

**ANALISIS TINGKAT LITERASI DIGITAL GENERASI Z DI ERA  
SOCIETY 5.0 DI DENPASAR DALAM MENANGGULANGI  
PENYEBARAN BERITA HOAKS**

**I Made Jordy Setiawan<sup>1</sup>, I Wayan Ardika<sup>2</sup>, I Kadek Agus  
Sumaryawan<sup>3</sup>, Dr. I Nyoman Kusuma Adnyana Mahaputra,  
SE., MM.<sup>4</sup>**

**Fakultas Ekonomi dan Bisnis Fakultas Pertanian dan  
Universitas Mahasaraswati Denpasar**

***Abstract***

*Hoaxes are considered a serious problem in the digital era. These problems indicate the low level of digital literacy of the community. In Indonesia, the large number of Internet users and the high frequency of people accessing information content and social media, especially among Generation Z, are not accompanied by awareness to use the internet wisely. For this reason, this study aims to determine the level of digital literacy of Generation Z in Denpasar City in tackling the spread of hoaxes. This study uses quantitative research methods. The population and sample in this study were Generation Z, aged 9 to 24 years. The results showed that the level of digital literacy of generation z in Denpasar City was generally in the low category index. The highest component is shown by Understanding Ability, with a digital literacy index score of 46.8%, which is in the medium category. The lowest component is indicated by the ability to collaborate with a digital literacy index score of 32.2%. This research contributes in the form of new policy recommendations to policy makers as initial data screening related to digital literacy levels.*

*Keywords: Digital Literacy, Generation Z Denpasar, Hoaks.*

## Abstrak

Hoaks dianggap sebagai persoalan serius di era digital. Permasalahan tersebut mengindikasikan rendahnya literasi digital masyarakat. Di Indonesia, banyaknya jumlah pengguna Internet dan tingginya frekuensi masyarakat mengakses konten informasi dan media sosial, terutama di kalangan generasi z, tidak diiringi dengan kesadaran untuk menggunakan internet dengan bijak. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital generasi z di Kota Denpasar dalam menanggulangi penyebaran hoaks. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah generasi z usia 9 sampai 24 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi digital generasi z di Kota Denpasar secara umum berada pada indeks kategori rendah. Komponen tertinggi ditunjukkan oleh Kemampuan Memahami, dengan skor indeks literasi digital 46,8%, yang termasuk kategori sedang. Komponen terendah ditunjukkan oleh Kemampuan Berkolaborasi dengan skor indeks literasi digital 32,2%. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa rekomendasi kebijakan baru kepada pembuat kebijakan sebagai screening data awal terkait tingkat literasi digital.

Kata kunci : Literasi Digital, Generasi Z Denpasar, Hoaks.

## Pendahuluan

Literasi merupakan sebuah kemampuan yang seharusnya dimiliki oleh setiap orang. Pada perkembangan zaman yang semakin maju, membuat masyarakat lebih aktif untuk mencari tahu apa saja perkembangan yang terjadi pada saat itu, untuk mendapatkan informasi mengenai apa saja yang terjadi pada sekeliling kita, kita diharapkan mampu mengumpulkan informasi-informasi tersebut dengan kegiatan literasi yang dilakukan, mulai dari membuka platform-platform yang ada di internet, membaca buku, dan lain sebagainya. Generasi Z adalah generasi penerus setelah generasi milenial. Menurut Pew Research, definisi Generasi Z adalah orang-orang yang lahir setelah tahun 1997 yang dibesarkan dengan teknologi, internet, dan media sosial. Generasi Z lahir di saat teknologi sudah berkembang pesat dan

perangkat digital begitu mudah didapat dan diakses. Tak heran, generasi ini memiliki pengetahuan tentang teknologi informasi. Mereka dengan cepat mempelajari dan menguasai penggunaan perangkat digital berupa laptop, smartphone, tablet, dan lainnya. Anak-anak Generasi Z menghabiskan lebih banyak waktu untuk mengakses perangkat digital, menjelajahi dunia maya, berkomunikasi dan berinteraksi di media sosial daripada bertemu tatap muka dalam kehidupan nyata.

Era society 5.0 dibuat sebagai resolusi industry 4.0. Era society 5.0 ialah di mana pada era ini teknologi semakin canggih, bahkan manusia tidak bisa terlepas dari alat bantu teknologi. Teknologi ini bukan hanya sekedar alat bantu informasi, tetapi sebagai bantuan manusia untuk menjalani kehidupan di era tersebut. Akan banyak keuntungan yang bisa didapatkan jika manusia bisa memanfaatkan era society 5.0 ini, karena dengan era tersebut manusia dapat menciptakan nilai-nilai perkembangan teknologi untuk meminimalisir kesenjangan yang ada. Peradaban dan eksistensi merupakan suatu hal yang saling berkesinambungan antara satu sama lain. Di mana peradaban atau biasa disebut kebudayaan yaitu segala bentuk kemajuan dalam hal apapun, sedangkan eksistensi adalah di mana suatu tempat bisa terkenal hingga mancanegara. Sehingga dapat dikatakan bahwa suatu Negara pasti mempunyai kebudayaan, di mana kebudayaan tersebut pastinya ingin diperlihatkan tidak hanya di negaranya saja, oleh karena itu, dibutuhkan eksistensi agar bisa tersebar kebudayaan Negara tersebut hingga mancanegara. Dengan demikian, gen z harus mempunyai peran dalam literasi digital di era society 5.0 ini, agar terciptanya peradaban dan eksistensi bangsa. Gen z harus bisa melakukan penelitian terhadap minat dunia literasi di zaman sekarang, karena dengan hal tersebut bisa diketahui siapa saja yang ikut serta untuk mewujudkan citra baik bagi bangsanya. Jika gen z banyak yang menyukai literasi digital di era society 5.0, hal tersebut akan memudahkan untuk para gen z menciptakan hal-hal baru yang dapat menguntungkan bagi dalam negeri maupun luar negeri.

## **Metode**

Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian explanatory. Metode ini bertujuan untuk menjelaskan suatu generalisasi sampel

terhadap populasi atau menjelaskan hubungan, perbedaan atau pengaruh satu variabel terhadap variabel yang lain. Karena itu, penelitian explanatory menggunakan sampel dan hipotesis (Bungin, 2011). Penelitian ini menggunakan variabel tingkat literasi digital dengan hipotesis tingkat literasi digital di kalangan generasi z di Kota Denpasar termasuk pada indeks kategori sedang. Subjek penelitian ini adalah generasi z di Kota Denpasar, Provinsi Bali. Objek penelitian ini adalah tingkat literasi digital. Penelitian ini terdiri atas 10 (sepuluh) kompetensi literasi digital yang dikemukakan oleh Japelidi, dengan penjabaran indikator seperti tampak pada *Tabel 1*

***Tabel 1. Dimensi dan Indikator Penelitian (Olahan Peneliti, 2022)***

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>
Mengakses	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menggunakan perangkat untuk mengakses internet.</li> <li>2. Mampu menggunakan mesin pencari seperti (Google, Chrome, Safari, dll.)</li> <li>3. Mampu mencari informasi di internet melalui beragam aplikasi.</li> </ol>
Menyeleksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>2. Mampu mengabaikan informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan.</li> <li>3. Mampu menghapus informasi yang tidak sesuai dengan</li> </ol>

	kebutuhan.
Memahami	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan bahasa yang digunakan.</li> <li>2. Mampu memahami simbol-simbol (<i>emoticon</i>, stiker) yang digunakan.</li> <li>3. Mampu memahami video yang digunakan.</li> </ol>
Menganalisis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesan-nya.</li> <li>2. Mampu menentukan kesesuaian pesan dengan aplikasi medianya.</li> <li>3. Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan.</li> </ol>
Memverifikasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu memahami maksud informasi berdasarkan format.</li> <li>2. Mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan.</li> <li>3. Mampu mengidentifikasi adanya keberagaman makna informasi.</li> </ol>
Mengevaluasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu membandingkan informasi dari beragam sumber informasi yang diterima.</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mampu mengidentifikasi kekeliruan informasi yang diterima.</li> <li>3. Mampu memutuskan kebenaran informasi yang diterima.</li> </ol>
Mendistribusikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesan-nya.</li> <li>2. Mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan.</li> <li>3. Mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan.</li> </ol>
Memproduksi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu membuat pesan tertulis di media digital.</li> <li>2. Mampu membuat pesan foto/gambar di media digital.</li> <li>3. Mampu membuat video di media digital.</li> </ol>
Berpartisipasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu melibatkan diri dalam komunitas <i>online</i> yang sesuai dengan kebutuhan individual.</li> <li>2. Mampu rutin mengikuti kegiatan komunitas <i>online</i>.</li> <li>3. Mampu berkontribusi dalam komunitas <i>online</i>.</li> </ol>
Berkolaborasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat forum/kelompok/komunitas <i>online</i> (media sosial, <i>chat group</i>, dan lainlain).</li> </ol>

	<p>Mengelola forum/kelompok di komunitas <i>online</i></p> <p>2. (media sosial, <i>chat group</i>, dan lain-lain) dan menjalin kerja sama dengan komunitas lain.</p> <p>3. Mengelola topik dalam komunitas <i>online</i> (media sosial, <i>chat group</i>, dan lain-lain) untuk mencapai suatu tujuan.</p>
--	--

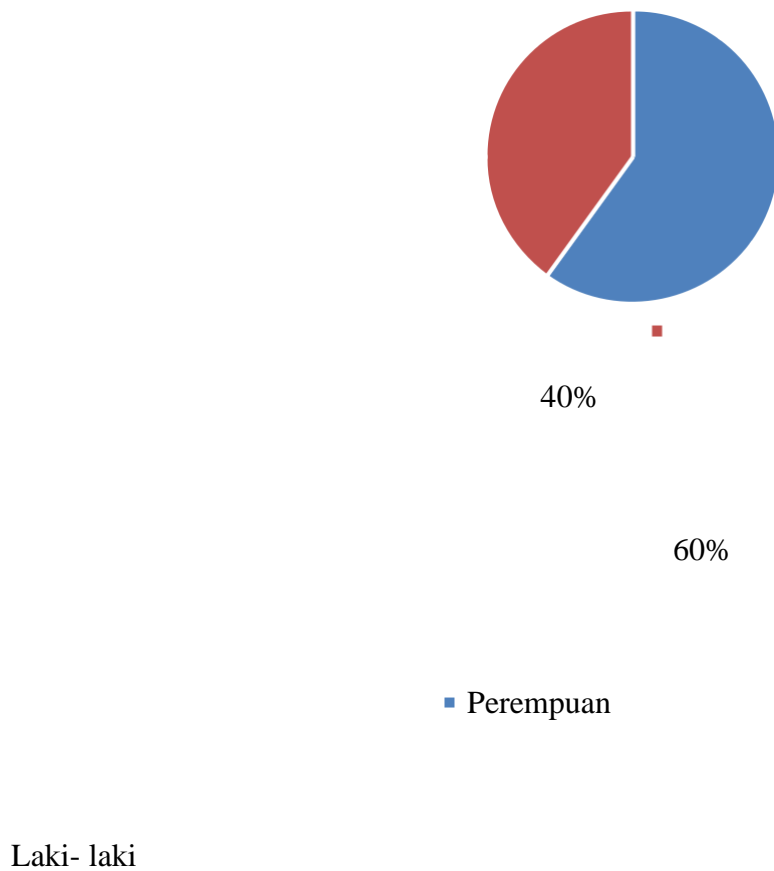
Teknik analisis data dilakukan dengan pengukuran Skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner dan menjadi skala yang paling banyak digunakan dalam metode riset survei (Maryuliana dkk., 2016). Skala jawaban pada Skala Likert menggunakan perhitungan skala 1-5 yaitu Sangat Setuju (SS), diberi skor 5; Setuju (ST), diberi skor 4; Ragu-ragu (RG), diberi skor 3; Tidak Setuju (TS), diberi skor 2; Sangat Tidak Setuju (STS), skor 1. Selanjutnya, peneliti membagi kriteria penilaian literasi digital berdasar nilai skor (*mean*) dalam bentuk persentase, yang dituangkan ke dalam 3 (tiga) kategori yaitu Kategori Indeks Literasi Digital Rendah, dengan skor *mean* 17%-45%; Kategori Indeks Literasi Digital Sedang, dengan skor *mean* 45,1%–73%; Kategori Indeks Literasi Digital Tinggi, dengan skor *mean* 73% - 100%.

Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu menyebarkan kuesioner secara *online* melalui grup di media sosial yang beranggotakan generasi z dengan rentang usia antara 9 dan 24 di kota Denpasar. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2020, jumlah populasi usia 9 sampai 24 tahun di kota Denpasar sebanyak 326.000 jiwa. Berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dari Isaac dan Michael dengan *margin error* 10%, sampel yang dijadikan sebagai responden berjumlah 270 jiwa.

**Tabel 2. Jumlah Sampel (Olahan Peneliti, 2022)**

Populasi	1%	5%	10%
250000	662	348	270
300000	662	348	270

Pengisian kuesioner dilakukan oleh 270 responden. Dari kuesioner sebanyak itu, didapatkan perhitungan jumlah kelamin perempuan sebanyak 163 responden dan laki-laki sebanyak 107 responden.





Gambar 1. Data Jenis Kelamin Responden

### Hasil dan Pembahasa

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh 270 orang responden dalam penelitian ini, didapat data responden berdasar jenis kelamin, yakni responden perempuan sebesar 60% dan responden laki-laki sebanyak 40% (Gambar 1). Hasil inimenunjukkan bahwa jenis kelamin perempuan lebih mendominasi komposisi responden penelitian ini dibandingkan jenis kelamin laki-laki.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat literasi digital berdasar nilai interval kelas, yang dituangkan ke dalam 3 (tiga) kategori yaitu kategori rendah, sedang dan tinggi. Hasil tersebut dapat dilihat menggunakan rumus interval kelas:

$$\text{Interval Kelas} = (\text{Skor total tertinggi}) - (\text{Skor total terendah}) + 1$$

No	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keputusan
<b>A. Kemampuan Mengakses</b>				
1	Mengakses 1	0.791	0.148	VALID
2	Mengakses 2	0.785	0.148	VALID
3	Mengakses 3	0.634	0.148	VALID
<b>B. Kemampuan Menyeleksi</b>				

4	Menyeleksi 1	0.643	0.148	VALID
5	Menyeleksi 2	0.651	0.148	VALID
6	Menyeleksi 3	0.650	0.148	VALID
<b>C. Kemampuan Memahami</b>				
7	Memahami 1	0.662	0.148	VALID
8	Memahami 2	0.662	0.148	VALID
9	Memahami 3	0.664	0.148	VALID
<b>D. Kemampuan Menganalisis</b>				
10	Menganalisis 1	0.827	0.148	VALID
11	Menganalisis 2	0.621	0.148	VALID
12	Menganalisis 3	0.633	0.148	VALID

<b>E. Kemampuan Memverifikasi</b>				
13	Memverifikasi 1	0.634	0.148	VALID
14	Memverifikasi 2	0.636	0.148	VALID
15	Memverifikasi 3	0.480	0.148	VALID
<b>F. Kemampuan Mengevaluasi</b>				
16	Mengevaluasi 1	0.740	0.148	VALID
17	Mengevaluasi 2	0.623	0.148	VALID
18	Mengevaluasi 3	0.625	0.148	VALID
<b>G. Kemampuan Mendistribusikan</b>				
19	Mendistribusikan 1	0.637	0.148	VALID
20	Mendistribusikan 2	0.849	0.148	VALID
21	Mendistribusikan 3	0.849	0.148	VALID

<b>H. Kemampuan Memproduksi</b>				
22	Memproduksi 1	0.845	0.148	VALID
23	Memproduksi 2	0.842	0.148	VALID
24	Memproduksi 3	0.843	0.148	VALID
<b>I. Kemampuan Berpartisipasi</b>				
25	Berpartisipasi 1	0.699	0.148	VALID
26	Berpartisipasi 2	0.590	0.148	VALID
27	Berpartisipasi 3	0.711	0.148	VALID
<b>J. Kemampuan Berkolaborasi</b>				
28	Berkolaborasi 1	0.709	0.148	VALID
29	Berkolaborasi 2	0.648	0.148	VALID

30 Berkolaborasi 3	0.582	0.148	VALID

$$\text{Jumlah Kelas} = \frac{150-30+1}{3} = 40$$

Kategori tingkat literasi digital rendah memiliki nilai interval kelas 30-70. Kategori tingkat literasi digital sedang memiliki nilai interval kelas 71-110. Sementara itu, kategori Indeks Literasi Digital tinggi memiliki nilai interval kelas 111-150. Hal ini dapat dilihat pada *Tabel 3*.

**Tabel 3. Interval Kelas**

Interval Kelas	Kategori	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
30 - 70	RENDAH	22	8,1%
71 - 110	SEDANG	94	34,8%
111 - 150	TINGGI	154	57%

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa ada 154 orang responden yang memiliki tingkat literasi digital kategori tinggi dengan persentase

sebesar 57%. Adapun jumlah responden dengan tingkat literasi digital kategori rendah adalah 22 orang dengan persentase 8,1%, sedangkan jumlah responden dengan kategori sedang adalah 94 orang dengan persentase 34,8%.

Skor indikator dihitung dengan menggunakan rata-rata dari seluruh responden di kota Denpasar. Selanjutnya, skor sub indeks merupakan rata-rata dari seluruh indikator di subindeks tersebut. Terakhir, rata-rata dari seluruh sub indeks menjadi skor akhir Status Literasi Digital.

Pengukuran literasi digital menjadi fokus penelitian ini. Rancangan kuesioner disusun berdasarkan studi pustaka, kajian teoritis dan diskusi dengan peneliti literasi digital di komunitas Japelidi. Setiap kalimat di kuesioner diperiksa untuk memastikan bahwa bahasanya mudah dipahami oleh target survei.

Validitas adalah tingkat reliabilitas dan validitas alat ukur yang digunakan. Sebuah instrumen dianggap valid apabila alat ukur yang digunakan data adalah valid atau dapat digunakan untuk mengukur objek yang harus diukur (Sugiyono, 2015). Oleh karena itu, alat yang efektif adalah alat yang nyata untuk mengukur apa yang ingin diukur. Adapun hasil dari uji validitas dan realibilitas instrumen penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

***Tabel 4. Hasil Uji Validitas***

Butir pertanyaan yang berkorelasi signifikan dengan skor total menunjukkan bahwa butir tersebut mampu memberikan dukungan dalam mengungkap apa yang ingin diungkap/valid. Jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka instrumen atau butir pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid). Penetapan suatu data valid dilakukan dengan membandingkan *corrected item-total correlation* yang harus lebih besar dari 0,148 (angka kritis  $r$  pada tabel nilai-nilai  $r$  product moment dengan jumlah populasi/N=270).

*Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas*

No.	Variabel	Cronbach's Alpha	Keputusan
1	Kemampuan Mengakses	0,869	Reliabel
2	Kemampuan Menyeleksi	0,847	Reliabel
3	Kemampuan Memahami	0,893	Reliabel
4	Kemampuan Menganalisis	0,829	Reliabel
5	Kemampuan Memverifikasi	0,848	Reliabel
6	Kemampuan Mengevaluasi	0,864	Reliabel
7	Kemampuan Mendistribusikan	0,856	Reliabel
8	Kemampuan Memproduksi	0,832	Reliabel
9	Kemampuan Berpartisipasi	0,850	Reliabel
10	Kemampuan Berkolaborasi	0,893	Reliabel

Sementara, uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Untuk mengetahui reliabilitas kuesioner pada penelitian ini, nilai  $r$  tabel harus dibandingkan dengan  $r$  hasil (nilai  $\alpha$  pada *output* data). Agar sebuah kuesioner dikatakan reliabel, nilai  $\alpha$  *cronbach* minimalnya adalah 0,6. Sebaliknya, jika nilai  $\alpha$  *cronbach*nya lebih kecil dari 0,6 maka kuesionernya dinilai tidak reliabel.

### Hasil Data Tingkat Literasi Digital Generasi Z Kota Denpasar

Dapat dilihat pada indeks kemampuan literasi digital dari data yang tersaji dalam *Tabel 8* bahwa tingkat literasi digital generasi z di kota Denpasar secara keseluruhan adalah 34,4%. Angka tersebut termasuk ke dalam kategori rendah apabila diukur dari sepuluh komponen literasi digital yang dikemukakan oleh Japelidi (2019) dalam Adikara, dkk. (2021). Sepuluh komponen literasi digital tersebut adalah (1) Mengakses, (2) Menyeleksi, (3) Memahami, (4) Menganalisis, (5) Memverifikasi, (6) Mengevaluasi, (7) Mendistribusikan, (8) Memproduksi, (9) Berpartisipasi, dan (10) Berkolaborasi.

No	Pernyataan	Nilai (%)	Indeks Per Dimensi (%)



1	Saya mampu menggunakan perangkat untuk mengakses internet	34,9%	35%
	Saya mampu menggunakan mesin pencari seperti (Google, Yahoo, dll), untuk mencari informasi di internet	35,0%	
	Saya mampu mencari informasi di internet melalui beragam aplikasi	35,1%	
2	Saya mampu memilih informasi yang sesuai dengan kebutuhan saya	33,3%	32,3%
	Saya mampu mengabaikan informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan saya	33,2%	
	Saya mampu menghapus informasi yang tidak sesuai dengan kebutuhan saya	33,4%	

3	Saya mampu memahami informasi tertulis sesuai dengan Bahasa yang digunakan	46,8%	46,8%
	Saya mampu memahami simbol-simbol (emoticon, stiker) yang digunakan	46,9%	
	Saya mampu memahami video	46,7%	
4	Saya mampu menyebarkan informasi sesuai dengan target pesannya	32,9%	33,3%
	Saya mampu menentukan kesesuaian pesan dengan aplikasi medianya	34,4%	
	Saya mampu menyebarkan informasi sesuai dengan sifat pesan	32,6%	

5	Saya mampu membuat pesan tertulis di media digital	33,2%	33,3%
	Saya mampu membuat pesan foto/gambar di media digital.	33,3%	
	Saya mampu membuat pesan foto/gambar di media digital.	33,3%	
6	Saya mampu memahami maksud informasi berdasarkan format	29,3%	33,3%
	Saya mampu menghubungkan informasi dengan tujuan pembuat pesan	32,9%	
	Saya mampu mengidentifikasi adanya keberagaman makna informasi	37,7%	

7	Saya mampu membandingkan informasi dari  beragam sumber informasi yang diterima	34,2%	33,3%
	Saya mampu mengidentifikasi kekeliruan informasi  yang diterima	34,2%	
	Saya mampu memutuskan kebenaran informasi yang  diterima	31,5%	
8	Saya mampu menentukan sumber informasi yang  dapat dipercaya	31,8%	33,3%
	Saya mampu memilih informasi dari berbagai  sumber	31,6%	
	Saya mampu memberi penilaian terhadap kualitas  informasi yang diterima	31,6%	

9	Saya melibatkan diri dalam komunitas online yang sesuai dengan kebutuhan saya	34,9%	33,3%
	Saya rutin mengikuti kegiatan komunitas online	30%	
	Saya berkontribusi dalam komunitas online	35%	
10	Saya membuat forum/kelompok/komunitas online (media sosial, chat group, dan lain-lain) 37,7%	37,7%	32,2%
	Saya mengelola forum/kelompok di komunitas online (media sosial, chat group, dan lain-lain)	30,2%	
	Saya mengelola topik dalam komunitas online (media sosial, chat group, dan lain-lain) untuk mencapai suatu tujuan	28,6%	
Total			34,4%

Berdasarkan hasil di atas, dapat diketahui bahwa indeks literasi digital generasi z kota Denpasar adalah 34,4%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori rendah atau level bawah. Skor tertinggi didapatkan oleh kemampuan memahami, dengan skor indeks literasi digital 46,8% atau kategori sedang (*Tabel 8*). Adapun komponen tertinggi kedua adalah kemampuan mengakses, dengan skor indeks literasi digital 35%, yang berada pada kategori rendah. Adapun komponen dengan nilai terendah adalah kemampuan berkolaborasi dengan skor indeks literasi digital 32,2%. Dari temuan tersebut dapat dilakukan analisis sebagai berikut

*Pertama*, kemampuan mengakses adalah *skill* yang melekat pada setiap orang yang secara aktif menggunakan sarana internet dalam kehidupannya sehari-hari. Indeks sebesar 35% dalam hal ini sudah cukup baik dibanding komponen lain walaupun hasil tersebut masih ke dalam kategori rendah. Setiap kali seseorang membuka internet, maka di saat itu pula individu tersebut meninggalkan jejak di dunia digital, tanpa terkecuali.

*Kedua*, terkait dengan kemampuan menyeleksi, *skill* ini melibatkan keterampilan menyaring informasi dari berbagai sumber dan membagikannya sehingga bermanfaat bagi sesama pengguna media digital. Indeks literasi digital sebesar 32,3% menandakan bahwa kemampuan generasi z kota Denpasar dalam menyeleksi informasi dari setiap sumber berita masih berada dalam kategori rendah.

*Ketiga*, hasil indeks literasi digital pada komponen memahami sebesar 46,8% berada pada kategori sedang. Hal ini berarti bahwa generasi z sudah mulai memahami maksud, tujuan dan kebenaran suatu berita yang ada.

*Keempat*, indeks literasi kemampuan menganalisis menunjukkan hasil sebesar 33,3%. Hasil ini tergolong rendah, akan tetapi ada indikasi mulai terbangunnya kemampuan menganalisis di kalangan remaja. Hal ini disebabkan sebagian besar remaja merupakan pelajar yang dituntut untuk berpikir kritis dan adaptif dalam perkembangan zaman.

*Kelima*, kemampuan memverifikasi. Hasil penelitian menunjukkan hasil indeks literasi sebesar 33,3% yang berada pada kategori rendah. Hasil tersebut sama dengan yang diperoleh pada kemampuan menganalisis. Dalam riset ini diketahui bahwa generasi z kota Denpasar telah akrab dengan perkembangan teknologi sehingga mereka mampu mengakses media digital dengan mudah. Sejalan dengan ini, literasi media adalah kemampuan pengguna media sosial yang secara kritis dan kreatif dapat menyaring informasi yang beredar di berbagai media (Stefany dkk., 2017).

*Keenam*, kemampuan mengevaluasi. Hasil penelitian menunjukkan hasil indeks literasi sebesar 33,3%. Ini berarti bahwa kemampuan mengevaluasi responden masih rendah. Kemampuan mengevaluasi ini akan semakin meningkat seiring kemampuan berpikir kritis generasi z di Kota Denpasar.

*Ketujuh*, kemampuan mendistribusikan. Hasil penelitian menunjukkan hasil indeks literasi sebesar 33,3%, yang tergolong kategori rendah. Yang perlu diingat adalah bahwa ketika seseorang mendistribusikan informasi dengan menggunakan perangkat digital, maka dia telah meninggalkan jejak digital. Diharapkan dengan mengetahui hal ini, mereka menyadari bahwa apapun yang mereka lakukan dalam media digital meninggalkan rekam jejak. Contoh sederhananya adalah ketika mereka meneruskan pesan melalui WhatsApp, maka akan muncul tanda panah di samping pesan yang diteruskan tersebut yang menandakan bahwa pesan tersebut merupakan pesan terusan. Hal yang sama juga terjadi pada proses mencuitkan kembali di Twitter, *repost* di Instagram dan lain-lain. Dengan demikian, generasi z Kota Denpasar mengetahui bahwa proses distribusi yang dilakukan pun tidak terlepas dari jejak digital sehingga diharapkan mereka dapat berhati-hati dalam melakukan proses distribusi informasi.

*Kedelapan*, kemampuan memproduksi. Hasil penelitian menunjukkan indeks literasi sebesar 33,3%, yang menunjukkan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan generasi z Kota Denpasar dalam memproduksi konten tergolong rendah.

*Kesembilan*, kemampuan berpartisipasi. Hasil penelitian menunjukkan indeks literasi sebesar 33,3% yang berada pada kategori rendah. Hal ini semakin terasa ketika pandemi Covid-19 membatasi keleluasaan berkumpul dan mengimplementasikan gagasan. Akan tetapi, Pemerintah Kota Denpasar berkomitmen mendukung generasi milenial untuk terus berinovasi dengan memberikan ruang bagi mereka untuk berpartisipasi. Hal ini bertujuan untuk membentuk relasi dan jejaring sosial. Dalam hal ini, partisipasi generasi z Kota Denpasar dalam literasi digital perlu ditingkatkan.

*Kesepuluh*, kemampuan berkolaborasi. Hasil penelitian menunjukkan indeks literasi sebesar 32,2%. Persentase ini memperlihatkan hasil yang mengkhawatirkan. Hal ini menandakan sulitnya generasi z menaruh kepercayaan terhadap orang lain dan tidak *update* terhadap hal-hal baru.

Dari sepuluh komponen di atas, sembilan komponen di antaranya masuk dalam kategori rendah. Walaupun kemampuan memahami generasi z termasuk dalam kategori tinggi, tetapi kemampuan berkolaborasi mereka lemah. Hal ini disebabkan oleh rendahnya kepercayaan generasi z terhadap suatu berita. Padahal komponen ini menitikberatkan pada kemampuan generasi z dalam berinovasi, menelaah dan mengemas informasi digital secara lugas. Hal tersebut bertentangan dengan penelitian Hastini, Fahmi, dan Lukito yang menyatakan bahwa literasi mencakup kemampuan berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, kreatif, dan inovatif, yang sulit tercapai bila hanya mengandalkan pembelajaran *online* (Hastini, Fahmi, dan Lukito, 2020). Literasi manusia sangat berkaitan dengan pengembangan karakter. Sampai saat ini, pengembangan karakter melalui *face-to-face learning* saja dinilai masih belum berhasil, terlebih jika hanya mengandalkan pembelajaran *online*. Generasi z muncul pada era yang serba cepat, adaptif, dan antisipatif. Hal ini membuat mereka menjadi bagian tak terpisahkan dari keberadaan teknologi internet. Tapsell (2015) dalam menyatakan bahwa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang mendukung semakin luasnya jaringan internet dan konvergensi media



memudahkan penggunaannya untuk memperoleh berbagai informasi melalui beragam media daring (Jati, 2021).

Hasil penelitian ini perlu mendapatkan respons yang tepat mengingat jumlah populasi generasi z yang cukup besar. Jika keterampilan mereka ber-literasi digital dalam menanggulangi hoaks masih berada dalam kategori rendah, penggunaan internet dengan bijak dapat berdampak positif. Begitu pun sebaliknya, jika generasi z melanggar ketentuan yang berlaku maka dampaknya akan buruk. Hal ini sejalan dengan penelitian Pratiwi dan Pritanova bahwa pemahaman literasi digital yang buruk akan berpengaruh pada psikologis anak dan remaja (Pratiwi dan Pritanova, 2017).

Mereka akan cenderung mudah menghina orang lain, mudah merasa iri terhadap orang lain, depresi, terbawa suasana hati terhadap komentar negatif, serta terbiasa berbicara dengan bahasa kurang sopan. Sangat mungkin penyebaran hoaks akan berlangsung lebih cepat, mengingat kemampuan analisis mereka terhadap konten hoaks cenderung rendah. Di samping itu, generasi z juga sangat aktif mengakses internet dibanding generasi pendahulunya. Hal ini disebabkan adanya dukungan beragam fasilitas alat komunikasi dan prasarana Kota Denpasar. Hal ini juga dinyatakan oleh Astuti dan RPS yang berpendapat bahwa kemudahan masyarakat memperoleh informasi dapat memengaruhi cara pandang, gaya hidup serta budaya dalam suatu masyarakat tertentu (Astuti dan RPS, 2018).

## **Kesimpulan**

Literasi digital merupakan gerakan melek teknologi yang dirancang untuk memberi panduan terhadap penggunaan media digital individu, tidak terkecuali generasi milenial yang memang cakap dalam menggunakan teknologi. Hasil akhir menunjukkan bahwa generasi milenial Kota Denpasar mempunyai kemampuan literasi digital dengan skor indeks 34,4%, yang tergolong rendah. Komponen tertinggi ditunjukkan oleh

kemampuan memahami, dengan skor indeks 46,8%. Kemudian paling rendah adalah kemampuan berkolaborasi dengan skor indeks 32,2%.

### Ucapan Terimakasih

Terimakasih saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan setiap Institusi serta orang-orang yang terlibat dalam pembuatan artikel ilmiah ini. Terimakasih karena telah membantu kami dalam memberikan informasi berupa data yang akurat dan terpercaya. Terimakasih juga kepada orang-orang yang telah membantu memberikan saran untuk artikel ilmiah kami ini.

### Daftar Pustaka

#### **Sumber artikel jurnal:**

- Astuti, A. P., & Rps, A. Nu. (2018). Teknologi Komunikasi Dan Perilaku Remaja. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1).  
<https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17452>
- Bungin, B. (2011). Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya.  
<https://doi.org/10.1002/jcc.21776Hague>
- Danil, M. (2020). Pentingnya Memahami Peran Metodologi Studi Islam Terhadap Generasi Milenial di Era Digitalisasi. *Profetika: Jurnal Studi Islam*, 21(2), 223-230.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Pub.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?  
*Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12-28.  
<https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2678>

- Jati, W. D. P. J. (2021). Literasi Digital Ibu Generasi Milenial Terhadap Isu Kesehatan Anak dan Keluarga. *Jurnal Komunikasi Global*, 10(1), 1–23. <https://doi.org/10.24815/jkg.v10i1.20091>
- Juliswara, V. (2017). Mengembangkan Model Literasi Media yang Berkebhinnekaan dalam Menganalisis
- Adhiarso, D. S., Utari, P., & Hastjarjo, S. (2018). The Influence of News Construction and Netizen Response to the Hoax News in Online Media. *Jurnal The Messenger*, 10(2), 162–173. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v10i2.782>
- Adikara, G. J., Kurnia, N., Adhrianti, L., Astuty, S., Wijayanto, X. A., Desiana, F., & Astuti, S. I. (2021). Aman Bermedia Digital (Kementerian; G. J. Adikara & N. Kurnia, ed.). Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Alfyonita, D., & Nasionalita, K. (2019). Konstruksi Identitas Generasi Millennial Di Kota Bandung Dalam Media Sosial Instagram Identity Construction Of Millennial Generation In Bandung On Instagram Informasi Berita Palsu (Hoax) di Media Sosial. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 4(2), 142. <https://doi.org/10.22146/jps.v4i2.28586>
- Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak dengan Badan Pusat Statistik. (2018). Profil
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran Dan Mitra. *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 47(2), 149–166. <https://doi.org/10.21831/informasi.v47i2.16079>
- Kurnia, N., Nurhajati, L., & Astuti, S. I. (2020). Kolaborasi Lawan (Hoaks) Covid-19: Kampanye, Riset dan Pengalaman Japelidi di Tengah Pandemi. Yogyakarta: Program Studi Magister Ilmu Komunikasi UGM.

- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Komunikatif*, 8(2), 205–222.  
<https://doi.org/10.33508/jk.v8i2.2199>
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 1(2), 1–12.
- Nasionalita, K., & Nugroho, C. (2020). Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 32–47. <https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075>
- Noorca, D. (2021). Hoax Pesan Berantai Jumlah Kasus Corona di Jatim Meledak.
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Psikologis Anak dan Remaja. *Semantik: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 11–24.  
<https://doi.org/10.22460/semantik.v6i1.p11-24>
- Purbo, O. W. (2018). Narrowing the Digital Divide. In *Digital Indonesia*. 5. 75–92. <https://doi.org/10.1355/9789814786003-011>
- Sari, S. (2019). Literasi Media Pada Generasi Milenial Di Era Digital. *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(2), 30–42. <https://doi.org/10.37676/professional.v6i2.943>
- Setiawan, R. (2020). Karakteristik Dasar Literasi Digital Dan Relasi Sosial Generasi Milenial Banten. *Sosioglobal : Jurnal Pemikiran dan Penelitian Sosiologi*, 4(2), 153–173.  
<https://doi.org/10.24198/jsg.v4i2.27540>
- Setyowati, D. (2020). Pengguna Internet Indonesia Naik Jadi 196,7 Juta, Peluang Bagi Startup.

- Silvana, H., & Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia*, 16(2), 146. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34. In L. Solihin (Ed.), *Mobile Devices: Tools and Technologies* (1 ed.).
- Stefany, S., Nurbani, & Badarrudin. (2017). Literasi Digital dan Pembukaan Diri: Studi Korelasi Penggunaan Media Sosial Pada Pelajar Remaja di Kota Medan. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Psikologi*, 2(1), 10–31. <https://doi.org/10.24198/jsg.v2i1.15268>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.