi digital diharapkan dapat menjadi pondasi untuk pemecahan masalah, membangun pengetahuan baru melalui teknologi dan media secara kritis, kreatif, fleksibel, dan etis (Shopova, 2014).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, literasi digital fokus pada kecakapan individu yang mencakup keterampilan dan pengetahuan saat melakukan mediasi media digital secara produktif. Aspek terpenting dalam literasi digital adalah individu berpikir kritis ketika diterpa informasi, mampu merangkai informasi secara kreatif menjadi satu kesatuan yang utuh, dan masyarakat mampu melihat manfaat serta relevansi dari informasi yang diberitakan oleh media (kesadaran media) (Chrisdina, Stellarosa, & Hersinta, 2021). Beranjak dari itu, muncul beragam gagasan terkait kompetensi literasi digital mulai bermunculan, baik dari komunitas maupun instansi pemerintah di Indonesia. Beberapa

organisasi di antaranya Jaringan Pegiat literasi Digital (Japelidi) pada tahun 2018, Tular Nalar tahun 2020, Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN) tahun 2020, dan yang terbaru dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi & Deloitte tahun 2020 (Monggilo, 2021). Pada penelitian ini menggunakan gagasan yang disajikan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Siberkreasi dan Deloitte, dikarenakan gagasan tersebut terbaru dan telah merangkum dari gagasan organisasi yang disebutkan sebelumnya (Monggilo, 2021).

Terdapat empat area kompetensi yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi dan Deloitte, yakni (Monggilo, 2021):



Gambar 1. 1. Literasi Digital Kementerian Komunikasi dan Informatika, Japelidi & Siberkreasi

a. *Digital Skills*

Digital Skills adalah keahlian seseorang dalam mengetahui, memahami, dan memakai perangkat keras dan lunak serta sistem operasi digital. *Digital Skills* merupakan dasar dari keterampilan literasi digital seseorang dan terletak pada domain 'single - informal'. Arti dari *single - informal* ialah kapasitas individu terkait kemampuan literasi digital yang diperlukan untuk menjadikan dirinya sebagai bagian dari masyarakat kolektif/*societal* dan ruang pendekatannya bersifat cair dan fleksibel serta menekankan individu sebagai sebuah kelompok komunitas. Area *digital skills* dibagi menjadi empat segmen dasar, yakni (Monggilo, 2021):

- 1) Pengetahuan dasar yang mencakup lanskap digital - internet dan dunia maya

Pengetahuan dasar ini terdiri dari pengetahuan dan pemahaman akan jenis-jenis perangkat keras dan lunak.

- 2) Pengetahuan dasar terkait mesin pencarian informasi, teknis penggunaan, dan pemilihan data

Pengetahuan dasar kedua ini mencakup wawasan tentang jenis-jenis mesin penarian informasi, cara penggunaan, dan memilah data; wawasan tentang cara mengakses dan memilah data di mesin pencarian informasi; dan pemahaman akan jenis-jenis mesin pencarian informasi beserta kegunaannya.

3) Pengetahuan dasar terkait aplikasi komunikasi dan media sosial

Pada pengetahuan dasar ketiga ini terdiri dari wawasan tentang jenis-jenis aplikasi komunikasi dan media sosial, cara menggunakan aplikasi komunikasi dan media sosial, dan fitur-fitur yang ada di aplikasi komunikasi dan media sosial.

4) Pengetahuan dasar terkait aplikasi *E-Wallet*, lokapasar, dan transaksi digital

Pengetahuan dasar terakhir ini menitikberatkan pada wawasan individu mengenai jenis-jenis *E-Wallet*, lokapasar, dan transaksi digital; cara menggunakan *E-Wallet*, lokapasar, dan transaksi digital; dan paham akan fitur-fitur yang terdapat dalam *E-Wallet*, lokapasar, dan transaksi digital.

Keempat dasar ini akan membantu masyarakat untuk mencapai area *digital skills*. Tujuan dari pencapaian ini adalah terhindarnya serangan siber sehingga operasional sistem digital tidak akan terganggu secara teknis dan tatanan sosial di dunia nyata tidak akan terpengaruh oleh rekayasa informasi. Tentunya dunia digital dan dunia nyata menjadi aman dan nyaman untuk dihuni oleh masyarakat. Selain itu, keempat dasar ini merupakan pemahaman mendasar yang ideal bagi kelompok anak, perempuan, dan lanjut usia (Monggilo, 2021).

b. *Digital Culture*

Digital culture merupakan keahlian seseorang dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika. Pada gambar di atas, *digital culture* diposisikan pada domain ‘kolektif - formal’, yang menunjukkan bahwa kecakapan digital seseorang memiliki peran untuk berpartisipasi dalam ruang negara yang berkaitan dengan hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya (Astuti et al., 2021). Maka dari itu, *digital culture* dipandang sebagai wujud kewarganegaraan digital dalam ranah keindonesiaan. Area *digital culture* menekankan pada nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam penggunaan teknologi digital, terutama berkomunikasi antar sesama manusia (Astuti et al., 2021). Dalam area *digital culture* dibagi menjadi beberapa segmen dasar, antara lain(Astuti et al., 2021):

- 1) Pengetahuan dasar mengenai nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika sebagai acuan kompetensi digital dalam kehidupan berbudaya, berbangsa, dan bernegara.
- 2) Digitalisasi Kebudayaan dengan Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi
- 3) Pengetahuan dasar terkait perilaku cinta produk dalam negeri dan aktivitas produktif lainnya.
- 4) *Digital Rights*

Digital culture diharapkan mampu membangun *mindfulness communication* dengan berpegang teguh pada nilai-nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika, sehingga stereotip dan pandangan negatif dapat berkurang dan kemampuan literasi media khususnya di ranah budaya digital turut meningkat. Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dipercaya dapat dijadikan rujukan untuk mengelola konflik antarbudaya di media sosial (Kurnia et al., 2021).

c. *Digital Ethics*

Etika kontemporer adalah etika yang diberlakukan pada media elektronik dan *online* menyangkut tingkah laku dan budaya yang berkembang akibat teknologi yang mendukung adanya globalisasi sosial budaya (Kusumastuti et al., 2021). Pada poin ini, etika menyangkut kesadaran, tanggung jawab, integritas (kejujuran), dan kebajikan. Etika tersebut digunakan dalam mengelola, interaksi, partisipasi, kolaborasi, dan transaksi elektronik dan *online*. *Digital ethics* adalah kapasitas seseorang dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) di kehidupan sehari-hari (Kusumastuti et al., 2021). Beranjak dari itu, *digital ethics* menjadi panduan bagi masyarakat untuk berperilaku di ruang digital dan terletak di domain 'kolektif-informal' (Kusumastuti et al., 2021).

Area *digital ethics* terbagi menjadi beberapa segmen, yakni (Kusumastuti et al., 2021):

- 1) Etika Berinternet (*Netiquette*)
- 2) Pengetahuan dasar terkait informasi yang terindikasi sebagai hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan, dan konten negatif lainnya
- 3) Pengetahuan dasar terkait cara berinteraksi, berpartisipasi, dan berkolaborasi di ranah digital sesuai dengan peraturan dan kaidah etika digital yang berlaku
- 4) Pengetahuan dasar terkait cara berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ranah digital sesuai dengan peraturan yang berlaku

Tujuan dari *digital ethics* ialah masyarakat memiliki wawasan tentang ruang lingkup etika digital, sadar untuk menjadikan etika digital sebagai acuan dalam bermedia sosial, dan menjauhi tindakan-tindakan yang tidak etis (Kusumastuti et al., 2021). Namun faktanya, saat ini masih banyak tantangan yang perlu dihadapi untuk mencapai *digital ethics*. Pertama setiap generasi menunjukkan perilaku yang berbeda dalam kecakapan digital. Selain perilaku yang berbeda, budaya di setiap generasi berbeda pula, yang disebabkan adanya perbedaan etiket antara luring dan daring. Kedua adalah konten negatif di media digital masih merajarela dan belum disikapi secara pantas

oleh netizen Indonesia. Hal ini didukung oleh adanya laporan dari Digital Incivility Index 2021 yang menampilkan negara Indonesia menduduki peringkat teratas terkait ketidaksopanan netizen di Kawasan Asia Tenggara (Kurnia et al., 2021).

d. *Digital Safety*

Aktivitas masyarakat yang semakin tinggi dalam mengakses layanan di internet membuat masyarakat lebih berdaya dan medatangkan potensi buruk. Meskipun para penyedia layanan telah mengaktifkan fitur keamanan digital yang tinggi, tidak menutupkemungkinan adanya celah untuk oknum melakukan pencurian data digital dari sisi pengguna (Adikara et al., 2021). Kasus yang sering menimpa masyarakat terkait keamanan digital yaitu penipuan dan pencurian data pribadi pada berbagai *platform* layanan digital. Persoalan keamanan digital mulai mencuat sejak lahirnya internet dan semakin rumit akibat interaksi digital saat melibatkan berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Anak-anak dan kalangan lansia merupakan golongan yang paling rawan karena psikis yang belum matang dalam menggunakan media digital (Adikara et al., 2021). *Digital safety* adalah keahlian individu dalam mengenali, memahami pola, menerapkan, menganalisis, dan mengembangkan kesadaran keamanan digital dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari. *Digital safety* digunakan sebagai acuan bagi

masyarakat agar dapat terhindar dari kejahatan siber dan berada di domain 'single - formal', yang berarti instrumen-instrumen hukum dilibatkan (Adikara et al., 2021). Area *digital safety* terbagi menjadi beberapa segmen, antara lain (Adikara et al., 2021):

- 1) Pengetahuan dasar akan fitur-fitur proteksi perangkat keras
- 2) Pengetahuan dasar terkait proteksi privasi di *platform* digital
- 3) Pengetahuan dasar terkait penipuan digital
- 4) Pengetahuan dasar terkait rekam jejak digital
- 5) *Minor safety (catfishing)* / Kemanaan digital bagi anak

Tujuan dari *digital safety* yaitu meningkatkan kesadaran masyarakat dalam mengenali urgensi keamanan digital, risiko-risiko di dunia digital, pola-pola potensi dan ancaman di kehidupan digital, dan menerapkan keahlian literasi digital untuk mencapai kehidupan digital yang aman dan nyaman. *Digital safety* menekankan pada tiga aspek yakni kognitif, afektif, dan konatif atau *behavioral* (Adikara et al., 2021). Aspek kognitif mengacu pada pengetahuan dan pemahaman masyarakat terhadap konsep dan mekanisme proteksi perangkat digital, identitas digital, dan data diri (Kurnia et al., 2021). Aspek afektif mengarah pada perasaan empati dan kesadaran masyarakat terhadap keamanan digital tidak hanya perlindungan data diri sendiri, melainkan keamanan bersama. Terakhir aspek konatif atau *behavioral* yang mengacu pada kebiasaan masyarakat dalam melindungi identitas

digital dan data diri, seperti memperbaharui kata sandi secara rutin (Kurnia et al., 2021). Ketiga aspek ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kritis masyarakat dalam menganalisis dan menimbang keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari (Adikara et al., 2021).

Berdasarkan keempat area kompetensi yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, Siberkreasi dan Deloitte, peneliti hanya akan meneliti terkait *digital skills* dan *digital safety* di kalangan lansia. Faktor pertama ialah *digital skills* merupakan pondasi utama dari literasi digital dan penting untuk dimiliki oleh kalangan lansia. Faktor kedua, urgensi dari *digital safety* yang mana pada tahun 2020 transaksi daring mencapai Rp621 triliun. Lebih lanjut, pada November 2020 terdapat 4.250 laporan kejahatan siber dan 1.158 penipuan digital (Kurnia et al., 2021). Selain itu, WhatsApp, Center For Digital Society (CfDS), dan Pemantau Regulasi dan Regulator Media (PR2Media) bersama dengan Program Magister Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada (UGM) (Rohmah, 2022) mengungkapkan kelompok *baby boomers* atau lansia sering menjadi korban penipuan digital terutama penipuan yang mengiming-iming hadiah dan melibatkan krisis keluarga, melalui studi berjudul “Penipuan Digital di Indonesia: Modus, Medium, dan Rekomendasi”. Studi tersebut juga menyertakan data 72,6% kelompok *baby boomers* pernah menjadi korban penipuan digital dari total 113 responden (Rohmah, 2022).

3. Pemberdayaan Literasi Digital

Pemberdayaan merupakan istilah dari konsep pembangunan masyarakat yang diambil dari kata *empowerment*. Secara konseptual, pemberdayaan merupakan suatu proses untuk membangun sifat kompetitif individu dan kelompok masyarakat yang dianggap kurang beruntung agar secara efektif dapat berkompetisi dengan kelompok lainnya (Sujarwo, 2021). Dalam melaksanakan pemberdayaan harus berlandaskan pada dasar kemampuan masyarakat itu sendiri, fungsional, dan mampu menjawab permasalahan di tengah masyarakat. Pemberdayaan merupakan sarana pembelajaran yang berjalan secara sistemik dan ditujukan untuk orang dewasa. Tujuan dari pemberdayaan yaitu meningkatkan kemampuan masyarakat untuk mengimplementasikan pengetahuan dan pengalaman (Sujarwo, 2021).

Konsep pemberdayaan mengandung makna partisipatif yang berarti dalam proses pemberdayaan, masyarakat dituntut untuk belajar dan mampu menolong diri sendiri untuk bersaing secara efektif dengan kelompok masyarakat lainnya. Pemberdayaan merupakan serangkaian kegiatan yang mampu meningkatkan keberdayaan golongan lemah dalam masyarakat (Sujarwo, 2021). Friedman menekankan tiga aspek yang perlu diperhatikan dalam upaya pemberdayaan yaitu *enabling*, *empowering*, dan *protecting*. *Enabling* berarti suasana yang diciptakan memungkinkan untuk meningkatkan potensi masyarakat agar lebih berkembang.

Empowering didefinisikan sebagai upaya memperkuat potensi masyarakat untuk meningkatkan keberdayaan masyarakat dengan langkah-langkah yang dapat direalisasikan melalui berbagai input dan pembukaan. Terakhir *protecting* yaitu melindungi kepentingan kelompok masyarakat yang masih tergolong lemah (Sujarwo, 2021). Kemudian, pemberdayaan terbagi menjadi dua orientasi, yaitu orientasi esensial dan orientasi minor. Orientasi esensial yaitu usaha dalam meningkatkan kemampuan masyarakat yang dianggap mampu. Sedangkan orientasi minor merupakan usaha untuk mendesak dan memotivasi seseorang agar mempunyai keahlian atau daya dalam menentukan opsi hidupnya (Sujarwo, 2021).

Secara garis besar, tujuan pemberdayaan yaitu menumbuhkan lingkungan belajar yang mendorong motivasi belajar seseorang dari dalam, memberikan bantuan belajar, memberikan pengalaman bagi setiap partisipan untuk kepentingan diri sendiri, dan kegiatan-kegiatan yang diadakan dapat diikuti oleh warga secara partisipatif dengan harapan dapat menumbuhkan sifat baru terhadap diri sendiri dan orang lain (Sujarwo, 2021). Melalui pemberdayaan, masyarakat dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang cukup untuk mengubah kehidupannya menjadi lebih baik. Akan tetapi pada hakikatnya, pemberdayaan harus dilakukan secara berkesinambungan dan kualitas dari tahap satu ke tahap berikutnya akan selalu meningkat (Sujarwo, 2021). Dalam penelitian ini, pemberdayaan merujuk pada perubahan sosial dan situasi yang ingin

dicapai yakni masyarakat lansia memiliki dasar-dasar literasi digital, sehingga dapat mengikuti dan ikut serta dalam perkembangan digital ini.

Kegiatan literasi digital muncul akibat adanya kekhawatiran akan pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh media. Saat ini pemberdayaan menjadi salah satu solusi bagi LSM, guru, dan kalangan lainnya untuk mengurangi dan mencegah dampak negatif dari media (Naufal, 2021). Dengan adanya pemberdayaan literasi digital mampu meningkatkan kapasitas seseorang dalam menghadapi media digital, mulai dari cara mengakses, memahami konten, menyebarkan, dan memproduksi. Apabila kapasitas tersebut tercapai maka masyarakat dapat secara aktif dan produktif menggunakan media digital untuk mengembangkan diri (Naufal, 2021). Selain itu, pemberdayaan literasi digital juga membantu masyarakat untuk kritis, mengetahui pengaruh media terhadap kehidupan sehari-hari, menginterpretasi pesan media, mengembangkan sensitivitas terhadap program-program yang ditawarkan, dan mengambil keputusan yang lebih seksama (Naufal, 2021). Masyarakat akan lebih kritis juga terhadap realitas media dan mengetahui media bukan sebagai entitas yang netral. Jika seseorang mampu melihat batas antara dunia nyata dengan dunia yang dikonstruksi oleh media, maka secara tidak langsung memperlihatkan individu tersebut telah erat dengan *media literature* (Naufal, 2021).

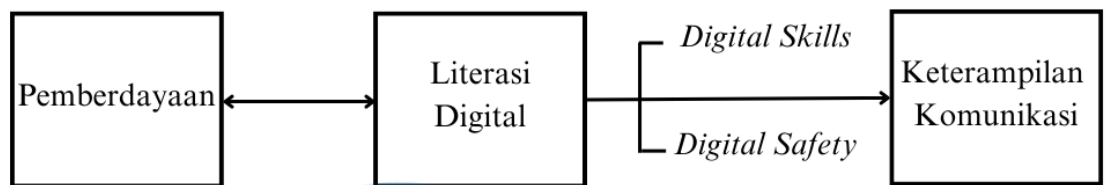
F. Kerangka Konsep

Rendahnya literasi digital membawa dampak buruk bagi kesejahteraan masyarakat di era yang serba digital dan secara tidak langsung mempengaruhi keterampilan komunikasi. Literasi digital masih menjadi tantangan bagi masyarakat Indonesia terutama di kalangan lansia berdasarkan indeks literasi digital. Hal ini dikarenakan aktivitas pemberdayaan literasi digital cenderung menargetkan anak-anak muda atau yang dikenal sebagai *digital natives*, dibandingkan *digital immigrants* atau kelompok lansia. Literasi digital menjadi pondasi penting untuk menunjang kecakapan masyarakat dalam memanfaatkan media digital dan meningkatkan keterampilan komunikasi masyarakat. Sehingga seluruh komponen masyarakat berhak mendapatkan akses berupa pengetahuan literasi digital yang baik. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian pada kelompok lansia di Yogyakarta pasca program Akademi Digital Lansia Tular Nalar.

Penelitian yang berjudul “Keterampilan Komunikasi Para Lansia di Yogyakarta terkait Literasi Digital Aspek *Digital Skills* dan *Digital Safety* Pasca program Akademi Digital Lansia Tular Nalar” dibahas secara teoritik dengan menggunakan beberapa konsep yaitu teori keterampilan komunikasi, konsep pemberdayaan dan teori literasi digital yang mencakup aspek *digital skills* dan *digital safety*. Teori keterampilan komunikasi merupakan efek yang ditimbulkan dari literasi digital. Semakin tingginya indeks literasi digital lansia, maka secara tidak langsung hubungan di tengah masyarakat akan

semakin erat. Hal ini dikarenakan pesan-pesan yang disampaikan menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya, sehingga tidak menimbulkan adanya penolakan atas pesan tersebut. Konsep pemberdayaan seperti Tular Nalar memiliki peranan dalam proses membangun literasi digital di kalangan lansia. Pemberdayaan literasi digital muncul akibat kekhawatiran akan pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh media digital terutama di kalangan lansia. Selain itu, melalui konsep pemberdayaan akan memberikan gambaran terkait aktivitas Akademi Digital Lansia dan pendekatan dari Mafindo sebagai penyelenggara Tular Nalar terhadap para peserta lansia.

Literasi digital merupakan kecakapan individu yang mencakup keterampilan, pengetahuan, dan pola pikir kritis dalam mengakses media digital. Pada penelitian ini literasi digital fokus pada aspek *digital skills* dan *digital safety*, dikarenakan kedua aspek ini akan menciptakan pemahaman bagi kalangan lansia untuk kemampuan dasar mengoperasikan media digital dan menyadari atau mengenali pola komunikasi dari kejahatan siber di media digital. Konsep pemberdayaan dan teori literasi digital saling terintegrasi serta memberikan pengaruh terhadap keterampilan komunikasi dalam penelitian ini. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti melibatkan beberapa subjek seperti pihak Mafindo sebagai pemilik dari program Tular Nalar dan para peserta Akademi Digital Lansia di Yogyakarta.



Gambar 1. 2. Kerangka Konsep

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Fokus penelitian ini untuk meneliti kondisi yang alamiah. Instrumen dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri dengan dibekali teori dan wawasan yang luas agar mampu mengajukan pertanyaan, menganalisis, memotret, dan mengkonstruksi situasi sosial. Penelitian ini digunakan untuk menggali data yang mendalam dan lebih menekankan makna dari data tersebut dibandingkan generalisasi. Pada penelitian kualitatif, objek dipandang sebagai satu kesatuan atau utuh/holistik dan dianggap dinamis dan merupakan hasil konstruksi pemikiran dan interpretasi (Sugiyono, 2019). Kemudian, data-data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif berasal dari hasil wawancara, pengamatan, dokumen atau arsip, dan tes. Data-data yang terkumpul akan dianalisis secara non-matematis tanpa adanya prosedur statistik (Nugrahani, 2014). Berikut beberapa karakteristik dari penelitian kualitatif (Sugiyono, 2019):

- a. Peneliti sebagai instrumen kunci dan fokus pada kondisi yang alamiah
- b. Bersifat deskriptif berupa kata-kata atau gambar
- c. Berfokus pada proses
- d. Analisis data dilakukan secara induktif
- e. Lebih menekankan makna atau dibalik yang tampak/teramati.

Penelitian kualitatif deskriptif mempelajari berbagai masalah dalam masyarakat, mulai dari hidup bermasyarakat, proses yang sedang berlangsung, suatu fenomena, pandangan/sikap tertentu, dan kondisi sosial lainnya. Beberapa ciri dari penelitian deskriptif adalah menggambarkan fenomena, menjelaskan suatu hubungan atau korelasi, menguji hipotesis, dan memberikan makna terhadap fenomena yang sedang diteliti (Masyhuri & Zainuddin, 2011). Penelitian kualitatif deskriptif memiliki tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fakta/sifat dan hubungan dari suatu fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat (Prihartono, 2016). Dalam penelitian ini, peneliti ingin mendeskripsikan bagaimana realitas literasi digital pada kelompok lansia di Indonesia setelah mengikuti Akademi Digital Lansia Tular Nalar.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah studi fenomenologi. Menurut Neuman dan Creswell studi fenomenologi

adalah studi tentang fenomena atau realitas yang tampak dan secara naratif mendeskripsikan pengalaman individu yang berkaitan dengan fenomena atau apa yang dialami dan bagaimana pengalaman individu tersebut (Hamzah, 2020). Studi Fenomenologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi Berger. Fenomenologi Berger fokus pada pengkajian pengetahuan pemahaman tentang makna dan prosesnya yang dipandang sebagai realitas subjektif (Subadi, 2006). Selain itu, metode ini menggunakan paradigma definisi sosial yang memberikan peluang bagi subjek penelitian untuk melakukan interpretasi dan dilanjutkan oleh peneliti hingga mendapatkan pengetahuan tentang makna dan prosesnya (Subadi, 2006).

Perspektif fenomenologi condong pada makna etika dibandingkan imperatif dalam berteori dan berkonsep. Singkatnya proses mengamati, menghimpun data, menganalisis, dan menarik kesimpulan dalam penelitian ini mengedapankan pandangan moral peneliti atau berusaha membuat tafsiran berdasarkan sudut pandang subjek itu sendiri (Subadi, 2006). Lebih lanjut, peneliti dituntut untuk mencermati bagaimana proses dan alasan sesuatu terjadi ketika mengumpulkan data. Hal ini dikarenakan makna di balik fenomena sangat dipengaruhi oleh bagaimana proses terjadinya (Nugrahani, 2014). Beranjak dari itu, studi fenomenologi yang ingin diterapkan dalam penelitian ini adalah melihat pengalaman para peserta program pasca Akademi Digital Lansia Tular Nalar 2022 di

Yogyakarta yang berkaitan dengan keterampilan komunikasi terkait literasi digital aspek *digital skills* dan *digital safety* Fokus penelitian ini adalah pengalaman dari subjek penelitian dan makna di balik pengalaman tersebut.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, organisme atau benda yang dapat berperan sebagai sumber informasi dalam pengumpulan data penelitian (Utari, 2021). Subjek pada penelitian ini adalah koordinator nasional Akademi Digital Lansia Tular Nalar dan peserta Akademi Digital Lansia tahun 2022 di Yogyakarta.

4. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah literasi digital aspek *digital skills* dan *digital safety* literasi digital kelompok lansia yang telah mengikuti Akademi Digital Lansia tahun 2022 di Yogyakarta.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu wawancara dan dokumentasi. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat. Berikut penjelasan dari teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti:

a. Wawancara

Definisi wawancara menurut Esterberg adalah dua orang yang bertemu untuk saling bertukar informasi dan ide melalui proses tanya jawab terkait suatu topik, dan kemudian peneliti mengontruksi makna di dalam topik tersebut. Selain itu, menurut Susan Stainback bahwa melalui wawancara, interpretasi narasumber terkait fenomena dan situasi menjadi lebih mendalam apabila melalui proses wawancara. Teknik wawancara terbagi menjadi tiga jenis, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur (Pahleviannur et al., 2022). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur.

Jenis wawancara semi terstruktur lebih memudahkan peneliti untuk menemukan informasi yang lebih spesifik dan dapat dikontraskan. Hal ini dikarenakan peneliti secara fleksibel mengembangkan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan berdasarkan jawaban dari narasumber (Dawson, 2009). Wawancara semi terstruktur merupakan gabungan dari wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur akan memungkinkan peneliti untuk mengajukan pertanyaan yang lebih terarah pada satu tujuan dan menjadikan wawancara lebih mendalam atau intens (Sugiyono, 2019). Oleh sebab itu, tujuan dari wawancara semi terstruktur adalah menemukan titik

permasalahan dengan pendekatan terbuka dan memberikan kesempatan bagi narasumber untuk berpendapat (Pahleviannur et al., 2022).

Setiap narasumber dalam penelitian ini mendapatkan pertanyaan yang sama untuk menghindari bias. Tentunya, diperlukan adanya izin dari para lansia di Yogyakarta untuk melaksanakan wawancara semi terstruktur. Peneliti menentukan waktu dan tempat sesuai dengan keinginan narasumber. Peneliti juga membawa alat tulis dan alat perekam, agar data-data di lapangan tidak terlewatkan.

b. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan oleh peneliti untuk mempertahankan kebenaran ilmiah di lapangan. Dokumentasi berperan sebagai data pelengkap yang berupa hasil foto, rekaman dan dokumen-dokumen lainnya (Subadi, 2006). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa data yang diambil dari media sosial Tular Nalar, website Tular Nalar, website MAFINDO, Youtube Tular Nalar, Youtube MAFINDO dan beberapa portal berita yang membahas tentang Akademi Digital Lansia dan Tular Nalar sebagai data pendukung.

6. Teknik Analisis data

Analisis data adalah salah satu proses dalam penelitian yang berhubungan dengan pengolahan data yang dikumpulkan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumen lain. Hasil pengolahan tersebut akan disusun secara sistematis untuk dipahami dan diinformasikan kepada orang lain. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles dan Huberman yang menjabarkan menjadi tiga tahap, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification* (Sugiyono, 2019).

a. *Data Reduction*

Pada tahap pengumpulan data tentunya peneliti mengumpulkan data dalam jumlah banyak dan selengkap-lengkapnyanya. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa tidak semua data yang diperoleh itu relevan dengan fokus penelitian. Maka dari itu, peneliti perlu untuk mereduksi data dengan cara memilih, merangkum, memilah data-data pokok, dan mencari polanya (Sugiyono, 2019). Sama halnya dalam penelitian ini, peneliti mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan penting berkaitan dengan keterampilan komunikasi terkait literasi digital aspek *digital skills* dan *digital safety* di kalangan lansia di Yogyakarta yang pernah menjadi peserta Akademi Digital Lansia.

b. *Data Display*

Tahap selanjutnya adalah penyajian data atau *data display* setelah data-data temuan direduksi oleh peneliti. *Data display* merupakan proses menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan lain sebagainya. Pada umumnya dalam penelitian kualitatif, *data display* berupa teks yang bersifat naratif. Tujuan dari *data display* adalah membantu peneliti untuk memahami situasi yang terjadi dan merencanakan tahapan selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menyajikan data dalam bentuk teks naratif yang mencakup keterampilan komunikasi terkait literasi digital aspek *digital skills* dan *digital safety* di kalangan lansia di Yogyakarta yang pernah menjadi peserta Akademi Digital Lanisa.

c. *Conclusion Drawing/Verification*

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan di awal dapat berubah dan bersifat sementara apabila data-data yang didapatkan tidak mendukung selama proses pengumpulan data di lapangan. Akan tetapi, jika sebaliknya data-data di lapangan mendukung secara konsisten dan valid, maka kesimpulan di awal dinyatakan sebagai kesimpulan yang kredibel. Lebih lanjut, kesimpulan memiliki dua kemungkinan yaitu

menjawab ataupun tidak menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, dikarenakan rumusan masalah cenderung berkembang setelah memperoleh data di lapangan. Kesimpulan ini merupakan temuan baru dan berupa deskripsi atau gambaran objek yang sebelumnya belum jelas menjadi jelas (Sugiyono, 2019). Beranjak dari itu, peneliti menarik kesimpulan dari temuan data di lapangan dan hasil penelitian yang berkaitan rumusan pertanyaan penelitian di awal tentang *digital skills* dan *digital safety* di kalangan lansia di Yogyakarta yang pernah menjadi peserta Akademi Digital Lanisa.

Langkah selanjutnya dalam proses analisis data adalah keabsahan data atau validitas data. Teknik validitas data yang digunakan peneliti adalah triangulasi, untuk memastikan data-data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan dan bersifat alami. Triangulasi adalah teknik pengecekan validitas yang melibatkan data lain di luar data yang asli. Data lain tersebut dijadikan sebagai pembanding dengan data yang asli. Terdapat empat macam triangulasi, yaitu triangulasi sumber, metode, penyidik, dan teori. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, yang berarti peneliti memanfaatkan beberapa narasumber yang berbeda (Nugrahani, 2014). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara untuk pengumpulan data dan disertakan dokumen-dokumen sebagai data pendukung. Maka dari itu,

peneliti mencocokkan antara hasil wawancara para lansia dan pihak dari Tular Nalar serta dokumen pendukung untuk memvalidasi hasil penelitian.

