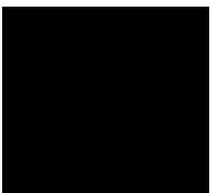


**PETUNJUK TEKNIS (JUKNIS)
PENYELENGGARAAN KEGIATAN LITERASI DIGITAL
UNTUK SEGMENT MASYARAKAT/KOMUNITAS
TAHUN 2024**



**DIREKTORAT PEMBERDAYAAN INFORMATIKA
DIREKTORAT JENDERAL APLIKASI INFORMATIKA
KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Survei APJII Tahun 2023, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 215,62 juta pengguna aktif atau sekitar 78,19% dari total populasi penduduk Indonesia. Disaat yang bersamaan, pertumbuhan pengguna yang massif ini membuka ruang yang lebih luas untuk meningkatnya penyalahgunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Internet. Sebagai ilustrasi, penggunaan dunia digital di Indonesia, sejak 2013-2021 terdapat lebih dari 393 kasus pelanggaran Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), terutama terkait dengan berita palsu dan ujaran kebencian di media social (www.databoks.katadata.co.id, 2022). Lebih lanjut lagi, sejak 2018 hingga September 2023 terdapat 3.761.730 konten situs yang telah diblokir oleh Kementerian Kominfo dan mayoritas situs tersebut merupakan situs pornografi (Kominfo, 2023). Tindakan pemerintah ini menunjukkan dengan jelas bahwa perkembangan penggunaan TIK dan Internet di Indonesia kurang sehat. Karena itu, Literasi Digital sangatlah diperlukan bagi masyarakat.

Pengukuran Status Literasi Digital Indonesia tahun 2023 di 38 provinsi di Indonesia dalam rangka untuk mengukur dan menganalisa kebiasaan dan aktivitas responden dalam menggunakan internet, melaporkan kemampuan masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan teknologi informasi - komunikasi yang semakin membaik dalam setahun terakhir. Indeks Literasi Digital Indonesia pada awal tahun 2023 berada di level 3,54 dari skala 1-5. Artinya secara umum tingkat literasi digital masyarakat Indonesia berada di level "sedang". Indeks itu sedikit meningkat dibanding tahun 2020 yang masih berada di level 3,46.

Indeks literasi digital dalam laporan ini diukur melalui empat pilar indikator besar, yakni DigitalSkills, Digital Ethics, Digital Safety, dan DigitalCulture. Skor Digital Culture atau budaya digital mengalami peningkatan skor paling tinggi, yaitu dari 3,55 pada 2020 menjadi 3,90 pada 2021, dan pada tahun 2022 menjadi 3,84. Pilar ini mengukur kebiasaan pengguna internet seperti mencantumkan nama penulis/pengunggah asli saat melakukan reposting, membuat unggahan dengan mempertimbangkan perasaan pembaca dari suku/agama/pandangan politik berbeda, menikmati dan berbagi konten seni budaya Indonesia di ruang digital, dan sebagainya.

Skor indeks Digital Skills atau kecakapan digital juga meningkat dari 3,34 pada 2020 menjadi 3,44 pada 2021, dan 3,52 pada tahun 2022. Pilar ini mengukur kecakapan pengguna internet dalam menggunakan komputer atau gawai, mengunggah/mengunduh data, mengecek ulang informasi dari internet, dan sebagainya.

Di sisi lain, skor Digital Ethics atau etika digital menurun dari sebelumnya 3,72 menjadi 3,53 ditahun 2021, meningkat lagi di tahun 2022 yaitu 3,68. Pilar ini mengukur kepekaan pengguna internet dalam mengunggah konten tanpa izin, berkomentar kasar di media sosial, menghargai privasi di media sosial, dan sebagainya.

Skor Digital Safety atau keamanan digital juga turun dari 3,24 menjadi 3,10 pada tahun 2021, meningkat menjadi 3,12 pada tahun 2022. Pilar ini mengukur kemampuan pengguna

internet dalam mengidentifikasi dan menghapus spam/malware/virus di komputer atau gawai pribadi, kebiasaan mencadangkan data, pelindungan data pribadi, dan sebagainya.

Indeks ini disusun berdasarkan hasil survei terhadap 10.000 responden yang tersebar di 34 provinsi Indonesia. Responden merupakan anggota rumah tangga berusia 13-70 tahun dan pernah mengakses internet dalam 3 bulan terakhir.

No	Nama	2021/Poin	2022/Poin
1	Indeks Literasi Digital	3,49	3,54
2	Digital Skills	3,44	3,52
3	Digital Culture	3,90	3,84
4	Digital Ethics	3,53	3,68
5	Digital Safety	3,10	3,12

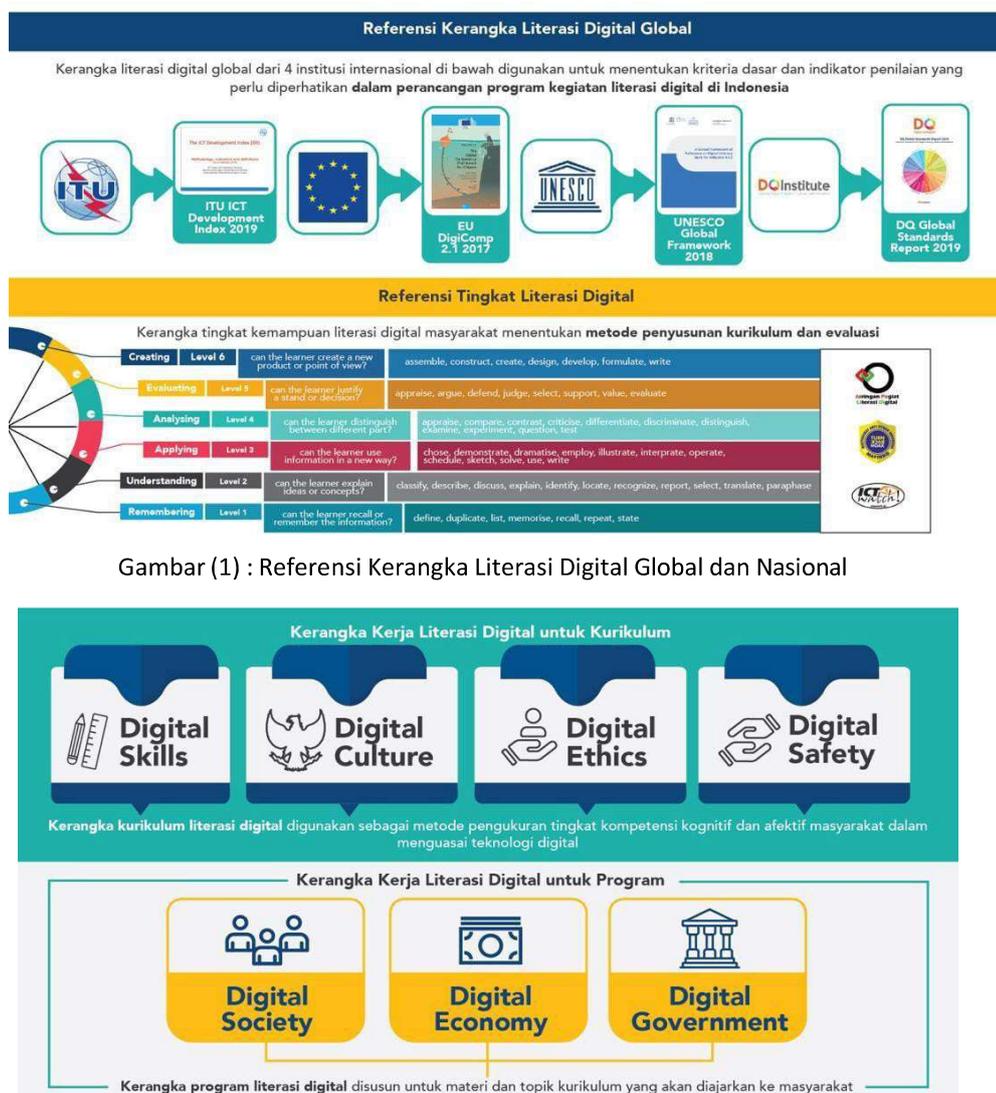
Sumber : Indeks Literasi Digital Indonesia, 2022

Berdasarkan hasil kajian literasi digital diatas, Kementerian Komunikasi dan Informatika dituntut berperan aktif dalam menghentikan penyebaran hoaks serta dampak negatif internet lainnya dengan meningkatkan kemampuan kognitif masyarakat Indonesia melalui pelatihan kecakapan literasi digital. Dunia internet saat ini semakin dipenuhi konten berbau berita bohong, ujaran kebencian, dan radikalisme, bahkan praktik- praktik penipuan. Keberadaan konten negatif yang merusak ekosistem digital saat ini hanya bisa ditangkal dengan membangun kesadaran dari tiap-tiap individu. Menjadi literat digital berarti dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, melaksanakan kolaborasi, komunikasi, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan memahami kapan dan bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuan. Termasuk juga kesadaran dan berpikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Memacu individu untuk beralih dari konsumen informasi yang pasif menjadi produsen aktif, baik secara individu maupun sebagai bagian dari komunitas. Jika generasi muda kurang menguasai kompetensi digital, hal ini sangat berisiko bagi mereka untuk tersisih dalam persaingan memperoleh pekerjaan, partisipasi demokrasi, dan interaksi sosial. Literasi digital akan menciptakan tatanan masyarakat dengan pola pikir dan pandangan yang kritis-kreatif. Mereka tidak akan mudah termakan oleh isu yang provokatif, menjadi korban informasi hoaks, atau korban penipuan yang berbasis digital. Membangun budaya literasi digital perlu melibatkan peran aktif masyarakat secara bersama-sama. Dengan demikian, kehidupan sosial dan budaya masyarakat akan cenderung rukun dan kondusif.

Dalam rangka mewujudkan masyarakat Indonesia yang paham akan literasi digital, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah Menyusun Peta Jalan Literasi Digital 2021 - 2024 yang menggunakan sejumlah referensi global dan nasional. Dalam Peta Jalan ini dirumuskan 4(empat) kerangka literasi digital untuk penyusunan kurikulum, yaitu Digital

Skills, Digital Safety, Digital Ethics, dan Digital Culture. Dan 3 (tiga) kerangka literasi digital yang digunakan dalam penyusunan program yaitu, Digital Society, Digital Economy, dan Digital Government.

Sejak tahun 2021-2022, Kementerian Komunikasi dan Informatika telah melakukan literasi digital kepada 20.141.097 orang. Di tahun 2023 juga menargetkan 5.500.000 orang mengikuti kegiatan literasi digital pada tahun 2022, hingga tercapai 50 juta orang yang mengikuti literasi di bidang digital pada tahun 2024. Oleh karena itu, dibutuhkan penyelenggaraan Kegiatan literasi digital yang massif di seluruh wilayah Indonesia. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun wawasan dan pengetahuan terkait literasi digital dalam bentuk Seminar dan Diskusi secara online dan hybrid (offline dan online) dengan target penduduk di wilayah tersebut khususnya di segmen Pendidikan dan Masyarakat/Komunitas.



Gambar (2) : Kerangka Kerja Literasi Digital untuk Kurikulum dan Program

Berikut data jumlah penduduk Indonesia berdasarkan Badan Pusat Statistik tahun 2022:

Urutan	Provinsi	Jumlah Penduduk	Persentasi
1	Aceh	5.407.900	2,0%
2	Bali	4.415.100	1,6%
3	Banten	1.225.200	0,4%
4	Bengkulu	2.060.100	0,7%
5	DI Yogyakarta	3.761.900	1,4%
6	DKI Jakarta	1.068.000	0,4%
7	Gorontalo	1.192.700	0,4%
8	Jambi	3.631.100	1,3%
9	Jawa Barat	4.940.580	1,8%
10	Jawa Tengah	3.703.240	1,3%
11	Jawa Timur	4.115.000	1,5%
12	Kalimantan Barat	5.541.400	2,0%
13	Kalimantan Selatan	4.182.100	1,5%
14	Kalimantan Tengah	2.741.100	1,0%
15	Kalimantan Timur	3.859.800	1,4%
16	Kalimantan Utara	727.800	0,3%
17	Kepulauan Bangka Belitung	1.494.600	0,5%
18	Kepulauan Riau	2.179.008	0,8%
19	Lampung	9.176.600	3,3%
20	Maluku	1.881.700	0,7%
21	Maluku Utara	1.319.300	0,5%
22	Nusa Tenggara Barat	5.473.700	2,0%

23	Nusa Tenggara Timur	5.466.300	2,0%
24	Papua	4.418.600	1,6%
25	Papua Barat	1.183.300	0,4%
26	Riau	6.614.004	2,4%
27	Sulawesi Barat	1.458.600	0,5%
28	Sulawesi Selatan	9.225.800	3,3%
29	Sulawesi Tengah	3.066.100	1,1%
30	Sulawesi Tenggara	2.701.700	1,0%
31	Sulawesi Utara	2.659.500	1,0%
32	Sumatera Barat	5.640.600	2,0%
33	Sumatera Selatan	8.657.000	3,1%
34	Sumatera Utara	15.115.200	5,5%
	Total	275.773.800	100,0%

Sumber: www.bps.go.id

Penyelenggaraan kegiatan literasi digital yang masif di wilayah Indonesia dibagi ke dalam 2 segmentasi dan sembilan (9) wilayah sesuai jumlah proporsional pengguna internet dengan mempertimbangkan kemudahan pelaksanaan, pengendalian, dan pengawasan di daerah tersebut. Sembilan (9) wilayah ini didalamnya dikecualikan beberapa kota/ kabupaten yang sudah menjadi target sasaran dari kegiatan Indonesia Makin Cakap Digital 2023.

Adapun jumlah penduduk usia produktif (diatas 15 tahun) yang dapat dijadikan target/sasaran kegiatan adalah sebagai berikut:

No	Provinsi	Masyarakat Usia Produktif
1	Aceh	2.394.994
2	Bali	2.607.070
3	Banten	5.940.618
4	Bengkulu	1.037.496
5	DI Yogyakarta	2.241.131
6	DKI Jakarta	4.875.102
7	Gorontalo	614.25
8	Jambi	1.797.819
9	Jawa Barat	23.452.568

10	Jawa Tengah	18.390.459
11	Jawa Timur	21.613.293
12	Kalimantan Barat	2.557.523
13	Kalimantan Selatan	2.092.225
14	Kalimantan Tengah	1.344.475
15	Kalimantan Timur	1.746.920
16	Kalimantan Utara	353.984
17	Kepulauan Bangka Belitung	730.972
18	Kepulauan Riau	1.155.997
19	Lampung	4.387.966
20	Maluku	808.844
21	Maluku Utara	584.968
22	Nusa Tenggara Barat	2.718.345
23	Nusa Tenggara Timur	2.915.293
24	Papua	1.934.767
25	Papua Barat	487.705
26	Riau	3.168.929
27	Sulawesi Barat	731.902
28	Sulawesi Selatan	4.353.650
29	Sulawesi Tengah	1.586.320
30	Sulawesi Tenggara	1.335.921
31	Sulawesi Utara	1.159.965
32	Sumatera Barat	2.688.164
33	Sumatera Selatan	4.289.704
34	Sumatera Utara	7.197.374
Total		135.296.713

Sumber : BPS 2022/2023

Dan jumlah target peserta untuk segmen Masyarakat/Komunitas adalah sebagai berikut :

Nama Wilayah	Jumlah Masyarakat Produktif	Target Peserta	%
Wilayah Sumatera dan Sekitarnya	28.849.415	554.428	1,92%
Wilayah Kalimantan dan Sekitarnya	8.095.127	155.572	1,92%
Wilayah Sulawesi dan Sekitarnya	9.782.008	187.991	1,92%
Wilayah DKI Jakarta, Banten dan Sekitarnya	10.815.720	207.857	1,92%
Wilayah Jawa Barat dan Sekitarnya	23.452.568	450.711	1,92%
Wilayah Jawa tengah, DIY dan Sekitarnya	20.631.590	396.498	1,92%
Wilayah Jawa Timur dan Sekitarnya	21.613.293	415.364	1,92%
Wilayah Bali, Nusa Tenggara dan Sekitarnya	8.240.708	158.37	1,92%
Wilayah Maluku, Papua dan Sekitarnya	3.816.284	73.209	1,92%
Total	135.296.713	2.600.000	

Sumber: BPS 2022/ 2023

B. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28 F
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), khususnya pasal 4, khususnya point (a), (d), dan (e) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Peraturan Presiden Nomor 12 Tahun 2021 tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 Tentang Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah.
4. Peraturan Presiden Nomor 54 tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika.
5. Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alinea 4 “Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa”
6. Arahan Presiden Republik Indonesia dalam Musrembangnas 2019 terkait pembangunan infrastruktur yang merata, reformasi struktural untuk peningkatan daya saing, dan pembangunan sumber daya manusia.
7. Asean ICT Masterplan 2020, Strategic Thrust ke 5 tentang Human Capital Development
8. Pidato Presiden Republik Indonesia bulan Agustus 2020 mengenai percepatan transformasi digital.
9. Visi Misi Presiden Republik Indonesia: Indonesia Toward Digital Nation 2035, dengan menciptakan dan mengembangkan digital talent skill masyarakat Indonesia
10. Peraturan Lembaga Kebijakan Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah Nomor 9 Tahun 2018 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pengadaan Barang/Jasa Melalui Penyedia
11. Peta Jalan Literasi Digital 2021-2024

C. Maksud dan Tujuan

1. Maksud dari Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk Segmen Masyarakat/Komunitas di Indonesia adalah untuk panduan yang bersifat teknis untuk memudahkan Event Organizer mengeksekusi langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan dan menindaklanjuti hasil evaluasi internal dan eksternal serta rekomendasi atas pelaksanaan kegiatan tahun sebelumnya.
2. Tujuan dari Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk Segmen Masyarakat/Komunitas di Indonesia adalah untuk memberikan acuan agar target penyelenggaraan literasi digital tercapai.

D. Penerima Manfaat

Penerima manfaat dari Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk Segmen Masyarakat/Komunitas di Indonesia adalah Penyedia Jasa Lainnya Penyelenggaraan Kegiatan Literasi Digital untuk segmen Masyarakat/Komunitas. Adapun sasaran penerima manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut, namun tidak terbatas pada:

- a. Kelompok Pensiunan (Korpri, PNS, TNI, POLRI);
- b. Nelayan;
- c. Petani;
- d. Penyuluh (Penyuluh Agama, Penyuluh Pertanian & Peternakan);
- e. Buruh (Pabrik, dll);
- f. Organisasi Profesi:
 - 1. Tenaga Kesehatan (dokter, bidan, perawat);
 - 2. Pengacara, Notaris, PPAT;
 - 3. Persatuan Insinyur Indonesia (PII);
 - 4. Ikatan Akuntan Publik Indonesia (IAPI), Ikatan Akuntan Indonesia (IAI);
 - 5. Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI);
 - 6. Kamar Dagang Indonesia (KADIN).
- g. Komunitas Hobi;
- h. Pekerja Migran (TKI/TKW);
- i. Dan Komunitas lainnya.

Wilayah kegiatan meliputi:

- a. Sumatera dan sekitarnya
- b. DKI Jakarta dan Banten dan sekitarnya
- c. Jawa Barat dan sekitarnya
- d. Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya
- e. Jawa Timur dan sekitarnya
- f. Bali, Nusa Tenggara dan sekitarnya
- g. Kalimantan dan sekitarnya
- h. Sulawesi dan sekitarnya
- i. Maluku, Papua, dan sekitarnya

Penerima manfaat untuk Kegiatan Literasi Digital Segmen Masyarakat/Komunitas haruslah merupakan peserta yang belum pernah mengikuti kegiatan literasi digital dan di luar dari daftar komunitas/instansi yang diadakan oleh Direktorat Pemberdayaan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika selama tahun 2020 - 2023.