

BAB 1

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Cyber incivility di media sosial merupakan sebuah perilaku dalam berkomunikasi dengan bermedia elektronik yang melanggar norma etika. Bentuk dari cyber incivility di media sosial yaitu perilaku komunikasi daring yang tidak santun dan secara langsung disampaikan pada target seperti, menggunakan kata-kata bernada sarkastik, kasar, atau merendahkan orang lain. Perilaku cyber incivility sering ditemukan di sebuah postingan seorang public figure atau yang lain-lainnya, didalam kolom komentar tidak sedikit yang memberikan sebuah komentar yang menyakiti hati dan juga ujaran kebencian. Cyber incivility ini kemudian nantinya akan berdampak kondisi psikologis seseorang yang mendapatkan perlakuan tersebut seperti sedih, depresi, dan frustrasi atau bahkan memiliki keinginan untuk bunuh diri karena merasakan dampak dari perilaku cyber incivility yang ada di media sosial.

Generasi milenial lebih banyak menggunakan teknologi karena usia keterpaparan mereka dengan teknologi baru lebih mudah dibandingkan dengan generasi lain. Hal ini menyebabkan generasi milenial lebih unggul dalam hal pemanfaatan teknologi baru. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan data Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), jumlah pengguna internet Indonesia naik 8,9% dari 171,2 juta pada 2018 menjadi 196,7 juta per kuartal II 2020. Porsi pengguna internet di Tanah Air juga meningkat dari 64,8% menjadi 73,7% dari total populasi sebanyak 266,9 juta. Kontribusi terbesar masih dari Jawa, yakni 56,4%, naik dari sebelumnya 55,7% (Setyowati, 2020). Namun demikian, peningkatan tersebut tidak diikuti dengan kemampuan generasi milenial yang seharusnya dapat memfilter informasi, dengan kata lain hal ini tidak diimbangi dengan kemampuan literasi digital yang baik pada generasi milenial. Menurut Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Dengan memahami hal ini, maka dapat dikatakan

terdapat rendahnya kemampuan generasi milenial untuk dapat memahami dan menggunakan informasi dengan baik khususnya pada media sosial.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 (dalam Haryanto, 2019) menunjukkan bahwa remaja juga merupakan pengguna terbesar internet. Lebih dari 70% pengguna internet aktif, berasal dari masyarakat yang berumur 13-18 tahun, dan merupakan kalangan urban. Hal ini menunjukkan bahwa pentingnya untuk menumbuhkan dan menciptakan tingkat literasi digital yang tinggi adalah pada remaja yang berusia 13-18 tahun sehingga akan berdampak pada penggunaan media sosial remaja kedepannya untuk lebih bijaksana atau dengan kata lain mampu menghindari adanya ketidaksantunan dunia maya. Sehingga urgensi dalam penelitian ini adalah menciptakan literasi digital yang tinggi pada remaja untuk dapat meminimalisir adanya ketidaksantunan dunia maya.

Pada masyarakat yang menghormati dengan mengagungkan nilai kesantunan, penggunaan bahasa yang santun memiliki peran vital dalam rangka menunjang proses pendidikan. Peran penting ini ternyata diiringi oleh fenomena di mana nilai kesantunan tersebut juga tidak dilakukan oleh sebagian masyarakat lainnya. Di Indonesia, hal itu disebut dengan istilah “tidak berbudi bahasa”, sebuah anggapan bahwa seseorang tidak memiliki sikap yang santun atau ketidaksantunan. Culpeper (2008) menyebutkan bahwasannya ketidaksantunan sebagai perilaku berkomunikasi dengan yang memiliki niatan untuk mengintimidasi target (lawan bicara) yangmana lawan bicara in merasa diserang. Hal tersebut memperlihatkan bahwa ketidaksantunan sebagai sebuah perilaku didasari atas niat dari pembicara dan penangkapan pemahaman dari pendengar. Interaksi antara keduanya ini kemudian turut mempertimbangkan bagaimana hubungan di antara keduanya, sehingga suatu tindakan dianggap tidak sopan apabila pendengar (mitra tutur) merasa bahwa pembicara telah merusak wajah pendengar/lawan bicara dan menunjukkan tindakan mengancam.

Perilaku Ketidaksantunan dalam berbahasa saat ini juga terjadi di era digital. Berkembangnya teknologi digital secara pesat, khususnya di bidang informasi dan komunikasi, telah menyebabkan semakin tingginya penggunaan sarana komunikasi online/ berjejaring seperti (*e-mail*, whatsapp, jejaring sosial dan platform internal). Penggunaan ini sendiri telah meningkatkan efisiensi dan memberikan kemudahan dalam menunjang berbagai macam pekerjaan di masyarakat. Salah satu dari efesiensi tersebut tercermin dalam efisiensi waktu kerja, yang mana pekerjaan yang sebelumnya mengharuskan adanya aktivitas secara tatap muka, kini dapat dilakukan secara daring dari jauh. Namun, perkembangan teknologi digital juga mempunyai lebih dua sisi secara menyimpang. Di satu sisi, perkembangan teknologi digital memfasilitasi komunikasi yang fleksibel dan proses perilaku di tempat kerja. Di sisi lain, memberikan individu mempunyai peluang untuk bebas mengekspresikan pendapat mereka perasaan mereka dan bahkan bng bermata dua bagi peradaban manusia saat, disatu sisi memfasilitasi komunikasi yang fleksibel dan proses perilaku di tempat kerja. Di sisi lain, memberikan individu mempunyai peluang untuk bebas mengekspresikan pendapat mereka perasaan mereka dan bahkan bertukar penghinaan penuh kebencian dan argumentative (Parker,2017)

Sikap atau perilaku yang terdapat dalam komunikasi berbasis daring dapat disebut sebagai sikap komunikasi daring (*online communication*). Di dalamnya, terdapat pertentangan antara perilaku daring dengan norma (*counternormative online behavior* (Moore, 2019). Adanya keleluasaan secara lebih terbuka ketimbang pada saat komunikasi secara tatap muka telah menghasilkan fenomena yang mana suatu individu cenderung untuk lebih bebas pada saat mengekspresikan pendapatnya. Hal ini disebut dengan efek disinhibisi online (*online disinbition effect*), sebuah fenomena yang terjadi dalam karakteristik interaksi secara daring, yang mana individu merasa tidak ada batasan atau hambatan (*inhibition*) pada saat melakukan interaksi sosial (Suler, 2004).

Adanya anggapan mengenai kelonggaran pembatasan sosial dan hambatan dalam interaksi sosial turut menyebabkan penyimpangan dalam hubungan interpersonal secara daring. Pényimpangan ini tercermin dalam bentuk

ketidaksantunan dalam dunia maya (*cyber incivility*). Menggunakan konsepsi tentang ketidaksantunan (*incivility*) yang terdapat pada konteks interaksi tatap muka, lokus utama dari konsep ketidaksantunan dalam dunia maya menempatkan interaksi daring sebagai lokasi penelitiannya (Moore, 20019). Dengan demikian maka definisi dari ketidaksantunan dunia maya dapat diartikan sebagai sebuah perilaku komunikasi secara daring yang melanggar atau bertentangan dengan norma serta etika kesantunan pada lingkungan kerja (Lim dan Teo, 2009).

Namun berjalannya waktu teknologi pun semakin berkembang, dengan adanya hal itu dijadikan sebagai penunjang kinerja memperluas ketidaksantunan dunia maya terjadi ke dalam media komunikasi daring atau disebut sosial media. salah satunya pada platform Instagram. Pada platform tersebut, ketidaksantunan yang dilakukan oleh masyarakat dalam bersosial media tercermin tidak sekedar dalam bentuk kalimat atau komentar, namun juga dalam bentuk ujaran kebencian. Contohnya pada sebuah postingan seorang *public figure* atau akun-akun gosip banyak ditemui sebuah komentar-komentar yang mengandung ujaran kebencian dan kata-kata kasar. Sering ditemui komentar bersifat sarkasme oleh netizen sebagai bentuk kritik, dan hal ini jika dilihat dari prinsip kesantunan berbahasa, dapat dikatakan tidak sesuai berdasarkan dengan kaidah yang sudah ditetapkan tersebut (Nugraha, 2017).

Adanya media sosial memberikan dampak pada kehidupan bermasyarakat. Salah satunya yaitu memberikan kemudahan manusia dalam melakukan komunikasi, karena meskipun jaraknya jauh komunikasi bias berjalan secara mudah dan singkat, untuk media bersosialisasi serta berinteraksi. Melalui tersebarnya jaringan tersebut, tercipta kondisi di mana siapapun dapat dengan mudah berkomunikasi dengan siapapun dan kapanpun (Fitriyanto, Ilham, Romis, Achmad, & Ade, 2018). Adanya internet atau media masa mempunyai dampak yang tidak dapat kita pungkiri, ujaran kebencian merupakan salah satu dampak tersebut. Ujaran kebencian seringkali dilakukan oleh netizen dengan tindakan seperti berkomentar dengan kata-kata kotor, memaki, atau merendahkan korban. Perilaku tersebut terjadi dikarenakan para pengguna atau netizen kurang bijak dalam menggunakan media social (Aziz, 2018).

Terdapat beberapa bukti yang menampilkan ketidaksantunan yang terjadi di sosial media. Dengan semakin vitalnya sosial media di masa sekarang, kini sosial media seakan dianggap sebagai salah satu kebutuhan primer manusia dalam menunjang berbagai macam kerja dan aktivitasnya. Hal tersebut ternyata tidak diiringi dengan kesantunan di sosial media. Seiring dengan berjalannya penggunaan sosial media, dari awal hingga sekarang, jumlah dari kasus ujaran kebencian di sosial media tidak menunjukkan penurunan kasus yang signifikan. Hadirnya undang-undang ITE LAW yang dikatakan bertujuan untuk meredam dan mengurangi kasus ujaran kebencian di internet, ternyata kurang terimplementasi dengan maksimal, hal tersebut terbukti masih banyak dijumpai adanya konten yang mengandung hal negative bermunculan di sosial media. Selain itu masih dibutuhkan pengimplementasian ataupun ditingkatkan regulasi untuk internet/sosial media dalam bermedia sosial. Perlu adanya penegasan terkait pentingnya etika sehingga mampu untuk mencegah terjadinya ketidaksantunan di kalangan pengguna sosial media. Prinsip kesantunan dalam berkomunikasi harus digunakan dan perlu untuk diterapkan oleh mitra tutur dan penutur agar setiap pesan yang dituturkan dapat dengan baik tersampaikan, serta tak menyakiti perasaan pihak lain (Inderasari, Ferdinan, & Hilmy, 2018).

Banyaknya netizen yang memberikan sebuah analisis dan komentar-komentar, hal itu semakin terlihat bahwa mereka menunjukkan keterlibatannya sebagai warga dunia maya. Pada dasarnya mereka harusnya lebih menjaga rasa dalam bertutur kata menyuarakan perasaan dan pikirannya. Namun etika dan rasa dalam berkomentar maupun berpendapat di media social kini telah tergeser karena kebebasan dunia maya. Dilansir dari laporan mengenai tingkat kesopanan digital pengguna sosial media oleh *Digital Civility Index* (DCI), disebutkan bahwa pengguna sosial media atau netizen di Indonesia memperoleh peringkat 29 dari 32 negara dengan skor 76% (Kompas, 22 November 2021). Riset yang dirilis oleh Microsoft tersebut menunjukkan bahwa Indonesia masuk dalam negara yang mempunyai tingkat kesopanan yang sangat rendah se- Asia Tenggara.

Bersamaan dengan perkembangan dan penyebaran akses internet di Indonesia, terjadi peningkatan yang signifikan atas pengguna aktif sosial media hingga

mencapai jumlah 170 juta. Berdasarkan laporan dari *We Are Social Media* dan *Hootsuite*, terjadi peningkatan jumlah pengguna aktif sosial media di Indonesia sebanyak 6,3% atau 10 juta pengguna baru dari bulan Januari 2020 ke bulan Januari 2021. Apabila ditinjau dari total populasi di Indonesia, angka tadi dekat dengan angka 274,9 juta jiwa, hingga 61,8 5 di antara lain ialah pengguna aktif di media sosial. Sedangkan, pengguna internet di Indonesia terbaru telah mencapai angka 202.6 juta. Dari total keseluruhan total pengguna aktif tersebut, platform Instagram mendapatkan peringkat ke-3 dalam platform yang paling banyak diakses oleh masyarakat Indonesia. *We Are Social dan Hootsuite* mengungkapkan bahwa media sosial Instagram memiliki pengguna sebanyak 85 juta masyarakat aktif yang menggunakannya.

Instagram merupakan platform yang menyediakan fitur untuk berbagi foto maupun video bagi penggunanya. Setiap pengguna Instagram memiliki profil pribadi yang di dalamnya terdapat fitur jumlah “pengikut” yang berarti pengguna lain yang mengikuti akun tersebut, serta “mengikuti” yang berarti pengguna lain yang diikuti oleh pemilik akun. Dalam hal ini, pemilik akun Instagram memiliki kebebasan untuk diikuti oleh pengguna lainnya, serta dapat mengikuti pengguna lainnya untuk dapat membagikan atau melihat foto orang lain. Model kepemilikan akun di Instagram juga dapat dibagi menjadi dua, yakni akun publik dan akun pribadi atau *private*. Dalam akun publik, siapa saja dapat dengan langsung melihat konten apa saja yang dibagikan oleh pengguna akun Instagram tanpa harus mengikuti akun tersebut. Sebaliknya, melalui mode pribadi ini, konten yang dibagikan oleh pemilik akun Instagram hanya dapat dilihat oleh pengikut dari akun tersebut. Interaksi sosial yang terjadi di platform ini juga cukup sederhana, pengguna dapat mengetuk dua kali postingan untuk menyukai video maupun foto setelah diunggah oleh pengunggah konten tersebut. Pengguna juga dapat membagikan postingan melalui pesan langsung. Pengguna juga dapat melakukan interaksi seperti menambahkan komentar di postingan, namun komentar yang ada terkadang mengandung unsur-unsur negatif.

Pada media sosial Instagram biasanya pada feed profil seorang publik figur, politisi, atau akun – akun gosip pada bagian kolom komentar dapat dilihat terdapat

berbagai macam komentar dari yang positif maupun negatif. Di dalam dunia media sosial terdapat beberapa jenis pengguna yang bijak maupun yang tidak bijak. Dua pengguna tersebutlah yang menjadikan adanya komentar negatif dan positif. Jika orang yang bijak dalam menggunakan media sosial pastinya mereka akan mengomentari dengan baik atau mengkritik namun dengan kata-kata yang tidak bersifat mengujar kebencian. Pengguna yang kurang bijak seringkali berkomentar negatif yang kerap kali diniatkan untuk merendahkan atau menjatuhkan dengan menggunakan kata-kata yang kurang baik ataupun sopan. Dari sebuah komentar yang ditulis dengan singkat, hal itu mengarah menjadikan perang kata-kata. Baik oleh pemberi komentar dengan pemilik akun, maupun antar warganet. Dengan demikian maka literasi digital memiliki kontribusi penting dalam memberikan pemahaman secara mendalam tentang ujaran kebencian di sosial media (Santos, S., Amaral, I., & Simões, R. B. 2020).

Hadirnya platform Instagram memberikan bentuk baru dalam interaksi, bersosialisasi, dan berkomunikasi secara lebih mudah, serta didukung oleh fitur menarik bagi pengguna internet. Untuk mengakses Instagram memang begitu mudah, cukup kita mencantumkan email dan password maka kita bisa langsung berselancar pada platform tersebut. Pengguna media sosial merasakan bahwa banyak sekali keuntungan yang masyarakat dapatkan, para penggunanya pun banyak sekali yang fasih dalam mengaplikasikannya, salah satunya para remaja. Kalangan remaja mendominasi penggunaan sosial media, sehingga dampak hadirnya sosial media turut mempengaruhi para remaja. Dengan penggunaan yang baik, manfaat yang hadir nantinya salah satunya adalah peningkatan prestasi, sebaliknya, penggunaan sosial media secara tidak baik akan melahirkan dampak buruk pada diri remaja dan anak-anak (Retnowati, 2015:314).

Perilaku Ketidaksantunan dunia maya di dalam media sosial sering kali terjadi karena kurangnya pemahaman dalam media digital. Para pengguna media digital saat ini di gandrungi oleh para kalangan manapun, khususnya para pelajar SMA yang dimana mereka tidak semuanya paham dalam beretika dalam bermedia sosial. Jika para pengguna memahami etika bersosial media maka pengguna tersebut akan lebih arif dalam bersosial media, dan hal itu berpengaruh untuk mengurangi

ketidaksantunan dunia maya atau ketidaksopanan dalam sosial media. Jika telah bijak dalam bersosial media maka hal tersebut mencerminkan bahwa pengguna sudah memahami media digital. Intensitas para penggunaan jagat media juga menjadikan salah satu faktor penting dalam melahirkan kepribadian yang beresiko terhadap remaja menurut (Utami, 2014). Maka dari itu literasi digital sangat penting untuk para pengguna media sosial khususnya kalangan pelajar SMA, agar nantinya remaja pengguna sosial media dapat lebih bijak dan arif dalam bersosial media.

Pentingnya literasi digital sebagai bekal dalam menggunakan sosial media bias dikaji dari sumber hasil penelitian milik Ahmad (2022) yang berjudul “Urgensi Literasi Digital di Indonesia pada Masa Pandemi COVID-19: Sebuah Tinjauan Sistematis”. Di dalamnya, ditemukan bahwa perihal mendasar yang perlu diperhatikan dalam pengembangan literasi digital diantaranya adalah (1) kultural, sebuah konsepsi di mana ragam konteks budaya pengguna internet atau digital dibahas secara budaya (2) kognitif, sebuah pembahasan tentang bagaimana daya pikir digunakan untuk menilai suatu pesan atau nilai yang terdapat dalam dunia digital, (3) konstruktif, pembahasan tentang bagaimana suatu reka cipta dibentuk sebagai suatu yang ahli dan aktual, (4) komunikatif, pembahasan yang mencoba untuk memahami bagaimana suatu komunikasi dan jaringan dunia digital terbentuk dan bekerja, (5) kepercayaan diri yang bertanggung jawab, (6) kreatif, pembahasan yang menyoal tentang cara-cara baru terjadi di dunia digital (7) kritis, sebuah perilaku dan sikap dalam menyikapi dan memahami suatu konten di dunia digital dan (8) bertanggung jawab secara sosial. Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmasari (2021) menunjukkan bahwasannya pengguna sosial media dengan *platform* Facebook memiliki jumlah pengguna dengan katagori yang tinggi.

Penelitian lainnya yang ditulis oleh Indri Nurul Hidayah (2020) yang berjudul ‘Ketidaksantunan ujaran kebencian dalam akun gosip di media sosial Instagram dan Implikasinya terhadap pendidikan karakter di SMA’, dalam penelitian tersebut data yang ditemukan berjumlah sebanyak 60 data yaitu 30 data Ketidaksantunan Positif dan setengahnya data Ketidaksantunan Negatif serta ditemukan juga bentuk pelanggaran maksim kesantunan berbahasa seperti maksim kesetujuan, maksim

kesimpatisan, dan maksim kerendahanhatian, tetapi untuk pelanggaran yang paling besar adalah dalam maksim kesimpatisan yang dimana berjumlah 43 data dan maksim pujian berjumlah 18 data karena pengguna *Instagram* tidak memiliki kesimpatisan dan tidak memberikan pujian yang baik terhadap mitra tutur sehingga pelanggaran terbesar terdapat pada maksim kesimpatisan dan maksim pujian. Maka dari itu penerapan Literasi Digital untuk para pelajar SMA sangat penting agar dapat beretika dalam menggunakan media sosial.

Literasi digital dimaknakan sebagai kemampuan pada penggunaan media sosial yang efisien dan efektif diberbagai ranah meliputi karir, akademik, pekerjaan, dan lain sebagainya. Sementara, terdapat pendapat yang menyebutkan bahwa literasi digital seharusnya tidak sekadar berkutat pada permasalahan bagaimana penggunaan berbagai macam sumber digital diaktualisasi secara efektif, melainkan juga perlu untuk membahas bagaimana cara berpikir dalam penggunaan sumber tersebut (Eshet,2002). Dengan kemampuan literasi digital yang mumpuni, pengguna sosial media akan dapat berpikir secara kritis dan mampu untuk memilah hal yang positif maupun negatif di dalam sosial media. Tingkat kemampuan dalam literasi digital dapat mempengaruhi kemampuan dalam bersosial media dan dengan begitu para penggunanya tidak mudah terpancing akan hal-hal negatif seperti ketidaksantunan dunia maya pada social media. Terdapat empat kompetensi literasi yang dikemukakan, yaitu: pencarian suatu informasi, memahami bagaimana sistem kerja yang terjadi dalam web atau situs, kemampuan untuk melakukan penyaringan informasi, dan menyusun informasi yang telah diperoleh (Gilster,1997).

Banyaknya kasus ketidaksntunan dunia maya yang ada pada platform Instagram seperti pencemaran nama baik, menghina, menggunakan kata-kata sarkasme hal itu dapat memicu munculnya depresi pada remaja. Informasi positif maupun negative dapat mudah tersebarluaskan hingga ke seluruh dunia dan banyak diketahui oleh para pengguna media social, di situlah remaja merasa malu, sakit hati, dan rendah diri. Fenomena-fenomena tersebut menunjukkan bahwa pengguna media social di Indonesia masih belum paham terkait etika dalam menggunakan media sosial. Pengguna media sosial dapat dengan mulus memasuki jalan untuk mengakses jaringan yang ditawarkan, namun mereka kurang memahami seutuhnya

tentang bagaimana menggunakan media tersebut dengan bijak. Kendati penguasaan kemampuan literasi seperti baca dan tulis telah diperoleh, pengguna media sosial di Indonesia belumlah memiliki kemampuan literasi digital yang mumpuni. Oleh sebab itu kemampuan literasi digital di kalangan pengguna media sosial sangatlah diperlukan, khususnya bagi remaja agar mereka dapat melakukan penyaringan informasi terhadap konten yang dilihat dan diperoleh di media sosial. Secara umum, literasi digital sendiri mampu dipahami sebagai sarana untuk dapat menafsirkan, menilai, menganalisis, menata, serta mengevaluasi berbagai macam informasi yang terdapat dalam konten yang terdapat dalam media teknologi digital Maulana, 2015:3).

Berdasarkan beberapa uraian pendapat di atas, penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui dampak pentingnya literasi digital atas ketidaksantunan dunia maya yang ada dalam media social Instagram pada kalangan pelajar SMA. Penelitian ini dilakukan pada pelajar SMA yang dimana mereka menjadi pengguna aktif media sosial. Di masa remaja, pada umumnya mereka akan menjadi lebih intens mencari informasi yang terdapat di lingkungan sekitar mereka. Dari situ, mereka akan mencoba untuk menjelajahi lebih luas atas dirinya sendiri untuk dapat menetapkan posisi dan peran diri mereka di masyarakat. Remaja sebagai generasi muda memiliki peran penting selaku generasi penerus bangsa yang mempunyai peranan untuk menegakkan dan membangun karakter bangsa yang baik. Oleh karenanya, para pelajar SMA selaku salah satu elemen dari generasi muda yang juga merupakan pengguna internet dapat secara positif memanfaatkan media sosial yang bertujuan sebagai alat berkomunikasi maupun berinteraksi dengan orang lain dengan efektif serta efisien, mereka juga dapat mampu untuk memperoleh informasi guna meningkatkan wawasan, dan melebarkan jejaring relasi dalam pertemanan (Putri & Budianan, 2012). Kesantunan berbahasa dapat mempengaruhi seseorang terutama pada peserta didik dalam menggunakan media sosial. Maka dari itu, perlu adanya pendidikan karakter agar peserta didik memahami tentang ketidaksantunan dalam berbahasa yaitu memahami bentuk ketidaksantunan positif dan ketidaksantunan negatif. Hal ini sangat penting, karena dapat menciptakan

karakter peserta didik yang lebih baik. Dengan begitu nantinya para pengguna media sosial akan lebih arif dalam bersosial media dalam wadah media digital.

I.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Literasi Digital pada remaja di Kota Surabaya?
2. Bagaimana Cyber Incivility pada remaja di Kota Surabaya?
3. Bagaimana dampak Literasi Digital terhadap Cyber Incivility pada remaja di Kota Surabaya?

I.3 Tujuan

- I.3.1 Memiliki tujuan yaitu untuk melihat kondisi kegiatan literasi digital pada remaja yang ada di Kota Surabaya
- I.3.2 Untuk mengetahui sejauh mana remaja memahami adanya ketidaksantunan dunia maya pada sosial media dan mengetahui bagaimana kegiatan ketidaksantunan dunia maya pada remaja di Kota Surabaya
- I.3.3 Untuk mengidentifikasi dampak literasi digital dengan Ketidaksantunan dunia maya pada remaja di Kota Surabaya

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Memperbanyak wawasan dan ilmu pengetahuan terkait literasi Digital terhadap ilmu informasi
2. Pada penelitian ini dapat juga digunakan untuk sebuah rekomendasi dalam penelitian selanjutnya mengenai kemampuan literasi digital dalam menghadapi ketidaksantunan dunia maya pada instagram atau media sosial lainnya.

1.4.2 Manfaat Akademis

1. Sebagai sarana penyuluhan pada bidang pendidikan seperti universitas dan sekolah terhadap siswa dan mahasiswa dalam mengakses sebuah informasi di dunia digital

2. Adanya penelitian ini, pada pihak Dinas Kominfo (Komunikasi dan Informasi) dengan begitu dapat mengelola informasi-informasi yang ada dalam dunia digital dengan membatasi konsumsi informasi buruk atau tidak pantas seperti ketidaksantunan dunia maya di instagram ataupun media sosial lainnya.

1.5 Tinjauan pustaka

1.5.1 Perilaku Cyber Incivility

Secara definisi Perilaku *Cyber Incivility* diartikan sebagai perilaku kerja menyimpang. Perilaku tersebut melibatkan dua pihak atau lebih dalam lingkungan kerja, dan interaksi yang terjadi mempunyai niat yang secara ambigu bertujuan untuk menyakiti mitra tutur atau target melalui pelanggaran etika dan norma mengenai rasa saling menghormati dan menghargai (Andersson & Pearson, 1999). Seseorang yang melakukan perilaku ketidaksantunan di lingkup kerja mempunyai rasa yang kurang menghargai orang lain. Perilaku ketidaksantunan ini terlihat dengan tidak menunjukkan kelembutan, kebaikan, dan juga sopan santun dalam sebuah hubungan kerja. Perilaku ketidaksantunan ditampilkan dalam bentuk rasa kurang saling menghargai, seperti menggunakan kata-kata kasar, pernyataan dengan nada yang sarkastik, hingga mengabaikan orang lain. Terkait konsep ini, ketidaksantunan dunia maya adalah perilaku pada media daring seperti *e-mail* dan pesan teks yang dilakukan secara tidak beradab dan kasar (G. W. Giumetti dkk., 2012).

Perilaku ketidaksantunan sebagian besar ditunjukkan dengan adanya perilaku kasar dan menyakiti bagi para target/ korban namun tidak menggunakan verbal sepenuhnya. Sifat yang berbentuk ambigu membuat pelaku ketidaksantunan beralih dengan komentar yang diberikan disalahartikan ataupun tidak disengaja bahkan tidak menyadari jika komentar dan perilaku tersebut menyakiti korban (Spector & Fox, 2005). Ketidaksantunan dunia maya ini seringkali dikaitkan dengan beberapa konsep, yaitu perundungan dunia maya (*cyber bullying*) dan pelecehan dunia

maya (*cyber harassment*). Pembedanya yaitu perundungan dunia maya dilakukan dengan mengintimidasi secara berulang pada target, jika pelecehan dunia maya dengan merusak reputasi target dengan menyebarkan informasi yang menyesatkan secara anonim. Sedangkan ketidaksantunan dunia maya ini bersifat ambigu dan dilakukan dengan intensitas rendah (Robin M. Kowalski, Toth, & Morgan, 2017; Workman, 2010).

Para pengguna media social yang pernah mengalami paparan komentar incivility juga dapat memberikan pengaruh kepada naiknya *hostile cognition*. *Hostile cognition* merupakan suatu ideologi yang minim kepeduliannya terhadap orang lain. Adanya komentar yang menunjuk kearah *incivility* dapat mengakibatkan tindakan berulang pada orang lain untuk melakukan tindakan yang sama, yaitu melontarkan komentar *incivility*. Ucapan atau lontaran komentar *incivility* melewati sebuah internet berhasil menyebabkan tingkat *incivility* juga melonjak (Ferris, 2002). Adanya Ketidaksantunan dunia maya yang terjadi pada remaja akan sangat berdampak pada psikologis mereka. Akibat sejak perbuatan incivility yaitu sedih, frustrasi, dan depresi (Rahayu, 2012) bahkan korban mempunyai kecenderungan untuk mengarah pada perbuatan bunuh diri, karena merasakan dampak dari perilaku tersebut.

Studi terdahulu telah menjelaskan factor-faktor yang dapat menyebabkan terjadinya sebuah tindakan ketidaksantunan dunia maya. Faktor-faktor tersebut yaitu:

1. Penggunaan Pesan Direct Message (DM) Instagram.

Direct message (DM) merupakan sebuah fitur yang dimiliki platform Instagram yang digunakan untuk mengirim pesan personal ataupun multichat di Instagram. Ketidaksantunan dunia maya dapat terjadi pada fitur ini. Penelitian terdahulu menggunakan *e-mail* sebagai media terjadinya *cyber incivility*. Mengacu pada pendekatan interaksi sosial studi Francis, Holmvall dan O'Brien (2015) memaparkan bahwa sebuah tindakan ketidaksantunan dunia maya sebagai bentuk balasan atas perlakuan *e-mail* tidak santun dari orang lain. pada fitur Direct message (DM) dapat memicu terjadinya perilaku

ketidaksantunan dunia maya, seperti membahas masalah melalui pesan (chat) yang dimana dapat terjadi kesalahpahaman di dalam pesan tersebut. Dengan begitu pengguna Instagram harus dapat menggunakan fitur ini dengan baik.

2. Beban kerja berlebih

Dalam karakteristik ketidaksantunan individu memaknai bentuk tersebut sebagai sebuah stressor yang dapat membuat reaksi emosi negative dan dapat menjadikan miskomunikasi. Begitupun dengan adanya beban kerja yang berlebih semakin membentuk persepsi pelaku dalam menilai Direct Message atau komentar-komentar pada sebuah postingan di Instagram tidak santun sebagai sebuah stressor. Pada pelajar SMA dapat menjadikan tugas atau pekerjaan sekolah menjadi beban kerja mereka. Pada faktor stressor kerja ini dapat menimbulkan rasa kecemasan, ketegangan, dan frustasi yang menjadikan mereka bertindak untuk melakukan ketidaksantunan dunia maya pada media sosial Instagram.

3. Faktor superior dan jenis kelamin (*gender*)

Pelaku ketidaksantunan dunia maya mempunyai suatu kedudukan superior dibandingkan korban (Lim, Teo dan Chin, 2008). Pelaku berjenis kelamin lelaki cenderung melupakan ketidaksenangan mereka kepada korban dengan secara langsung dan lebih terbuka. Hal ini dipicu oleh stereotype peran gender yang melekat di dalam budaya patriarki sehingga rentan terhadap agresi. Pelaku dengan jenis kelamin perempuan lebih suka menghindari sebuah konflik secara langsung dengan orang lain namun cenderung menunjukkan sikap yang kurang ramah kepada orang lain. Hal tersebut dikaitkan dengan adanya *queen bee syndrome* merupakan upaya untuk mempertahankan bias *gender*.

4. Kebijakan beretika dalam berinteraksi bermedia sosial

Kebijakan beretika dalam berinteraksi melalui media sosial memiliki beberapa hambatan. Kurang maksimalnya implementasi kebijakan etika dalam bermedia sosial dan minimnya kesadaran pengguna terhadap kebijakan tersebut turut menyumbang tetap eksisnya ketidaksantunan dunia maya (Lim, Teo, dan Chin, 2008). Para pengguna media sosial terutama para remaja pada pelajar SMA harus memahami etika dalam bersosial media, karena tindakan yang dilakukan disosial media mempunyai sebab dan akibatnya. Maka dari itu pemahaman

kebijakan beretika dalam berinteraksi dalam bersosial media sangat penting dan sangat dibutuhkan.

5. Kepribadian

Dijelaskan pada teori AB5C (*Abridged Big 5 Circumplex*) model studi Krishnan (2016) yaitu faktor kepribadian sangat berperan sebagai pemicu terbentuknya perilaku ketidaksantunan dunia maya. Dalam studi tersebut dijelaskan bahwa individu dengan kepribadian ekstrovert namun memiliki *conscientiousness* kesadaran yang rendah, cenderung lebih demonstrative, jahat, memikirkan dirinya sendiri, tidak berpikir, dan sulit diatur. Begitu pula individu yang memiliki karakteristik stabilitas emosi dan *conscientiousness* rendah mereka lebih tidak stabil, tidak konsisten, impulsive dalam menyelesaikan sebuah masalah dan pelupa. Maka dari itu individu dengan sebuah karakteristik ini digambarkan sebagai pelaku ketidaksantunan dunia maya.

6. Factor invisibilitas, anonimitas, dan asinkronisitas

Komunikasi yang dilakukan tanpa bertatap muka dapat memberikan peluang bagi tiap individu merasa bebas dan leluasa untuk melontarkan sebuah gagasan tanpa memikirkan resiko sanksi social dan tidak merasa cemas. Dengan begitu factor tersebut sangat berpengaruh pada perilaku ketidaksantunan dunia maya (Febriana & Fajrianthi, 2019). Pada tindakan ketidaksantunan dunia maya sering sekali ditemukan penggunaan akun anonim untuk melakukan tindakan tersebut agar pelaku susah untuk ditemukan dan pelaku dapat berleluasa bertindak dibalik layar.

7. Faktor lingkungan

Beberapa faktor yang menimbulkan munculnya perilaku ketidaksantunan dunia maya antara lain adalah adanya perbedaan di beberapa sektor, seperti beda pendapat atau kepentingan antara pemangku kepentingan, kekuasaan yang berbeda, kurang harmonisnya relasi yang terjadi antara bawahan dan atasan, tidak jelasnya atau ambiguitas pembagian peran serta tanggung jawab yang harusnya diemban oleh individu (Williams dan Loughlin, 2016). Begitu juga ketidakasantunan dunia maya pada media social. Seseorang dapat melakukan hal tersebut dikarenakan lingkungan yang mendukung. Untuk pelajar SMA dapat melakukan hal-hal atau

tindakan ketidaksantunan dunia maya disebabkan karena ikut-ikutan lingkungan temannya dan hanya mengikuti trend.

8. Factor stressor kerja, emosi negative, trait/kepribadian

Inti dari model ini yaitu lingkungan kerja penuh dengan stressor yang akan memicu emosi negative dan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku kerja kontraproduktif. Hal yang mendasari hadirnya model tersebut antara lain adalah (1) situasi pekerjaan yang penuh dengan *pressure* atau tekanan sehingga memicu emosi ke arah yang negatif, (2) emosi negatif yang menyebabkan munculnya perilaku kontra produktif, (3) elemen utama dalam perilaku kontraproduktif yakni kepribadian sebagai elemen utama, dan (4) control merupakan factor yang juga berpengaruh pada perilaku kontraproduktif (Spector dan Fox, 2005). Tidak semua para pelajar SMA yang menggunakan media sosial Instagram dapat mengendalikan emosi mereka dengan begitu komentar atau tindakan ketidaksantunan dapat memicu para remaja dapat membalas ketidaksantunan tersebut.

Banyaknya tindakan atau perilaku ketidaksantunan dunia maya atau disebut juga Ketidaksantunan dunia maya di media social membuat para pengguna media social salah satunya para pelajar SMA menjadi resah dan tidak nyaman dengan adanya para pelaku ketidaksantunan dunia maya. Pemahaman dalam beretika di dalam sosial media sangat diperlukan untuk kaum remaja, karena dengan pemahaman yang baik berdampak pula dengan penggunaan media sosial yang baik juga. Dengan begitu perilaku atau tindakan ketidaksantunan dunia maya akan lebih berkurang dan penggunaanya pun lebih bijak dalam menggunakan sosial media.

1.5.2 Literasi digital di kalangan pelajar SMA Negeri

Literasi Digital di dalamnya mempunyai elemen vital yang di mana membahas tentang kemampuan, pemahaman, dan penguasaan apa saja yang perlu untuk dipertimbangan ketika menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini menggunakan dasar teori digital dari Douglas A.J Belshaw pada sebuah bukunya yang berjudul “The Essential Elements of Digital Literacies” (Belshaw *et al.*, 2014). Pada teori ini terdapat delapan elemen. Disebutkan delapan elemen tersebut yaitu *cultural* (budaya), *cognitive* (kognitif), *constructive*

(konstruktif), *communicative* (komunikatif), *confident* (kepercayaan diri), *creativity* (kreativitas), *critical* (kritis) dan *civic* (bertanggung jawab secara social). Peneliti menggunakan teori ini dikarenakan di dalamnya mencakup elemen yang tepat dan lengkap untuk mengukur kemampuan literasi digital. Kedelapan elemen ini digunakan untuk kerangka untuk menggambarkan keterampilan literasi digital yang dimiliki seseorang untuk menghadapi fenomena media social seperti ketidaksantunan dunia maya.

Elemen pertama adalah elemen *cultural* (budaya). Pada elemen ini, Belshaw (2014) berpendapat bahwa bagian utama dalam literasi digital untuk penggunaan media digital tidak sekadar mengutamakan elemen budaya sebagai titik fokusnya, sebaliknya kemampuan seseorang dalam membedakan sebuah masalah, norma dan kebiasaan di lingkungan sekitarnya juga merupakan hal yang perlu untuk dipertimbangkan (Belshaw *et al.*, 2014). Elemen ini menjelaskan pada beragam pemahaman-pemahaman mengenai suatu kebudayaan yang berfokus dalam konteks literasi digital. Terdapat beberapa hal yang menjadi focus dari kultur digital beberapa diantaranya adalah kebudayaan digital, etika digital, kecakapan digital dan lainnya. Dalam penggunaan transformasi dunia digital dengan baik mencakup kemampuan seseorang dalam menghadapi perubahan teknologi digital dari waktu ke waktu. Dengan adanya perilaku yang tidak menyimpang dalam memanfaatkan perubahan dunia digital, maka seseorang tidak mudah untuk menggapinya dengan ujaran kebencian.

Elemen kedua *cognitive* (kognitif). Yaitu daya pikir dalam menilai sebuah konten. Dalam aspek pola pikir tentu menjadi perhatian, karena tentunya remaja akan selalu melihat berbagai konten dari berbagai sumber media social, sehingga kognitif remaja dapat memikirkan konten mana yang positif dan konten mana yang negative. Elemen ini menunjukkan bahwa seseorang mempunyai suatu pemikiran yang konseptual (Belshaw *et al.*, 2014). Unsur kognitif menjelaskan bagaimana seseorang mengembangkan pemikirannya dalam fenomena psikologis. Perluasan ide berasal dari kreasi bersama dalam kontekstualisasi literasi digital. Elemen ini mempunyai cara konseptualisasi dan interaksi dalam ruang digital, yang membantu mengembangkan elemen kognitif literasi digital. Seorang individu dikatakan

literasi secara objektif jika mereka mampu dalam menghadapi berbagai informasi dengan pandangan yang nyata. Berpikir kognitif, diartikan sebagai kemampuan untuk peka terhadap isu sosial, budaya, hukum, dan kesadaran atas perlindungan privasi seorang individu, utamanya terkait informasi privat yang bersifat digital digital (Mardina, 2017).

Elemen ketiga *constructive* (konstruktif) membuat seseorang dapat memahami dari pendeskripsian informasi dan tujuan konten yang diperoleh sehingga nantinya dapat disesuaikan dan digunakan kembali (Belshaw *et al.*, 2014). Pada pola konsep ini lebih condong pada kata *actual* dimana para remaja mampu memberikan dan melakukan suatu kegiatan di media social yang sesuai dengan fakta. Sebuah tindakan social yang dikatakan konstruktif merupakan tambahan ide baru terkait informasi yang telah didapatkan dan pemahaman terkait realitas pada dunia digital. Dengan adanya tindakan ini nantinya akan menciptakan individu yang inovatif dan solutif. Pemikiran dikatakan konstruktif jika dapat membangun pengetahuan baru dari informasi yang sudah didapatkan sebelumnya (Mardina, 2017).

Elemen keempat *communicative* (komunikatif), komunikasi membentuk suatu informasi, berita, maupun ungkapan individu ke individu lain atau kelompok. Secara garis besar komunikasi adalah hal yang perlu diperhatikan dalam praktiknya, ke-efektifitasan gaya berkomunikasi memudahkan lawan bicara di dalam dunia digital atau teknologi digital dalam pemahaman yang disampaikan oleh lawan bicaranya. Elemen keempat ini memiliki fokus pembahasan kepada tata cara komunikasi yang dilakukan di dunia digital atau teknologi digital. Tidak jauh dari kata ke-efektifitasan dalam melakukan komunikasi diatas, hal-hal terkait pemahaman, wawasan, dan penerapan tentang norma-norma dalam berkomunikasi merupakan komponen yang tidak boleh ditinggalkan (Belshaw, 2014). Dalam elemen komunikatif ini dapat melihat atau dapat mengukur gaya berkomunikasi seseorang melalui caranya dalam menyampaikan informasi dengan jelas, membuat pembahasan yang bersifat positif, tentunya tidak ada hal yang menyimpang tanpa sadar. Tidak jarang juga banyak menemui komunikasi yang membuat sakit lawan bicaranya dengan tidak saling mengenal ataupun tidak bertatap muka sekaligus.

Elemen komunikatif disini menyebutkan bahwa dalam sebuah literasi harus didasari sebagian dari bentuk komunikasi yaitu menulis dan membaca (Elvet, 2012).

Di dalam sebuah komunikasi dengan seseorang di dunia digital tentu ada etika yang harus diperhatikan, seperti gaya bahasa yang jelas hingga tulisan yang jelas. Hal ini menjadi sangat penting agar dapat di cermati dan dapat memiliki pesan positif di dalamnya. Etika berkomunikasi memiliki banyak keterkaitan antara lainya adalah bagaimana cara orang mengatur emosinya ketika menghadapi ujaran kebencian di media sosial ataupun di dunia digital sekaligus. Individu yang dapat memanfaatkan komunikasi nya secara baik merupakan individu yang dapat menggunakan Bahasa yang pantas dan santun di dunia digital (Mardina, 2017). Fenomena semacam ini memiliki fungsi agar lawan bicara yang menerima tidak tersinggung atas apa yang sudah dilakukan, yaitu berkomunikasi dengan pantas dan bahasa yang santun.

Kelima, elemen confident (kepercayaan diri). Kepercayaan diri seseorang dapat menyimpulkan bahwa orang tersebut memiliki kendali lebih dalam dirinya. Rasa percaya diri dalam setiap orang dapat dilihat pada gaya, sikap, hingga wawasan yang dimilikinya.

Belshaw disini juga menjelaskan bahwa seseorang yang tidak terbiasa menghadapi dunia digital, adalah orang yang bisa merasa takut dengan dunia digital. Melihat hal seperti ini tentu harus didasari oleh rasa percaya diri seseorang, ketika individu tersebut merasa percaya diri, disitulah pengetahuan yang dimilikinya semakin banyak. Confident, dapat melihat bahwa kelebihan seseorang dalam memecahkan suatu masalah dengan cermat dan teliti. Seseorang yang memiliki rasa kepercayaan diri tentu menggunakan identitasnya pribadi dalam menanggapi sebuah informasi yang diperoleh. Kepercayaan diri dalam diri seseorang menimbulkan animo yang positif ketika berinteraksi, nyaman, dengan santun dan baik dengan orang lain (Belshaw e. a., 2014). Dalam dunia digital kita dapat membedakan seseorang yang memiliki kemampuan dalam mengekspresikan pikirannya ke dunia digital, harus berlandaskan dengan sikap menghargai pendapat ia termasuk memiliki interaksi yang baik dalam dunia digital.

Elemen yang keenam ialah creativity (kreatifvitas). Elemen kreativitas melibatkan pembuatan sesuatu yang baru yang di dalamnya terkandung nilai, berharga dan baru (Belshaw e. a., 2014). Seseorang dapat dikatakan kreatif jika mereka memiliki sikap, ketertarikan, serta kemampuan dalam memanfaatkan teknologi guna mengakses segala macam informasi, mengelola, serta mengintegrasikannya (Umar, 2016). Dalam kreativitas di dunia digital kita dapat menjumpai bahwa adanya perlakuan hal-hal yang tergolong baru dalam kemampuan literasi digital. Seseorang dapat bebas mengekspresikan kreatifitasnya dalam dunia digital tanpa ada tendensi dalam menyinggung perasaan orang lain. Elemen kreatifitas digital tentang perlakuan hal baru, perwujudan hal-hal yang sebelumnya belum pernah terwujud (Elvet, 2012). Kreatifitaas banyak bersinggungan dengan gagasan, ide, hingga konsep yang dapat memecahkan suatu masalah. Masalah disini diartikan sebagai kemampuan individu dalam menghadapi postingan internet troll. Dalam beradaptasi di dunia digital tentu harus memiliki kemampuan, orang yang memiliki kemampuan dalam beradaptasi dapat dikatakan kreatif. Individu yang tidak mudah terpancing dan memaknai internet troll dalam instagram ialah orang yang memiliki kreatifitas. Kreatifitas tersebut lah yang menjadi jembatan untuk seseorang dalam menanggapi postingan troll bermodalkan tidak merasa paling benar, tentunya dapat menciptakan gelombang yang cukup postif di instagram.

Critical (kritis) merupakan elemen yang tergolong oenting dalam menyikapi informasi yang didapat. Kritis dalam menangkap informasi maupun menyampaikan sebuah informasi. Kritis disini memiliki artian bahwa Ketika mendapatkan sebuah informasi, seseorang akan mencari tahu, darimana dumber informasi tersebut di peroleh, tentunya dengan sumber yang dapat di validasi dengan aspek yang menunjang. Kritis dalam diri seseorang menimbulkan rasa tidak mudah percaya asalkan memiliki bukti-bukti maupun penunjang yang valid. Elemen kritis mengaktualisasikan keterampilan berpikir kuritis dalam penyelesaian masalah kehidupan yang nyata (Mardiana, 2017). Kemampuan kritis ini cenderung mengkritasi sebuah informasi dengan banyaknya sumber-sumber yang relevan

dengan informasi tersebut, sebelum bahan informasi tersebut digunakan sendiri ataupun dibagikan kepada orang lain.

Kemampuan dalam mengkritisi sebuah informasi menunjukkan seseorang memiliki daya kritisi yang lebih dalam mengolah informasi dan menganalisisnya. Selain hal itu seseorang dapat menilai informasi secara kompeten dengan menggunakan informasi secara akurat. Pemikiran kritis seseorang merupakan hal yang paling berharga karena seseorang dapat memiliki *standing opinion* dan tidak mudah terpengaruh oleh postingan *troll*.

Sampai kepada elemen yang terakhir yaitu elemen *civic* (tanggung jawab sosial), di sini dijelaskan tentang bagaimana tanggung jawab atas peristiwa sosial dihubungkan dengan literasi digital. Dalam hal ini, *civic* mengacu kepada keahlian individu menempatkan dirinya dalam konteks lingkup sosial dalam pemanfaatan sistem digital (Belshaw D. W., 2014). Seseorang mampu memposisikan dirinya dalam berada di lingkup sosial dengan tata cara yang baik, didasari oleh kontribusinya dalam melakukan interaksi sosial dengan santun dan baik. Elemen ini dapat menjelaskan bahwa seseorang dapat mengendalikan diri dalam isu-isu yang ada dalam lingkup sosial di dunia digital. Elemen ini terkait pada tanggung jawab, partisipasi, keadilan sosial (Elvet, 2012).

Berbagai elemen yang ada diatas dapat mewakili peran yang penting dalam penggunaan dunia digital. Adanya keterkaitan antara elemen tersebut dapat menunjang bagaimana seseorang dengan bijak menggunakan media digital. Hal ini pula yang dapat mengukur kemampuan digital seseorang, karena memang elemen tersebut beririsan dengan kehidupan yang ada di dunia digital. Dapat diartikan bahwasannya jika skor atau angka yang didapatkan itu tinggi oleh subjek berdasarkan skala literasi digital yang telah ditentukan sebelumnya, maka makin besar pula nilai literasi digital yang diperoleh subjek tersebut. Hal tersebut juga berlaku kebalikannya, makin rendah skor atau angka yang didapatkan, juga makin kecil pula kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh subjek penelitian.

Literasi digital juga membahas tentang kemampuan individu dalam menggunakan berbagai macam perangkat elektronik sebagai sarana untuk memahami sebuah konten atau informasi (Bawden, 2008). Dalam hal ini, terdapat

empat komponen dasar untuk memahami kemampuan individu dalam menggunakan perangkat tersebut, yakni: kompetensi utama literasi digital (*central competencies*), Latar belakang pengetahuan informasi (*background knowledge*), kemampuan dasar literasi digital (*underpinning*), juga perilaku dan perspektif informasi (*attitudes and perspective*). Namun, literasi digital tidaklah sekadar berfokus pada persoalan tentang bagaimana individu menggunakan sarana-sarana dalam mengakses sumber informasi, melainkan juga menyangkut bagaimana cara berpikir individu pada saat menggunakan sarana tersebut (Eshet, 2002). Ini artinya, individu atau pengguna haruslah mempunyai sebuah kemampuan dalam memahami teknologi, memahami cara penggunaannya, serta menyadari bahwa tindakan yang dilakukannya dapat berdampak pada dirinya sendiri ataupun orang lain.

Keterbatasan individu dalam memahami dan mengaktualisasi literasi digital merupakan salah satu penyebab terjadinya penyimpangan perilaku internet ataupun perilaku di media sosial (Livingstone, 2011). Oleh sebab itu, kemampuan literasi merupakan hal penting bagi remaja, khususnya pelajar SMA agar dapat menggunakan media social atau internet dengan lebih bijak lagi. Melalui sarana media digital, remaja akan banyak mencari sebuah informasi, mengakses hiburan, berinteraksi dengan orang lain secara daring (Subramayan & Smahel, 2011). Dalam pemahaman juga berfikir kritis mengenai beraneka ragam suatu hasil positif dan juga hasil negatif yang memungkinkan kedatangan dampak kesudahannya menggunakan media social atau digital. Maka dari itu literasi digital harus mulai diterapkan dan ditingkatkan kepada semua pengguna media social, bukan hanya remaja tapi juga dari yang muda hingga tua, sehingga ketidaksantunan dunia maya tidak lagi terjadi kepada penggunanya.

1.6 Definisi konseptual dan Definisi Operasional

1.6.1 Definisi Konseptual

Definisi konseptual berfokus pada konsep yang terdiri dari beberapa variabel yang saling berhubungan. Definisi konseptual bertujuan untuk menjelaskan hal-hal yang mampu untuk memberikan gambaran atas konsepsi-

konsepsi yang terdapat dalam penelitian. Berikut adalah definisi konseptual dari penelitian mengenai ketidaksantunan dunia maya dan literasi digital.

1.6.1.1 Ketidaksantunan Dunia Maya

Beberapa faktor yang mempengaruhi individu untuk bertindak Pada ketidaksantunan dunia maya dijumpai beberapa faktor yang mendorong seseorang untuk bertindak dan menjadi pelaku ketidaksantunan dunia maya.

1. Pesan Instagram (*Direct Massage*)

Penggunaan fitur pada Instagram yang digunakan untuk mengirim pesan personal maupun multichat, Ketidaksantunan dunia maya dapat terjadi pada fitur ini. membahas suatu masalah melalui pesan Direct Massage dapat memicu perilaku ketidaksantunan dunia maya dikarenakan akan adanya missskom atau kesalahpahaman antara pengguna Instagram

2. Beban kerja berlebih

Dalam faktor ini beban kerja yang berlebih dapat membentuk reaksi emosi negative dan dapat menjadikan missskomunikasi. Ada beban kerja yang berlebih semakin membentuk persepsi pelaku dalam menilai pesan atau komentar-komentar pada sebuah postingan di Instagram tidak santun sebagai sebuah stressor. Beban kerja berlelbih ini juga dapat menimbulkan rasa kecemasan, ketegangan, dan frustasi yang menjadikan mereka bertindak tidak santun di dunia maya.

3. Faktor superior dan jenis kelamin

Pada faktor superior dan jenis kelamin menjadi satu dorongan faktor yang bisa menimbulkan insiden ketidaksantunan dunia maya. Pelaku berjenis kelamin lelaki cenderung melupakan ketidaksenangan mereka kepada korban dengan secara langsung dan lebih terbuka. Hal ini dipicu oleh stereotype peran gender yang melekat di dalam budaya patriarki sehingga rentan terhadap agresi. Pelaku dengan jenis kelamin perempuan lebih suka menghindari sebuah konflik secara langsung dengan orang lain namun cenderung menunjukan sikap yang kurang ramah kepada orang lain. Hal tersebut dikaitkan dengan adanya *queen bee syndrome* merupakan upaya untuk mempertahankan bias *gender*.

4. Kebijakan etika dalam berinteraksi bermedia daring

Faktor kebijakan etika dalam bermedia sosial sangat berpengaruh dalam perilaku seseorang dalam bermedia sosial. Kurangnya pemahaman dan kesadaran terhadap kebijakan tentang etika bermedia sosial menjadi penyebab muncul dan tumbuhnya ketidaksantunan dunia maya

5. Kepribadian

faktor kepribadian sangat berperan sebagai pemicu perilaku ketidaksantunan dunia maya. Individu yang memiliki kepribadian ekstrovert namun rendah tingkat conscientiousness atau kesadarannya, cenderung lebih *demonstrative*, jahat, memikirkan dirinya sendiri, tidak berpikir, dan sulit diatur. Begitu pula individu yang memiliki karakteristik stabilitas emosi dan conscientiousness rendah mereka lebih tidak stabil, tidak konsisten, impulsive dalam menyelesaikan sebuah masalah dan pelupa. Maka dari itu individu dengan sebuah karakteristik ini digambarkan sebagai pelaku ketidaksantunan dunia maya.

6. Anonimitas, invisibilitas, dan asinkronisitas

Komunikasi yang dilakukan tanpa bertatap muka dapat memberikan peluang bagi tiap individu merasa bebas dan leluasa untuk melontarkan sebuah gagasan tanpa memikirkan resiko sanksi social dan tidak merasa cemas. Penggunaan akun palsu banyak terjadi dan digunakan untuk melontarkan ujaran kebencian ataupun ketidaksantunan dunia maya. Pelaku ketidaksantunan dunia maya biasanya juga menggunakan akun palsu karena mereka akan susah dilacak dan mereka juga dapat lebih leluasa bertindak dibalik layar.

7. Factor lingkungan

Begitu juga ketidakasantunan dunia maya pada media social. Seseorang dapat melakukan hal tersebut dikarenakan lingkungan yang mendukung. Untuk pelajar SMA dapat melakukan hal-hal atau tindakan ketidaksantunan dunia maya disebabkan karena ikut-ikutan lingkungan temannya dan hanya mengikuti trend.

8. Factor stressor kerja, emosi negative, trait/ kepribadian

Faktor ini dapat mempengaruhi terjadinya ketidaksantunan dunia maya. Model ini dibentuk berdasarkan asumsi bahwa situasi penuh tekanan dalam pekerjaan dapat memicu emosi ke arah yang

negatif, hadirnya emosi negatif menyebabkan munculnya kontraproduktif, kepribadian merupakan elemen utama dalam perilaku kontraproduktif, dan kontrol merupakan factor yang juga berpengaruh pada perilaku komtrproduktif.

1.6.1.2 Literasi Digital

Pada literasi digital terdapat delapan elemen yang digunakan untuk mengukur kemampuan literasi digital remaja antara lain yaitu elemen cultural (budaya), cognitive (kognitif), contructive (konstruktif), communicative (komunikatif), confident (kepercayaan diri), creativity (kreativitas), critical (kritis), dan civic (bertanggung jawab secara sosial) (Belshaw *et al.*, 2014). Pada elemen-elemen tersebut berisikan tentang tindakan yang dilakukan seseorang dalam menghadapi dunia digital.

1. *Cultural* (budaya)

Elemen pertama adalah elemen *cultural* (budaya). Elemen ini menjelaskan sebuah tindakan seseorang yang secara terus menerus mengikuti perkembangan zaman. Elemen ini juga mengukur kemampuan individu dalam menyesuaikan penggunaan teknologi digital dalam dunia digital. Dalam penyesuaian ini dapat dilihat dari kemampuan seseorang dalam membedakan masalah, norma dan kebiasaan di lingkungan sekitarnya. Seseorang dengan bijak untuk bertindak dalam menanggapi postingan yang mengandung umpan api sebagai picuan argumentasi public.

2. *Cognitive* (kognitif)

Elemen kedua yaitu *cognitive* (kognitif). Kognitif ini sebagai pemahaman dalam pengembangan sumber daya manusia yang terkait dengan keberadaan media digital. Elemen ini mengukur cara seseorang dalam memperluas pikiran pada sebuah adanya fenomena dan masalah di media sosial. Seseorang dapat mendeskripsikan sebuah postingan informasi yang diperoleh. Mereka dapat berpikir secara konseptual dengan cara pandang yang nyata. Cara pandang ini dapat menggambarkan dunia digital secara terstruktur. Seseorang mampu menggunakan sebuah informasi secara baik dari berbagai sumber digital.

3. *Contructive* (konstruktif)

Elemen ketiga ini menjelaskan sebuah kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru. Bentuk sesuatu yang baru ini yaitu tentang bagaimana suatu konten digunakan dan digabungkan kembali sehingga menghasilkan suatu karya yang original.

Seseorang dapat memahami kesimpulan dari informasi dan tujuan konten yang diperoleh sehingga dapat disesuaikan dan kemudian digunakan kembali. Konstruktif berpacu pada suatu cara pandang dan pola pikir yang dimiliki. Konstruktif dalam dunia digital menunjukkan kemampuan seseorang yang berupaya untuk membentuk pengetahuan baru dari informasi yang telah dihasilkan.

4. Communicative (komunikatif)

Elemen keempat adalah elemen *communicative* (komunikatif). Elemen ini mengukur cara seseorang dalam melakukan komunikasi di dunia digital. Dalam elemen komunikatif, seseorang mampu menanggapi postingan dengan tulisan dan bahasa yang jelas. Berkomunikasi yang efektif didasari dengan pengetahuan, pemahaman dan penerapan terkait asumsi dan norma-norma komunikasi yang sudah ditentukan meskipun norma komunikasi tidak tertulis. Seseorang dapat membuat pembahasan yang positif, menarik namun tidak menyimpang karena perkataan yang menyimpang dapat menyakiti lawan bicara di dunia digital. Tanggapan yang diberikan berisi pesan positif dan menggunakan etika sehingga tidak tercipta interaksi buruk. Etika berkomunikasi juga merujuk pada kemampuan seseorang dalam mengendalikan emosi terhadap ujaran kebencian di media sosial. Seseorang mampu menghindari komunikasi digital yang mengandung umpan api walaupun lawan bicara tidak berhadapan secara nyata.

5. Confident (kepercayaan diri)

Elemen kelima yaitu elemen *confident* (kepercayaan diri). Elemen ini melihat rasa percaya diri seseorang dalam menghadapi dunia digital. Rasa percaya diri seseorang dapat dilihat dari sikap dan bahasa serta kenyamanan berada di dunia digital. Hal ini membahas cara seseorang dalam menanggapi sebuah postingan. Seseorang percaya diri dalam menunjukkan jati dirinya seperti identitas pribadi untuk memberi tanggapan terhadap postingan yang diperoleh. Rasa percaya diri muncul beriringan dengan pengetahuan tentang informasi tersebut yang dimiliki oleh seseorang. Seseorang akan percaya diri jika memiliki banyak berbagai pengetahuan tentang sebuah postingan yang ditanggapi.

6. Creativity (kreativitas)

Elemen keenam yaitu *creativity* (kreativitas). Elemen kreativitas ini untuk mengukur kualitas seseorang dalam menanggapi kualitas postingan. Kreativitas berupaya daya cipta

berupa ide, gagasan dan konsep untuk memecahkan suatu permasalahan. Individu yang kreatif berarti memiliki kemampuan dalam membuat suatu yang baru. Sesuatu yang baru mengandung nilai dan hal yang baru. Sikap dari kreatif membuat seseorang menciptakan suasana yang nyaman di Instagram dengan tanggapan yang tepat, tidak melontarkan kalimat buruk serta tidak memperkeruh suasana.

7. Critical (kritis)

Elemen ketujuh elemen *critical* (kritis). Elemen kritis dapat dilihat dari sikap kritis seseorang dalam menyikapi sebuah postingan yang diperoleh. Seseorang yang menggunakan sikap kritisnya dengan baik, maka seseorang akan lebih dulu mencari tahu terkait alasan dan tujuan informasi di dunia digital tersebut diposting. Terutama pada cara pandang seseorang dalam menanggapi postingan yang terdapat ketidakpercayaan di Instagram. Saat memperoleh sebuah postingan, seseorang tidak mudah percaya tentang informasi yang terdapat pada postingan. Seseorang percaya jika informasi tersebut berasal dari sumber yang akurat dan disertai bukti. Sikap kritis akan terlihat dari keterampilan saat mengenali masalah, merumuskan pertanyaan, menganalisis berbagai pendapat lawan bicara dan memberi kesimpulan serta membuat keputusan atas informasi yang didapatkan. Selain itu, seseorang akan lebih mempertimbangkan keamanan dalam dunia digital yakni seseorang akan lebih berhati-hati dalam menanggapi postingan.

8. Civic (bertanggung jawab secara sosial)

Elemen terakhir yaitu elemen *civic* (bertanggung jawab secara sosial). Elemen ini menjelaskan bagaimana seseorang mampu mengatur diri ke dalam ruang lingkup sosial. Lingkup sosial yang dimaksud yaitu dunia digital. Elemen *civic* menunjukkan sikap kontribusi seseorang dalam melakukan interaksi sosial di dunia digital. Kontribusi tersebut berupa partisipasi seseorang dalam menanggapi postingan dengan ujaran yang baik. Selain itu, seseorang memiliki rasa tanggung jawab saat menanggapi postingan. Seseorang juga lebih menyadari dampak yang terjadi dari tindakan mereka di dunia digital secara sosial. Seseorang mau menerima segala konsekuensi dari tindakan yang telah dilakukannya. Sikap tanggung jawab menjadikan individu tidak akan berbuat seenaknya sendiri. Mereka akan

berusaha untuk menghormati dan menghargai perbedaan pendapat orang lain.

1.6.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaknakan sebuah tembusan dari berbagai definisi konseptual yang sebelumnya telah dijelaskan. Berikut adalah macam-macam pengertian operasional yang terdapat dari hasil penelitian ini:

1.6.2.1 Ketidaksantunan Dunia Maya

- a. Pesan Instagram (*Direct Message*)
 - Intensitas mengirim pesan Instagram (*Direct Message*) dengan pemilihan bahasa yang sopan dan santun
 - Kemampuan memperkenalkan diri sebelum melakukan *Direct Message* ke orang yang tidak dikenal
 - Frekuensi membalas cerita tentang hal-hal yang mengandung ujaran kebencian terkait SARA (Suku, Agama, Ras, dan Antar Golongan)
- b. Beban kerja berlebih
 - Sikap di dunia maya dipengaruhi oleh beban tugas yang dimiliki dalam pembelajaran
 - Beban kerja yang dirasakan dapat memicu perilaku dalam bermedia sosial khususnya di Instagram
 - Intensitas menceritakan beban tugas melalui Instagram
- c. Faktor superior dan jenis kelamin
 - Intensitas menggunakan Instagram sebagai sarana dalam meluapkan amarah yang terjadi di dunia maya
 - Intensitas melakukan tindakan ketidaksantunan pada jenis kelamin tertentu dalam bermedia sosial di Instagram
- d. Kebijakan etika dalam berinteraksi bermedia daring
 - Mengetahui norma dalam bermedia sosial

- Mampu membedakan antara hal baik dan buruk dalam bermedia sosial
 - Memiliki kesadaran dalam beretika di media sosial
- e. Kepribadian
- Dampak yang diperoleh selama menggunakan media sosial
 - Perilaku sebelum atau sesudah menggunakan media sosial
 - Memiliki pemahaman bahwa setiap orang memiliki kebebasan berpendapat atau berekspresi di dunia maya
- f. Anonimitas, Invisibilitas, asinkronisitas
- Menggunakan akun palsu (*Fake account*) untuk melakukan ketidaksantunan dunia maya
 - Memiliki *second account* yang digunakan untuk melakukan hal yang tidak bisa dilakukan pada *first account*
 - Intensitas berkomentar pada sebuah postingan
- g. Faktor lingkungan
- Mengikuti adanya trend di Instagram karena lingkungan saya
 - Lingkungan mempengaruhi tindakan ketidaksantunan di dunia maya
 - Mampu berpikir bahwa berkomentar buruk pada postingan seseorang adalah akibat dari solidaritas lingkungan yang buruk
- h. Faktor stressor kerja, emosi negative, trait/kepribadian
- Perilaku ketika menghadapi tekanan
 - Mampu mengendalikan emosi dengan adanya ujaran kebencian pada kolom komentar
 - Mampu mengendalikan perasaan dan tidak terpengaruh terhadap ujaran kebencian di kolom komentar Instagram

1.6.2.2 Literasi Digital

a. Cultural

- Mengetahui bahwa perilaku ketidaksantunan dunia maya dapat memicu emosi dan melanggar norma hukum
- Mengetahui *privacy* dan *policy* Instagram
- Mampu membedakan dunia nyata dan maya yang ditunjukkan instagram

b. Cognitive

- Menyadari bahwa ketidaksantunan dunia maya pada kolom komentar memicu diskusi buruk yang sia-sia
- Mampu membedakan konten baik dan buruk di Instagram
- Menemui hal-hal negative di Instagram, saya akan segera menghindarinya
- Mampu memahami penggunaan dari fitur yang terdapat di Instagram dengan bijak danb arif, seperti fitur siaran langsung, story, pencarian topik terkait menggunakan tagar (#), fitur komentar dalam bentuk tulisan, dan pemilihan atas profil ataupun aturan privasi yang ingin diinginkan sesuai dengan skala prioritas pengguna.

c. Constructive

- Memperoleh pengetahuan baru dalam kolom komentar yang mengandung ketidaksantunan pada sebuah postingan
- Mampu menyadari apabila terdapat masalah di Instagram
- Mampu mendapatkan informasi di media sosial dengan konten atau isi yang sama, nemun memiliki judul yang berbeda. Kesamaan konten ini dapat diartikan sebagai kesamaan fenomena yang ditampilkan, diproduksi, disesuaikan, serta digunakan kembali oleh masing-masing penyedia konten tersebut.
- Mampu menghargai konsepsi dari penggunaan kembali sebuah konten yang diproduksi di sosial media

d. Communicative

- Mampu mengendalikan emosi saat ada pihak lain berkomentar *negative* pada postingan
- Mampu menjelaskan informasi yang dimiliki
- Mampu membedakan informasi publik dan interpersonal
- Mampu mempunyai penafsiran jika informasi maupun konten di media sosial merupakan informasi yang bersifat publik, sehingga dapat dilihat oleh orang banyak.

e. Confident

- Menggunakan identitas pribadi untuk komentar tidak santun terhadap postingan yang sedang viral
- Memiliki sikap percaya diri dalam mengekspresikan pikiran saya ke Instagram dengan sikap menghargai pendapat orang lain
- Akun Instagram adalah cerminan dari citra diri yang terwujud dalam ruang dunia maya
- Akun Instagram merupakan manifestasi dari refleksi diri atas pengalaman serta pengetahuan ilmu yang dihasilkan dari kehidupan seorang individu tersebut.

f. Creativity

- Menggunakan komentar sesuka hati pada sebuah postingan dengan memperdulikan suasana forum dikolom komentar tersebut
- Merasa kreatif dalam menggunakan media sosial Instagram
- Membuat berbagai macam konten audio maupun visual melalui berbagai macam fitur yang terdapat di instagram, seperti fitur *live*, *story*, dan lain sebagainya pada akun Instagram
- Mampu mengetahui cara memperoleh nilai-nilai, membuat, memilih, maupun menciptakan konten-konten yang ingin

diproduksi melalui berbagai macam fitur yang terdapat di Instagram.

g. Critic

- Mampu mengendalikan emosi saat ada pihak lain berkomentar *negative* pada postingan
- Mampu menjelaskan informasi yang dimiliki
- Mampu membedakan informasi publik dan interpersonal

h. Civic.

- Mampu bertanggung jawab atas komentar buruk yang diberikan di sosial media.
- Mampu menyesuaikan diri (beradabtasi) dengan lingkungan di Instagram
- mengetahui *term* and *condition* yang ditentukan Instagram

1.7 Metode dan Prosedur Penelitian

1.7.1 Metode/ Jenis Penelitian

Sifat dari penelitian ini yaitu deskriptif yang dimana artinya adalah penelitian ini mengkaji tentang aktivitas, perubahan, karakteristik, hubungan, perbedaan dan persamaan dari sebuah fenomena dengan fenomena lain (Hamdi & Bahrudin, 2015). Objek pada penelitian ini yaitu remaja sebagai *user* media sosial Instagram, yang dimana menurut kasus penelitian adalah pelajar SMA. Alasan peneliti menggunakan objek pelajar SMA dikarenakan pelajar SMA termasuk golongan remaja, yang dimana mereka merupakan pengguna aktif Instagram.

Penelitian dengan metode deskriptif merupakan penelitian yang mengambil sebuah situasi, fenomena individual maupun kelompok tertentu yang bersifat terbaru (Sudarwan, 2003). Penelitian deskriptif adalah metode yang menjelaskan sebuah karakteristik dan fenomena melalui perhitungan yang akurat. Metode deskriptif tipe survei dipakai dalam penelitian ini, mempunyai tujuan untuk melakukan pemeriksaan secara teliti tentang fakta dan fenomena terhadap objek

dalam jumlah yang besar dan juga untuk melakukan generalisasi dari sampel yang telah ditetapkan.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian memilih lokasi di Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) yang ada di Kota Surabaya yang berstatus sekolah negeri. Penelitian ini dilaksanakan di lima SMAN yang ada di Kota Surabaya yaitu SMAN 12 Surabaya, SMAN 19 Surabaya, SMAN 9 Surabaya, SMAN 15 Surabaya, SMAN 20 Surabaya. Alasan lain memilih Kota Surabaya sebagai lokasi penelitian dikarenakan data dari APJII pada tahun 2015 menunjukkan bahwa wilayah Indonesia bagian barat memiliki kuantitas jumlah pengguna internet terbanyak di Indonesia. Dengan angka sebesar 88,1 juta jiwa, kota-kota besar di wilayah tersebut, contohnya Kota Surabaya merupakan lokasi yang cukup penting untuk dipertimbangkan dalam melihat fenomena pengguna internet dalam penelitian ini (Mahasiswa, Informasi, dan Sosial 1997). Dengan begitu dapat banyak ditemukan pengguna media social yang masuk sasaran kategori penelitian ini yaitu remaja atau pelajar SMA.

1.7.3 Populasi Penelitian

Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang berlangsung dari subyek atau obyek dimana memiliki kualitas serta karakter yang berciri khas yang dapat dipilih oleh peneliti untuk ditinjau sesudah itu dapat ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010). Penelitian ini menggunakan siswa-siswi dari SMAN 12 Surabaya, SMAN 19 Surabaya, SMAN 9 Surabaya, SMAN 15 Surabaya, SMAN 20 Surabaya pada jenjang kelas X (sepuluh) hingga XII (dua belas) dengan jumlah total 5.588 siswa (Dapodik, 2022).

Tabel 1.1 Jumlah Populasi

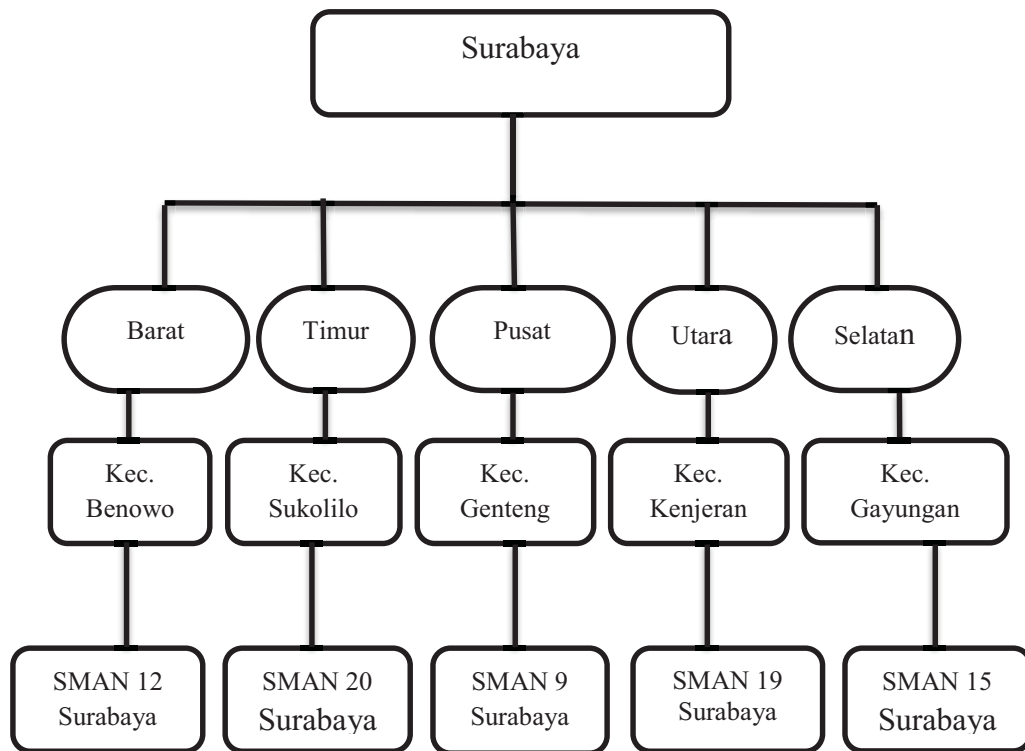
No.	Nama Sekolah	Jumlah
1	SMAN 12 Surabaya	1.099
2	SMAN 19 Surabaya	1.238
3	SMAN 15 Surabaya	1.239
4	SMAN 20 Surabaya	1.017
5	SMAN 9 Surabaya	995
Total		5.588

Sumber: (Dapodik SMA Surabaya, 2022)

1.7.4 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel diartikan sebagai komponen dari karakter yang dipunyai bagi populasi yang diambil untuk sebuah penelitian (Sujarweni, 2015). Dikarenakan peneliti memilih menggunakan populasi yang cukup besar, maka tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mengambil seluruh populasi untuk dijadikan objek penelitian. Oleh karena itu peneliti mengambil sampel dari populasi tersebut untuk dijadikan objek penelitian menggunakan teknik pengambilan sampel secara *random sampling* dikarenakan populasi bersifat homogeny, populasi yang besar serta tipe penelitian yang bersifat deskriptif (Effendi & Singarimbun, 1995). Tujuan memilih teknik ini agar seluruh anggota dari populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel penelitian. Dengan banyaknya populasi yang luas dan homogeny serta kerangka sampel yang jelas yaitu pelajar SMA, maka secara spesifik penelitian ini menggunakan *multistage random sampling* (Acharya, Prakash, Saxena, & Nigam, 2013). Pengambilan dengan menggunakan cara *multistage random sampling* mempunyai cara bertahap. Sebagai berikut:

- a. Tahap pertama yaitu menentukan *primary sampling unit* (PSU), yaitu menentukan atau mengelompokkan wilayah yang ada pada Kota Surabaya dan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) di Kota Surabaya yang terpilih untuk dilakukannya penelitian. Berikut wilayah dan nama-nama SMAN Surabaya:



b. Tahap kedua yaitu menetapkan *Secondary Sampling Unit* (SSU), pada ditahapan ini peneliti menentukan *sub-cluster* atau unit. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan cara memilih secara acak satu SMA Negeri di setiap wilayah yang ada di Kota Surabaya dengan menggunakan kertas. Hasil pemilihan tersebut terpilih satu SMA Negeri di setiap wilayah di Surabaya, yaitu:

1. **Wilayah Surabaya Barat**
 - SMA Negeri 12 Surabaya
2. **Wilayah Surabaya Utara**
 - SMA Negeri 19 Surabaya
3. **Wilayah Surabaya Pusat**
 - SMA Negeri 9 Surabaya

4. Wilayah Surabaya Timur

- SMA Negeri 20 Surabaya

5. Wilayah Surabaya Selatan

- SMA Negeri 15 Surabaya

- c. Tahap ketiga adalah menentukan *Tertiary Sampling Unit* (TSU), sehingga didapat unit pengambilan sebuah sampel yang final. Sebelum menentukan *sub-cluster* lagi, akan dilakukan penentuan jumlah pada responden yang akan dijadikan sampel. Penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Slovin dengan Margin of error sebesar 10% yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{5.588}{1 + 5.588 \cdot (0,1)^2}$$

$$n = 98,24 \text{ (Dibulatkan menjadi 100)}$$

Dari perhitungan di atas jumlah sampel yang telah didapatkan yaitu 100 sampel. Nantinya setiap sekolah akan terjadi pemerataan untuk pembagian sampelnya. Terdapat lima sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, maka 100 sampel tersebut akan dibagi menjadi 20 sampel per tiap sekolahnya. Pengambilan sampel secara *final* dilakukan dengan memilih secara acak kembali dari *sub cluster* yang telah dipilih sebelumnya.

- d. Tahap selanjutnya yaitu menentukan jumlah sampel setiap sekolah. Pada setiap sekolah mempunyai jumlah sampel yang berbeda-beda. Untuk menghitung jumlah sampel setiap sekolahnya perhitungan ditentukan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\frac{\text{Total Siswa Per Sekolah}}{\text{Total Siswa Seluruh Sekolah}} \times 100$$

$$\text{SMAN 12 Surabaya} = \frac{1.099}{5.588} \times 100 = 20$$

$$\text{SMAN 19 Surabaya} = \frac{1.238}{5.588} \times 100 = 22$$

$$\text{SMAN 15 Surabaya} = \frac{1.239}{5.588} \times 100 = 22$$

$$\text{SMAN 20 Surabaya} = \frac{1.017}{5.588} \times 100 = 18$$

$$\text{SMAN 9 Surabaya} = \frac{995}{5.588} \times 100 = 18$$

- e. Setelah selesai menentukan jumlah sampel, maka selanjutnya disusun kerangka sampel untuk menentukan responden penelitian. Dalam penelitian ini siswa di tiap sekolah yang dijadikan sebagai responden. Penentuan responden dilakukan secara systematic random sampling yang dimana digunakan sebagai pengambilan sampel melalui cara bersistem dengan interval (jarak) tertentu dari sebuah kerangka sampel secara runtut. Menggunakan rumus dibawah ini

$$k = \frac{N}{n}$$

k: Interval

N: Jumlah Populasi

N: Jumlah Sampel

$$k = \frac{5.588}{100}$$

$$k = 55,88$$

- f. Pengambilan sampel nantinya dilakukan langsung dan memberikan sebuah kuesioner yang nantinya harus diisi oleh siswa SMAN tersebut.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti melakukan sebuah teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data Primer

Teknik tersebut memanfaatkan metode survei melalui cara membagikan kuesioner kepada responden yang sudah ditentukan peneliti. Dikarenakan kegiatan penelitian ini dilakukan pada saat masih dalam masa pandemic Covid-19 maka peneliti melakukan pengumpulan data primer dengan menyebarkan kuesioner online, sehingga peneliti tidak bertemu langsung dengan responden guna menghindari penyebaran Covid-19.

Peneliti melakukan *probing* dengan cara *chat* maupun telepon terhadap responden guna menggali dan mengetahui lebih jelas dan dalam terhadap fakta-fakta lain yang terjadi di lapangan mengenai dampak literasi digital terhadap ketidaksantunan dunia maya yang terjadi di kalangan para remaja SMA guna melengkapi data kuesioner. *Probing* merupakan pertanyaan yang memiliki sifat menggali untuk memperoleh jawaban secara mendalam dengan tujuan untuk mengembangkan dari kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya akan lebih akurat, jelas, serta beralasan (Sardiman, 2020).

2. Pengumpulan Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu data yang peneliti dapatkan secara tidak langsung. Data yang diambil dari sebuah arsip di Instansi, berita, dan jurnal individu atau yang didapatkan secara tidak langsung disebut sebagai data sekunder (Sugiyono, 2011). Data sekunder fungsinya sebagai pelengkap dari data primer

Secara lengkap data sekunder yang penenliti kumpulkan untuk melengkapi penelitian ini yaitu:

a. Studi Literatur

Studi literature yang digunakan peneliti sebagai data sekunder yaitu berupa data dari penelitian lain, hasil penelitian terdahulu, arsip yang berisikan data yang dapat mendukung penelitian ini seperti jumlah siswa pada Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) di Kota Surabaya.

b. Observasi

Observasi yang peneliti lakukan adalah dengan melihat langsung kondisi para siswa SMAN di Surabaya. Observasi ini digunakan untuk memaparkan dan menganalisis semua aktivitas senyatanya gambaran secara umum kajian penelitian ini dan untuk melengkapi data untuk pendukung pada penelitian ini.

1.7.6 Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dikerjakan sesudah peneliti mendapatkan data primer dari kuesioner yang telah disebarkan, pengolahan data dilakukan dengan cara:

1. *Editing*

Pada proses ini dilakukan untuk melihat dan meneliti kelengkapan pada pengisian kuesioner dari responden, kejelasan jawaban, kesesuaian jawaban dengan pertanyaan, dan keterbacaan tuisan. Sehingga nantinya data yang nantinya diperoleh dan yang nantinya akan diolah adalah data ang konsisten, cocok, dan sesuai dengan kuesioner.

2. *Coding*

Proses coding yang dilakukan dengan memberikan penomoran atau kode dari jawaban responden. Coding bertujuan untuk penyederhanaan jawaban dari responden. setelah dilakukannya coding, data kemudian ditabulasi dan dimasukkan kedalam table frekuensi tunggal untuk mendeskripsikan sebuah gambaran tentang variabel tertentu. penelitian menggunakan SPSS

1.7.7 Teknik Analisis Data

Peneliti dalam menganalisis data yangmana sudah ditemukan dilapangan dengan menggunakan teknik deskripsi dan menjelaskan mengenai temuan data yang ada di lapangan, yangmana memiliki kesinambungan bersama teori dan konsep-konsep yang diterapkan pada penelitian. Alasan peneliti menggunakan deskripsi dengan tujuan untuk menyuguhkan sebuah gambaran data yang bersifat orisinal dan pula akurat serta gambling selaras berdasarkan pada masalah yang diangkat yaitu terkait dampak literasi terhadap ketidaksantunan dunia maya, Hal ini dilangsungkan melalui tahapan menjelaskan data yang diperoleh dan komponen-komponennya seperti keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai yang dikandungnya. Ini digunakan untuk membangun gambaran tingkat literasi digital siswa sekolah menengah atas. Peneliti menerapkan cara skala *likert*. Terdapat lima (5) tingkatan dalam mengukur setiap jawaban. Dibawah ini:

Tabel 1.2 Tabel Skor

Skor	Jawaban
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber: Data Olahan Mandiri

Sesudah melakukan tahapan melakukan skoring, kemudian tahap berikutnya memberikan label nama dan disesuaikan berdasarkan kategori pada setiap jawaban. Selanjutnya dilakukan kategorisasi terhadap level, mencakup sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Perhitungan interval antar kategori adalah sebagai berikut

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kategori}} = \frac{5-1}{5} = 0,8$$

Berdasarkan perhitungan interval, ditetapkan kategori setiap skornya, sebagai berikut:

Tabel 1.3 Kategori Skor

Skor	Jawaban
4,21 -5,00	Sangat Tinggi
3,41 - 4,20	Tinggi
2,61 - 3,40	Sedang
1,81 – 2,60	Rendah
1,00 – 1,80	Sangat Rendah

Sumber: Data Olahan Peneliti

Selanjutnya peneliti melakukan tabulasi silang (*cross table*) terhadap data yang telah diperoleh guna mengetahui dampak dari literasi digital terhadap ketidaksantunan dunia maya yang terjadi pada siswa Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN). Analisis tabulasi silang atau Crosstab ini dimanfaatkan untuk mencari perhitungan frekuensi dan presentase dua variabel secara bersamaan melalui cara menyilangkan antar variabel sehingga memberikan kemudahan untuk dipahami secara deskriptif (Santoso & Tjiptono, 2001). Dalam praktik, analisis Crosstab dapat juga disertai dengan identifikasi korelasi antara satu variabel dengan variabel lainnya. Data yang telah diolah nantinya akan diinterpretasi dengan teori dan dibandingkan dengan penelitian terdahulu yang terkait dengan dampak literasi digital terhadap ketidaksantunan dunia maya pada media sosial Instagram, sehingga akan menghasilkan penelitian yang dapat memaparkan keadaan fenomena dan fakta yang terjadi di lapangan serta mampu menambah ilmu pengetahuan yang baru.