

ORALITAS SEKUNDER DAN LITERASI DIGITAL MASYARAKAT INDONESIA

Rizki Saga Putra

Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Indraprasta PGRI
putra.rizkisaga@gmail.com

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk memberi gambaran bahwa perkembangan era digital saat ini sangat cepat melampaui kemampuan sebagian besar masyarakat Indonesia sendiri yang bahkan belum bisa beradaptasi dengan budaya literasi. Minat baca yang merupakan tingkat literasi tahap awal sampai detik ini belum berkembang menjadi sebuah budaya yang mengakar bahkan cenderung tergerus oleh budaya tutur yang dimediasi teknologi multimedia. Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia semakin tertinggal jauh terkait dengan budaya literasi. Budaya oralitas sekunder di mana bentuk audio-visual jauh lebih banyak digemari ketimbang budaya baca yang justru menyebabkan homo digitalis berevolusi menjadi homo brutalis dengan meninggalkan pemikiran kritis dan mengedepankan viralitas dibandingkan fakta serta kompetensi pemberi pesan. Kenyataan pahit terpampang nyata di mana hoax menjelma menjadi sebuah epidemi di tengah hiruk pikuk pesan viral yang jauh meninggalkan kredibilitas sumber pesan. Meningkatkan literasi dengan menumbuhkan minat baca dan pemikiran kritis atas kebenaran sebuah informasi menjadi tantangan terbesar kita sebagai homo digitalis agar tetap bertahan di tengah buaian teknologi komunikasi. Karena jangan sampai buaian teknologi membuat jari lebih aktif berkembang ketimbang otak kita dalam runtutan evolusi manusia.

Kata Kunci: Literasi Digital, Oralitas Sekunder, Media Digital, Budaya Digital

Abstract

This study shows the digital era is currently grow faster beyond the capabilities of most people in Indonesia who have not even been able to adapt to a literacy culture. Interest in reading, which is the initial level of literacy, has not developed yet into a culture and even tends to be eroded by an orality culture mediated by multimedia technology. This indicates that Indonesian people are increasingly lagging far behind in terms of literacy culture. A secondary orality culture which audio-visual forms are much more popular than literacy which in fact causes homo digitalis to evolve into homo brutalists by abandoning critical thinking and prioritizing virality over facts and the competence of the source. The harsh reality is evident where hoaxes transform into an epidemic in the midst of a frenzy of viral messages that far leave the credibility of the source. Increasing literacy by cultivating an interest in reading and critical thinking about the truth of information is our biggest challenge as homo digitalists in order to survive amidst the cradle of communication technology. Because can't get the technology make our fingers more actively develop than our brains in the sequence of human evolution.

Keywords: Digital Literacy, Secondary Orality, Digital Media, Digital Culture

Correspondence author: Rizki Saga Putra, putra.rizkisaga@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perjalanan panjang kita sebagai manusia digital pada dasarnya baru dimulai. Seiring perubahan era modernitas menjadi era digital yang dibangun dari kebutuhan manusia sejak zaman dahulu kala yaitu kebutuhan akan tujuan, kebutuhan akan kebebasan, serta kebutuhan akan konektivitas. Natasha Friis Saxbreg (2015) dalam sebuah presentasinya menyatakan kita tidak menantikan teknologi, tetapi teknologi lah yang menunggu kita untuk bermimpi sedikit lebih “gila” dan menunggu kita membuat sesuatu yang mustahil.

Teknologi yang kian berkembang tidak hanya mengubah pola hidup manusia dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan, terlebih dalam bidang komunikasi. Perangkat komunikasi saat ini menyediakan fasilitas bagi informasi dari berbagai sumber baik yang kompeten maupun tidak bersatu padu dalam jejaring dunia maya.

Data dari Data Reportal pada Februari 2022 (We are social, 2022) memberikan gambaran yang jelas terkait dengan persentase aktivitas masyarakat Indonesia di dunia digital yang menyebutkan bahwa dari 277,7 juta jiwa populasi penduduk di Indonesia, terdapat 370,1 juta koneksi ponsel atau sekitar 133,3% dari jumlah penduduk Indonesia. Hal ini menjadi wajar ketika pertumbuhan pemakaian data melalui koneksi ponsel naik 3,6% atau kurang lebih bertambah 13 juta koneksi dari tahun sebelumnya. Disamping itu, tercatat pengguna internet aktif sebanyak 204,7 juta atau 73,7% dibanding jumlah populasi, dan tercatat 191,4 juta atau 68,9% dari total populasi masyarakat di Indonesia yang aktif menggunakan media sosial.



Gambar 1. Persentase penggunaan dan penyerapan layanan teknologi digital di Indonesia
Sumber: datareportal.com, diakses 16 November 2022 (We Are Social, 2022)

Data tersebut juga bisa menjadi gambaran bahwa pada dasarnya masyarakat Indonesia umumnya sudah bisa dikatakan mampu dalam mengadopsi teknologi, khususnya dalam perkembangan era digital seperti saat ini. Ditambah lagi efek dari pandemi Covid-19 yang seolah memaksa masyarakat untuk tidak lagi buta atau gagap dalam menggunakan teknologi khususnya untuk berkomunikasi, baik terkait pekerjaan maupun pendidikan. Namun pada perjalanannya, tidak jarang banyak permasalahan yang justru muncul dari pengenalan dan cara kita mengadaptasi sebuah teknologi. Masalah paling mendasar adalah minimnya tingkat literasi masyarakat terhadap pola perilaku di dunia maya.

Literasi kerap kali menjadi permasalahan dasar yang dibicarakan baik melalui media maupun forum diskusi akademis khususnya di Indonesia. Hal ini cukup mengkhawatirkan apabila kita coba mengambil sudut pandang dari pemikiran Walter Ong (1982) mengenai *secondary orality* di mana masyarakat digital saat ini sudah berada pada era kelisanan sekunder setelah zaman literasi. Literasi disini tidak hanya dikonotasikan dengan kemampuan baca-tulis, tetapi juga kemampuan manusia dalam berpikir dan menganalisa berdasarkan pengetahuan yang diperoleh.

Berbeda dengan negara maju, Indonesia yang masih merupakan negara berkembang cenderung belum mengalami budaya literasi. Indeks Alibaca (Aktivitas Literasi Membaca) Kemendikbud dalam Solihin (2020) mengungkapkan bahwa tingkat budaya membaca di Indonesia masih rendah, bahkan cenderung menempati posisi terbawah global. Kuatnya budaya lisan bangsa Indonesia, ditunjang dengan infrastruktur baca yang kurang (Santoso & Sos, 2014), serta minat masyarakat yang menurun terhadap budaya baca ketimbang internet bisa dikatakan sebagai salah satu faktor permasalahan kurangnya minat baca masyarakat Indonesia khususnya pada kaum muda (Mansyur, 2019).

Budaya lisan masyarakat Indonesia pada dasarnya sangat melekat erat dalam berbagai aspek kehidupan kita. Contoh sederhana yang kita temui adalah pada saat seseorang, atau bahkan kita sendiri memiliki gawai baru. Hal pertama yang kita lakukan adalah cenderung bertanya kepada teman atau bahkan pedagangannya bagaimana cara mengoperasikan gawai tersebut. Padahal di setiap *box* pembelian selalu terlampir buku manual tata cara pengoperasiannya.

Pada masa ini, masyarakat Indonesia sebagian besar sangat diuntungkan dengan adanya teknologi digital, khususnya konten berbentuk visual. Namun sangat disayangkan, minat baca masyarakat yang rendah justru semakin dimanjakan dengan dukungan beragam konten multimedia yang berserakan di jagat dunia maya membuat masyarakat semakin enggan untuk membaca. Mencari berita dan informasi terbaru termasuk bersosialisasi serta melihat kegiatan orang lain sangat mudah hanya dengan menggerakkan jari. Bahkan lebih jauh, berbagai konten yang ada pada laman media sosial seolah merupakan jebakan yang membuat kita berfikir bahwa apa yang kita lihat merupakan sebuah realita nyata kehidupan saat ini.

Perkembangan teknologi komunikasi yang sedemikian pesat membuat masyarakat Indonesia terlena akan lompatan besar dari budaya lisan awal langsung ke budaya lisan sekunder di era digital (*Secondary Orality*). Era literasi seolah lewat begitu saja dengan menumpang media sosial untuk melompati zaman yang bahkan menjadi era keemasan bangsa Eropa di masa itu. Kekacauan informasi terjadi dimana-mana, pesan viral melangkah lebih jauh melewati sumbernya di mana jumlah *followers* lebih menentukan efektivitas pesan ketimbang kredibilitas sumbernya. Bahkan lebih jauh, demokrasi dan kebebasan berpendapat yang marak di media sosial hanya menjadi alasan bagi kebrutalan yang disebut Hardiman sebagai Homo Digitalis yang menjelma menjadi Homo Brutalis lewat pesan-pesan yang dibagikan (Hardiman, 2018).

METODE PENELITIAN

Studi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penulis menggunakan desain penelitian deskriptif dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan terkait apa, siapa, dan kapan fenomena yang diteliti terjadi (Kim, Sefcik & Bradway, 2017). Namun, desain penelitian ini hanya akan menggambarkan fenomena secara umum sehingga data yang disajikan tidak mendalam.

Data diperoleh melalui studi pustaka melalui penelitian terdahulu, buku, observasi melalui media sosial, serta data infografis yang terkait dengan literasi digital dan perilaku masyarakat terkait dengan penggunaan internet dan media sosial. Analisis data yang diperoleh dilakukan dengan mengkategorikan, merangkum serta menyimpulkan sehingga menjadi data yang baru (Nurhablisyah & Raharja, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lompatan Era Literasi

Karya Ong *Orality and Literacy* menyinggung perubahan sejarah tentang budaya lisan dan melek huruf (Best, 2020). Konsep budaya lisan sekunder yang digagas Walter Ong tahun 1982 menjadi sebuah pembanding yang tepat karena pada dasarnya konsep ini menyatakan bahwa kemampuan baca tulis tidak lagi banyak berperan semenjak hadirnya media yang berbentuk audio-visual. Konsep ini pada awalnya didasari oleh berkembangnya teknologi telepon, televisi dan radio pada saat itu (Banda, 2016) tetapi dirasa masih tepat digunakan dalam era digital saat ini. Sebelum adanya revolusi cetak pada abad ke-15 di Eropa, memori manusia merupakan sebuah aspek yang paling penting di mana pada saat itu informasi dan pengetahuan tidak terdokumentasikan secara tulisan. Manusia harus menghafal dan mengingat dengan baik segala bentuk informasi yang didapat. Salah satu cara yang digunakan adalah melalui bentuk formula dan bahasa yang berulang yang diterapkan untuk membantu mengingat kembali atau disebut dengan *mnemonic*. Penggunaan bahasa yang berulang sebagai salah satu formula pengingat dalam konteks budaya Indonesia adalah penggunaan rima pada sajak dan cerita rakyat.

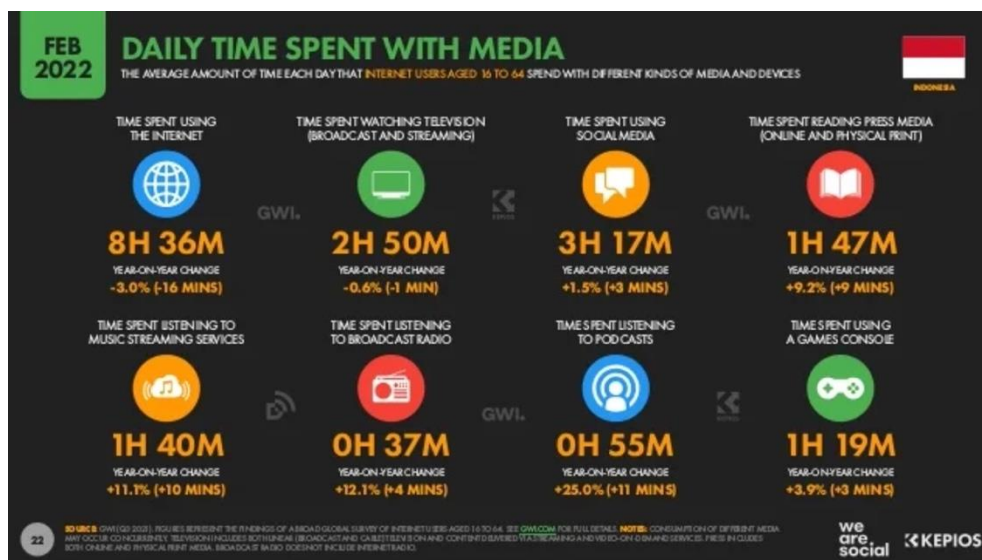
Namun, hal ini berakibat pada penyebaran pengetahuan cenderung bersifat lokal dan subjektif. Salah satu alternatif dalam penyebaran dan menjaga memori akan sebuah informasi tetap terjaga adalah dengan gambar (Hamilton & Yao, 2018). Seperti yang bisa dilihat dari contoh gambar religius di gereja-gereja abad pertengahan, atau dalam konteks Indonesia dapat berupa relief candi. Setelah itu, munculnya budaya literasi seolah menghilangkan karakteristik bahwa memori atau ingatan tidak lagi menjadi sebuah esensi atau kebutuhan dalam mengingat informasi. Hal ini didasari bahwa segala informasi dan fakta ditulis dan dicatat serta bisa bebas berkembang dengan cara yang lebih abstrak. Dalam hal ini masyarakat dimungkinkan untuk mengembangkan pemikiran yang cenderung lebih privat, analitis serta logis dan bisa mengembangkan bentuk pengetahuan yang tidak terikat pada lokal tertentu atau bisa dikatakan lebih objektif ketimbang subjektif seperti pada masa sebelumnya. Budaya melek huruf dan budaya membaca sangat kental pada masa itu.

Tingkat pengetahuan seseorang pada dasarnya juga terkait dengan tingkat literasi orang tersebut. Wells (Mogea & Joshua, 2022) membagi literasi ke dalam empat tingkatan diantaranya: *permormative*, yaitu tingkatan paling rendah dalam literasi di mana orang mampu membaca dan menulis serta berbicara melalui simbol atau bahasa yang digunakan dalam lingkup sosial. Tingkatan selanjutnya adalah *functional*, di mana pada tahap ini, orang pada dasarnya diharapkan mampu menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari seperti misalnya membaca buku petunjuk manual. Tingkat ke tiga disebut dengan *informational* di mana pada tingkat ini orang diharapkan mampu mendapat akses pengetahuan melalui bahasa. Tingkat tertinggi disebut oleh Wells dengan *epistemic* yang pada tahap ini orang tidak hanya mampu mengakses ilmu pengetahuan tetapi juga dapat mentransformasikannya dalam bahasa.

Kelisanan sekunder dari Ong pada dasarnya mencoba untuk mengurai perubahan yang terjadi di era setelahnya. Namun, ide-idenya dirasa kurang menarik bagi dunia

akdemisi saat itu, sampai akhirnya era digital ikut membangkitkan lagi konsep ini dengan apa yang tampak dari karakteristik atau elemen sisa peninggalan budaya lisan yang direkam dalam lingkungan media digital (White, 2014, hal. 119). Kapasitas merekam informasi yang tadinya hanya dilakukan oleh otak manusia, kemudian ditulis dalam perangkat *database*, dan kebebasan dalam mengembangkan opini dan pemikiran analitis serta logis ikut ditulis didalamnya. Namun, pada kenyataannya media penyimpanan yang digunakan secara komunal membuahakan permasalahan di mana informasi tidak terikat dengan lokal langsung seseorang, maka itu mendorong konstruksi pengetahuan objektif. Namun, *platform* media digital - seperti blog, mikro-blog, papan pesan, SMS, dan jejaring sosial pada umumnya - dirancang sedemikian rupa untuk memperoleh opini yang lebih pribadi atau subjektif (White, 2014, hal. 121).

Pada era digital ini, banyak pendapat seperti Birkerts (1994), Carr (2010), dan Greenfield (2016) menyatakan perubahan ini lebih banyak bersifat negatif bagi kemampuan membaca kita. Dalam dunia digital ini, masyarakat cenderung membaca teks secara sekilas dan terus terganggu oleh tontonan multimedia. Membaca online dinilai hanya mendorong pencarian fakta kontekstual ketimbang mencari kerangka konseptual di mana pengetahuan sejatinya diperoleh.



Gambar 2. Data banyaknya waktu yang dihabiskan menggunakan beragam media
Sumber: datareportal.com, diakses 16 November 2022 (We Are Social, 2022)

Pendapat Brikerts, Carr, dan Greenfield pada akhirnya relevan dengan keadaan di Indonesia yang berdasarkan survei dari datareportal.com di gambar 2 tertera bahwa rata-rata masyarakat Indonesia yang berumur kisaran 16-64 tahun hanya menghabiskan waktu sekitar 1 jam 47 menit untuk membaca, baik sifatnya daring maupun buku cetak. Sedangkan terlihat jelas bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan untuk berselancar di internet bisa mencapai 8 jam 36 menit dalam satu hari. Belum lagi 3 jam 17 menit rata-rata dihabiskan di ranah digital melalui media sosial.

Hal ini jelas menjadi sebuah gambaran umum di mana masyarakat di Indonesia justru semakin nyaman menghabiskan waktu di dunia digital, di mana aspek audio-visual yang dihadirkan oleh teknologi digital semakin memanjakan penggunaannya. Di sisi lain kualitas masyarakat dalam mengkonsumsi bahan bacaan dan literatur keilmuan sudah semakin jauh ditinggalkan.

Manusia Era Digital

Mungkin pada zaman dahulu, jika boleh meminjam dari tulisan F. Budi Hardiman pada artikel opini Kompas 1 maret 2018, manusia menurut Aristoteles adalah *Zoon Logon Echon* atau makhluk pemakai bahasa. Di mana komunikator hadir secara fisik bagi komunikasi, tetapi dengan perkembangan era digital, baik komunikator maupun komunikasi bersifat telepresen. Manusia saat ini disebut Homo Digitalis, di mana individu merupakan sebuah komponen sistem media komunikasi yang seolah memakai media untuk berkomunikasi, padahal sejatinya manusia hanyalah penyalur pesan yang dikendalikan dan berfungsi sebagai media yang mengadaptasi iklim teknologi.

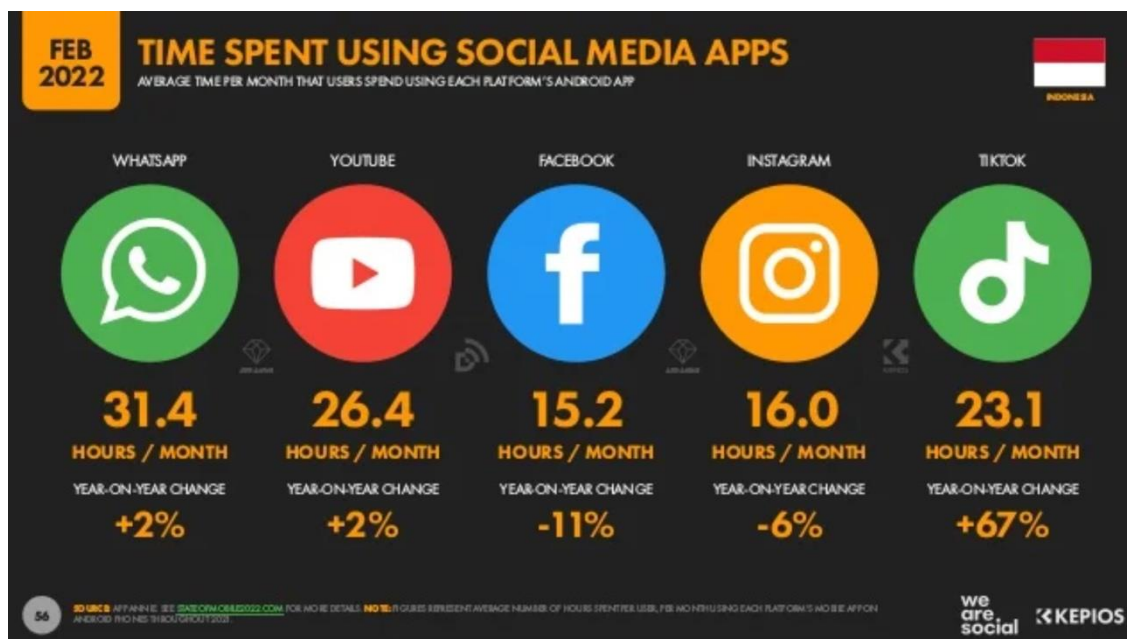
Lebih lanjut, Hardiman (2018) menjelaskan bahwa eksistensi masyarakat saat ini cenderung ditentukan dengan tindakan digital seperti mengunggah, *chatting*, *share*, *follow*, *tag* dan *repost*. Permasalahan yang seringkali timbul adalah pada saat ini masyarakat tidak terdiri dari orang atau individu semata, karena mereka tidak lagi mengendalikan komunikasi, tetapi juga ikut dikendalikan oleh arus komunikasi. Belum lagi di era ini, pesan dinilai lebih penting daripada siapa pengirimnya.

Saxberg berpendapat, bahwa Media sosial pada dasarnya adalah sebuah cangkang kosong, nilai mana yang ingin kita taruh disitu adalah sepenuhnya tergantung kehendak kita. Kita sebagai manusia saat ini pada dasarnya memiliki kecenderungan berlebihan dalam bereaksi terhadap sebuah pesan yang kita lihat di media sosial ketimbang melihat apa yang ada dibaliknyanya. Bahkan mengubah perilaku seseorang saat ini cenderung cukup mudah dengan hanya berbagi informasi. Lebih dalam lagi, perubahan sosial dapat segera terjadi dengan adanya *social embarrassment* di media sosial, ketimbang kampanye dan informasi yang diberikan oleh otoritas tertentu (Saxberg, 2015).

Homo Digitalis Minim Literasi

Sebagai homo digitalis, di mana kita adalah manusia yang hidup di era digital, minat baca yang sangat rendah menjadi awal permasalahan masyarakat Indonesia dalam era kelisanan sekunder ini. Hal ini sejalan dengan kekhawatiran White (2014) tentang hilangnya budaya membaca tradisional yang tergantikan dengan multimedia. Padahal menurut Wells (1987) membaca adalah tahap literasi paling dasar. Suka atau tidak, kita cenderung melewati era itu sebagaimana Ong menjabarkan tentang budaya literasi masyarakat Eropa sejak ditemukannya mesin cetak oleh Guttenberg pada abad ke-15 sedangkan budaya literasi baru masuk pada abad ke-20 dan cenderung mempertahankan budaya lisan dalam kehidupan sosial (Sihabudin, 2013).

Budaya lisan yang dimaksud oleh Ong pada dasarnya bukanlah budaya tanpa ilmu pengetahuan, tetapi budaya dimana kata-kata hanya berbentuk suara tanpa jejak (Best, 2020). Namun, kecanggihan teknologi membawa kita kepada era kelisanan sekunder dimana suara dan kata-kata yang diucapkan dalam dunia digital memiliki jejak nyata berbentuk file digital multimedia.



Gambar 3. Waktu yang dihabiskan dalam penggunaan media sosial masyarakat Indonesia
Sumber: datareportal.com, diakses 16 November 2022 (We Are Social, 2022)

Budaya baca yang menjadi pondasi kuat dalam era literasi semakin tergerus dengan budaya menonton. Khususnya di Indonesia, di mana konten visual di berbagai media seperti Youtube yang rata-rata penggunaannya sekitar 26,4 jam dalam periode satu bulan, disusul platform media sosial baru, Tiktok yang masyarakat dapat menghabiskan waktu hingga 23,1 jam per bulan untuk melihat konten-konten terbaru baik yang sifatnya informatif atau hanya sebagai hiburan semata (We are social, 2022). Data ini juga semakin menguatkan penelitian terkait budaya kelisanan sekunder yang tergambar nyata dalam masyarakat Indonesia saat ini di mana homo digitalis cenderung mendapat sumber informasi yang bersifat multimedia dan tidak terlalu membutuhkan kemampuan baca-tulis (Sihabudin, 2013).

Teknologi bagaikan dua sisi koin yang berbeda, tidak hanya menawarkan kemudahan dan dampak positif bagi kemajuan manusia, tetapi juga menyimpan banyak sisi negatif yang tersembunyi tanpa kita sadari. Kegelisahan akan lunturnya semangat literasi di era lisan sekunder ini menimbulkan berbagai masalah baru dari sisi masyarakat. Teknologi mengaburkan batas ruang dan waktu, tidak ada lagi kelas sosial dan berganti dengan anonimitas dimana ruang privat dan publik membaaur.

Manusia tidak lagi berpikir kritis dalam menyerap informasi. Konten viral lebih penting dari pada kredibilitas sumbernya. Seperti yang seringkali terjadi seperti misalnya saat seorang kapten pilot dengan lantang mengidentifikasi kecelakaan pesawat Sriwijaya air, padahal sudah ada tim khusus yang lebih memiliki kompetensi dan wewenang untuk menyampaikan ke masyarakat (Indonesia, 2021). Belum lagi jika kita ingat seorang penyanyi yang mewawancarai seseorang yang dipertanyakan kepakarannya terkait dengan kasus Virus Covid-19 (BBCnews.com, 2020). Hal ini sempat menimbulkan kehebohan di kalangan masyarakat. Kebebasan berpendapat dan berekspresi di media digital pada akhirnya digunakan segelintir orang untuk mencari panggung ketenaran. Di sisi lain, ketidakmampuan berpikir kritis yang diimbangi dengan minat baca rendah menghasilkan generasi homo digitalis yang lantang bersuara tetapi lemah akan fakta.

Demokrasi dan kebebasan berpendapat memang menjadi salah satu hal yang digadang-gadang menjadi efek positif di era digital. Namun, hal ini seringkali tidak disadari oleh masyarakat, dimana kebebasan berpendapat yang tidak didasari literasi teknologi justru membuahkan malapetaka seperti kasus-kasus yang berkaitan dengan Undang-Undang ITE. Keinginan untuk diakui dalam jejaring digital melahirkan masyarakat yang selalu mencari hal yang viral, bukan mengedepankan fakta pada saat berbicara.

Ini menunjukkan bahwa homo digitalis Indonesia sudah terjebak dalam era budaya oralitas sekunder di mana piranti digital membuat kita semakin terbuai tanpa sempat menengok kembali budaya literasi yang dulu pernah menjadi tonggak kemajuan pengetahuan di dunia barat. Obrolan yang tercipta, bahkan mungkin dari jari iseng seseorang di warung kopi, tidak jarang membuat geger bahkan dengan dukungan fakta yang tidak pernah ada.

Redudansi dalam Ruang Gema

Anggapan bahwa literasi tingkat tinggi hanya dimiliki oleh beberapa golongan masyarakat seperti kaum akademisi pada kenyataannya terbantahkan dengan beberapa kasus di mana pada tahun 2018 saja ada tiga kasus penyebaran berita hoax yang dilakukan oleh guru dan dosen. Selain literasi digital, efek ruang gema (*echo chamber*) juga berpengaruh dalam pembentukan opini (Guo, Rohde & Wu, 2020) serta nilai yang dianut dalam berperilaku di dunia digital (Törnberg, 2018).

Ruang gema bisa jadi adalah sebuah efek yang dihasilkan dari implikasi budaya lisan dalam pemakaian bahasa berulang, tetapi pada era sekarang juga tertulis dalam memori digital. Algoritma teknologi media yang digunakan memungkinkan untuk terbentuknya ruang gema ini walaupun awalnya hanya untuk tujuan bisnis, tetapi ruang gema ini bermetamorfosis menjadi sebuah fasilitas pembangunan opini yang digunakan untuk tujuan tertentu (Nguyen & Vu, 2019) bahkan menjadi biang masalah terjadinya polarisasi di masyarakat (Guo, Rohde & Wu, 2020). Efek polarisasi ini sejatinya telah kita rasakan, khususnya dalam hal politik, belum lagi ketika suasana politik sedang hangat misalnya saat pemilihan presiden atau kepala daerah (katadata.co.id, 2022)

Redudansi informasi yang terkumpul secara berulang dalam sebuah ruang virtual dapat membuat seseorang berpikir bahwa apa yang didengar dan dilihat seakan menjadi realitas yang nyata. Ditambah lagi sosok *opinion leader* yang muncul bagaikan seorang nabi seolah memperkuat argumen yang terbentuk di mana ucapan sosok viral dengan banyak pengikut di media sosial akan lebih santer terdengar dan cenderung dipercaya ketimbang sosok yang memiliki kredibilitas keilmuan tertentu.

SIMPULAN

Kebutuhan dasar manusia akan tujuan, kebebasan, serta konektivitas yang sangat dipermudah oleh teknologi bisa jadi merupakan pekerjaan rumah yang cukup besar mengingat masyarakat Indonesia bisa dikatakan melompati era literasi yang sangat dibanggakan masyarakat Eropa di mana pengetahuan berumbuh pesat pada zaman itu. Minat baca yang merupakan tingkat literasi tahap awal sampai detik ini belum berkembang menjadi sebuah budaya yang mengakar bahkan cenderung tergerus oleh budaya tutur yang dimediasi teknologi multimedia. Kenyataan pahit terpampang nyata dimana hoax menjelma menjadi sebuah epidemi di tengah hiruk pikuk pesan viral yang jauh meninggalkan kredibilitas sumber pesan. Meningkatkan literasi dengan menumbuhkan minat baca dan pemikiran kritis atas kebenaran sebuah informasi menjadi

tantangan terbesar kita sebagai homo digitalis agar tetap bertahan di tengah buaian teknologi komunikasi. Karena jangan sampai buaian teknologi membuat jari lebih aktif berkembang ketimbang otak kita dalam runtutan evolusi manusia.

DAFTAR PUSTAKA

- BBCnews.com. (2020). *Kasus Anji : Kontroversi soal klaim obat Covid-19, perlukah kode etik bagi influencer?*
- Best, S. (2020). (2020). *Walter J. Ong, Orality and Literacy (1982). Public Culture 32(2).*
- Birkerts, S. (1994). *The Gutenberg elegies: The fate of reading in an electronic age.* Ballantine Books.
- Carr, N. (2010). *The shallows: How the Internet is changing the way we think, read and remember.* Atlantic Books.
- CNN Indonesia (2021). *Kapten Vincent ungkap korelasi pesawat tua dan kecelakaan.* <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210111161513-199-592259/kapten-vincent-ungkap-korelasi-pesawat-tua-dan-kecelakaan>
- Fadilla, A. (2022). *Polarisasi Istilah Cebong, Kampret, Kadrun, Hingga BuzzerP di Twitter.* Katadata.Co.Id. https://katadata.co.id/aryowidhywicaksono/berita/625cfbf560363/polarisasi-istilah-cebong-kampret-kadrun-hingga-buzzerp-di-twitter?utm_source=Direct&utm_medium=Sub-Kanal Berita Nasional Detail&utm_campaign=Baca Juga Redaksi Pos 1
- Greenfield, S. (2016). *Proceedings of the [British] House of Lords, 20 April.* <http://www.publications.parliament.uk/pa/ld200506/ldhansrd/vo060420/text/60420-18.htm>
- Guo, L., Rohde, J. A., & Wu, H. D. (2020). Who is responsible for Twitter's echo chamber problem? Evidence from 2016 US election networks. *Information, Communication & Society, Vol 23 No., 234–251.*
- Hamilton, K. A., & Yao, M. Z. (2018). Cognitive offloading and the extended digital self. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics), 10901 LNCS, 257–268.* https://doi.org/10.1007/978-3-319-91238-7_22
- Hardiman, F. B. (2018). *Homo Digitalis.* Diunduh dari <https://www.kompas.id/baca/opini/2018/03/01/homo-digitalis>
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2017). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review. *Research in Nursing and Health, 40(1), 23–42.* <https://doi.org/10.1002/nur.21768>
- Mansyur, U. (2019). Gempusta: Upaya Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra II FBS UNM, December, 203–2017.* <https://osf.io/va3fk>
- Mogea, T., & Joshua, S. R. (2022). English Learning Management In High School:(Classroom Action Study). *Specialusis Ugdyas, 2(43), 1896–1906.*
- Nguyen, A., & Vu, H. T. (2019). *Testing popular news discourse on the “echo chamber” effect: Does political polarisation occur among those relying on social media as their primary politics news source? 24(5).*
- Nurhablisyah, & Raharja, D. M. (2022). Problematika Sosial Di Balik Citra Drama Korea: Sebuah Tinjauan Budaya Visual. *Komunikasi, 02(01), 20–31.* <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/gandiwa/article/download/1177/991>
- Saxberg, N. F. (2015). *Homo Digitalis: How Human Needs Support Digital Behavior For People, Organizations And Societies.* Amazon-Kindle, 201. <https://www.amazon.co.uk/Homo-Digitalis-Behavior-Organizations-Societies-ebook/dp/B012CZSVHE>
- Sihabudin, A. (2013). Literasi Media dengan Memberdayakan Kearifan Lokal. *Communication, Vol 4 No 2.*

- Törnberg, P. (2018). Echo chambers and viral misinformation: Modeling fake news as complex contagion. *PLoS ONE*, 13(9). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0203958>
- We are social. (2022). *Digital Indonesia in 2022*. <https://wearesocial.com/digital-2022>
- White, A. (2014). *Digital Media and Society: Transforming Economics, Politics and Social Practices*. Springer.