

PANDEMI COVID-19 DAN TRANSFORMASI BUDAYA DIGITAL DI INDONESIA

Covid-19 Pandemic And digital Culture Transformation in Indonesia

Bambang Arianto

STISIP Banten Raya dan Institute for Digital Democracy

Korespondensi Penulis Email : ariantobambang2020@gmail.com

Naskah diterima: 10 Oktober 2021; direvisi: 26 November 2021; disetujui: 1 Desember 2021

Abstract: Artikel ini bertujuan mengelaborasi dampak pandemi Covid-19 terhadap transformasi budaya digital di Indonesia. Meski selama ini transformasi digital telah terjadi, tetapi pandemi Covid-19 turut memperkuat perubahan budaya ditingkat masyarakat Indonesia yang kemudian menciptakan budaya digital. Dalam konteks ini budaya digital merupakan hasil dari olah pikir, kreasi dan cipta karya manusia berbasis digital. Kendati demikian, kemunculan budaya digital telah memberikan dampak positif seperti berkembangnya ekosistem ekonomi digital dan penguatan komunikasi digital kewargaan. Sedangkan dampak negatif tampak dari perubahan gaya hidup karena tingginya ketergantungan terhadap media sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kepustakaan dalam mengelaborasi topik penelitian. Pada akhirnya, penelitian ini menyatakan bahwa dampak pandemi Covid-19 telah menciptakan perubahan budaya dari konservatif menuju budaya digital. Kendati begitu, perubahan budaya digital di tingkat publik harus segera diantisipasi melalui program penguatan literasi digital.

Kata Kunci : *Covid-19, Transformasi, Budaya Digital, Media Sosial*

This article aims to elaborate on the impact of the Covid-19 pandemic on the transformation of digital culture in Indonesia. Although digital transformation has taken place so far, the Covid-19 pandemic has also strengthened cultural change at the level of Indonesian society, which in turn created digital culture. In this context, digital culture is the result of thinking, creating and creating digital-based human works. Nevertheless, the emergence of digital culture has had a positive impact, such as the development of a digital economy ecosystem and the strengthening of civic digital communication. Meanwhile, the negative impact can be seen from lifestyle changes due to the high dependence on social media. This research uses a literature study approach in elaborating the research topic. In the end, this study states that the impact of the Covid-19 pandemic has created a cultural shift from conservative to digital culture. Even so, changes in digital culture at the public level must be anticipated through a program to strengthen digital literacy.

Keywords: *Covid-19, Transformation, Digital customs, Social Media*

PENDAHULUAN

Pandemi Corona virus 19 (Covid-19) yang telah menimpa seluruh negara di dunia banyak mempengaruhi semua sendi kehidupan bermasyarakat. Perubahan tersebut terjadi mulai dari aktivitas keseharian hingga pada perubahan gaya hidup seseorang. Kendati demikian, perubahan yang terjadi sebagai dampak pandemi Covid-19 tidak saja di alami oleh masyarakat dunia, tetapi juga dialami oleh masyarakat Indonesia. Seperti yang dirasakan oleh warga Korea Selatan karena merasa asing ketika akan mulai beraktivitas diluar rumah pasca pandemi Covid-19 (Theresia, 2021). Artinya, perubahan budaya akibat pandemi Covid-19 terjadi disemua negara dunia, termasuk Indonesia. Meskipun masyarakat Indonesia selama ini tengah mengalami transformasi digital, akan tetapi pandemi Covid-19 ikut mempercepat terjadinya transformasi budaya digital. Akibatnya faktor tersebut telah membuat aktivitas keseharian masyarakat sangat tergantung pada peranan teknologi informasi. Artinya, kemajuan teknologi informasi telah berperan penting dalam mengubah perilaku dan gaya hidup masyarakat (Ngafifi, 2014).

Sehingga perkembangan digitalisasi yang semakin pesat telah membawa pengaruh besar di berbagai sendi kehidupan manusia, salah satunya adalah bidang budaya. Hal itu dapat dilacak dari perubahan dari gaya komunikasi publik dengan mulai beradaptasi menggunakan komunikasi digital seperti melalui e-mail untuk berkomunikasi. Hal yang sama juga

terjadi pada meningkatnya peran platform media sosial yang digunakan sebagai sarana penunjang setiap aktivitas kewargaan, seperti mencari informasi kekinian hingga menyuarakan aspirasi publik. Artinya kehadiran teknologi informasi telah membuat publik sadar bahwa digitalisasi telah banyak memberikan kemudahan bagi publik dalam urusan mencari informasi hingga hiburan berbasis digital.

Lebih lanjut, transformasi digital yang terjadi selama ini juga merambah unit bisnis dan ekonomi yang secara tidak langsung ikut mempengaruhi budaya kekinian. Budaya yang lahir dari kebiasaan baru dan adaptasi digitalisasi ini tentu banyak mempengaruhi semua sektor kehidupan termasuk bisnis digital. Dengan kata lain budaya digital merupakan penyatuan dunia maya dengan budaya (Bell, 2007). Hal ini dapat dilacak dari meningkatnya kebiasaan masyarakat dalam berbelanja secara *online* selama pandemi Covid-19 (Kim, 2020). Tercatat, selama pandemi Covid-19 terjadi peningkatan bisnis jasa antar makanan berbasis digital. Bila merujuk data GrabExpress terjadi peningkatan layanan pesan antar selama pandemi Covid-19 pada Maret 2020 naik 21,5 persen bila dibandingkan bulan sebelumnya. Artinya terdapat kenaikan bisnis layanan pengantaran barang sebanyak 40 persen oleh *social sellers* (UMKM) (Kompas.com, 2021). Dengan begitu, pandemi covid-19 telah ikut menciptakan perubahan gaya hidup publik dalam melakukan aktivitas berbelanja online dari rumah. Akan tetapi, kebiasaan baru dalam berbelanja online bisa dikategorikan dalam gaya

hidup baru masyarakat Indonesia. Meski pada akhirnya, kebiasaan berbelanja online ini selama memiliki dampak buruk yaitu mendorong peningkatan budaya konsumtif di kalangan masyarakat Indonesia.

Selain itu, pandemi Covid-19 di Indonesia telah mendorong penetrasi teknologi yang tidak berhenti pada media sosial, tetapi juga merambah pada berbagai aktivitas keseharian lainnya. Termasuk dalam bidang pendidikan yang ikut mengalami peralihan menjadi model pembelajaran digital (Muskania & Zulela, 2021). Sedangkan dalam bidang politik, transformasi digital telah meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berpolitik. Dalam tata kelola pemerintahan, pandemi Covid-19 telah dapat menciptakan perubahan sistem birokrasi di berbagai institusi pemerintahan pusat hingga daerah. Sehingga telah banyak instansi pemerintah yang kemudian beralih pada model birokrasi digital guna meningkatkan pelayanan publik (Wienarni, 2019). Tentu tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik. Sebab internet memiliki kontribusi nyata dalam politik dan pemerintahan seperti berkontribusi dalam pengembangan jejaring sosial dan cara mengikat masyarakat untuk memahami persoalan politik dan pemerintahan (Agre, 2002). Termasuk dengan melakukan protes secara digital (Van de Donk, Loader, Nixon, & Rucht, 2004).

Perubahan gaya hidup publik juga tampak dalam urusan kajian keagamaan yang mulai banyak berbasis digital. Publik bisa memanfaatkan

model pengajian berbasis digital melalui platform media sosial Youtube maupun Zoom. Bahkan, menariknya lagi di beranda Facebook banyak ditemui grup kajian epistemologi yang digelar dalam mengelaborasi fenomena kekinian. Artinya, kehadiran ruang diskusi online ini bisa mendorong warganet untuk bisa lebih aktif berpartisipasi mengutarakan pendapatnya secara ilmiah. Meski begitu, kekurangan dari ekosistem diskusi online adalah masih seringkali ditemui alur diskusi yang lebih banyak mengedepankan perdebatan dan perundungan antar warganet, bukan kontestasi gagasan. Bahkan dalam kontestasi gagasan, tidak jarang warganet bersikap reaktif, dengan berkomentar dan mengeluarkan pendapat hanya berdasarkan judul artikel atau berita media online. Kendati demikian, sikap reaktif ini muncul dikarenakan mayoritas publik masih lebih cepat mempercayai sebuah informasi yang berasal dari situs yang tidak mengindahkan kaidah jurnalisme.

Selain itu dampak negatif dari kehadiran budaya digital dapat dicermati dari keamanan digital terutama perihal data pribadi dan privasi. Dikarenakan budaya digital telah membuka peluang kejahatan dengan memanfaatkan data pribadi orang lain untuk meraup keuntungan. Penipuan digital seringkali terjadi karena adanya penyalahgunaan data pribadi yang dilakukan oleh oknum dengan kecanggihan teknologi digital. Modus penipuan digital sangat beragam, seperti mengatasnamakan survei untuk mendapatkan data pribadi, penjualan produk dari harga diskon

melalui website e-commerce yang tidak resmi.

Lebih lanjut, pandemi covid-19 telah membuat masyarakat memiliki ketergantungan terhadap media sosial dalam kehidupan keseharian. Dikarenakan masyarakat sudah tidak bisa lagi dipisahkan dari penggunaan media sosial. Artinya, budaya digital juga ikut tercipta sebagai akibat dari meluasnya penggunaan media sosial, seiring dengan semakin meluasnya penetrasi jaringan internet ke berbagai daerah terluar Indonesia. Dengan demikian peran media sosial memiliki pengaruh besar dalam pelebagaan budaya digital. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa pandemi Covid-19 merupakan salah satu stimulus terjadinya perubahan mendasar dalam kehidupan bermasyarakat dari aspek budaya (Agung, 2020). Kendati demikian, perubahan budaya yang terjadi selama masa pandemi Covid-19 dikhawatirkan akan membuat masyarakat sulit melepaskan diri dari kebiasaan budaya digital pada masa new normal mendatang.

Berbagai fenomena baru yang terjadi selama masa pandemi Covid-19 akhirnya telah mendorong pengaruh besar akan terbentuknya budaya baru yaitu budaya digital. Dalam konteks ini budaya digital merupakan hasil dari olah pikir, kreasi dan cipta karya manusia berbasis digital. Artinya, ruang digital secara bertahap telah mempengaruhi setiap manusia dalam menggunakan komunikasi maupun berinteraksi. Sehingga dunia digital akan menjadi kenyataan baru yang harus dieksplorasi secara mendalam dan

dinamis oleh publik. Artinya, publik saat ini tengah bergerak ke arah budaya digital yang tentu banyak pula memiliki dampak buruk.

Dengan demikian, perubahan pola interaksi itu akan menjadi gelombang perubahan besar yang dibawah oleh peran internet selama beberapa dekade terakhir. Artinya, pandemi Covid-19 telah menyebabkan terjadinya perubahan budaya di masyarakat ini terjadi secara spontan dan tidak direncanakan oleh siapapun. Artinya, pandemi Covid-19 telah banyak mengubah nilai-nilai sosial dan budaya yang berdampak pada perubahan pola pikir serta sikap masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Transformasi ini akan menjadi penanda percepatan menjadi masyarakat digital yang akan mengubah banyak sektor dalam kehidupan publik kearah yang lebih maju.

Meski begitu, berbagai dampak buruk tersebut lebih diakibatkan minimnya pemahaman literasi digital yang di miliki oleh publik. Artinya, dalam menghadapi perubahan budaya digital yang begitu cepat ini tetap diperlukan berbagai program penguatan budaya secara digital salah satunya melalui literasi digital. Hal itu ditujukan agar publik bisa segera beradaptasi dengan budaya digital sehingga dapat melakukan pemetaan terhadap sisi positif dan negatif dalam kehidupan keseharian. Artinya, saat ini diperlukan penguatan pengetahuan literasi digital yang lebih massif. Mulai dari budaya membaca dan berfikir kritis dari berbagai perspektif hingga terkait keamanan digital.

Beberapa fenomena yang terjadi di masyarakat pada masa pandemi Covid-19 seakan telah menjadi penentu terjadinya revolusi budaya yang telah mengubah bentuk masyarakat lokal menjadi masyarakat global. Hal itu tergambar pada beberapa penelitian terdahulu yang telah mengelaborasi bahwa kemajuan teknologi berpengaruh pada pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya (Ngafifi, 2014). Meski demikian, ada pula dampak pandemi Covid-19 turut memperlebar kesenjangan digital, stigma sosial dan krisis informasi di Bangladesh (Aziz, Islam, Zakaria, 2020).

Kendati demikian, tidak semua amatan sepakat bahwa pandemi covid-19 telah mendorong percepatan transformasi digital. Sebab ada yang menilai bahwa pandemi Covid-19 dinilai hanya mendorong sistem kerja jarak jauh, menggunakan konferensi video, dan meningkatkan kapasitas jaringan, sehingga belum dikategorikan sebagai proses transformasi digital (Gabryelczyk, 2020). Meski demikian, ada beberapa komponen utama dalam membangun budaya digital yaitu, *participation*, *remediation*, dan *bricolage* (Deuze, 2006). Akan tetapi, teknologi informasi telah mendorong terciptanya budaya digital yang lebih dinamis (Gere, C. (2009). Kendati demikian, budaya digital telah mengubah buda tradisional yang kemudian mendorong bentuk baru bereksprosi secara kreatif dan menawarkan persepektif baru untuk komunikasi antar budaya (Cvjetičanin, 2008). Dengan demikian, penelitian ini hendak membuktikan bagaimana

dampak pandemi Covid-19 terhadap transformasi budaya digital? Sedangkan batasan dan implikasi dalam penelitian ini hanya fokus pada menguatnya budaya digital sebagai akibat dari pandemi Covid-19 dan berbagai upaya yang harus dilakukan untuk menghadapi transformasi budaya dari konvensional menjadi digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik kajian studi kepustakaan dengan mengamati dan menganalisis semua informasi mengenai topik penelitian. Dalam konteks ini studi kepustakaan kemudian dikombinasikan dengan penelitian terdahulu untuk bisa menjelaskan fenomena yang terjadi. Dalam penelitian ini ada empat tahapan yang akan dilakukan dalam mengelaborasi topik penelitian diantaranya; *Pertama*, peneliti mengamati dan menganalisis berbagai informasi yang terkait dengan topik penelitian. Terutama teori yang akan digunakan dengan berbagai penelitian terdahulu. *Kedua*, mengumpulkan berbagai literatur yang relevan dengan topik penelitian agar bisa menjelaskan fenomena yang terjadi. Berbagai literatur yang dikumpulkan untuk dijadikan rujukan berupa jurnal ilmiah, makalah penelitian, serta informasi pendukung lainnya. Tujuannya untuk memadukan hasil temuan bertema sama sebagai kajian pendahuluan (*preliminary studies*) dengan kajian kekinian (Zed, 2008). Dengan demikian verifikasi atas kajian terdahulu bisa menemukan unsur kebaruan (*novelty*) dalam penelitian selanjutnya.

Ketiga, mengidentifikasi berbagai variabel yang relevan dengan topik penelitian, Variabel-variabel ini dapat memberi ruang lingkup penelitian baru dan juga dapat membantu mengidentifikasi berbagai variabel yang terkait dengan penelitian. *Terakhir*, membangun kerangka kerja. Dalam hal ini peneliti mulai membangun kerangka kerja yang diperlukan dengan menggunakan variabel dari artikel ilmiah dan materi terkait lainnya. Pernyataan masalah dalam penelitian menjadi kerangka penelitian. Hal itu ditujukan untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian. Dengan demikian, penelitian ini untuk mengurangi kesenjangan pengetahuan dan menyediakan informasi yang lebih relevan dengan topik penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Transformasi Digital di Era Pandemi Covid-19

Transformasi digital di masa pandemi Covid-19 semakin menguat seiring pentingnya peranan teknologi informasi dalam memperkuat segala aktivitas keseharian masyarakat di Indonesia. Transformasi digital merupakan perubahan yang berhubungan dengan penerapan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan masyarakat. Transformasi digital mencakup penggunaan dan kemampuan dalam hal menginformasikan kesadaran digital kepada publik. Tahapan dalam transformasi digital merupakan tahap penggunaan proses digital yang memungkinkan inovasi dan kreativitas dalam satu produk digital tertentu.

Meski begitu, transformasi digital tidak hanya sebagai bagian dari proses perubahan yang terjadi, akan tetapi transformasi digital juga menopang metode tradisional yang sudah ada selama ini. Dengan kata lain, transformasi digital telah menghasilkan konsep dan mempengaruhi efektivitas yang tentunya berguna pada seluruh sendi kehidupan masyarakat.

Perlu diketahui pada awalnya, istilah digitalisasi dikembangkan sebagai sistem numerik yang terus menjadi sistem elektromekanis komputer. Dalam proses pengembangan kemudian muncul teknologi komputer yang diperkenalkan oleh John Atanasoff tahun 1939. Sedangkan pada tahun 1950, teknologi komputer yang muncul mendorong proses digitalisasi menjadi semakin cepat. Salah satu contoh perkembangan digitalisasi ditandai dengan kemunculan komputer, yang dikenal dengan teknologi *World Wide Web* (www). Jaringan tanpa batas yang disajikan oleh *World Wide Web* telah menembus batas ruang lingkup, dimensi, skala, kecepatan serta efek digitalisasi di dunia. Hal ini juga mengakibatkan peningkatan pesat pada proses transformasi sosial (Khan, 2016).

Transformasi digital juga merupakan konversi dari informasi analog ke dalam bentuk digital. Digitalisasi secara teknis dijelaskan sebagai representasi dari sinyal-sinyal, gambar suara dan benda-benda dengan menghasilkan serangkaian angka, yang dinyatakan sebagai nilai diskrit (Khan, 2016). Artinya, mayoritas sektor dan industri di media perbankan dan keuangan, telekomunikasi, telah

dipengaruhi oleh transformasi digital. Dengan begitu, proses ini telah memungkinkan banyak fenomena yang dikenal sebagai internet of things, industri internet dan big data. Digitalisasi pada dasarnya berarti penggunaan teknologi informasi dalam rangka mengaktifkan dan mengambil keuntungan dari teknologi digital dan data. Sekarang digitalisasi dikaitkan dengan pandangan holistik pada bisnis dan perubahan sosial, organisasi horizontal dan pengembangan bisnis serta teknologi informasi.

Transformasi digital digambarkan sebagai keseluruhan efek digitalisasi di masyarakat. digitalisasi telah memungkinkan proses digitalisasi yang mendorong peluang lebih kuat untuk bertransformasi dan mengubah modal bisnis yang ada, sosial struktur ekonomi, hukum dan langkah-langkah kebijakan, pola organisasi, hambatan budaya. Transformasi digital (efek) mempercepat perubahan global dalam masyarakat. Meski demikian, proses transformasi digital, organisasi harus mengenali faktor perubahan budaya yang akan mereka hadapi baik untuk pekerja dan para pemimpin organisasi agar dapat menyesuaikan diri saat mengadopsi dan bergantung pada teknologi asing. Transformasi digital telah banyak memunculkan tantangan dan peluang baru. Artinya, sebuah organisasi dan unit bisnis harus dapat bersaing dengan cepat terhadap para pesaing yang mengambil keuntungan dari rendahnya hambatan dalam menyediakan teknologi baru.

Pada masa pandemi Covid-19, proses digitalisasi semakin tampak dari

penggunaan internet yang semakin meluas dan meningkat baik oleh institusi pemerintah maupun untuk publik. Peningkatan ini terus mengalami kenaikan terutama dalam sektor bisnis. Publik sudah mulai memahami bahwa penggunaan internet menjadi sangat penting. Sedangkan dalam konteks ekonomi, pemanfaatan teknologi informasi semakin dirasakan para pelaku usaha sebagai upaya untuk memperbesar peluang ekonomi. Dengan pemanfaatan teknologi informasi tentu banyak menciptakan banyak inovasi yang dapat memberikan kontribusi untuk masa depan. Dengan begitu masyarakat menjadi lebih mudah mendapatkan layanan informasi bisnis sehingga terciptalah budaya yang lebih modern dan terstruktur. Artinya, secara umum transformasi digital telah mampu meningkatkan percepatan peluang pengembangan masyarakat, pembangunan bisnis, efisiensi kegiatan dan berbagai isu sosial.

Apalagi Kementerian Komunikasi dan Informatika berupaya melakukan akselerasi transformasi digital, salah satunya dengan menyiapkan Roadmap Digital Indonesia 2021-2024. Peta jalan itu mencakup empat sektor strategis yaitu infrastruktur, pemerintahan, ekonomi dan masyarakat digital. Tujuannya untuk meningkatkan konektivitas dan menjembatani kesenjangan digital, perbankan digital, e-commerce, pariwisata digital, umkm digital dan banyak lainnya. Penyediaan infrastruktur TIK dilakukan dengan menggelar jaringan kabel serat optic sepanjang 342.000 kilometer baik

didaratan maupun lautan. Sehingga dengan demikian, infrastruktur ini akan memungkinkan para pelaku UMKM Indonesia dapat beralih ke digital. Bahkan saat ini diperkirakan sudah ada 11 juta UMKM berbasis digital di Indonesia.

Selain itu, Kementerian Komunikasi dan Informatika tengah menyiapkan terbentuknya masyarakat digital dengan membangun pemerintahan digital, penguatan ekonomi digital, termasuk peningkatan kualitas sumber daya manusia berbasis digital. Pemerintahan digital dapat dilacak dari penerapan konsep pemerintahan digital yang dihadirkan untuk mendukung dan mendorong pelayanan publik yang lebih efisien, efektif dan transparan. Pemerintahan digital akan mengintegrasikan layanan pemerintah melalui koordinasi satu data di Indonesia. Sedangkan, penguatan ekonomi digital, diharapkan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan ekosistem ekonomi digital terutama bagi pelaku UMKM. Sebab di Indonesia saat ini tulang punggung perekonomian UMKM dan unit usaha mikro yang menjadi penyumbang 61,07 persen dari GDP nasional. Bahkan prediksi Kominfo mengatakan bahwa saat ini ekonomi digital Indonesia telah diproyeksikan akan melampaui 124 miliar USD pada akhir tahun 2024.

Oleh sebab itu tentulah UMKM digital di Indonesia harus terus mendapatkan perhatian serius, mengingat ada 64,2 juta UMKM di Indonesia, sehingga potensi ekonomi digital Indonesia akan sangat besar. Artinya, potensi besar ekonomi digital

Indonesia perlu didukung dengan keberadaan masyarakat digital agar Indonesia dapat berkontribusi dalam penguatan ekosistem ekonomi digital. Dengan kata lain, keberhasilan transformasi digital sangat bergantung pada kesiapan masyarakat untuk *go digital*. Meski begitu, berbagai terobosan telah dilakukan oleh Kominfo melalui gerakan literasi digital. Program literasi digital ini akan melatih masyarakat tentang etika digital, keamanan digital, budaya digital dan keterampilan digital.

Lebih lanjut, transformasi digital juga dapat mengadopsi sistem teknologi informasi yang lebih modern, seperti cloud computing (komputasi awan) hingga perombakan total semua teknologi untuk membantu memungkinkan proses bisnis baru. Sehingga dalam hal ini ada empat jenis transformasi digital yaitu; *Pertama*, transformasi proses yaitu mencakup kolaborasi dengan orang-orang, prosedur dan aplikasi dengan mengubah proses bisnis, layanan dan model menggunakan teknologi yang dipilih untuk meningkatkan bakat dan tujuan kita.

Kedua, transformasi model bisnis. Bisnis yang memilih transformasi digital dalam upaya untuk lebih cepat dan mudah memperbarui model bisnis tradisional. Contoh transformasi model bisnis dalam mengubah music dengan unduhan. *Ketiga*, transformasi domain yaitu transformasi digital digunakan untuk menambahkan domain atau pasar atau mengalihkan bisnis dari satu domain atau pasar, ke yang lain. *Keempat*,

transformasi budaya yaitu bisnis yang berbeda menggunakan teknologi yang berbeda terkadang menyebabkan masalah antara mitra dan pihak ketiga. Transformasi budaya melibatkan beberapa bisnis pada halaman teknologi yang sama dan menggunakan program dan aplikasi yang sama, merampingkan semua proses dan memberikan pengalaman pelanggan yang jauh lebih baik.

Lebih lanjut, proses transformasi digital telah didukung oleh beragam program pemerintah. Dalam konteks ini ada beberapa agenda nasional yang termasuk dalam lima prioritas utama yaitu, *Pertama*, penuntasan infrastruktur internet berkecepatan tinggi di 12.548 Desa atau kelurahan dan 150.000 titik layanan publik yang belum terjangkau layanan internet memadai. *Kedua*, pembangunan pusat Data Nasional yang menjadi prasyarat terwujudnya kebijakan Satu Data Indonesia, serta framing dan refarming spektrum frekuensi radio untuk efisiensi jaringan maupun pengembangan teknologi 5G. *Ketiga*, pembangunan sumber daya manusia (SDM) bidang digital yang komprehensif dan berkelanjutan mulai dari level literasi digital, talenta digital hingga kepemimpinan era digital. *Keempat*, penguatan ekosistem ekonomi digital dengan memfasilitasi program-program seperti UMKM digital, teknologi digital oleh petani dan nelayan dan startup digital. *Kelima*, penyelesaian legislasi primer pendukung ekosistem digital, terutama Rancangan Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi dan RUU Cipta kerja bidang telekomunikasi atau

penyiaran, yang diharapkan mampu mendorong akselerasi digitalisasi televisi nasional. Dengan penguatan infrastruktur digital ini tentulah diperlukan penguatan sumber daya manusia yang berbasis digital, sehingga dengan begitu masyarakat dapat lebih mudah dalam beradaptasi dengan budaya digital (Kompas.com, 2021).

Peluang dan Tantangan Budaya Digital

Teknologi informasi terus mengalami percepatan seiring perkembangan zaman. Hal itu yang kemudian menyebabkan publik sudah tidak lagi dapat dipisahkan dari pemanfaatan atau penggunaan teknologi informasi termasuk media sosial. Transformasi digital adalah proses mengubah kegiatan yang semua bersifat nondigital menjadi digital disertai peningkatan efektivitas dan efisiensi kegiatan terkait. Banyak teknologi yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang semua aktivitas manusia. Sebut saja, paling mudahnya ialah kehadiran gadget sebagai sarana komunikasi dan pencarian informasi. Teknologi yang terus berkembang ini tidak bisa dipandang selalu memberi dampak negatif atau positif ke masyarakat. Teknologi dapat dipandang positif ketika membawa manfaat besar dan membantu aktivitas manusia. Tetapi, teknologi juga dapat dipandang negatif jika memberi dampak buruk ke masyarakat, contohnya perubahan nilai yang mengarah ke hal negatif atau lain sebagainya.

Perkembangan atau kemajuan teknologi yang semakin pesat ini

membawa pengaruh di berbagai bidang kehidupan manusia, salah contohnya bidang sosial dan budaya. Hal ini tampak dari cara berkomunikasi masyarakat yang terus mengalami perubahan drastis. Sebelumnya kita mengenal masyarakat Indonesia banyak yang menjalin komunikasi dengan cara mengirim surat menyurat atau mengirim SMS. Tetapi semenjak kehadiran teknologi informasi akhirnya telah mengubah kebudayaan di masyarakat dalam hal menjalin komunikasi. Artinya, saat ini masyarakat sudah terbiasa menjalin komunikasi lewat email atau menggunakan media sosial. Khusus di media sosial, publik telah mampu menggunakan platform ini untuk saling bersilaturahmi atau sekedar berdiskusi seputar persoalan keluarga. Termasuk media sosial digunakan untuk mencari informasi seputar pandemi Covid-19 seperti di Bangladesh (Al-Zaman, 2021).

Dengan demikian, perubahan kebudayaan ini telah membawa dampak positif untuk masyarakat karena bisa menjalin komunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Tetapi kemajuan teknologi ini juga bisa dipandang negatif ketika membuat masyarakat jarang menjalin komunikasi tatap muka, sehingga dikhawatirkan dapat menjauhkan kita dari orang sekitar. Dengan begitu, proses transformasi digital telah banyak membentuk tatanan baru diantaranya; *Pertama*, cara berpakaian masyarakat saat ini sudah banyak yang dipengaruhi oleh kebudayaan yang paling banyak ditemukan dari media sosial. Saat ini bisa ditemui dengan mudah, cara berpakaian yang bersifat lebih modern

dan bisa menjangkau berbagai kalangan, khususnya generasi milenial. Tentu cara berpakaian seperti ini harus disesuaikan dengan tatanana berpakaian di Indonesia, karena tidak semuanya bisa langsung diterapkan di sesuai karakter masyarakat Indonesia.

Kedua, perubahan gaya hidup. Kemajuan teknologi telah memudahkan setiap orang untuk menemukan berbagai informasi di internet. Sehingga tanpa disadari gaya hidup atau kelompok mulai berubah akibat terpapar dari informasi yang berasal dari media sosial. Tetapi, perubahan ini ada yang bersifat positif maupun negatif. Beberapa contoh perubahan gaya hidup yang positif yaitu rajin berolahraga, menjaga pola hidup sehat, mengurangi konsumsi daging dan lain sebagainya. Sedangkan perubahan gaya hidup negatif seperti penggunaan narkoba hingga pergaulan bebas. *Ketiga*, perubahan gaya dalam berbahasa yang mulai banyak ditemui. Perubahan ini membuat bahasa daerah mulai jarang digunakan oleh masyarakat dan mulai tergantikan oleh bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional. Dikarenakan tidak semua warga Indonesia mengerti akan bahasa daerah wilayah lainnya sehingga kemudian dipergunakan bahasa Indonesia sebagai persatuan. Gejala lain dalam gaya berbahasa adalah seringkali ditemui penggunaan bahasa asing dalam suatu percakapan. Perpaduan ini biasanya digunakan oleh generasi milenial dengan memadukan antara bahasa Indonesia dan Inggris. Tentu perpaduan penggunaan bahasa asing ini lebih didasarkan oleh para influencer yang banyak menggunakan

bahasa perpaduan dalam setiap komunikasi.

Selain itu transformasi digital yang terjadi juga menciptakan dampak lain dalam sisi pekerjaan dan kehidupan. Hal itu dapat dilacak dari karakter model pekerjaan yang lebih mengedepankan satu pintu alias tergabung dalam satu aplikasi. Sehingga akan lebih efisien dan efektif dalam bekerja. Hal itu yang kemudian banyak bermunculan aplikasi pekerjaan yang bisa diakses dengan cepat dan satu platform. Artinya, era digitalisasi tentu mendorong setiap masyarakat untuk dapat menguasai teknologi informasi dan mengadopsi platform kolaborasi terbaru. Hal itu juga dapat dilihat dari konteks bisnis digital yang terus berkembang berkat integrasi teknologi digital, seperti sosial mobile analitik dan komputasi awan. Sehingga dalam rangka mengubah cara kerja layanan bisnis, para pelaku usaha saat ini telah berupaya mengadopsi penggunaan internet of thing sehingga akan menjadi bagian integral dari transformasi digital.

Dunia digital terus menunjukkan angka kemajuan. Hal itu tampak dari banyaknya perusahaan yang telah mencoba melakukan transformasi digital. Transformasi digital adalah model bisnis yang saat ini sedang dijalankan dengan intergasi melalui teknologi informasi. Guna memastikan keberhasilan transformasi digital perusahaan dibutuhkan sumber daya manusia yang adaptif dalam belajar serta menguasai seluk beluk kemajuan teknologi. Menilai kemajuan teknologi harus diimbangi dengan kemampuan menggunakan teknologi itu sendiri.

Revolusi industri generasi keempat sangat identik dengan penggunaan kecerdasan buatan dan bigdata.

Perubahan Gaya Hidup Digital

Kehadiran budaya digital sebagai akibat dari transformasi digital tentu akan banyak membawa dampak negatif. Hal yang sama terjadi pada media sosial, yang juga banyak menciptakan resiko dan kebermanfaatan bagi publik (Khan, Swar, & Lee, 2014). Meski begitu, hanya kelas menengah yang bisa beradaptasi dengan transformasi digital. Hal itu disebabkan tidak semua masyarakat Indonesia dapat paham akan teknologi informasi. Hal ini yang kemudian dapat mendorong perubahan gaya hidup dalam masyarakat selama pandemic Covid-19. Hal itu tanpa alasan, sebab rata-rata orang Indonesia lebih banyak menghabiskan waktunya diranah digital. Bila merujuk hasil penelitian Jaringan pegiat Literasi digital (Japelidi) selama 2021 menyatakan bahwa orang Indonesia perhari menghabiskan waktu untuk membaca berita dari perusahaan media (online atau cetak) selama 1 jam 38 menit dan mendengarkan musik di layanan streaming selama satu jam 30 menit (Kompas.com, 2021).

Akan tetapi, keadaban masyarakat Indonesia ternyata masih sangat rendah dalam aktivitasnya di dunia maya dan aplikasi media sosial. Digital civility index yang baru saja dirilis Microsoft pada 16.000 responden di 32 negara antara April – Mei 2020 menunjukkan Indonesia ada di peringkat 29 dengan skor 76 (semakin tinggi skor semakin rendah indeks

digital civility). Artinya, ada dua resiko yang terjadi, yakni seperti risiko instrusif yang terkait munculnya kontak yang tidak diinginkan, hoaks, spam, fraud, hate speech dan diskriminasi. Kemudian risiko behavioral (perilaku) seperti perlakuan kasar, memancing kemarahan, misogyny, rekrutmen terorisme, kekerasan siber, mikroagresi dan perundungan siber. Kedua risiko ini masih memiliki skor tinggi di Indonesia. Akibatnya, daya saing digital nasional pun masih berada di urutan ke 56 dari 62 negara di dunia menurut IMD world digital competitiveness ranking 2020 (Kompas.com, 2021).

Lebih lanjut, menurut digital report 2021 dari Hootsuite dan We Are Social, hingga Januari 2021 setidaknya ada 170 juta jiwa orang Indonesia yang merupakan pengguna aktif media sosial. Rata-rata dari mereka menghabiskan waktu 3 jam 14 menit di platform jejaring sosial. Selain media sosial, aktivitas lain yang sering dilakukan oleh pengguna internet Indonesia ialah menonton televisi selama 2 jam 50 menit. Dengan tingginya intensitas masyarakat Indonesia dalam menggunakan media sosial tentulah akan membawa banyak dampak buruk. Dengan begitu, ada beberapa dampak buruk dalam penelitian ini yang akan dielaborasi, *Pertama*, resiko terpapar konten hoaks dan negatif baik di media sosial dan internet. Sebab ada jutaan informasi dengan berbagai bentuk konten yang dapat diakses dengan mudahnya. Media sosial yang menjadi platform berbagi konten dari para pengguna sangat berpotensi memunculkan konten-konten negatif

dengan unsur SARA. Konten tersebut tidak baik untuk dijadikan rujukan bagi generasi milenial dan warganet. Selain itu ada pula konten yang terkadang membuat masyarakat sulit untuk membedakan antara informasi yang benar atau sekadar berita bohong (hoaks). Oleh karena itu publik wajib mengecek validitas sebuah informasi terlebih dulu dari sumber terpercaya dan tidak langsung percaya akan informasi yang berbeda di media sosial.

Kedua, sifat meniru, yang diciptakan oleh budaya digital. Sifat ini terjadi karena para warganet selalu terpapar akan konten yang digulirkan oleh para influencer yang selalu menjadi panutannya. Paparan ini tentu akan mempengaruhi semua sendi kehidupan seseorang warganet termasuk dalam kehidupan keseharian. Tentu sikap ini dikhawatirkan ini akan mempengaruhi kebudayaan lainnya yang lebih kuat mendominasi. Contohnya tren cara berpakaian yang berkembang berasal dari pantauan di media sosial, kemudian akan diikuti oleh para warganet untuk bisa memilikinya. Dengan kata lain, para generasi milenial akan lebih banyak meniru dari apa yang dilakukan oleh para influencer. Dengan begitu, para influencer telah mampu mempengaruhi gaya hidup individual atau kelompok.

Kedua, sifat reaktif seringkali diakibatkan warganet kurang memiliki pemahaman literasi digital. Sehingga, ketika mendapatkan informasi, maka secara tidak langsung akan reaktif atau merespon tanpa lagi ada proses verifikasi yang mendalam. Sifat seperti ini tentu akan sangat berbahaya Ketika

informasi yang didapat itu adalah hoaks hingga ujaran kebencian. Penerima pesan tentu akan terbawa untuk lebih mengedepankan sikap emosional daripada sikap untuk verifikasi lebih mendalam. Sebut saja, ketika menerima sebuah informasi, masyarakat kita masih mengedepankan sikap emosional yang berlebihan. Padahal, ternyata informasi tersebut adalah konten prank (setingan). Sikap reaktif yang banyak dicerna oleh masyarakat Indonesia sebagai dampak dari kehadiran budaya digital. Sifat negatif ini tentu tidak serta merta bisa dihilangkan, sebab diperlukan proses penguatan dan pemahaman literasi digital terkait budaya digital. Sehingga dengan begitu masyarakat akan tidak lagi reaktif. Selain itu sifat reaktif ini juga tidak mengenal kasta pendidikan seorang, sebab banyak pula yang memiliki derajat pendidikan tinggi tetap saja tidak bisa melepaskan diri dari sikap reaktif ini.

Ketiga, menimbulkan gangguan mental kekinian. Sebab seseorang yang seringkali menggunakan media sosial untuk mengekspos kehidupan pribadi demi terciptanya citra tertentu di mata orang lain. Oleh karena itu, seseorang yang melihat konten yang mengundang kekaguman, ketertarikan bahkan keinginan untuk dapat melakukan atau memiliki hal yang sama dengan orang tersebut. Tanpa disadari, kalian akan membandingkan diri dengan orang lain, merasa iri sehingga gelisah, cemas, mudah emosi bahkan bisa frustrasi. Bahkan diranah digital akan banyak ditemui konten adu domba yang sengaja dibuat oleh pihak-pihak tertentu untuk

membuat kegaduhan. Bahkan, media sosial akan banyak menciptakan banyak komentar negative seperti sikap menghina orang yang dampaknya akan mengakibatkan depresi ada seseorang (Pratiwi, & Pritanova, 2017). *Keempat*, menggunakan media sosial secara terus menerus akan membuat kita akan lebih fokus pada dunia maya daripada dunia nyata. Hal ini akan mengakibatkan relasi didunia nyata akan menjadi renggang, baik itu dengan teman sejawat, orang tua maupun masyarakat. Bahkan bukan tidak mungkin hal tersebut akan membuat kita menjadi pribadi yang lebih tertutup dan sulit bersosialisasi.

Pelebagaan Budaya Digital

Berbagai aktivitas yang biasanya dapat dilakukan dengan lebih leluasa, tetapi disaat pandemi Covid-19 semua aktivitas luar jaringan (luring) sangat terbatas. Hal inilah yang membuat publik kemudian beralih menggunakan teknologi informasi dalam beradaptasi selama pandemi Covid-19. Dampaknya, publik secara total memanfaatkan teknologi informasi dan media sosial dalam setiap aktivitas kesehariannya. Artinya, pandemi Covid-19 telah memaksa pelembagaan budaya digital (digital culture) lebih cepat dalam tatanan kehidupan masyarakat Indonesia. Hal ini yang mempengaruhi gaya interaksi masyarakat sehingga menimbulkan kebiasaan baru seperti dalam menggunakan media sosial. Budaya digital sebagai gagasan yang bersumber pada penggunaan teknologi dan internet. Hal itu membentuk cara baru bagi masyarakat dalam

berinteraksi, berperilaku, berfikir dan berkomunikasi sebagai manusia dalam lingkungan masyarakat.

Dengan demikian, perkembangan budaya digital sangat ditentukan oleh penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan kata lain, masyarakat diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital dengan tetap menjunjung nilai-nilai dalam kehidupan berbudaya, berbangsa dan bernegara. Dengan begitu, teknologi dapat memberi manfaat dan mendorong produktivitas masyarakat Indonesia. Meski demikian perubahan budaya menjadi budaya digital harus dihadapi dengan terlebih dahulu memahami karakter budaya digital. Dengan kata lain, publik tidak hanya memahami transformasi digital secara teknis tetapi juga psikologis. Sebab, budaya digital harus dipahami secara kolaboratif dan tidak terpisah-pisah. Sehingga dengan begitu, transformasi digital yang kemudian menciptakan budaya digital dapat menghadirkan kerja kolaboratif, adaptif dan efisien. Dengan demikian, dalam membangun budaya digital, ada beberapa komponen utama yang perlu diketahui diantaranya;

Pertama, Participation yaitu masyarakat harus berpartisipasi memberikan kontribusi dalam mewujudkan tujuan bersama. Partisipasi ini sangat cocok dengan kontur media sosial yang partisipatoris. Artinya, dalam membangun budaya digital tentu diperlukan partisipasi aktif dari publik untuk memberikan pendapat, masukan dalam budaya digital yang akan menjadi aktivitas keseharian. *Kedua,*

Remediation yaitu merubah budaya menjadi budaya baru yang lebih bermanfaat. Artinya, diperlukan upaya digitalisasi semua budaya yang telah menjadi pedoman masyarakat selama ini. Seperti budaya kedaerahan yang selama ini sudah mulai hilang. *Ketiga, Bricolage* yaitu memanfaatkan hal-hal yang sudah ada sebelumnya untuk membentuk hal baru (Agre, 2002). Artinya inovasi terbaru harus diciptakan sehingga akan dapat menciptakan budaya digital yang bermanfaat. Contohnya teknologi informasi yang kemudian mendorong inovasi berdirinya berbagai perusahaan rintisan (startup) yang dapat memperkuat ekosistem ekonomi digital.

Dengan demikian untuk membangun pelebagaan budaya digital, publik harus bersama-sama berpartisipasi dalam merubah dan memanfaatkan budaya lama agar bisa dikenal dalam konteks kekinian. Selain itu, penguatan budaya digital, diharapkan membangun pemahaman Bersama ditingkatan masyarakat untuk dapat tetap mengedepankan tata krama secara komprehensif dalam ranah digital.

Urgensi Literasi Digital

Kondisi literasi digital masyarakat Indonesia saat ini masih jauh dari sempurna untuk mampu membawa Indonesia menjadi masyarakat digital yang baik. Pasalnya pengguna media sosial di Indonesia masih pada tahap mampu menggunakan perangkat digital, tetapi cenderung belum diikuti dengan keterampilan mengelola informasi yang baik untuk

menjadi pencipta konten yang kreatif. Meskipun sebagian besar masyarakat masih cenderung berada pada tahap mampu menggunakan perangkat digital saja, akan tetapi kemampuan untuk menggunakan media digital secara kritis mulai terbentuk diberbagai lapisan masyarakat.

Gambaran tersebut menjadi penanda bahwa kemampuan literasi digital publik pada berbagai lapisan masyarakat sudah ada kemajuan meski hanya persentasenya masih dibawah rerata. Kondisi ini menginsyaratkan publik agar segera meningkatkan kompetensi literasi digitalnya. Hal ini ditujukan agar publik tidak hanya menjadi konsumen tetapi juga mampu menggunakan jaringan internet untuk menyalurkan berbagai kreativitas, partisipasi, dan kolaborasi serta menjadi produsen pesan yang konstruktif maupun positif. Selain itu, peningkatan kompetensi literasi digital juga akan berdampak positif terhadap keberadaban dalam bersikap di dunia maya serta peningkatan daya saing digital masyarakat Indonesia.

Tetapi upaya pengembangan literasi digital harus tetap mempertimbangkan persepsi dan sikap individu yang disasar atas teknologi, sebab setiap individu memiliki kecepatan adopsi yang berbeda terhadap teknologi. Selain itu pengembangan literasi digital juga harus menjangkau seluruh kalangan, terutama mereka yang masih memiliki hambatan mengakses internet baik karena area geografis, status sosial ekonomi, usia dan lainnya. Kondisi ini menjadi tantangan besar bagi daya saing Indonesia untuk dapat

memunculkan kerentanan penyebaran konten negatif, hoaks, ujaran kebencian, perundungan, ragam praktik penipuan hingga radikalisme. Sebab, di era revolusi industri 4.0 salah satu penyebab lemahnya daya saing digital disebabkan oleh indeks literasi digital yang rendah. Padahal era digitalisasi, indikator literasi digital menjadi hal mutlak yang harus dikuasai oleh pengguna internet atau warganet.

Meski demikian patut diapresiasi langkah Kementerian Komunikasi dan Informatika yang meluncurkan Gerakan Nasional Literasi Digital (GNLD) pada tahun 2017. Dengan mengusung tajuk Siberkreasi program GNLD, Kominfo telah mencanangkan empat pilar dalam rangka mendukung transformasi digital Indonesia yang mencakup; *digital skills*, *digital ethics*, *digital culture* dan *digital safety*. Perlu diketahui bahwa, keahlian digital (*digital skill*) berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami dan menggunakan perangkat keras, perangkat lunak serta sistem operasi digital dalam kehidupan keseharian. Sedangkan budaya digital (*digital culture*) merupakan bentuk aktivitas masyarakat di ruang digital dengan tetap memiliki wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila dan kebhinekaan. Etika digital (*Digital ethics*) merupakan kemampuan menyadari mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital dalam kehidupan keseharian. Sedangkan *digital safety* adalah kemampuan masyarakat untuk mengenali, menerapkan, meningkatkan

kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital (Kompas.com, 2021).

Dengan kata lain, program literasi digital ini harus terus dikembangkan di segala ini kehidupan. Artinya, keterampilan literasi digital sudah menjadi kebutuhan mendesak yang perlu dimiliki oleh siapapun untuk dapat bersaing secara global termasuk untuk menangkal persebaran hoaks (Sabrina, 2018; Fitriarti, 2019). Hal itu agar para generasi muda Indonesia dapat bijak lagi dalam mengakses internet dan media sosial. Selain itu literasi digital dapat mendorong kewargaan menjadi aktif dan berperan positif (Pradana, 2018). Dengan begitu, penguatan atas literasi digital, akan membuat masyarakat Indonesia setidaknya akan mampu memfilter konten negatif dalam ranah digital. Dikarenakan, literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan informasi secara bijak, cerdas, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan keseharian.

SIMPULAN

Krisis kesehatan melalui pandemi Covid-19 telah membuat proses transformasi digital bekerja lebih cepat. Akibatnya proses transformasi digital ini semakin membuat publik memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi informasi dan media sosial. Hal ini yang kemudian membuat publik harus bisa beradaptasi dengan budaya baru yang sudah menjadi ciri

khas teknologi informasi. Perubahan budaya tersebut tampak dari cara berkomunikasi publik yang selalu mengedepankan digitalisasi. Selain itu pula cara bertransaksi ekonomi selama pandemi Covid-19 berlangsung membuat unit bisnis beralih menuju digitalisasi. Perubahan ini tentu telah mengeser budaya lama yang konservatif menuju budaya digital. Selain itu budaya digital telah membuat ketergantungan yang tinggi terhadap media sosial. Publik semakin membutuhkan media sosial untuk melakukan berbagai aktivitas kesehariannya. Dengan demikian, perubahan budaya digital ini harus tetap dilembagakan dengan melibatkan pemerintah menjadi sentral utamanya dan tentunya mendorong tumbuhnya partisipasi aktif warganet dalam mewujudkan budaya digital yang mengedepankan peradaban. Sebab, budaya digital juga akan memberikan dampak negative bila tidak dikelola dengan baik. Sikap reaktif dalam menerima suatu informasi menjadi salah satu contoh dampak negatif yang diciptakan dari budaya digital. Bila sikap reaktif ini terus dibiarkan, maka akan berakibat masih banyaknya persebaran disinformasi, hoaks serta ujaran kebencian dalam ranah digital.

Rendahnya keadaban dalam berinternet masyarakat Indonesia membuat peringkat literasi digital di Indonesia masih cukup rendah. Akibatnya, peningkatan literasi digital menjadi semakin mendesak untuk publik. Sebab, penguatan literasi digital menjadi sangat mendesak karena Indonesia saat ini sudah memasuki

realitas budaya digital yang harus dikelola dengan baik. Dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan media sosial, sangat dibutuhkan keterlibatan lebih banyak pihak untuk ikut memperkuat pemahaman literasi digital kewargaan. Melalui penguatan literasi digital sejak dini, akan dapat menciptakan generasi milenial Indonesia lebih bijak dalam mengakses internet dan media sosial. Sehingga kedepan, publik akan bisa melakukan verifikasi lebih cermat terhadap berbagai konten yang beredar di media sosial. Dengan demikian, dampak pandemi covid-19 telah menjadi penanda utama terciptanya perubahan budaya dari konservatif menuju budaya digital dalam langgam masyarakat digital Indonesia. Kendati begitu, perubahan budaya digital yang terus menguat ini harus segera diantisipasi melalui program penguatan literasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agre, P. E. (2002). Real-time politics: The Internet and the political process. *The information society*, 18(5), 311-331.
- Agung, I. M. (2020). Memahami Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Psikologi Sosial. *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, 1(2), 68-84.
- Al-Zaman, M. S. (2021). Social media and COVID-19 information in Bangladesh. *Media Asia*, 1-8.
- Aziz, A., Islam, M. M., & Zakaria, M. (2020). COVID-19 exposes digital divide, social stigma, and information crisis in Bangladesh. *Media Asia*, 47(3-4), 144-151.
- Bell, D. (2007). Cyberculture. *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*.
- Cvjetičević, B. (2008). Challenges for cultural policies: the example of digital culture. *Digital culture: The changing dynamics*, 103.
- Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The information society*, 22(2), 63-75.
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi Literasi Digital Dalam Menangkal Hoax Informasi Kesehatan Di Era Digital. *Metacommunication: Journal of Communication Studies*, 4(2), 234-246.
- Gabryelczyk, R. (2020). Has COVID-19 Accelerated Digital Transformation? Initial Lessons Learned for Public Administrations. *Information Systems Management*, 37(4), 303-309.
- Gere, C. (2009). *Digital culture*. Reaktion Books.
- Khan, G. F., Swar, B., & Lee, S. K. (2014). Social media risks and benefits: A public sector perspective. *Social science computer review*, 32(5), 606-627.
- Kompas.com. (2020). <https://www.kompas.com/tren/read/2020/03/29/113704465/corona-dan-revolusi-ruang-virtual?page=all>.
- Kompas.com. (2021). <https://tekno.kompas.com/read/2021/02/23/11320087/berapa-lama-orang-indonesia-akses-internet-dan-medsos-setiap-hari?page=all>

- Kim, R. Y. (2020). The impact of COVID-19 on consumers: Preparing for digital sales. *IEEE Engineering Management Review*, 48(3), 212-218.
- Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita Transformasi Digital Pendidikan di Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 155-165.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 2(1).
- Pradana, Y. (2018). Atribusi kewargaan digital dalam literasi digital. *Untirta Civic Education Journal*, 3(2).
- Pratiwi, N., & Pritanova, N. (2017). Pengaruh literasi digital terhadap psikologis anak dan remaja. *Semantik*, 6(1), 11-24.
- Sabrina, A. R. (2018). Literasi Digital Sebagai Upaya Preventif Menanggulangi Hoax. *Communicare: Journal of Communication Studies*, 5(2), 31-46.
- Theresia, M. (2021). Peribahan Sosial Budaya Masyarakat Korea Selatan Akibat Pandemi covid-19. *OISAA Journal of Indonesia Emas*, 4(1), 21-27.
- Van de Donk, W., Loader, B. D., Nixon, P. G., & Rucht, D. (Eds.). (2004). *Cyberprotest: New media, citizens and social movements*. Routledge.
- Wienarni, L. (2019). Pengembangan Birokrasi Digital Di Indonesia. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 1(02), 24-32.
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian*
- Kepustakaan, Cetakan 1. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.*