

Survei Dokumentasi Terkait Penggunaan Platform Musik Video Sebagai Fasilitas Bahasa Digital Pada Pandemi Covid-19

Cintia Putri¹, Tasya Cahyani², Embun Putri Nabila³

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Bangsa, Banten, Indonesia

Abstrak

Penggunaan internet, khususnya media sosial, dapat mengubah norma budaya, gaya komunikasi, dan bahkan cara orang belajar sehari-hari. Fenomena ini menunjukkan interaksi yang rumit antara media sosial, komunikasi, dan pengumpulan informasi. Saat ini terdapat berbagai jenis media sosial, salah satunya adalah Platform Musik Video yang saat ini banyak digemari dan digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Literasi digital diperlukan untuk penggunaan media sosial Platform Musik Video agar tidak negatif. Penggunaan media sosial khususnya Platform Musik Video semakin meluas, terutama di masa pandemi Covid-19. Studi literatur ini bermaksud untuk mengidentifikasi bagaimana Platform Musik Video digunakan sebagai alat literasi digital selama pandemi Covid-19 dan bagaimana literasi digital dipraktikkan di banyak negara di seluruh dunia. Selain itu, membahas literasi digital dari berbagai sudut. Temuan menunjukkan perlunya literasi digital saat menggunakan media sosial, termasuk Platform Musik Video, yang dapat menimbulkan efek negatif jika digunakan secara tidak benar. Karena kemampuannya untuk mengatur publik dan mencegah penyebaran informasi palsu dan kejahatan dunia maya, literasi digital juga penting di banyak disiplin ilmu dan industri lainnya.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, Platform Musik Video, Media Sosial, Literasi Digital

1. Pendahuluan

Pengguna internet telah meningkat secara signifikan di Indonesia selama setahun terakhir. Dari total populasi 274,9 juta penduduk Indonesia, 202,6 juta menggunakan Internet, dan hingga 170 juta aktif di media sosial, menurut laporan yang diterbitkan oleh *We Are Social* pada awal Januari 2021 [1]. Pengguna internet saat ini 15,5% lebih banyak daripada ada di tahun 2020, dan proporsi orang yang sering menggunakan media sosial naik 6,3%. Revolusi industri keempat ini menggunakan internet dan media sosial sebagai sarana untuk memungkinkan komunikasi online [2]. Semua orang memanfaatkan media ini sebagai alat atau metode untuk komunikasi dan transmisi pesan. Namun, cara orang berkomunikasi saat ini, termasuk budaya dan bahasanya, berubah akibat media sosial, penggunaan internet, dan hal lainnya [3]. Fenomena ini menyoroti hubungan rumit antara media dan komunikasi dan menunjukkan bagaimana media secara umum dapat dianggap sebagai bentuk komunikasi. Media sosial merupakan kemajuan teknologi media berbasis internet yang mempermudah jaringan online, komunikasi, dan pertukaran informasi [4].

Hal ini memungkinkan mereka untuk menyebarkan barang dan informasi secara global. Seperti yang ditunjukkan oleh pertumbuhan platform media sosial terkenal seperti Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat, platform video musik, dan lainnya, hal ini meningkatkan minat terhadap media sosial di antara berbagai demografi [5]. Menurut statistik *We Are Social*, meningkatnya popularitas berbagai media sosial menjadi penyebab meningkatnya penggunaan internet di Indonesia. Peningkatan signifikan terjadi akibat pandemi Covid-19 dan dukungan media yang dapat mengubah gaya hidup masyarakat. Orang-orang dari segala usia menggunakan Jaringan Video Musik, jaringan media sosial yang saat ini sedang dikembangkan. Ini termasuk anak-anak dan remaja [6]. Di situs jejaring sosial Platform Video Musik, pengguna dapat membuat film berdurasi 15 hingga 60 detik menggunakan berbagai soundtrack, stiker, dan efek estetika lainnya. Pengguna situs media sosial yang dikenal sebagai situs Video Musik juga dapat mempostingnya di akun media sosial lain yang mungkin mereka miliki [7].

Bisnis Cina ByteDance meluncurkan Platform Musik Video pada September 2016 dan bertanggung jawab atas perbuatannya [8]. Namun, ByteDance pertama kali merilis sebuah program bernama Doujin. Aplikasi tersebut kemudian berganti nama menjadi "Platform Musik Video" untuk memaksa ByteDance tumbuh di luar China setelah popularitasnya kurang dari setahun memungkinkannya mengumpulkan lebih dari 100 juta pengguna dan menyiarkan satu miliar video setiap hari, kurang lebih berhasil [9]. Berdasarkan

data Statistik, diperkirakan akan ada hampir 83 juta pengguna aktif Platform Musik Video pada tahun 2021, beberapa di antaranya berasal dari Indonesia. Platform Musik Video lebih populer daripada Instagram, yang membutuhkan waktu hampir enam tahun sejak peluncurannya untuk mencapai jumlah pengguna aktif yang sama seperti yang dilakukan Platform Musik Video dalam waktu kurang dari tiga tahun [10]. Sebaliknya, Facebook membutuhkan waktu lebih dari empat tahun untuk menjadi terkenal seperti sekarang ini. Banyak orang dari segala usia, dari anak kecil hingga orang dewasa, memanfaatkan Platform Musik Video. Penggunaan aplikasi ini oleh anak di bawah umur di bawah 12 tahun tetap diperbolehkan, meskipun harus berusia minimal 12 tahun [11]. Platform Musik Video berisi materi ofensif untuk pengguna dari segala usia. Ditemukan bahwa Platform Musik Video dilarang oleh Kominfo di Indonesia selama satu minggu pada tahun 2018 karena kekhawatiran atas konten yang tidak diinginkan yang mungkin berbahaya atau berdampak negatif terhadap anak di bawah umur [12]. Selain itu, pemerintah India meminta Google dan Apple untuk menghapus Platform Musik Video pada 2019. Hal itu terjadi setelah putusan pengadilan yang menyatakan bahwa Platform Musik Video digunakan untuk menyebarkan konten berbahaya, khususnya pornografi. Sementara itu, karena Platform Musik Video memuat informasi tentang anak-anak yang diperoleh secara tidak sah, itu dilarang di Bangladesh dan dapat dihukum dengan denda besar di AS [13]. Di semua platform media sosial, informasi palsu sering beredar di samping fakta yang tidak menguntungkan. Terkait hal ini, Platform Musik Video telah menyatakan telah memulai kampanye untuk mendorong literasi digital yang lebih besar dan menghentikan penyebaran informasi palsu dalam aplikasinya. Kampanye #FactCheckYourFeed dimulai untuk membantu memberi pengguna pengetahuan dan kemampuan yang mereka butuhkan untuk terlibat secara kritis dengan materi yang ada, menavigasi program, dan melindungi diri dari potensi risiko apapun agar aman setiap saat [14]. Kampanye ini menggunakan klip video Platform Musik Video yang dibuat oleh influencer dan tokoh komunitas untuk membuat materi dengan estetika khas Platform Musik Video yang mengajarkan pemirsa cara mengenali dan menghindari informasi yang salah secara online. Istilah “literasi digital” mengacu pada konsep yang mencakup disiplin ilmu dan keterampilan terkait media [15]. Literasi digital adalah “akuisisi” keahlian teknis yang diperlukan untuk mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi, memungkinkan pengembangan kemampuan intelektual yang unik melalui penggunaan teknologi secara teratur. Sebagai keterampilan teknologi di tengah terciptanya dan berkembangnya “knowledge society” yang merupakan satu kesatuan dan saling terkait untuk mensukseskan era industri 4.0 atau era digital, istilah “literasi digital” tidak hanya merujuk pada literasi media tetapi juga pada literasi media, literasi komputer [16]. Dengan sekitar 71% orang mendapatkan berita dari media sosial, literasi digital saat ini menjadi faktor penting, terutama untuk platform seperti media sosial. Akibatnya, berbagai platform media sosial menjadi sumber berita utama dan juga dapat digunakan untuk menyebarkan informasi palsu. Selain itu, informasi yang salah hadir di platform media sosial Platform Musik Video, yang baru-baru ini menghapus lebih dari 340.000 video dari negara tersebut karena melanggar undang-undang anti-misinformasi dan digunakan untuk menyebarkan propaganda politik. Oleh karena itu, literasi digital sangat penting untuk mencegah penyebaran informasi palsu. Khususnya dalam kasus wabah Covid-19, di mana semua informasi tersedia secara online [17]. Ketidaksiapan dan kurangnya minat masyarakat dalam menyaring penggunaan media sosial, termasuk Platform Musik Video, menyebabkan penyalahgunaan yang berdampak pada kehidupan sehari-hari. Menurut temuan survei, penyebaran materi yang tidak baik di media sosial telah menjadi tidak terkendali dalam beberapa tahun terakhir. Berbagai jenis informasi diproduksi dan disebarluaskan semata-mata untuk mendongkrak popularitas penciptanya. Akibatnya, masyarakat menjadi resah, menggarisbawahi perlunya penyaringan informasi. Setiap orang dapat menyebarkan dan menerima informasi dari banyak sumber karena keberadaan media dan adopsi literasi digital yang meluas. Akibatnya, peran media dalam menyampaikan informasi menjadi semakin terikat dengan bagian dari kehidupan masyarakat. Studi ini akan melihat bagaimana literasi digital dipraktikkan di banyak negara di seluruh dunia dan bagaimana Platform Musik Video digunakan sebagai alat selama pandemi Covid-19 [18]. Selain itu, membahas literasi digital dari berbagai sudut. Melalui studi ini, peneliti berharap dapat mengedukasi masyarakat dan khususnya generasi muda pengguna media sosial khususnya pengguna Platform Musik Video—tentang cara menggunakan media sosial secara bertanggung jawab dan cara memfilter informasi yang mereka terima. Dengan membandingkan analisis atau hasil penelitian terdahulu yang dilakukan di

berbagai negara, termasuk Indonesia, maka penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan.

*E-mail: cintaputri_009@yahoo.com
tasya.cahyani@yahoo.com
embun.nabilap@yahoo.com

2. Tinjauan Pustaka

Karena meluasnya pembelajaran online dan pekerjaan selama pandemi Covid-19, ada permintaan yang lebih besar untuk sumber daya bahasa digital. Platform Musik Video, program jejaring sosial yang memungkinkan pengguna berbagi film pendek dengan tema berbeda, adalah salah satu platform terkenal. Platform Musik Video adalah aplikasi media sosial yang paling banyak diunduh pada tahun 2020, dengan lebih dari 2 miliar unduhan secara global, menurut jajak pendapat yang dilakukan oleh Hootsuite dan *We Are Social*. Ini menunjukkan bagaimana Platform Musik Video mendapatkan banyak daya tarik setelah wabah Covid-19. Platform Musik Video dapat digunakan sebagai alat untuk mempelajari bahasa baru atau mengasah bahasa yang sudah ada dalam konteks sumber daya bahasa digital. Video, diskusi, dan vlog terkait bahasa yang menunjukkan cara berbicara bahasa tertentu lazim di Platform Musik Video. Namun, ada kekurangan menggunakan Platform Musik Video sebagai alat bahasa digital. Salah satunya adalah tantangan untuk menemukan konten terkait bahasa yang andal atau akurat. Selain itu, karena keterbatasan waktu video di Platform Musik Video, tidak semua konten pendidikan dapat dibagikan secara efektif di platform ini. Platform Musik Video masih menjadi pilihan tepat untuk memanfaatkan teknologi guna membantu penguasaan bahasa digital selama pandemi Covid-19. Diharapkan dapat dilakukan penelitian tambahan untuk mengkaji potensi Platform Musik Video sebagai alat bahasa digital secara lebih detail.

3. Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik kualitatif dengan penerapan studi meta-analisis untuk menganalisis literatur yang dikumpulkan dari berbagai studi sebelumnya dan menyusun temuan mereka. Kemudian, untuk melakukan pencarian literatur yang mendalam dari studi individu sebelumnya, tinjauan sistematis juga dilakukan dalam penelitian ini [19]. Untuk menjawab permasalahan yang diangkat, peneliti mengadopsi metode studi literatur. Pendekatan ini digunakan untuk menunjukkan kepada pembaca apa yang telah dipelajari para akademisi tentang penggunaan Platform Musik Video sebagai alat literasi digital selama pandemi Covid-19, memberi mereka gambaran menyeluruh tentang penelitian sebelumnya tentang subjek tersebut. Selain itu, peneliti menawarkan penjelasan tentang literasi digital dari berbagai sudut, termasuk dari industri 4.0, komunikasi, teknologi, komunitas 5.0, dan perspektif masa depan [20]. Beberapa prosedur yang digunakan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut: peneliti mencari dan mengumpulkan berbagai jurnal atau penelitian terdahulu tentang literasi digital dan penggunaan Platform Musik Video yang dirilis dalam lima sampai sepuluh tahun terakhir. Kemudian, buat daftar asumsi mendasar yang dibuat dan hasil penelitian sebelumnya. Hasilnya kemudian diperiksa, dan kesimpulan dicapai sehubungan dengan studi yang dievaluasi [21].

The Eastern Partnership State (EaP), yang melakukan penelitiannya dengan menggunakan metode kualitatif dan mempresentasikan temuannya dalam bentuk makalah penelitian, merupakan salah satu negara di dunia yang terwakili dalam studi literatur yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Kemudian, dengan menyebarkan kuesioner, penelitian kuantitatif digunakan dalam penelitian yang dilakukan di Spanyol, Italia, dan Ekuador. Pendekatan penelitian yang digunakan untuk studi Bulgaria adalah penelitian kuantitatif, yang melibatkan penyelesaian survei dari 29 April hingga 3 Mei 2020, serta analisis dokumen, diskusi kelompok terfokus (FGD), dan beberapa penyelidikan sebelumnya lainnya [22].

4. Hasil dan Pembahasan

Penggunaan media sosial, termasuk Platform Musik Video, dan literasi digital dikaji dalam kajian ini, khususnya di masa pandemi Covid-19 yang juga diliput dari berbagai sudut. Literasi media, yang mengacu pada orang-orang yang menjadi pengguna aktif dari kemampuan menggunakan teknologi yang sedang berkembang, telah lama menjadi komponen dari frase “literasi digital” yang sudah ada sejak lama. Pengguna internet tumbuh setiap tahun, menunjukkan kemampuan masyarakat untuk meningkatkan literasi media [23]. Konsekuensinya, hal ini berdampak pada pesatnya peningkatan literasi digital masyarakat. Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi untuk menciptakan pengetahuan baru. Ini juga dapat digambarkan sebagai sikap terhadap penggunaan teknologi dan internet oleh individu, kelompok, atau komunitas. Melibatkan keterampilan individu dalam tindakan digital adalah komponen

inti dari literasi digital. Masyarakat pada umumnya mengetahui tujuan dari media internet, namun sayangnya karena kurangnya keahlian, tidak semua anggota masyarakat dapat memanfaatkan dan memanfaatkan sumber daya digital ini. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan di Indonesia oleh Putu Gede Sutrisna pada tahun 2020; selama pandemi Covid-19, belajar dan bekerja dari rumah dimulai, dan sebagian besar waktu dihabiskan untuk berselancar di internet menggunakan teknologi digital yang Anda miliki. Selama ini, banyak kasus negatif dan berita yang muncul. Karena begitu seringnya masyarakat menggunakan internet, mayoritas dari mereka tidak menyeimbangkan kemampuan mereka dalam menggunakan media digital baik untuk pertumbuhan pribadi maupun pengumpulan informasi, yang menyebabkan penyebaran berita yang kurang baik dan perilaku cyberbullying sering terjadi selama pandemi Covid-19 [24].

Alhasil, di masa wabah Covid-19, "Gerakan Literasi Digital" disarankan dalam penelitian Sutrisna, khususnya "Gerakan Literasi Digital Keluarga dan Gerakan Literasi Digital Masyarakat". Gerakan ini mengantisipasi tumbuhnya penyebaran informasi yang tidak menguntungkan dan membantu masyarakat dalam menemukan bacaan dan informasi yang baik dengan menyarankan beberapa kegunaan praktis dari media digital, salah satunya adalah media sosial. Masyarakat perlu menyadari nilai literasi digital di tengah pandemi Covid-19. Orang yang melek digital tidak diragukan lagi akan dapat terlibat sepenuhnya dalam lingkungan yang semakin canggih. Literasi digital juga akan memungkinkan masyarakat umum untuk mengantisipasi penyebaran informasi yang tidak menguntungkan selama pandemi ini [25]. Kemampuan membaca dan menulis disebut juga sebagai literasi, tetapi juga berlaku untuk media digital. Peningkatan kosakata, peningkatan fungsi otak, kemampuan mempelajari informasi baru dengan cepat dan akurat, keterampilan interpersonal yang baik, kemampuan memahami informasi dengan cepat, peningkatan kualitas verbal, peningkatan kemampuan analitis dan berpikir, dan peningkatan kemampuan komunikasi adalah beberapa keunggulan literasi digital. menyatukan kata-kata. Untuk menggunakan internet dan teknologi informasi dengan cara terbaik dan praktis, literasi digital harus ada di masyarakat. Oleh karena itu, pemerintah saat ini memimpin dalam mengedukasi masyarakat, dengan fokus pada pentingnya penggunaan media sosial yang bijak dan perilaku yang kreatif dan inovatif. Untuk mempromosikan literasi digital, Kementerian Komunikasi dan Informatika bekerja sama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam berbagai proyek, termasuk pendidikan online yang disesuaikan untuk komunitas tersebut dan ditempatkan di berbagai platform internet [26].

Perkembangan masyarakat digital yang memiliki peran signifikan di dalamnya, merupakan salah satu faktor utama yang mendukung terwujudnya agenda transformasi digital saat ini. Selain Indonesia, beberapa negara tetangga juga mengalami kesulitan akibat pandemi Covid-19, termasuk negara-negara yang tergabung dalam Kemitraan Timur (EaP), seperti Armenia, Azerbaijan, Belarusia, Georgia, Moldova, dan Ukraina. Literasi digital dilakukan untuk mempertahankan partisipasi online seperti yang dipersyaratkan oleh layanan seperti pekerjaan jarak jauh dan sekolah online selama sejarah pandemi. Program ini "callprogramogrammes" mengeksekusi literasi digital ini sesuai dengan beberapa wilayah, seperti *ERPConnect*, *EU4Digital*, dan *EU4Youth* [27]. Sejak pandemi Covid-19, misinformasi dan berita bohong menyebar dengan cepat ke seluruh negara EaP, mendorong terciptanya program ini sebagai bentuk gram literasi digital. Ditemukan bahwa ada kesenjangan dalam penerapannya berdasarkan usia, tingkat pendidikan, dan tempat tinggal. Anak muda dengan tingkat pendidikan lebih tinggi yang tinggal di kota dapat menggunakan literasi digital lebih efektif daripada orang tua yang kurang berpendidikan dan tinggal di daerah pedesaan, sehingga lebih penting bagi mereka untuk memperjuangkan literasi digital dan membedakan antara informasi yang salah dan akurat. Akibatnya, komunikasi pr UE, yang sangat dibutuhkan untuk mendekati literasi digital, didistribusikan secara merata [28]. Milenkova dan Lemondzhava melakukan penelitian tentang literasi digital dan penggunaan media sosial di Bulgaria pada tahun 2021 sebagai bagian dari praktik mereka untuk pandemi di seluruh dunia yang membantu masyarakat memiliki kesadaran dan kendali yang lebih dalam atas penggunaan teknologi digital. Masalah keluarga berkembang di komunitas Bulgaria akibat pandemi Covid-19 [29].

Penggunaan teknologi digital, khususnya media sosial, telah meningkatkan ketergantungan pada kehidupan keluarga, menjadikan konflik fisik lebih bersifat simbolik. Orang tua Bulgaria tampaknya kehilangan kendali atas cara anak-anak mereka menggunakan teknologi secara dominan. Situasi ini memaksa Bulgaria membangun literasi digital melalui penyampaian pelatihan online yang mengajarkan pengguna bagaimana menggunakan teknologi dan bagaimana menghadapinya selama pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 tidak diragukan lagi berdampak besar pada penggunaan teknologi digital, menurut penelitian Santiago Tejedor, et al. dari tahun 2020 yang dilakukan di Spanyol, Italia, dan Ekuador serta membahas tentang literasi digital. Selain itu, sistem pendidikan terkena dampak dan mengalami banyak perubahan. Dalam penelitian ini, pengajaran tentang pembelajaran digital dan penerapan literasi digital dilakukan dalam konteks situasi pembelajaran baru di kelas [30].

Saat ini kita hidup di era yang dikenal dengan Industri 4.0 yang ditandai dengan fenomena maraknya penggunaan teknologi berbasis teknologi informasi dan internet. Hari-hari ini, segala sesuatu serba cepat dan sederhana sampai-sampai merusak budaya membaca karena banyak kegiatan yang bergantung pada teknologi dan

internet. Terutama mengingat krisis pandemi Covid19, yang mengubah setiap aspek dari apa yang biasanya dilakukan secara online. Literasi digital dipandang sangat penting dan memberi pengguna kemampuan untuk mengikuti perubahan yang terjadi. Literasi digital dalam konteks Industri 4.0 sendiri lebih menekankan pada bagaimana menyikapi dan memfilter penggunaan digital dalam beberapa cara, antara lain dengan mengembangkan modul e-learning atau menyediakan platform pembelajaran secara bebas, seperti podcast, blog, berbagai website, atau media sosial yang salah satunya digunakan dengan Platform Musik Video. Pendekatan ini dapat digunakan secara digital dan telah berhasil ketika digunakan. Penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 oleh Mezia Kemala Sari menemukan bahwa hal tersebut telah meningkatkan pemahaman dan kesadaran literasi digital, terutama di masa pandemi Covid-19, juga mendukung hal tersebut. Jejaring sosial sulit dari perspektif komunikatif dan teknologi untuk literasi digital. Kami dapat dengan cepat mengakses teknologi canggih kapan saja, memungkinkan kami mempelajari semuanya hanya dengan satu klik. Padahal pada umumnya masyarakat dan masyarakat di Indonesia khususnya generasi muda masih membutuhkan bimbingan dan perhatian orang tua serta keterlibatan pemerintah dikarenakan kondisi masyarakat yang masih goyah dalam menerima informasi atau konten mentah dari teknologi digital khususnya media sosial yang akan juga berdampak pada bagaimana mereka berperilaku.

Munculnya berbagai konten di media sosial, termasuk konten yang negatif dan berisi berita bohong serta konten yang berbau harum dan positif, membuat literasi digital pada kemajuan teknologi informasi dan komunikasi menjadi kebutuhan untuk digunakan sebagai alat untuk mendidik semua orang tentang penggunaan media sosial. Milenial tumbuh tanpa batasan akses yang dibawa oleh kemajuan teknologi modern. Akibatnya, hal itu mempengaruhi cara orang memandang betapa beragamnya gaya satu sama lain. Belum lagi minimnya sosialisasi antar manusia akibat cara komunikasi yang dilakukan saat ini secara digital yang membuat pemahaman literasi digital dianggap penting, yang dianggap sama pentingnya dengan jenis pengetahuan lain tentang hal ini. Partisipasi orang tua dan pendidik sangat penting untuk memastikan bahwa anak-anak sadar dan berpengetahuan tentang literasi digital. Literasi digital dalam pengaruh sosial perkembangan media bermanfaat dari sudut pandang masyarakat 5.0 di era digital ini karena membantu orang untuk memenuhi komitmen dan tugas sehari-hari. Masyarakat yang memiliki kontrol atas literasi digitalnya akan dapat menggunakan data pada saluran digital. Literasi digital berdampak positif bagi masyarakat secara keseluruhan karena dapat mempercepat proses belajar mengajar, menghemat biaya untuk berbagai hal, dan mengurangi biaya terkait keharusan menyediakan perangkat dan akses internet kepada siswa. Namun, manfaat ini disertai dengan lonjakan biaya. Selain itu, masyarakat menyadari sulitnya mengadopsi sikap mental positif untuk mencegah perselisihan dan ketidakseimbangan dalam literasi digital. Cybercrime adalah risiko yang diperlukan saat menggunakan teknologi digital, terutama media sosial. Banyak contoh kejahatan dunia maya dan kejahatan lainnya menjadi bukti bahwa media sosial dapat melukai kehidupan orang. Salah satu upaya preventif sekaligus edukasi untuk mengurangi dampak dan dampak buruk dari media sosial adalah kemampuan literasi digital. Tentu saja, literasi digital juga penting untuk membantu masyarakat agar tidak menjadi bodoh dan jatuh ke dalam perangkap yang digunakan orang jahat untuk melakukan kejahatan dunia maya.

Masyarakat yang mampu menggunakan komputer pada akhirnya akan mampu memahami dan memanfaatkan informasi yang terkumpul dalam berbagai bentuk dan format dari berbagai sumber. Untuk mempersiapkan masyarakat menghadapi perubahan teknologi yang semakin cepat dan tidak terkendali, literasi digital menjadi sangat penting. Literasi digital juga menumbuhkan keterampilan analitis, kreatif, dan berpikir kritis yang kuat, serta sikap yang berbeda dan berbagai sumber informasi. Masa depan akan ditandai dan muncul semakin kompleksnya keinginan dan tuntutan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari, menurut sebuah studi yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Takari dan Tarigan. Ini juga berdampak karena teknologi lebih sering digunakan dan kecanggihan lebih banyak berinovasi. Di masa depan, seperti yang ditunjukkan oleh bagaimana digital membantu masyarakat dalam berbagai cara, hal ini tentunya akan mempengaruhi bagaimana masyarakat berkembang dan menghasilkan sistem lebih lanjut yang akan sangat bermanfaat. Oleh karena itu, aplikasi perlu siap mental dan memiliki literasi digital yang baik untuk menghadapi masa depan dan segala kecanggihannya. Setiap aktivitas yang beralih dari manual ke komputerisasi menjadi lebih sederhana, namun kemudahan ini berdampak signifikan pada kemalasan, membuat proses adaptasi yang baik diperlukan agar manusia dapat mempertahankan sifat bawaannya. terutama dengan kehadiran 5G, yang akan meningkatkan peningkatan jaringan dengan kecepatan dan keandalan.

Penggunaan Platform Musik Video sebagai Alat Media Sosial untuk Literasi Digital

Jejaring sosial saat ini adalah tempat literasi digital paling sering digunakan. Facebook, Instagram, Path, Youtube, dan platform media sosial populer lainnya seperti Platform Musik Video adalah beberapa yang sudah ada. Kurangnya pemahaman tentang perilaku yang tepat saat menggunakan media sosial Platform Musik Video dan keterbukaan data yang diposting di media sosial Pengguna Platform Musik Video yang sebagian besar adalah generasi muda sering mengalami dampak negatif. Pengguna mungkin mengalami masalah jika mereka tidak

memiliki keterampilan literasi dan pemfilteran digital. Salah satu hal yang terjadi adalah penyebaran informasi palsu atau bahkan buruk. Menyebarkannya akan lebih mudah jika ada lebih banyak pengguna yang tersebar di area tersebut. Tidak boleh ada kemajuan teknologi tambahan yang dilakukan pada fitur Platform Musik Video, seperti unggahan video yang tidak pantas yang berisi berita atau fakta asli, yang menjadikan video tersebut sebagai pusat distribusi berita hoax. Literasi digital kini menjadi lebih penting dari sebelumnya untuk memastikan bahwa setiap unggahan yang dilakukan ke Platform Musik Video bernilai dan tidak menimbulkan terlalu banyak masalah. Penyortiran informasi yang cerdas juga diperlukan agar tidak terganggu oleh berita buruk dan rumor karena jika hal ini terus terjadi, hal itu dapat mengubah persepsi semua orang tentang Platform Musik Video dan potensi manfaatnya. Pengguna Tik Tok berada di urutan kedua setelah Youtube di Indonesia. Di Indonesia, skor pengguna Tik Tok jauh lebih tinggi daripada pengguna Instagram. Platform Platform Musik Video sendiri memungkinkan pengguna untuk membuat dan berbagi video dengan bantuan musik latar yang terkenal. Itu juga memungkinkan pengguna untuk mengunggah video, klip film, atau video pendek lainnya untuk dibagikan untuk mendapatkan lebih banyak tampilan. Semakin banyak penayangan yang diterima video, semakin populer video itu, dan popularitas ini semakin meningkat. Menurut penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Sari, Wafa, dan Humaidi, Platform Musik Video telah menjadi bagian dari kebiasaan atau gaya hidup mahasiswa yang merupakan digital native. Penggunaan platform media sosial seperti Platform Musik Video memiliki efek menguntungkan dan negatif. Efek positifnya antara lain munculnya rasa percaya diri dan peningkatan kreativitas, yang terkadang digunakan untuk memunculkan ide-ide baru untuk video yang akan dipublikasikan. Efek negatifnya kemudian adalah kecanduan dan kecenderungan untuk mengabaikan hal lain yang lebih penting daripada mengakses media sosial Platform Musik Video. Konsekuensinya, tren saat ini juga menjadi faktor penyebab meningkatnya pengguna Platform Musik Video di Indonesia. Penggunaan Platform Musik Video semakin lumrah di berbagai kalangan, dan intensitas penggunaan yang semakin meningkat ini tentunya berdampak pada kepribadian masyarakat. Mengubah karakter ini akan lebih merugikan mereka karena kemungkinan terpapar hal-hal negatif akan meningkat jika pengguna atau individu tidak memfilter atau tidak memiliki kemampuan literasi digital yang diperlukan. Akibatnya, Anda harus menyadari bahwa Anda harus berurusan dengan ini. Platform Musik Video adalah platform media sosial yang harus digunakan untuk mengajarkan literasi digital. Menurut sebuah studi sangat penting untuk menawarkan pendidikan kepada pengguna Platform Musik Video untuk mencegah mereka memposting konten yang menyinggung atau dilarang. Selain itu, menggunakan konten Platform Musik Video lebih dari sekadar menampilkan gerakan tari; itu juga menawarkan konten video positif dengan menyebarkan pengetahuan dan informasi baru. penggunaan media sosial Mengingat intensitas penggunaan yang semakin tinggi membuat semua pengguna dan masyarakat dituntut untuk memiliki keterampilan literasi digital, yaitu dengan memilih berbagai informasi dan data yang masuk kemudian menghasilkan sistem informasi yang baik dalam penggunaannya, Platform Musik Video di masa pandemi membuat Itu platform media sosial media paling populer juga sangat melekat pada kehidupan manusia. Hal tersebut juga diungkapkan oleh Ioana Literat dalam penelitiannya dari tahun 2021, di mana bahkan Platform Musik Video menjadi pintu gerbang bagi siswa untuk belajar membaca. Mereka mengambil banyak pengetahuan yang sebelumnya tidak dapat dicapai dalam kehidupan nyata. Ke mana mereka pergi akan memungkinkan mereka untuk melihat banyak perspektif dunia dan juga akan menginstruksikan mereka bagaimana memutuskan apakah akan menyimpan apa yang mereka lihat atau mengabaikannya sebagai hal yang tidak penting.

Kesimpulan

Literasi digital dan berbagai bentuk teknologi modern saling terkait erat. Sulit bagi pengguna berbagai sistem informasi dan komunikasi yang digunakan pada masa industri untuk dapat menggunakan internet, khususnya media sosial, secara bijak. Inilah yang dimaksud ketika kita berbicara tentang literasi digital. Dari berbagai sisi, literasi digital dapat mendampingi dan membantu masyarakat dalam mengontrol diri dalam menggunakan media sosial, salah satunya Platform Musik Video. Karena banyaknya jenis materi yang masuk, seperti berita negatif dan informasi hoax, penggunaan Platform Musik Video cenderung merugikan. Oleh karena itu, literasi digital sangat dibutuhkan bagi pengguna untuk memanfaatkan aplikasi dengan lebih baik. Penggunaan internet, khususnya media sosial seperti Platform Musik Video meningkat drastis sejak wabah Covid-19 terjadi, membuat berita dan informasi semakin mudah ditemukan. Orang dewasa yang akrab dengan Platform Musik Video tetapi masih dalam masa kanak-kanak disarankan untuk memantau dan memfilter berbagai data yang masuk daripada hanya menelannya. Saat menggunakan media sosial ini, semakin penting untuk berlatih dan mewaspada literasi digital karena berbagai fitur pengguna Platform Musik Video yang mayoritas berasal dari generasi muda.

Daftar Pustaka

- [1] B. P. K. Bintoro, N. Lutfiani, and D. Julianingsih, "Analysis of the Effect of Service Quality on Company Reputation on Purchase Decisions for Professional Recruitment Services," *APTISI Trans. Manag.*, vol. 7, no. 1, pp.

35–41, 2023.

- [2] S. B. Goyal, E. P. Harahap, and N. A. Santoso, "Analysis of Financial Technology Implementation on The Quality Of Banking Services in Indonesia: SWOT Analysis," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 4, no. 1, pp. 77–82, 2022.
- [3] D. Rifai, S. Fitri, and I. N. Ramadhan, "Perkembangan Ekonomi Digital Mengenai Perilaku Pengguna Media Sosial Dalam Melakukan Transaksi," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–52, 2022.
- [4] Y. Durachman, A. S. Bein, E. P. Harahap, T. Ramadhan, and F. P. Oganda, "Technological and Islamic environments: Selection from Literature Review Resources," *Int. J. Cyber IT Serv. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 37–47, 2021.
- [5] S. Kosasi, U. Rahardja, N. Lutfiani, E. P. Harahap, and S. N. Sari, "Blockchain technology-emerging research themes opportunities in higher education," in *2022 International Conference on Science and Technology (ICOSTECH)*, 2022, pp. 1–8.
- [6] S. Purnama, U. Rahardja, Q. Aini, A. Khoirunisa, and R. A. Toyibah, "Approaching the Anonymous Deployment of Blockchain-Based Fair Advertising on Vehicle Networks," *3rd Int. Conf. Cybern. Intell. Syst. ICORIS 2021*, 2021, doi: 10.1109/ICORIS52787.2021.9649600.
- [7] U. Rahardja, Q. Aini, and M. B. Thalia, "Penerapan Menu Konfirmasi Pembayaran Online Berbasis Yii pada Perguruan Tinggi," *Creat. Inf. Technol. J.*, vol. 4, no. 3, pp. 174–185, 2018.
- [8] R. Yunita, M. S. Shihab, D. Jonas, H. Haryani, and Y. A. Terah, "Analysis of The Effect of Servicescape and Service Quality on Customer Satisfaction at Post Shop Coffee Tofee in Bogor City," *Aptisi Trans. Technopreneursh.*, vol. 4, no. 1, pp. 66–74, 2022.
- [9] H. R. Widarti, N. C. E. Habiddin, A. B. Parlan, A. Ardyansyah, and D. A. Rokhim, "Development website of planning, writing, and publication of scientific articles based on Classroom Action Research (CAR) to increase teacher's pedagogical competence," *Improv. Assess. Eval. Strateg. Online Learn.*, pp. 37–43, 2022.
- [10] T. C. Husnadi, T. Marianti, and T. Ramadhan, "Determination of shareholders' welfare with financing quality as a moderating variable," *APTISI Trans. Manag.*, vol. 6, no. 2, pp. 191–208, 2022.
- [11] T. Ramadhan, Q. Aini, S. Santoso, A. Badrianto, and R. Supriati, "Analysis of the potential context of Blockchain on the usability of Gamification with Game-Based Learning," *Int. J. Cyber IT Serv. Manag.*, vol. 1, no. 1, pp. 84–100, 2021.
- [12] A. F. Djollong and T. Risdianti, "PENGARUH LINGKUNGAN SEKOLAH TERHADAP MUTU PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM," *J. Al-Ibrah*, vol. 9, no. 1, pp. 16–29, 2020.
- [13] T. Wahyuningsih, F. P. Oganda, and M. Anggraeni, "Design and Implementation of Digital Education Resources Blockchain-Based Authentication System," *Blockchain Front. Technol.*, vol. 1, no. 01, pp. 74–86, 2021.
- [14] R. Widhawati, A. Khoirunisa, N. P. L. Santoso, and D. Apriliasari, "Secure System Medical Record with Blockchain System: Recchain Framework," in *2022 International Conference on Science and Technology (ICOSTECH)*, 2022, pp. 1–8.
- [15] T. Kurniawati and M. K. Siwi, "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penulisan Artikel dan Publikasi pada Open Journal System (OJS)," *J. Ecogen*, vol. 2, no. 4, p. 596, Dec. 2019, doi: 10.24036/jmpe.v2i4.7836.
- [16] M. A. Rizkyana, "Rancangan Sistem Informasi Finansial berbasis Emas dengan Penerapan Blockchain," Aug. 2020. Accessed: Oct. 20, 2020. [Online]. Available: <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/137>.
- [17] S. Kosasi, "Karakteristik Blockchain Teknologi Dalam Pengembangan Edukasi," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 1, no. 1, pp. 87–94, 2020.
- [18] M. A. Rizkyana, "Rancangan Sistem Informasi Finansial berbasis Emas dengan Penerapan Blockchain," Aug. 2020. Accessed: Oct. 21, 2020. [Online]. Available: <http://seminar.iaii.or.id/index.php/SISFOTEK/article/view/137>.

- [19] Q. Aini, W. Febriani, C. Lukita, S. Kosasi, and U. Rahardja, "New normal regulation with face recognition technology using attendx for student attendance algorithm," in *2022 International Conference on Science and Technology (ICOSTECH)*, 2022, pp. 1–7.
- [20] E. A. Nabila, S. Santoso, Y. Muhtadi, and B. Tjahjono, "Artificial Intelligence Robots And Revolutionizing Society In Terms Of Technology, Innovation, Work And Power," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 3, no. 1, pp. 46–52, 2021.
- [21] B. S. Milaturrohmah, "PENGEMBANGAN MANAJEMEN KURIKULUM PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI MELALUI STRATEGI 4T (TERENCANA, TERPROGRAM, TERIMPLEMENTASI, TINDAK LANJUT)," *Online Thesis*, vol. 15, no. 2, 2021.
- [22] P. Hendriyati, F. Agustin, U. Rahardja, and T. Ramadhan, "Management Information Systems on Integrated Student and Lecturer Data," *APTISI Trans. Manag.*, vol. 6, no. 1, pp. 1–9, 2022.
- [23] D. Apriani, T. Ramadhan, and E. Astriyani, "Kerja Lapangan Berbasis Website Untuk Sistem Informasi Manajemen Praktek (Studi Sistem Informasi Program Studi Kasus Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Universitas Raharja)," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 3, no. 1, pp. 24–29, 2022.
- [24] S. Azizah and B. P. K. Bintoro, "Determining Factors of Continuance Intention to Use QR Code Mobile Payment on Urban Millennials in Indonesia Empirical Study on Mobile Payment Funds," *ADI J. Recent Innov.*, vol. 3, no. 2, pp. 121–138, 2022.
- [25] D. Apriliasari and B. A. P. Seno, "Inovasi Pemanfaatan Blockchain dalam Meningkatkan Keamanan Kekayaan Intelektual Pendidikan," *J. MENTARI Manajemen, Pendidik. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 68–76, 2022.
- [26] F. P. Oganda, M. Hardini, and T. Ramadhan, "Pengaruh Penggunaan kontrak cerdas pada Cyberpreneurship Sebagai Media Pemasaran dalam Dunia Bisnis," *ADI Bisnis Digit. Interdisiplin J.*, vol. 2, no. 1, pp. 55–64, 2021.
- [27] A. S. Henderi, M. Purnamasari, U. Rahardja, and A. S. Bist, "Combining Case Based Reasoning and KNearest Neighbor for Prediction System of Students Graduation," *Solid State Technol.*, pp. 4481–4492, 2020.
- [28] N. Putri and L. Meria, "The Effect of Transformational Leadership on Employee Performance Through Job Satisfaction and Organizational Commitment," *IAIC Trans. Sustain. Digit. Innov.*, vol. 4, no. 1, pp. 8–21, 2022.
- [29] F. P. Oganda, "PEMANFAATAN SISTEM IJC (iLearning Journal Center) SEBAGAI MEDIA E-JOURNAL PADA PERGURUAN TINGGI DAN ASOSIASI," *CSRID (Computer Sci. Res. Its Dev. Journal)*, vol. 11, no. 1, pp. 23–33, 2020.
- [30] U. Rahardja, C. Lukita, F. Andriyani, and Masaeni, "Optimization of marketing workforce scheduling using metaheuristic genetic algorithms," *Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng.*, vol. 9, no. 1.2 Special Issue, pp. 243–249, 2020, doi: 10.30534/IJATCSE/2020/3691.22020.