

Kecakapan Literasi Digital Para Penyintas *Online Gender-Based Violence*

Digital Literacy Skills of Online Gender-Based Violence Survivors

Popi Andiyansari^{1*} dan Andri Prasetyo Juwono²

¹ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia. Email: popi.andiyansari@gmail.com

² Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Bisnis dan Humaniora, Universitas Teknologi Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia. Email: andri.prasetyo@uty.ac.id

* Penulis Korespondensi

Article Info

Article

History

Submitted

January 21, 2023

Accepted

April 02, 2024

Published

April 30, 2024

Keywords:

Digital Literacy,
Online Gender-
Based Violence,
Survivors, Violence

Abstract: *The digital literacy index in Indonesia continues to increase. However, apart from increasing the literacy index, the number of online gender-based violence (online GBV) is in the high category. This research aims to determine the level of digital literacy skills of survivors of online gender-based violence in the Special Region of Yogyakarta. This research aims to understand the digital literacy skills of online GBV completers so that it becomes a consideration for related parties in efforts to improve digital literacy skills. This research was studied using 10 digital literacy competencies by Japelidi. This research uses a qualitative descriptive method with the research object being eight online GBV editors in the DIY area. The results of this research indicate that participants have not fulfilled the evaluation and collaboration competencies on digital platforms. Participants have not been able to choose the correct content and only follow the opinions of other people (netizens). Participants also have not been able to use their critical powers to initiate communities on online platforms to resolve online GBV problems.*

Abstrak: Indeks literasi digital di Indonesia terus meningkat. Namun demikian, selain peningkatan indeks literasi, angka *online gender-based violence (online GBV)* masuk kategori tinggi. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui bagaimana tingkat kecakapan literasi digital para penyintas kekerasan berbasis gender online di Daerah Istimewa Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk memahami kecakapan literasi digital penyintas *online GBV*, sehingga menjadi pertimbangan bagi pihak-pihak terkait dalam upaya meningkatkan kecakapan literasi digital. Penelitian ini dikaji dengan menggunakan 10 kompetensi Literasi Digital oleh Japelidi. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan objek penelitian sejumlah delapan orang penyintas *online GBV* di wilayah DIY. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan belum memenuhi kompetensi evaluasi dan kolaborasi di platform digital. Partisipan belum mampu memilih konten yang benar dan hanya mengikuti pendapat orang lain (netizen). Partisipan juga belum mampu menggunakan daya kritisnya untuk menginisiasi komunitas di *platform* daring dalam upaya menyelesaikan permasalahan *online GBV*.

Kata kunci:

Kekerasan,
Kekerasan
Berbasis Gender
Online, Literasi
Digital, Penyintas

PENDAHULUAN

Pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia terus mengalami kenaikan yang signifikan dari tahun ke tahun. Berdasarkan survei profil pengguna internet di Indonesia 2022 yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi pengguna internet di Indonesia pada 2021 – 2022 (Q1) sebesar 77,02% atau sekitar 210.026.769 jiwa dari jumlah total populasi 272.682.600 jiwa penduduk di Indonesia pada 2021, meningkat dari tahun sebelumnya 2019-2020, yakni sebesar 73% (APJII, 2022).

Bersamaan dengan meningkatnya jumlah pengguna internet, tingkat literasi digital di Indonesia juga kian menunjukkan peningkatan tiap tahunnya, terutama dipicu oleh masa pandemi. Berdasarkan survei Indeks Literasi Digital 2022 (Agustini, 2023) yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) bekerja sama dengan Kata Data Insight Center (KIC), skor indeks literasi digital secara nasional pada 2022 adalah sebesar 3,54 dari skala 1 – 5, naik dari tahun sebelumnya, yakni sebesar 3,49. Untuk sebaran skor indeks literasi di tiap provinsi pada 2022, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) meraih skor tertinggi, yakni 3,64. Ini menunjukkan bahwa DIY memiliki tingkat kecakapan literasi digital di atas rata rata nasional.

UNESCO (Law et al., 2018) melalui program Digital Literacy Global Framework (DLGF) mendefinisikan literasi digital sebagai “kemampuan untuk mengakses, mengelola, memahami,

mengintegrasikan, mengkomunikasikan informasi secara tepat dan aman melalui teknologi digital untuk kegiatan pekerjaan serta kewirausahaan. Hal ini termasuk beragam kompetensi yang terkait seperti literasi komputer, literasi TIK, literasi informasi, dan literasi media”. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017) melalui program Gerakan Literasi Nasional, menyebut literasi digital sebagai salah satu jenis kecakapan hidup (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Berdasarkan definisi literasi digital tersebut, sebagian besar mendefinisikan kompetensi sebagai kemampuan penguasaan media atau teknologi digital. Namun, masih ada definisi lain tentang kompetensi literasi digital, misalnya, yang dirumuskan oleh Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi). Japelidi mendefinisikan kompetensi digital sebagai kondisi “yang mengarah pada mediasi antara teknologi dengan khalayak atau pengguna untuk mempraktikkan teknologi digital secara produktif” (Kurnia & Astuti, 2017).

Persoalan mediasi serta peran masyarakat digital, menjadi titik utama Japelidi dalam merumuskan kompetensi literasi digital sendiri dalam sepuluh (10) poin. Ini menjadi indikator pengukuran atas kemampuan literasi digital (Kurnia & Wijayanto, 2020) oleh Japelidi (lihat tabel 1).

Tabel 1 Sepuluh (10) Kompetensi Literasi Digital Japelidi

No	Kompetensi	Definisi
1	Mengakses	Kompetensi dalam mendapatkan informasi dengan mengoperasikan media digital
2	Menyeleksi	Kompetensi dalam memilih dan memilah berbagai informasi dari berbagai sumber akses yang dinilai dapat bermanfaat bagi pengguna media digital
3	Memahami	Kompetensi memahami informasi yang sudah diseleksi sebelumnya
4	Menganalisis	Kompetensi menganalisis dengan melihat plus minus informasi yang sudah dipahami sebelumnya
5	Memverifikasi	Kompetensi melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis
6	Mengevaluasi	Kompetensi untuk melakukan mitigasi risiko sebelum mendistribusikan informasi dengan mempertimbangkan cara dan platform yang akan digunakan
7	Mendistribusikan	Kompetensi dalam membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi tersebut
8	Memproduksi	Kompetensi dalam menyusun informasi baru yang akurat, jelas, dan memperhatikan etika
9	Berpartisipasi	Kompetensi untuk berperan aktif dalam berbagi informasi yang baik dan etis melalui media sosial maupun kegiatan komunikasi daring lainnya
10	Berkolaborasi	Kompetensi untuk berinisiatif dan mendistribusikan informasi yang jujur, akurat, dan etis dengan bekerja sama pemangku kepentingan lainnya.

Sumber: (Kurnia & Wijayanto, 2020)

Di balik pertumbuhan data jumlah pengguna internet dan indeks literasi digital di Indonesia, terjadi pula *online gender-based violence (online GBV)*. Menurut catatan tahunan Komnas Perempuan 2023, jumlah kasus *online GBV* yang dicatat organisasi tersebut sepanjang 2022 sebanyak 869 kasus (Komnas Perempuan, 2022). Penelitian Soleman (2021) menjelaskan faktor-faktor penyebab meningkatnya jumlah *online GBV* selama masa pandemi COVID-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang menyebabkan peningkatan

kasus *online GBV* antara lain: kebijakan WFH, PSBB, PHK, pengurangan jam kerja membuat masyarakat menghabiskan waktu di rumah; era digital yang membuat masyarakat mahir ber media sosial; resiko era digital yang meningkatkan resiko terjadinya *cyberbullying*; dan kedudukan perempuan yang kerap dijadikan objek berdasarkan fisik.

Peningkatan jumlah kasus kekerasan berbasis gender (KBG) dalam kurun waktu terakhir ini tidak terlepas dari faktor pandemi beserta dampaknya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang

dilakukan Puspitasari & Mayangsari (2022) yang menyebutkan bahwa selain mengakar pada ketimpangan kuasa antara perempuan, laki-laki, serta individu dengan gender yang tidak diakui, faktor ketimpangan lainnya yang diakibatkan oleh situasi krisis dan keadaan darurat, semakin mempertajam dan meningkatkan risiko dari KBG. Selain itu, situasi pandemi yang membuat sebagian besar masyarakat menggantungkan aktivitas utamanya melalui internet dan media daring, menjadikan kasus *online GBV* di Indonesia mengalami kenaikan yang signifikan. Hal ini diperkuat dari hasil integrasi data Komnas Perempuan tentang pola persebaran kasus *online GBV* per-provinsi pada 2021, dengan data APJII tentang jumlah pengguna internet pada 2020. Integrasi itu menyimpulkan bahwa peningkatan pengaduan kasus *online GBV* berkaitan erat dengan pola jumlah pengguna internet yang semakin kuat (Komnas Perempuan, 2022).

Terkait dengan jenis-jenis *online GBV* yang ada di Indonesia, Komnas Perempuan membuat kategorisasi 13 jenis *online GBV* yang dilaporkan kepada lembaga pelayanan dan pengaduan mereka sepanjang tahun 2021 (Komnas Perempuan, 2022). Kategori itu mencakup di antaranya *cyber grooming*, *cyber hacking*, *cyber harassment*, *cyber recruitment*, *cyber surveillance*, *illegal content*, *malicious distribution*, *morphing*, *online defamation*, *revenge porn*, *sexting*, *sextortion*, dan *voyeurism*. Prameswari et al (2021) lebih lanjut menyebutkan beberapa jenis kasus hukum berkaitan *online GBV* yang terjadi di Indonesia, yakni pelecehan daring, pendekatan untuk memperdaya, peretasan, pelanggaran privasi, Ancaman distribusi foto/video pribadi, *revenge porn*, impersonasi, pencemaran nama baik, dan rekrutmen daring.

Penggunaan istilah *online GBV* sendiri cukup beragam di Indonesia,

misalnya, Komnas Perempuan pada 2020 menggunakan istilah “kekerasan berbasis gender siber” (KBGS) terhadap perempuan. Kemudian, pada 2021, Komnas Perempuan menggantinya dengan istilah “*online gender-based violence (online GBV)*” terhadap perempuan. LBH APIK Jakarta menyebutnya dengan “kekerasan seksual berbasis daring” (KSBO). Secara formal, negara, melalui UU TPKS, menyebut istilah ini sebagai “kekerasan seksual berbasis elektronik” (KSBE). Pendefinisian lain seperti yang dilakukan oleh SAFEnet (Kusuma & Arum, 2019) melalui pedoman tentang memahami dan menyikapi *online GBV*, membedakan *online GBV* dengan kekerasan daring lainnya. Menurut SAFEnet, *online GBV* adalah kekerasan berbasis gender yang difasilitasi teknologi sama dengan kekerasan berbasis gender di dunia nyata: mereka harus bertujuan untuk melecehkan korban berbasis gender atau seksual. Jika tidak, kekerasan tersebut termasuk dalam kategori umum kekerasan daring.

Di antara beragam penyebutan istilah, secara umum, *online GBV* memiliki definisi yang hampir serupa. Nurtjahyo (2020) memberikan definisi *online GBV* merupakan “serangan terhadap tubuh, seksualitas, dan identitas gender seseorang yang difasilitasi teknologi digital”. Ini terjadi karena adanya relasi kuasa yang timpang. Pelaku biasanya berusaha mendapatkan keuntungan seksual atau finansial, atau keduanya dengan membuat korban tidak nyaman dan kehilangan.

Karakter khas dari bentuk kekerasan ini adalah keterlibatan teknologi digital yang menjadi titik utama dalam memahami relasi ketimpangan gender di dalamnya, termasuk dalam penggunaan terminologi dalam penyebutannya yang lain. Sebagai contoh, organisasi internasional seperti *International Center for Research on Women (ICRW)* menyebut

online GBV dengan istilah *Technology-Facilitated Gender-Based Violence* (Hinson et al., 2018). Penekanan pada kata teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi, menunjukkan bahwa praktik kekerasan ini berkaitan erat dengan adanya teknologi internet serta digital. Dalam hal ini, pelecehan yang terjadi melibatkan aktifitas pelaku dan korban dalam interaksi melalui internet. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Powell & Henry (2017) bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari dan juga menjadi bagiandari kejahatan sehari-hari. Hal ini memungkinkan terjadi akibat kombinasi antara mudahnya akses internet, *smartphone* yang telah dilengkapi kamera, dan luasnya partisipasi dalam jaringan sosial secara daring, menjadikannya sebuah *platform* yang mendukung aktivitas pelaku kejahatan dan pelecehan seksual.

Sekalipun terjadi pada ranah daring, bukan berarti praktik kekerasan ini berbeda sama sekali. Lumsden & Harmer (Lumsden & Harmer, 2019) justru menekankan pentingnya untuk bergeser dari dikotomi lama antara dunia “nyata” dan dunia “virtual”, lalu beralih kepada pemahaman dari sifat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat cair dan saling terkoneksi (*interconnected*) dalam perbincangan mengenai *online GBV*. Hal ini dikarenakan semakin cepatnya penghilangan “batasan” antara yang virtual dan yang nyata di mana sebagian besar interaksi dan aktivitas utama kita di dunia nyata sekarang bergantung kepada internet, yang memungkinkan aktivitas daring dan luring memiliki relasi satu sama lain. Oleh sebab itu, dalam laporannya, Internet Governance Forum (Internet Governance Forum, 2020) berpendapat bahwa *online GBV* juga dapat masuk ke dunia luring, di mana korban atau penyintas mengalami kombinasi penyiksaan fisik, seksual, dan psikologis,

baik secara daring maupun di dunia nyata saat luring.

Berdasarkan riset Association for Progressive Communications (2017), ada tiga tipe orang yang paling berisiko mengalami *online GBV*. *Pertama*, seseorang yang terlibat dalam hubungan intim atau dekat. *Kedua*, profesional yang sering terlibat dalam aktivitas publik; termasuk aktivis, jurnalis, penulis, peneliti, seniman, atau siapa saja yang memiliki minat dalam pembahasan isu publik. *Ketiga*, penyintas dan korban penyerangan secara fisik

Kasus *online GBV* bisa terjadi dan dilakukan orang terdekat ataupun orang yang tidak dikenal sebelumnya. Hal ini terjadi karena semakin luasnya jaringan sosial di media daring, serta faktor anonimitas identitas di ruang siber. Hal ini memunculkan pola kekerasan baru yang dipicu serta diperkuat oleh faktor pandemi beserta dampaknya, di mana wanita dan anak perempuan adalah subjek utama korban dari jenis kekerasan ini (Puspitasari & Mayangsari, 2022). Senada dengan hal tersebut, UN Women (UN Women, 2020) juga menggaris-bawahi bahwa ketika wanita dan anak perempuan memiliki akses kepada internet, mereka menghadapi lebih banyak kekerasan daring daripada laki-laki. Lebih lanjut, berdasarkan laporan tentang kasus *online GBV* di Indonesia yang dilakukan oleh lembaga internasional NORC & International Center for Research on Women (NORC, 2022), rendahnya literasi, terutama literasi digital, merupakan salah satu faktor yang menyebabkan maraknya kasus *online GBV* di Indonesia. Contohnya, banyak para pengguna internet menyebarkan gambar-gambar intim non-konsensual tanpa memahami dan menyadari akan dampak, stigmatisasi, dan kerugian terhadap korban dari penyebaran tersebut. Untuk itu, diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai *online GBV* dan literasi digital.

Berdasarkan data yang telah dikemukakan sebelumnya, peningkatan pengguna internet pada masa pandemi sejalan dengan peningkatan angka kasus *online GBV*. Artinya, semakin banyak pengguna dan terpaan internet di masyarakat, memicu kasus *online GBV* semakin banyak pula. Pada tataran ini, muncul asumsi bahwa banyak pengguna internet yang tidak memiliki kecakapan literasi digital, sehingga bisa menjadi korban *online GBV*. Padahal, kecakapan literasi digital ini dibutuhkan masyarakat sebagai usaha pencegahan dan mitigasi dalam kasus *online GBV*. Menariknya, Daerah Istimewa Yogyakarta memiliki indeks literasi digital paling tinggi berdasarkan survei yang dilakukan oleh KIC dan Kominfo, tetapi dengan indeks literasi digital tertinggi tersebut ternyata kasus *online GBV* juga meningkat.

Dengan banyaknya kasus *online GBV* yang terjadi, menunjukkan banyaknya penyintas/korban dari kasus *online GBV* tersebut. Hal ini juga seakan mematahkan asumsi tentang kecakapan literasi digital sebagai sebuah mitigasi kasus *online GBV*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecakapan literasi digital orang-orang yang menjadi penyintas *online gender-based violence (online GBV)*.

Penelitian ini dianalisis dengan menggali kecakapan digital partisipan dengan menggunakan Sepuluh Kompetensi Literasi Digital oleh Japelidi. Hasil penelitian ini memberikan gambaran tentang hubungan antara *online GBV* dengan kecakapan literasi digital pada penyintasnya. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu rujukan untuk memahami kecakapan literasi digital para penyintas *online GBV*, sehingga akan menjadi pemikiran pihak terkait untuk melakukan peningkatan kecakapan literasi digital.

Terkait kasus *online GBV*, penelitian Adkiras et al., (2022)

menyebutkan bahwa akar permasalahan *online GBV* berkaitan dengan ketidakadilan gender di ranah daring ataupun luring. Mekanisme penanganan masalah *online GBV* dilakukan melalui berbagai mekanisme, yakni dengan merumuskan definisi yang tepat terkait tindak pidana *online GBV*; mekanisme penyelesaian *online GBV* dengan cepat; edukasi kepada Aparat Penegak Hukum dengan kurikulum yang adil gender; perluasan unit siber kepolisian; dan pendampingan korban dan pidana tambahan (Adkiras et al., 2022). Selain itu, penanganan kasus *online GBV* juga dapat dilakukan dengan harmonisasi perundangan – undangan karena adanya substansi peraturan yang saling bertentangan. Harmonisasi tersebut akan memberikan kepastian hukum bagi korban, penegak hukum dan masyarakat (Arsyad & Narulita, 2022). Penelitian lain menunjukkan bahwa penanganan kasus *online GBV* diperlukan peran pemerintah sebagai penegak hukum bagi pelaku. Untuk korban *online GBV*, diperlukan pendampingan dan perhatian untuk dapat pulih Kembali (Mauliya & Noor, 2023).

Penanganan permasalahan *online GBV* masih berkaitan dengan penanganan hukum dan peraturan perundang – undangan. Di antara penelitian tersebut, belum ada penelitian *online GBV* berbasis kecakapan digital, terutama model analisis 10 kompetensi Japelidi. Beberapa penelitian memang telah berusaha menggunakan indikator Japelidi (Anggia et al., 2022; Raharjo & Winarko, 2021; Rianto & Sukmawati, 2021; Saputra, 2023; Sukmawati & Handayani, 2022), tetapi belum menghubungkannya dengan *online GBV*. Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut, dan diharapkan memberikan sumbangan penting bagi penelitian literasi digital yang dihubungkan dengan fenomena *online GBV*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci dalam pengumpulan data gabungan, analisis, dan data bersifat induktif, kemudian hasil penelitian lebih menekankan makna. Metode penelitian kualitatif meneliti objek yang bersifat alamiah dengan data yang tidak dimanipulasi oleh instrumennya (Sugiyono, 2019). Dalam hal ini, penelitian deskriptif dilakukan bukan dalam rangka menggambarkan atau pemahaman sebuah fenomena (Pawito, 2008).

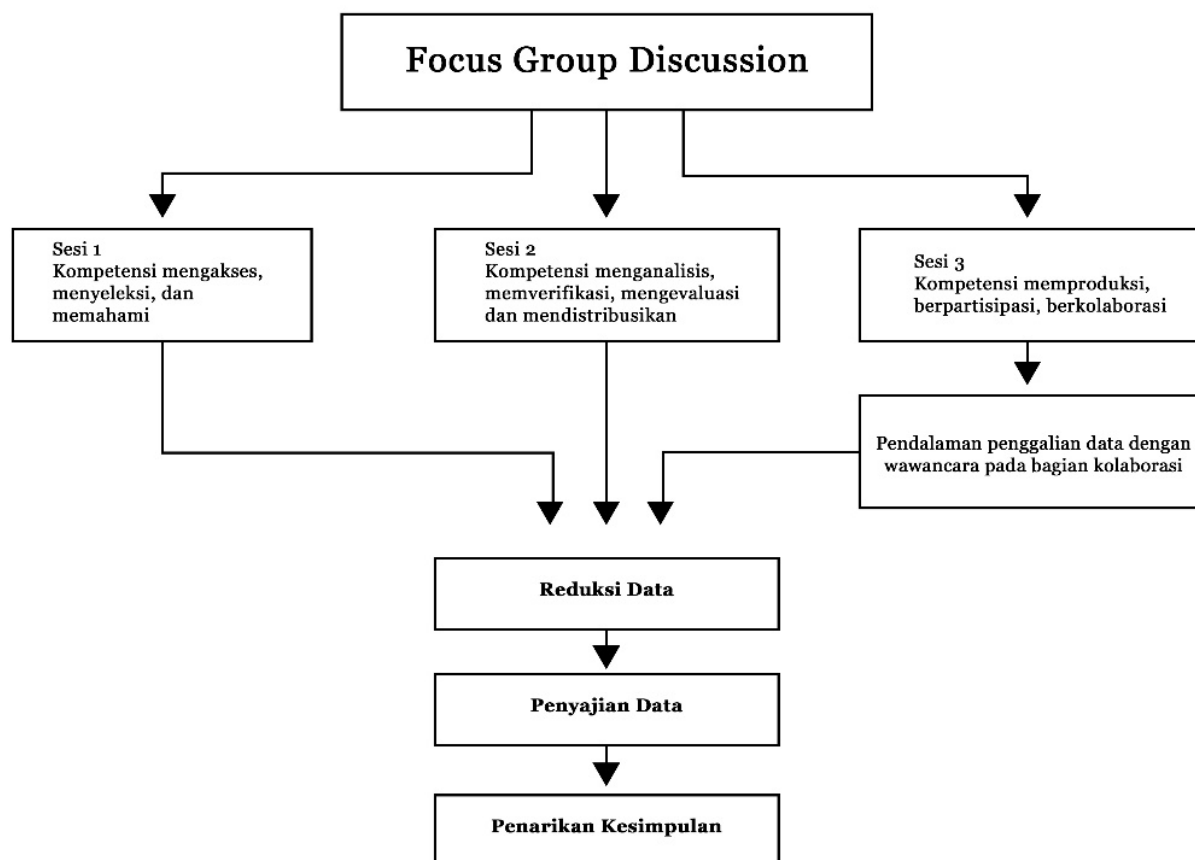
Partisipan Penelitian ini adalah orang – orang yang menjadi penyintas Kekerasan Berbasis Gender *Online* yang berada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Para penyintas ini diperoleh dari penjangkaran mandiri melalui media sosial dan aplikasi percakapan. Informan dalam penelitian ini berjumlah delapan orang penyintas *online GBV* terdiri dari tujuh orang perempuan dan satu orang laki-laki. Penelitian ini dilakukan pada Juni - September 2022. Data dikumpulkan melalui diskusi kelompok terarah (FGD) dan wawancara.

FGD merupakan teknik penumpulan data kualitatif dalam mendapatkan informasi keinginan, kebutuhan, sudut pandang, kepercayaan dan pengalaman peserta tentang suatu tema dengan arahan dari fasilitator/moderator (Paramita & Kristiana, 2013). Proses FGD ini dilakukan dalam 3 sesi dengan pembagian diskusi sebagai berikut. FGD *pertama* mendiskusikan tentang kecakapan akses, seleksi, dan memahami. FGD *kedua*

mendiskusikan tentang kecakapan analisis, verifikasi, evaluasi, dan distribusi konten digital. FGD *ketiga* mendiskusikan tentang kecakapan produksi, partisipasi dan kolaborasi. FGD ini dipandu oleh dua orang fasilitator dan dua orang pemandu diskusi.

Wawancara merupakan proses pengumpulan data berdasar hasil tanya jawab mendalam pada narasumber dalam penelitian. Wawancara ini dilakukan saat hasil FGD belum memenuhi kebutuhan bahan analisis. Wawancara dilakukan terhadap dua partisipan dengan metode wawancara tatap muka dan komunikasi melalui aplikasi percakapan. Jenis data yang diwawancarakan merupakan bagian kecakapan terakhir, yaitu kompetensi kolaborasi. Penentuan partisipan yang diwawancarai ini didasarkan pada banyaknya organisasi sosial yang diikuti.

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles and Huberman (1992) dengan penggalian data terus – menerus hingga data sudah ”jenuh”. Pengumpulan dan analisis data dilakukan secara bersama – sama secara simultan dengan interaktif (Miles & Huberman, 1992). Tahapan analisis data mencakup pengumpulan data dilakukan dengan FGD yang dilaksanakan selama 3 sesi, dengan durasi 2 jam/sesi, kemudian wawancara dilakukan untuk memperdalam hasil FGD sebelumnya. Tahap berikutnya adalah reduksi data, yaitu memilih dan memilah data yang diperlukan dalam penelitian. Selanjutnya, menyajikan data dengan mendeskripsikan data yang sudah direduksi dan disusun. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan.



Gambar 1 Alur Penelitian (Adaptasi dari Model Analisis Miles dan Huberman)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uraian berikut memaparkan hasil penelitian berdasarkan data yang dikumpulkan melalui FGD dan wawancara. Uraian dibagi ke dalam beberapa bagian. Secara keseluruhan, paparan hasil penelitian mengikuti sepuluh indikator kecakapan literasi digital yang dirumuskan oleh Japelidi.

Kecakapan dalam Mengakses Informasi

Kompetensi literasi media digital yang pertama oleh Japelidi adalah kemampuan mengakses. Kompetensi ini dimiliki oleh seseorang yang dapat mengakses media digital, dalam arti pengguna memiliki atau dapat mengoperasikan alat untuk mengakses media digital. Dalam mengakses internet,

partisipan penelitian ini rata-rata menggunakan internet lebih dari 10 jam per hari. Piranti yang mereka gunakan serupa, yakni telepon seluler (*handphone*) dan laptop. Namun, partisipan lebih sering menggunakan *handphone*.

Partisipan, dalam kesehariannya, menggunakan dua sumber internet, yaitu wifi dan paket kuota dari provider internet, sedangkan piranti yang digunakan adalah gawai/*handphone*. Mereka menggunakan wifi ketika di rumah dan kuota internet saat berpergian. Semua partisipan lebih banyak menggunakan gawai/*handphone* untuk bermedia social daripada kepentingan lainnya seperti mencari informasi. Platform yang paling sering diakses adalah media sosial seperti *Instagram*, *Twitter* (sekarang *X*), dan *Tik Tok*.

Tabel 2 Akses dalam Menggunakan Internet

No	Kecakapan Mengakses Platform Digital	Keterangan
1	Piranti yang digunakan untuk mengakses internet	Handphone/Gawai
2	Sumber akses internet yang digunakan	Wifi (ketika di rumah), provider internet (ketika bepergian)
3	Platform yang sering diakses	Sosial Media
4	Media Sosial yang paling banyak digunakan	Instagram, Twitter, Tiktok
5	Fungsi utama dalam mengakses internet	Konsumsi Sosial Media

Sumber: Data olahan peneliti

Dalam penggunaannya, aplikasi percakapan seperti *Line* dan *Telegram* juga masih digunakan, tetapi dalam jumlah yang sedikit. Partisipan menggunakan *Line* untuk mengirim foto, sedangkan *Telegram* untuk menonton film ilegal. Selain itu, mereka juga menggunakan internet untuk menonton video *YouTube*, bermain game seperti permainan *Player Unknown Battle Grounds* (PUBG), dan melihat-lihat barang di *marketplace* seperti *Shopee*. Partisipan juga masih suka mencari berita di link berita seperti *detik.com*. Hal ini tidak aneh, bahkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga menunjukkan penggunaan media sosial yang cenderung tinggi di Yogyakarta yakni sebesar 83,85% (APJII, 2022).

Kecakapan Menyeleksi Informasi

Kompetensi literasi digital yang kedua adalah kemampuan seleksi. Kompetensi seleksi ini adalah kemampuan pengguna media digital untuk menyeleksi atau memilih media dan informasi yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Pemilihan media sosial didasari atas tiga hal, yaitu banyaknya pilihan media yang ada, ragam kebutuhan audiens yang berbeda-beda pada setiap partisipan, dan adanya kompetisi dari setiap media untuk memenuhi kebutuhan audiens tersebut (Karunia et al., 2021). Pada penggunaannya, menurut Karunia et

al., (2021), ruang digital yang terbuka memungkinkan adanya informasi baik maupun buruk yang dengan mudah tersebar luas. Partisipan memiliki Kemampuan seleksi atau menganal dan memilih konten di media digital. Beberapa kemampuan seleksi yang dimiliki oleh para partisan antara lain mampu memilih mana informasi yang benar bukan yang hoax, mampu mengulik informasi hingga ke akar-akarnya (Karunia et al., 2021).

Untuk mengurangi dampak negatif informasi yang diterima yang tersebar di internet, partisipan biasanya mengulik berita tersebut sampai benar-benar bisa dipercaya. Hasil FGD memperlihatkan bahwa partisipan mampu mengakses dan menyeleksi informasi yang diterima dengan memilah mana informasi yang yang sesuai dengan kebutuhannya, mengenali konten yang benar dan bukan yang hoax.

“Salah satunya mungkin isu gender ya, sekarang sering banget ada akun – akun yang nyebarin terhadap kasus – kasus gitu dan orang – orang sudah mulai aware terhadap itu menurutku itu berita yang baik, positif” (Partisipan WD)

Hasil FGD dengan delapan penyintas *online GBV* Yogyakarta, menunjukkan bahwa partisipan sudah mampu menyeleksi konten dengan mengulik informasi hingga ke akar-akarnya. Dalam pembahasan kompetensi

seleksi ini, partisipan lebih tertarik untuk membicarakan hal-hal yang sedang viral.

Kecakapan Memahami Pesan

Kompetensi literasi digital yang ketiga dalam Japelidi adalah memahami pesan. Hasil FGD menunjukkan bahwa partisipan sudah mampu mengenali trik dan motif pengunggah informasi berdasarkan kelengkapan sebuah video dan bagaimana video itu dikemas. Partisipan dapat bersikap kritis dengan memahami bahwa konsep video konten yang bersambung adalah untuk merangsang penonton untuk menonton video selanjutnya. Jika sebuah video memiliki konsep bersambung, penerima pesan akan berusaha untuk memahami dengan berbagai cara. Partisipan berupaya memahami pesan dengan cara menunggu penjelasan dari video selanjutnya.

“Kayak nge-*spill* tempat, tapi dia *nggak* kasih tahu lokasinya. Nanti di konten selanjutnya akan *ngasih* tahu, biar ada konten lagi. Jadi, setengah-setengah. Kalau ramai akan dilanjut ke part 2.” (Partisipan WD)

Cara lain dalam memahami informasi yang diterima, partisipan mencari informasi dari sumber pertama langsung. Cara yang dipakai oleh partisipan adalah dengan mencari tagar (*hashtag*) yang berkaitan dengan topik tersebut dan menelusuri tautan (*link*) yang disematkan dalam video. Menonton video melalui sumber pertama ini biasanya memiliki durasi video yang lebih panjang.

“Misal kalau di *TikTok* itu dari hastagnya, aku buka hastagnya. Tetapi tidak seperti itu, semisal ada *link* tentang Tasya Farasya bikin *YouTube* kan biasanya bikin penjelasan.” (Partisipan Dd)

Partisipan, dalam memahami informasi yang berada di *TikTok*, tidak

cukup hanya melihatnya satu kali saja. Mereka memiliki caranya masing-masing untuk memahami informasi. Dilihat dari hasil FGD yang telah dilakukan, partisipan menyatakan bahwa akan mencari informasi tersebut dengan caranya masing-masing seperti mencari informasi tersebut pada sumber pertama di mana informasi diunggah pada media sosial.

Partisipan rata – rata berada pada usia 20 hingga 29 tahun yang dianggap sebagai *quarter life crisis* (Afnan et al., 2020). Mereka memiliki kecenderungan rasa ingin tahu lebih tinggi dibandingkan mereka yang tidak berada dalam fase tersebut (Bayuningrum, 2021). Secara umum, konten yang muncul di media sosial merupakan pesan persuasif yang ditandai dengan menarik perhatian dan mengunggah aspek emosional khalayak (Fajar et al., 2021). Partisipan yang rasa ingin tahunya tinggi ini, ketika ingin mengetahui dan tertarik pada sebuah informasi maka akan memantau dan melakukan *follow up* terhadap sebuah konten. Mereka memahami tujuan dan arah pesan yang disajikan dalam konten media sosial dengan berbagai bentuk persuasinya.

Kecakapan dalam Menganalisis Pesan

Kecakapan literasi media digital dalam Japelidi yang keempat adalah analisis. Kemampuan analisis adalah kecakapan untuk mengidentifikasi sebuah pesan atau konten yang kemudian dikaitkan dengan tujuan pesan tersebut dibuat. Rianto dan Sukmawati (2021) menurunkannya dalam tataran yang lebih praktis menjadi kemampuan untuk menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan dan kemampuan untuk mengidentifikasi keberagaman makna informasi.

Dalam FGD dengan penyintas *online GBV* Yogyakarta, kecakapan analisis dalam penelitian ini adalah kecakapan

partisipan yang dilihat berdasarkan kemampuannya menilai sebuah konten itu berkualitas atau tidak. Bagi partisipan, penilaian tersebut dapat dilihat dari isi konten, dampak yang dihasilkan, kepatutan sebuah konten, dan kepatutan dalam penyajiannya. Isi konten dianggap berkualitas dan baik oleh partisipan adalah konten yang edukatif, informatif, dan disajikan dengan visualisasi yang positif.

“Yang pertama yang mengedukasi. Kedua informatif. Terkadang saya cari konten yang *tips & trick* bikin CV gitu jadi tahu gitu perusahaan yang biasanya bentuk CV yang diterima itu kayak gimana terus *tips & trick* mahasiswa akhir buat sidang cara biar lancar, seringnya kayak gitu kayak cara melamar kerja gitu.” (Partisipan VDD)

Partisipan melakukan identifikasi berkaitan dengan keragaman konten dan makna konten negatif yang muncul dalam sebuah informasi terutama di media sosial. Adapun konten negatif tersebut antara lain: konten lelucon dengan keisengan (*prank*), kata-kata kasar, kekerasan, keributan/kegaduhan, rasisme, hal yang memicu masalah kesehatan mental, keintiman dan kemesraan, serta tutorial yang mengarahkan kepada hal yang tidak baik.

“... di setiap konten yang mengedukasi itu tidak semuanya baik misalnya nih cara membuat bom di youtube. Itu kan tidak baik tapi itu mengedukasi kan kayak cara membuat. Kayak cara meng-*hack wifi*, ada tutorialnya. Itu edukasi tapi tidak baik menurut aku sih. Itu konten yang tidak baik jadi tidak semuanya yang mengedukasi tuh baik gitu ada juga yang negative.” (Partisipan RCH)

Apa yang disampaikan partisipan tersebut menunjukkan bahwa mereka

paham tidak semua konten/informasi edukasi itu adalah hal yang baik. Tetapi, bisa juga disalahgunakan untuk kepentingan negatif. Ketika menemukan konten yang dianggap tidak baik, partisipan melakukan beberapa hal, seperti melewati konten (*skip*), melakukan pemblokiran, menggunakan fitur ‘*not interest*’, dan menekan ikon *dislike* pada konten/informasi.

Kecakapan dalam Memverifikasi Informasi

Kemampuan literasi media digital Japelidi yang kelima adalah kecakapan verifikasi. Hasil FGD dengan penyintas menunjukkan bahwa partisipan memahami cara kerja algoritma media sosial. Partisipan mengerti bahwa jika seseorang sering mengakses konten tertentu, maka kemungkinan konten tersebut akan muncul lagi jauh lebih besar dibandingkan konten yang jarang dilihat. Pada bagian ini, partisipan menyampaikan cara memeriksa kebenaran informasi di media digital. Dalam upayanya memverifikasi kebenaran di media, partisipan biasanya melakukan beberapa hal seperti mencari informasi di sumber terpercaya dengan menggunakan *search engine* seperti *Google* menuju *website* tertentu, media sosial, atau web pemerintah. Selain menggunakan *search engine google*, partisipan juga membaca komentar. Membaca komentar-komentar ini membantu partisipan untuk memahami isu dan fenomena tertentu. Partisipan juga sudah bisa mengenali dan menyebutkan bahwa informasi/konten yang kurang terpercaya biasanya berada di grup keluarga di aplikasi percakapan seperti *WhatsApp Group*. Hal ini menunjukkan bahwa partisipan memiliki kecakapan berkaitan dengan memverifikasi pesan di platform digital.

“Kalau aku sih biasanya nyari dari sumber terpercaya dulu ya kalau

misalkan sumber itu terpercaya valid itu yang aku percaya tapi kalau misal tidak ada *nih* sumber yang terpercaya aku akan baca-baca komen dan kalau misal komen tidak ada *nih* atau setengah-setengah ngajak teman untuk ngobrolin hal itu”. (Partisipan WD)

“... tapi ya dilihat lagi kan beritanya, kayaknya dari grup-grup ya misal kayak dari *WhatsApp* gitu kayaknya fakta sih menurut aku tapi ya dibuat waspada, soalnya kita tidak tau ya kejahatan di mana aja. Jadi buat pembelajaran kewaspadaan diri sih”. (Partisipan RCH)

“Ada beberapa kanal berita daerah ada yang valid ada yang tidak tergantung juga sih, jadi kalau misal ngambil dari konten lain cuman kayak tidak di saring kayak langsung dibikin konten mereka”. (Partisipan KV)

Kecakapan ini masuk dalam ranah kompetensi analisis dan evaluasi, di mana seseorang mampu menggunakan pemikiran kritis dalam memverifikasi sebuah pesan di *platform* digital. Seseorang juga harus mengutamakan kejujuran, menilai kredibilitas pesan, menentukan sudut pandang, dan mampu menilai dari konsekuensi pesan yang ada. Begitupun dengan pemahaman yang disampaikan dalam Lentera Literasi Digital Indonesia, yaitu terkait memverifikasi adalah mampu melakukan konfirmasi silang dengan informasi sejenis dari berbagai sumber lain untuk melakukan cek dengan teliti dan hati – hati untuk memastikan kebenaran informasi (Amihardja et al., 2022). Artinya, partisipan dalam penelitian ini sudah mampu dalam melakukan evaluasi terhadap pesan dan konten yang diterimanya di ranah digital.

Kecakapan dalam Mengevaluasi pesan

Kompetensi literasi digital keenam dalam Japelidi adalah evaluasi. Kompetensi evaluasi ini merupakan kompetensi tinggi. Potter (2001) menyebutkan bahwa kompetensi ini masuk dalam kompetensi tinggi (*advance media literacy skill*) selain analisis, perbandingan dan abstraksi. Rianto & Sukmawati (2021) menjabarkan kompetensi evaluasi ini dengan dua indikator, yakni mampu memilih informasi dan berbagai sumber dan mampu memberi penilaian terhadap terhadap kualitas informasi yang diterima (Rianto & Sukmawati, 2021). Kurnia dan Wijayanto (2020) menjabarkan kompetensi evaluasi adalah mempertimbangkan mitigasi resiko sebelum mendistribusikan informasi dengan mempertimbangkan cara dan platform yang akan digunakan dalam penelitian ini, ketiga indikator tersebut menjadi dasar untuk menganalisis data terkait kemampuan evaluasi penyintas.

Dari data FGD penyintas, kemampuan evaluasi penyintas sangat beragam, terutama kemampuan untuk menilai kualitas informasi yang diterima. Beberapa peserta butuh untuk melihat pandangan warga internet (*netizen*) terlebih dahulu untuk menentukan kualitas suatu informasi. Sebaliknya, beberapa peserta sudah memiliki kepercayaan diri dengan pandangannya sendiri untuk menentukan kualitas suatu informasi.

Untuk menentukan kualitas suatu informasi atau konten, beberapa partisipan memerlukan pandangan *netizen* terlebih dahulu. Selain pandangan *netizen*, mereka juga akan melihat berapa banyak *like* atau *dislike* yang ada.

“Menilai informasi ,menurutku dari komentar – komentarnya, soalnya kita tahu informasi tersebut negatif tidaknya dari komentar dan jumlah likenya.” (Partisipan RCH)

“Saya menilai informasi dari komentar - komentarnya. Kalau komentarnya banyak yang positif berarti ya baik.” (Partisipan RCH)

Beberapa penyintas memiliki pandangan yang berbeda. Mereka tidak menentukan kualitas informasi dari komentar *netizen* ataupun jumlah *like* yang ada. Mereka berpandangan bahwa kualitas konten atau informasi dinilai berdasarkan perspektif dan dampak yang dihasilkan.

“Aku lebih mending cari sendiri informasi lebih dalam daripada baca komentar. Jadi mending aku punya perspektif sendiri tentang konten tersebut daripada cuma baca komentar.” (Partisipan Dd)

“Menurutku baik buruknya isi konten tergantung dari dampak yang dihasilkan. Misalnya, ada berita buruk tapi kita bisa belajar dari situ. Tapi kalau emang benar - benar tidak ada edukasi yang bisa diambil, menurutku itu konten yang buruk.” (Partisipan WD)

Kompetensi evaluasi juga didefinisikan dengan kemampuan seseorang dalam memitigasi resiko. Dalam kompetensi ini, pembuat pesan memiliki kemampuan untuk mempertimbangkan resiko apa saja yang akan terjadi bisa ia mendistribusikan pesan tertentu. Kompetensi ini sudah dimiliki oleh penyintas, terutama belajar dari kesalahan yang pernah dilakukan sebelumnya. Salah satunya adalah penyintas dalam beberapa kasus seperti menghindari penandaan lokasi (tag lokasi), pengaturan privasi akun, dan keamanan data pribadi.

“Aku sering bikin *story* kalau lagi keluar. Tapi *enggak* langsung aku post saat itu juga. Karena waktu itu, aku pernah disusulin orang gara-gara posting di suatu tempat. Lalu, aku keluar dari tempat itu, aku biasa diikuti (*dikuntit*).” (Partisipan SD)

“.... itu suara pihak yang nelfon itu rata-rata sama. Dia berbicara bahasanya diatur dan itu pasti ketebak. Itu penipuan. Sekarang, siapa yang mau ngasih *duit* secara cuma-cuma ‘nanti akan dapat ini berapa juta gitu’. Ini tidak masuk akal”. (Partisipan ML)

“Dilihat dari kebiasaan-kebiasaan verifikasi gitu, ada yang minta kode OTP atau nomornya dari shopee gitu. Jadi kalau dari nomor biasa, *nggak* dikenal, jangan ditanggapi” (Partisipan ML)

Temuan penelitian terkait kecakapan literasi digital evaluasi menunjukkan partisipan menganalisis dan memitigasi resiko buruk. Dalam hal ini, partisipan dapat membedakan informasi yang memberikan iming-iming, terutama pada aktifitas atau informasi mencurigakan yang mengarah pada penipuan.

Kecakapan dalam Distribusi Informasi

Kompetensi literasi digital Japelidi yang ketujuh adalah distribusi. Kompetensi distribusi didefinisikan sebagai kompetensi dalam membagikan informasi dengan mempertimbangkan siapa yang akan mengakses informasi (Kurnia & Wijayanto, 2020). Distribusi merupakan kompetensi literasi digital di mana seseorang harus mengetahui karakter pesan yang ia buat sesuai dengan karakter penerima pesannya. Selain itu, kompetensi ini juga ditandai dengan kemampuan seseorang pembuat pesan

dalam menggunakan *platform* untuk mendistribusikan pesannya (Rianto & Sukmawati, 2021).

Sesuai dengan indikator tersebut, penyintas *online GBV* sudah memiliki kemampuan yang memadai untuk mendistribusikan sebuah pesan dengan pertimbangan waktu, pesan, dan *platform* yang digunakan. Salah satu partisipan, misalnya, sudah mampu mempertimbangkan siapa yang cocok dan pantas untuk menerima pesan tertentu dengan *platform* tertentu pula.

“Aku harus tau dulu siapa yang akan aku *share*. Misalnya, aku punya informasi lalu aku mikir, kalau konten ini akan membuat trigger tertentu ke A, ya aku nggak akan *share* ke dia. Aku akan *share* ke B karena aku tau apa yang jadi batasan bagi temanku itu.” (Partisipan WD)

Kecakapan Memproduksi Pesan

Kompetesi kedelapan dalam kompetensi literasi digital Japelidi adalah produksi. Adanya teknologi *smartphone* membuat seseorang mudah sekali memproduksi informasi baru hanya dengan membuat konten foto, video, maupun tulisan. Jika kompetensi hanya dilihat dengan indikator ini maka semua orang akan memiliki kecakapan literasi digital dengan mudah. Namun, kompetensi produksi ini tidak sebatas pada kemampuan seseorang untuk memproduksi suatu konten, tetapi lebih pada kemampuan seseorang untuk memproduksi informasi dengan jelas, akurat, dan memperhatikan etika (Kurnia & Wijayanto, 2020). Sampai dengan tataran memproduksi informasi yang jelas, akurat dan beretika, para penyintas sudah memenuhi kriteria ini.

“... kalau yang *dark* biasanya akan memberi kesan horror. Nah, biasanya ciri-ciri konten yang mengedukasi itu konten-konten

yang *preset*-nya cerah kayak *seger* jadi kita tuh kayak *seger*” (Partisipan WD)

Dalam membuat konten, para penyintas ini sudah memperhatikan layak tidaknya konten mereka untuk dipublikasikan. Mereka juga sudah bahkan sudah mengerti bagaimana aspek artistik sebuah konten. partisipan yang juga penyintas *online GBV* dalam penelitian ini juga sudah bisa mempertimbangan apakah konten mereka akan menyinggung perasaan orang lain atau tidak.

“...yang penting aku tidak menyinggung orang, tidak menyudutkan orang, tidak menyindir orang. Dan orang tersebut juga tidak terganggu dengan postingan aku. Misalnya, aku kadang posting di IG banyak-banyak. Itu juga aku mikir, orang terganggu nggak ya, sama postingan aku.... aku juga nggak mau *posting* yang berbau mewah gitu maksudnya nggak mau pamer.” (Partisipan DD)

Kecakapan Partisipasi dalam Penerimaan Pesan

Partisipasi, dalam kompetensi literasi digital, adalah keterlibatan individu dalam interaksi di media digital, baik pada media sosial maupun forum digital lainnya (Rianto & Sukmawati, 2021). Dalam skema literasi digital yang digagas Tzu-Bin Lin (2013), partisipasi merupakan kemampuan literasi dalam kuadran 4 dimana kemampuan ini membutuhkan prasyarat kemampuan kritis dan produktif sekaligus (Lin et al., 2013). Dalam riset yang dilakukan oleh Kurnia (2019), kemampuan partisipasi telah dimiliki seseorang ketika seseorang telah mampu memberikan masukan, saran, atau kritik di media sosial atau grup *WhatsApp*.

Rata-rata penyintas *online GBV* dalam penelitian ini sudah berpartisipasi dalam sebuah komunitas atau grup di

ranah digital. Bahkan, ada pula yang sudah tergabung dalam komunitas advokasi perlindungan perempuan dan advokasi terhadap kekerasan. Dalam tataran yang lebih kecil, beberapa seerta sudah mampu memberi masukan dan saran di grup keluarga.

“Kalau di grup keluarga kan banyak berita yang tidak benarkan, kayak hoax gitu. Terus aku kasih tahu, berita yang bener tuh seperti ini. Agar jangan kemakan berita - berita yang tidak valid. Jadi mengedukasi orangtua aja sih biar tidak termakan berita hoaks.”
(Partisipan RCH)

Kecakapan Kolaborasi dalam Menginisiasi Pesan

Kompetensi kesepuluh literasi digital adalah kolaborasi. Indikasi seseorang mempunyai kemampuan ini adalah seseorang itu mampu menginisiasi forum/komunitas, mengelola forum/komunitas, dan mengelola topik/isu untuk ditindaklanjuti dalam sebuah gerakan untuk tujuan tertentu (Rianto & Sukmawati, 2021). Kompetensi kolaborasi tidak sekadar membutuhkan pemahaman dan ketampilan dan daya kritis, tapi juga membutuhkan keberanian dan ketrampilan pengelolaan komunitas, pengelolaan isu dan *networking* yang kuat.

Kompetensi kolaborasi ini ditandai dengan kemampuan seseorang untuk mengumpulkan teman dan mengorganisir untuk tujuan tertentu. Kurnia & Astuti (2017) mengukur kemampuan literasi media masyarakat Indonesia mengukur kemampuan kolaborasi dengan ada tidaknya inisiasi seseorang untuk mengajak temannya dalam sebuah komunitas untuk memecahkan bersama di media sosial. Dalam penelitian ini, hanya satu partisipan saja yang pernah melakukan kolaborasi di ranah digital dengan menginisiasi kegiatan sosial melalui aplikasi percakapan. Ini, misalnya,

diungkapkan partisipan WF, “Pernah membuat dan menginisiasi grup di *WhatsApp* untuk mengumpulkan donasi untuk gempa di Palu”.

Literasi Digital dan Pengalaman KBGO

Dalam ranah *online GBV*, rata-rata partisipan belum berani menyampaikan informasi (*speak up*) terkait dengan *online GBV* yang pernah dialaminya. Hal yang mendasari untuk tidak menyampaikan kepada orang lain karena adanya anggapan bahwa menjadi korban (penyintas) *online GBV* adalah sebuah aib yang harus dirahasiakan. Dalam hal ini, seluruh partisipan sepakat untuk tidak menyampaikan kasus *online GBV* yang dialami kepada masyarakat umum dan pelaporan. Bahkan untuk bergabung dalam sebuah grup berbasis daring, partisipan belum mampu melakukan upaya penyelesaian masalah berkaitan yang pernah dialami. Hal yang kemudian dilakukan partisipan hanya berupa pemblokiran akun sosial media dan *platform* digital lainnya yang terhubung dengan pelaku *online GBV*.

Dalam tataran kolaborasi, memang membutuhkan prasyarat ketrampilan dan daya kritis yang tinggi. Chen et al (2011) meletakkan kompetensi kolaborasi di kuadran 4 yang membutuhkan kapasitas literasi produksi-konsumsi yang produktif-partisipatif (*prosuming literacy*) dan literasi digital secara kritis (*critical digital literacy*). Artinya, partisipan dalam penelitian ini belum memiliki kemampuan kritis dan keberanian untuk melakukan inisiasi terhadap gerakan /aktivitas berbasis digital untuk menyelesaikan permasalahan *online GBV* yang pernah dialami.

Analisis 10 kompetensi Literasi Digital oleh Japelidi menunjukkan bahwa partisipan secara umum memiliki 8 kecakapan literasi digital terutama pada kecakapan akses, seleksi, paham, analisis,

verifikasi, distribusi, produksi, partisipasi. Namun, yang menjadi perhatian adalah pada bagian kecakapan evaluasi dan kolaborasi, partisipan masih belum memiliki kendali pada diri sendiri menentukan konten yang cocok untuk dikonsumsi dan berpikir kritis. Hasil penelitian yang dilakukan Raharjo dan Winarko (2021) menunjukkan bahwa kemampuan evaluasi responden rendah sejalan dengan kurangnya kemampuan berpikir kritis pada generasi milenial. Pengukuran kemampuan evaluasi pesan dan konten ini didasarkan pada kemampuan membandingkan informasi dari berbagai sumber, kemampuan mengidentifikasi kekeliruan informasi, dan kemampuan memutuskan kebenaran informasi. Dengan indikator yang serupa tetapi dengan objek yang berbeda, penelitian lain menunjukkan bahwa semakin tinggi kemampuan finansial responden, maka semakin tinggi pula kemampuannya dalam menganalisis konten. Kemudian semakin rendahnya kemampuan finansialnya, maka semakin rendah pula kemampuan menganalisis konten (Solihin et.al., 2019). Dari dua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kecakapan evaluasi yang rendah pada konten di *platform* digital akibat kurang kritis dengan dilatar belakangi oleh beban hidup seseorang. Sejalan dengan penelitian tersebut, partisipan dalam penelitian ini dengan adanya kasus *online GBV* membuat mereka tidak mampu mengevaluasi sebuah pesan dan hanya mengikuti pendapat orang lain (komentar netizen).

Pada kecakapan kolaborasi, kurangnya daya kritis partisipan yang merupakan korban *online GBV* membuat mereka tidak berani mengeluarkan pendapat, berbicara dan melakukan inisiasi di *platform* digital terkait penolakannya terhadap *online GBV*. Padahal, korban *online GBV* sendiri dalam laporan Pemantauan Hak Hak Digital

Triwulan I 2023 tidak hanya perempuan dan anak anak saja tetapi laki – laki juga (Muhajir, 2023). Sejumlah 82 orang korban *online GBV* berjenis kelamin perempuan dan 36 korban *online GBV* lainnya berjenis kelamin laki – laki. Hal ini diartikan bahwa kasus *online GBV* bisa terjadi pada siapa saja tanpa mengenal usia dan jenis kelamin. Ini belum terjaminnya penanganan hukum berbasis ITE membuat banyak korban *online GBV* tidak berani melaporkan kasusnya. Hal ini disebabkan belum sepenuhnya terdapat perlindungan pribadi dan kebebasan berpendapat dalam ruang siber (Arawinda, 2021). Pemerintah dalam hal ini merujuk pada KemenPPPA mendukung adanya keberanian untuk menyampaikan informasi bahwa terjadinya kasus *online GBV* pada korban dengan kampanye *Dare to Speak* sejak 2021. Hal ini berfungsi mendorong korban *online GBV* untuk mampu bersuara dan melawan berbagai kekerasan yang dialami (Suryarandika, 2023).

KESIMPULAN

Dari hasil FGD yang telah dilakukan pada delapan orang penyintas *online GBV*, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan peserta memiliki kecakapan yang berkaitan dengan indikator literasi digital oleh Japelidi. Kecakapan tersebut antara lain: akses, seleksi, paham, analisis, verifikasi, evaluasi, distribusi, produksi, partisipasi dan kolaborasi. Namun, pada bagian evaluasi, para penyintas *online GBV* masih kesulitan untuk menilai kualitas dan baik-buruknya sebuah pesan di platform digital. Penyintas *online GBV* masih mengandalkan jumlah *like* dan cara pandangnya masih digiring oleh pandangan netizen di kolom komentar. Pada kecakapan kolaborasi, penyintas *online GBV* ini sebagian besar tidak mengelola dan belum mampu menginisiasi komunitas daring. Artinya, belum ada daya kritis untuk berkolaborasi dalam membangun *platform* digital untuk

membangun *awareness* terhadap permasalahan sosial, khususnya *online GBV*. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya pihak terkait (terutama KemenPPPA dan KemenKOMINFO) untuk meningkatkan penyuluhan dan sosialisasi terkait literasi digital untuk menekan

angka *online GBV* di Masyarakat. Penelitian-penelitian serupa dengan informan dan kasus yang lebih besar juga perlu dilakukan sehingga fenomena ini akan lebih mudah dipahami dan dipetakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkiras, F., Zubarita, F. R., & Maharani Fauzi, Z. T. (2022). Konstruksi Pengaturan Kekerasan Berbasis Gender Online Di Indonesia. *Lex Renaissance*, 6(4 SE-Articles), 781–798.
<https://doi.org/10.20885/JLR.vol6.iss4.art10>
- Amihardja, S., Kurnia, N., Monggilo, Z. M. Z., Kusumastuti, F., Astuti, Y. D., Gelgel, N. M. R. A., Birowo, M. A., Solihin, M., Sukmawati, A. I., Damastuti, R., Wenerda, I., Adikara, G. J., Widodo, Y., Astuty, S., Maryani, E., Astuti, S. I., & Rahmiaji, L. R. (2022). *Lentera Literasi Digital Indonesia: Panduan Literasi Digital Kaum Muda Indonesia Timur* (S. Amihardja, N. Kurnia, & Z. M. Z. Monggilo (eds.)).
- Anggia, D., Ramdan, B., & Juhanda, A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Digital Siswa SMP Ditinjau dari Penggunaan Aplikasi Mobile Learning pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08, 65–75.
- APJII. (2022). *Profil Internet Indonesia 2022*.
- Arawinda, S. H. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Perempuan Korban Kekerasan Berbasis Gender Online di Indonesia. *Jurnal Yustika: Media Hukum Dan Keadilan*, 24(2), 76–90.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24123/yustika.v24i02.4599>
- Arsyad, J. H., & Narulita, S. (2022). Perlindungan Hukum Korban Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) dalam Hukum Positif Indonesia. *Jurnal Cakrawala Informasi*, 2(2), 26–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jci.v2i2.241>
- Association for Progressive Communications. (2017). *Online gender-based violence: A submission from the Association for Progressive Communications to the United Nations Special Rapporteur on violence against women, its causes and consequences*.
- Chen, D.-T. victor, Wu, J., & Wang, Y.-M. (2011). Unpacking New Media Literacy. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 9(2), 84–88.
<https://repository.nie.edu.sg/bitstream/10497/18170/1/JSCI-9-2-84.pdf>
- Hinson, L., Mueller, J., O'Brien-Milne, L., & Wandera, N. (2018). *Technology-facilitated gender-based violence: What is it, and how do we measure it? International Center for Research on Women*.
- Internet Governance Forum. (2020). *Best Practice Forum on Gender and Access: Gender at the Internet Governance Forum*.
- Karunia, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial: Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi*

- Dan Sistem Informasi Bisnis-JTEKSIS*, 3(1), 92–104. <https://www.jstor.org/stable/pdf/jeductechsoci.16.4.160.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Materi Pendukung Literasi Digital*.
- Komnas Perempuan. (2022). *Bayang-Bayang Stagnansi: Daya Pencegahan dan Penanganan Berbanding Peningkatan Jumlah, Ragam dan Kompleksitas Kekerasan Berbasis Gender terhadap Perempuan (Catatan Tahunan tentang Kekerasan terhadap Perempuan)*.
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital Di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra Yang Dilakukan Oleh Japelidi. *Informasi*, 47(2), 149. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Kurnia, N., & Wijayanto, X. A. (2020). Kolaborasi Sebagai Kunci: Membumikan Kompetensi Literasi Digital Japelidi. Dalam N. Kurnia, L. Nurhajati, S. I. Astuti, Kolaborasi Lawan (Hoaks) COVID-19: Kampanye, Riset Dan Pengalaman Japelidi Di Tengah Pandemi. Yogyakarta: Program Studi Magister Ilmu Komunikasi, Departemen Ilmu Komunikasi, Universitas Gadjah Mada.
- Kusuma, E., & Arum, N. S. (2019). *Memahami dan Menyikapi Kekerasan Berbasis Gender Online: Sebuah Panduan*. SAFEnet.
- Law, N., Woo, D., Torre, J. de la, & Wong, G. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO Institute for Statistics.
- Lin, T.-B. Bin, Li, J.-Y. Y., Deng, F., & Lee, L. (2013). Understanding new media literacy: An explorative theoretical framework. *Educational Technology and Society*, 16(4), 160–170.
- Lumsden, K., & Harmer, E. (2019). Online othering. *Palgrave Studies in Cybercrime and Cybersecurity*.
- Mauliya, A., & Noor, T. (2023). Cyber Safety dalam Merespon Kekerasan Berbasis Gender Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 3, 82–98. <https://doi.org/10.55623/ad.v3i2.136>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Metode Baru*. UI Press.
- Muhajir, A. (2023). *Laporan Triwulan Pemantauan Hak-hak Digital di Indonesia Periode : Januari - Maret 2023*.
- NORC. (2022). *Case Study: Technology-facilitated Gender Based Violence in Indonesia*. University of Chicago and the International Center for Research on Women.
- Nurtjahyo, L. I. (2020). *Kekerasan seksual di internet meningkat selama pandemi dan sasar anak muda: Kenali bentuknya dan apa yang bisa dilakukan?*
- Paramita, A., & Kristiana, L. (2013). Teknik Focus Group Discussion dalam Penelitian Kualitatif. *Uletin Penelitian Sistem Kesehatan*, 16(2), 117–127. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22435/bpsk.v16i2Apr.3301>
- Pawito. (2008). *Penelitian komunikasi kualitatif*. Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS).
- Potter, W. J. (2001). *Media Literacy*. SAGE Publications.
- Powell, A., & Henry, N. (2017). *Sexual violence in a digital age*. Springer.

- Puspitasari, W., & Mayangsari, F. (2022). COVID-19 and Gender-Based Violence in Indonesia: The Urgency of Prevention and Mitigation Framework. In *Indonesia Post-Pandemic Outlook: Social Perspectives*. Penerbit BRIN. <https://doi.org/10.55981/brin.536.c463>
- Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.31504/komunika.v10i1.3795>
- Rianto, P., & Sukmawati, A. I. (2021). Literasi Digital Pelajar di Yogyakarta: dari Consuming ke Prosuming Literacy. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(1), 137–159. <https://doi.org/10.24815/JKG.V10I1.20612>
- Saputra, R. J. I. (2023). Kecakapan Literasi Digital Mahasiswa Pengguna Fitur Add Yours. *Jurnal Kaganga: Jurnal Ilmiah Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 38–46. <https://doi.org/10.33369/jkaganga.7.1.38-46>
- Solihin, L., Hijriani, I., Raziqiin, K., Zaenuri, M. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Soleman, N. (2021). Kekerasan Berbasis Gender Online Selama Pandemi COVID-19 di Indonesia. *AL-WARDAH: Jurnal Kajian Perempuan, Gender Dan Agama*, 15(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46339/al-wardah.v15i1.639>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV. Alfabeta, Bandung.
- Sukmawati, I. A., & Handayani, I. (2022). Function Consuming sebagai Tingkat Kecakapan Literasi Media Digital Masyarakat Yogyakarta. *Jurnal Komunikasi*, 16(2), 187–204. <https://doi.org/10.20885/komunikas.i.vol16.iss2.art6>
- Suryarandika, R. (2023). *Derita Berlapis Korban Kekerasan Gender Online*. Republika.Id.
- UN Women. (2020). *Online and ICT-facilitated violence against women and girls during COVID-19*.

