

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Memasuki era globalisasi yang di kenal dengan istilah modernisasi, semua aspek kehidupan menunjukkan perubahan. Perubahan mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini sangat mempengaruhi tatanan kehidupan manusia, baik dari segi sosial maupun budaya. Dewasa ini teknologi menjadi salah satu alat komunikasi yang menggiurkan setiap umat manusia.

Manusia menggunakan teknologi sebagai media untuk menyampaikan dan membagikan informasi mengenai kehidupan sehari-hari. Hampir setiap saat manusia menghabiskan waktunya dengan memanfaatkan kecanggihan dari teknologi informasi dan komunikasi tersebut. Komunikasi merupakan intisari dari interaksi sosial, sepanjang variabel manusia menghabiskan waktunya untuk berkomunikasi dalam berbagai bentuk, cara dan situasi. Melihat kecanggihan teknologi, manusia menggunakan media sebagai alat untuk menyalurkan berbagai pesan dan informasi.

Informasi atau pesan kini disampaikan melalui jaringan internet, hadirnya internet sangat mempengaruhi pola hidup manusia dan mempermudah manusia dalam mengakses segala bentuk dan jenis informasi. Internet merupakan media komunikasi yang



membuka era demokrasi baru dengan memberikan kekuasaan pada setiap penggunanya untuk memproduksi atau menerima informasi. Pengguna internet dapat melihat dunia lebih luas, dalam proses interaksi dan komunikasi internet menyediakan beberapa situs yang dapat digunakan sebagai media sosial variabel media sosial yang dimaksud adalah media online atau situs yang menyediakan layanan untuk berbagi informasi berupa tulisan, obrolan, dan lain sebagainya seperti Blog, Facebook, Twitter, Google, Instagram, Tiktok, Telegram, WhatsApp, dan banyak lagi situs internet yang menyediakan layanan komunikasi online (Gunawan et al., 2021).

Data APJII Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Menurut laporan We Are Social pada tahun 2024 Indonesia merupakan negara yang paling mengalami pertumbuhan secara signifikan dalam menggunakan teknologi digital. Data terbaru yang diterbitkan oleh Wearesocial.com pada laporan “Digital 2024 Indonesia” menunjukkan bahwa perilaku pengguna internet di Indonesia terus berkembang (Social, 2024).

Menurut laporan (Riyanto, 2024) yang kutip dari Hootsuite pengguna internet tahun 2024 sebanyak 212,9 juta, 77% dari total populasi, dengan pengguna media sosial aktif sebanyak 167 juta atau setara dengan 60,4% dari populasi dalam negeri.



Dari laporan We Are Social terdapat beberapa alasan utama dalam penggunaan internet di Indonesia. Sebanyak 83,2% masyarakat Indonesia menggunakan internet untuk mencari dan menemukan informasi, 73,0% menggunakan internet untuk mempererat hubungan dengan teman dan kerabat, dan sebanyak 63,9% menggunakan internet untuk mengakses berita, dan kejadian terbaru 61,3% menggunakan internet untuk menonton video, tv, dan film. Presentasi pengguna internet yang menggunakan platform media sosial, menunjukkan pengguna *WhatsApp* di Indonesia sebanyak 90,9% dari jumlah populasi, sementara *Instagram* sebanyak 85,3% dari jumlah populasi, sedangkan pengguna *Facebook* sebanyak 81,6%, disusul dengan pengguna *Tiktok*

Berdasarkan survei APJII 2023 usia pengguna internet di Indonesia mayoritas berusia 19-54 tahun, sementara itu usia 13-18 berkontribusi sebesar 12,15%, dan disusul dengan lansia 55 tahun ke atas sebesar 7,19%. Berbeda dengan yang berusia 19-54 berkontribusi sebesar 33,67%, *Youtube* dan *Facebook* masih menjadi media sosial terpopuler di Indonesia, *Tiktok* berada di urutan ketiga setelah berhasil mengalahkan popularitas *Instagram*. Terdapat sebanyak 53,1% Wanita dan 46,9% pria yang aktif menggunakan media *Youtube* sedangkan *Instagram* 51,6% wanita dan 48,4% pria.



Munculnya internet sebagai ruang digital baru yang menciptakan ruang kultural dengan berbagai kemudahan yang ditampilkan melalui media sosial, menjadikan informasi dapat tersampaikan secara cepat dan menyeluruh. Kemunculan media sosial telah menghapus kebiasaan dalam berinteraksi baik itu ruang waktu dan jarak. Media sosial bukan hanya menghadirkan fitur komunikasi berupa pesan, panggilan suara, panggilan video, tetapi tersedia berbagai fitur, seperti live streaming, mengunggah foto dan video di halaman profil disertai dengan berbagai caption dan yang paling menarik adalah fitur story yang merupakan unggahan cerita yang memiliki lama posting selama 24 jam, kemudian unggahan tersebut akan terhapus dengan sendirinya.

Media sosial merupakan situs dimana seseorang mampu membuat web page pribadi dan terhubung dengan orang lain yang berada dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi atau hanya sekedar berkomunikasi. Penggunaan media sosial yang sudah sangat meluas ini kemudian membentuk sebuah interaksi sosial baru berupa Jejaring Sosial (*Social Network*) yang merupakan sebuah struktur sosial yang dibentuk individu atau kelompok yang dihubungkan oleh satu atau lebih faktor saling ketergantungan, seperti persahabatan, persaudaraan, kepentingan bersama, perdagangan, ketidaksukaan, berpacaran, kesamaan keyakinan, pengetahuan dan prestasi. (Rosyidah & Nurdin, 2018)



Hal tersebut membuat banyak penggunanya menjadikan media sosial sebagai tempat untuk berbagi cerita mengenai kehidupan sehari-hari, dengan cara mengupload foto atau video di isi dengan berbagai *caption*. Tidak hanya itu banyak juga para pengguna media sosial yang bercerita tentang masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari, apa yang di alami dan di rasakannya, para pengguna media sosial yang menyapaikan kegundahan tersebut ke fitur *story* atau status yang di sediakan oleh perangkat media sosial.

Konsep literasi digital dilontarkan oleh Paul Gilster pertama kali pada tahun 1997 dalam buku berjudul *Digital Literacy*. Gilster mendefinisikannya secara sederhana sebagai '*literacy in the digital age*', atau kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi melalui beragam sumber digital (Andriyati, 2022). Dalam perkembangannya, *digital literacy* atau tepatnya *digital literacies* didefinisikan sebagai '*practices of communicating, relating, thinking and 'being' associated with digital media.*' Definisi ini bersumber dari akar konsepsi perkembangan media digital sebagai fenomena sosial, yang membawa berbagai konsekuensi ekonomi, sosial dan politik. Istilah '*practices*' dipilih karena konsep ini mencakup segala cara untuk memanfaatkan literasi secara aktif, termasuk aktivitas pemaknaan yang melandasinya. (Kurnia & Astuti, 2017).



Literasi digital pada dasarnya bukan hanya melibatkan kemampuan teknis, melainkan juga melibatkan keterampilan dan

pengetahuan tentang informasi yang sifatnya lebih kompleks, maka seseorang yang memiliki tingkat literasi digital yang tinggi dapat dikatakan telah mampu menguasai empat dimensi utama yaitu kemampuan dasar, latar belakang pengetahuan informasi, kompetensi utama literasi digital, serta sikap dan perspektif, sehingga mampu untuk mencari, mengevaluasi, membuat dan mengkomunikasikan informasi dengan menggunakan teknologi digital secara efektif dan efisien (Nurjanah et al., 2017). Literasi digital bagi warganet akan memberikan pemahaman mengenai informasi mana saja yang baik untuk diterima, diteruskan atau diunggah di media sosial.

Program literasi digital telah resmi diinisiasi Kementerian Komunikasi dan Informatika. Peluncuran program Literasi Digital Nasional merupakan tindak lanjut mengenai percepatan transformasi digital nasional, khususnya terkait pengembangan sumber daya manusia (SDM) digital. Terdapat 110 lembaga dan berbagai komunitas yang terlibat dalam program literasi digital nasional. Kemampuan literasi media yang buruk akan membawa dampak yang buruk terhadap informasi yang diperoleh terkait dengan kebenaran dari informasi tersebut. Dengan kesadaran berliterasi media setidaknya akan membantu dalam dunia pendidikan.



Wakatobi sudah menggelar program mengenai literasi digital agar masyarakat lebih memahami bagaimana menggunakan media

sosial dengan bijak. Salah satunya yang dilakukan oleh Tular Nalar, dengan dukungan dari Love Frenkie dan Google.org, yang berfokus pada literasi digital dan demokrasi. Program literasi digital dilakukan dengan menggelar kegiatan sekolah kebangsaan yang di fokuskan pada remaja (Fauzia, 2024).

Remaja tergolong sebagai pengguna media sosial yang paling aktif dan cenderung suka membagikan hal-hal yang bersifat pribadi di media sosial. Berdasarkan hasil pengamatan saya sebagai pengguna media sosial banyak orang yang berteman dengan saya membagikan foto, informasi dan aktivitas keseharian, tak hanya itu terdapat beberapa kerap membagikan perasaan emosi melalui fitur unggahan yang di ada di media sosial. Hal ini selaras dengan hasil temuan yang dilakukan (Afriluyanto, 2017) bahwa salah satu alasan remaja menggunakan media sosial adalah untuk meningkatkan citranya. Remaja akan cenderung memberikan kesan yang baik saat di media sosial. Mereka berharap orang lain melihat mereka seperti apa yang mereka harapkan. Informan juga mengakui bahwa mereka pernah menyatakan atau menampilkan perasaan atau masalah pribadi melalui akun media tersebut baik secara tersurat ataupun tersirat.

Remaja sering mengalami perubahan pola berpikir, emosional, serta mengungkapkan penerimaan lingkungan melalui perilakunya. Menurut WHO, remaja adalah penduduk dalam rentang



usia 10-19 tahun, menurut Peraturan Menteri Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014, remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-18 tahun dan. Menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) rentang usia remaja adalah 10-24 tahun dan belum menikah. (Ragita & Fardana N., 2021)

Berdasarkan usia, masa remaja digolongkan menjadi tiga tahap yaitu remaja awal (usia 10-13 tahun), remaja pertengahan (usia 14-17 tahun), dan remaja akhir (usia 18-21 tahun). (Diananda, 2019). Menurut Santrock remaja merupakan tahap dimana individu berusia 11-18 tahun. Masa remaja merupakan masa dimana emosi tidak stabil serta perilaku dipengaruhi oleh emosi. Seperti yang diungkapkan Santrock bahwa masa remaja merupakan masa dimana jiwa penuh dengan tekanan dan gejolak emosi. Pada usia remaja, individu lebih memperhatikan emosinya serta mampu meningkatkan kemampuan untuk mengatasi emosinya. Remaja juga lebih mampu dalam menunjukkan emosinya kepada orang lain (Fauzana, 2023).

Pengungkapan diri menjadi salah satu kultur baru para pengguna media sosial. Sadar atau tidak pengguna media sosial sering menuliskan kondisi yang sedang dialaminya atau biasa disebut "*update story*". Hal ini menjadi hal yang lumrah di kalangan para pengguna media sosial terutama para remaja. Dari unggahan tersebut para pengguna akan mendapatkan *feedback* atau



tanggapan dari unggahan tersebut sehingga ada interaksi antara pengguna satu dengan yang lainnya.

Orang yang cenderung membagikan informasi di media sosial disebut dengan *oversharing*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Akhtar, 2020) *Oversharing* dianggap sebagai sebuah fenomena terkini, banyak anggapan negatif terkait perilaku ini. Perilaku *oversharing* di media sosial saat ini lebih dilihat sebagai ancaman. Menurut (Austin & Jin, 2017) mengenai ciri-ciri dari *oversharing* di media sosial yakni seseorang terlalu terbuka dan ingin membagikan kisah hidupnya dengan seseorang yang baru dikenalnya dengan cepat, selalu ingin mendapatkan simpati dari khalayak lain yang ada di era digital, saat tidak mendapatkan respon atau reaksi yang diinginkan maka akan timbul rasa cemas hingga kecewa, seseorang lebih memilih bercerita di media sosial yang terbuka untuk publik daripada bercerita kepada teman ataupun kerabat dekat, dan emosi mudah dikendalikan dengan semua orang yang ada di dunia virtual.

Dalam perspektif psikologi, perilaku berbagi di media sosial dapat dianalisis dari beberapa sudut pandang, misalnya neuropsikologi dan psikologi sosial. Sebuah studi neuropsikologi dilakukan di Harvard untuk mengetahui efek bercerita tentang diri sendiri dan bercerita tentang orang lain terhadap sistem mesolimbik. Bagian dari otak yang berfungsi memberikan efek

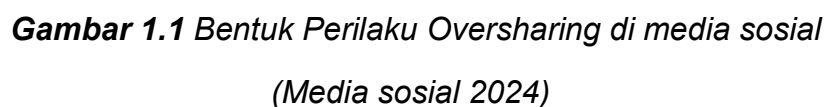


menyenangkan, yang membuat seseorang lebih bahagia (Akhtar, 2020).

Penggugahan data pribadi di media sosial akan bersentuhan dengan konsep privasi. Privasi meliputi hak untuk mengontrol informasi pribadi seseorang dan kemampuan untuk menentukan dalam hal apa saja dan bagaimana informasi tersebut harus diperoleh dan digunakan. Data pribadi adalah data perseorangan tertentu yang disimpan, dirawat, dan dijaga kebenaran serta dilindungi kerahasiaannya. Pemilik data pribadi adalah individu yang padanya melekat Data Perseorangan Tertentu. Menurut Jerry Kang, data pribadi mendeskripsikan suatu informasi yang erat kaitannya dengan seseorang yang dapat membedakan karakteristik masing-masing pribadi. Data dapat dikatakan data pribadi jika pada data tersebut dapat digunakan untuk mengenali atau mengidentifikasi seseorang (Bunga et al., 2022).

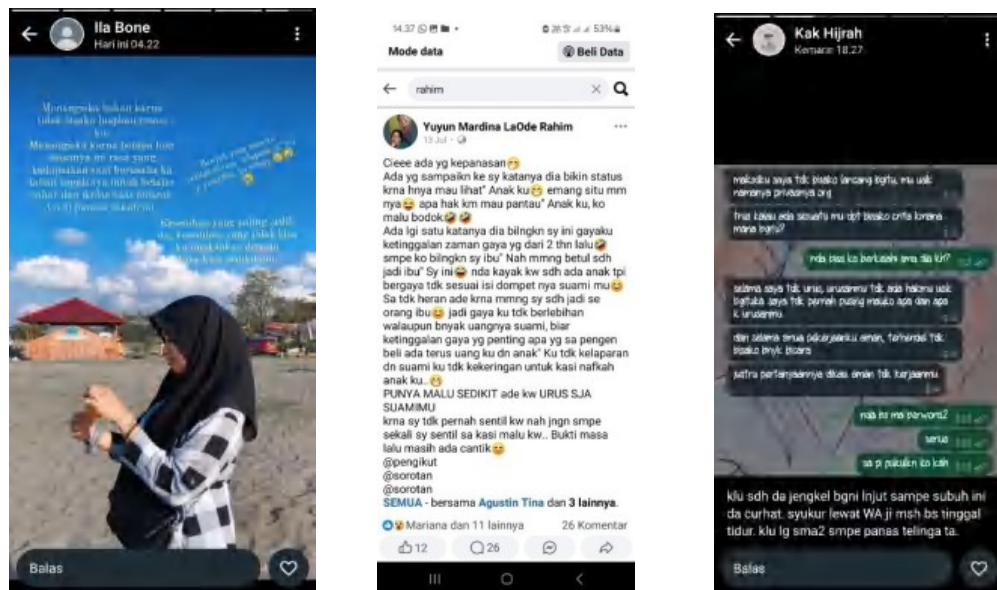
Berikut beberapa bentuk perilaku *oversharing* di media sosial yang peneliti dapatkan :





Gambar diatas merupakan bentuk *oversharing* dari beberapa pengguna media sosial yang sedang mengunggah informasi mengenai pertengkaran yang sedang dialaminya yang di sebabkan oleh percintaan. Perilaku ini bagian dari mengumbar aib pribadinya dimana pengunggah sedang berada dalam masalah yang dimana masalah tersebut tidak perlu diketahui oleh publik. Selain itu ada juga pengguna yang merasa bosan sehingga memposting foto dengan *caption* yang sesuai dengan apa yang sedang pengguna rasakan. Media sosial kerap menjadi tempat curhat ketika merasa bosan, kesepian dan jenuh. Selain itu ada juga pengguna yang memamerkan foto mesra bersama pasangannya. Di media sosial stagram terdapat fitur sorotan yang disediakan untuk para

penggunakan, sehingga banyak pengguna yang memanfaatkan fitur tersebut untuk mendokumentasi foto dan video bersama pasangan. Tanpa di sadari bahwa perilaku ini dapat membahayakan diri sendiri. Tindakan tersebut memicu atensi dari publik sehingga dapat menyebabkan *bullying* bagi para pengunjung.



Gambar 1.2 Bentuk perilaku oversharing di media sosial
(Media Sosial 2024).

Gambar diatas merupakan bentuk perilaku *oversharing* di mana seseorang membagikan gambar. Seseorang bernama Ila, menuliskan curahan hati melalui status *WhatsApp*, membahas perasaan sedih dan perjuangannya untuk tetap sabar dan ikhlas. Status ini menunjukkan perilaku *oversharing* yaitu kecenderungan

membagikan perasaan atau permasalahan pribadi di ruang publik media sosial, yang sebenarnya lebih cocok untuk disampaikan



secara pribadi. Sementara digambar kedua seorang pengguna media sosial bernama Yuyun menuliskan secara terbuka masalah pribadinya terkait tanggapan dari orang lain yang mengomentari gaya hidup, dan penampilannya. Gambar ketiga seorang bernama Hijrah, menulis status di *WhatsApp* mengenai percakapan pribadi dan perasaan jengkelnya terhadap seseorang. Unggahan seperti ini mencerminkan tindakan membagikan masalah pribadi yang emosional di media sosial, tempat di mana orang lain bisa membacanya, termasuk yang mungkin tidak terlibat langsung dalam permasalahan tersebut (Aisy et al., 2023).

Oversharing dalam konteks ini terlihat ketika para pengguna membahas detail-detail yang bersifat personal, termasuk tentang kehidupannya sehari-hari dan masalah yang sedang dialaminya. Perilaku ini cara individu untuk mencari dukungan emosional atau meluapkan perasaan yang sulit disampaikan langsung kepada orang lain, yang mungkin tidak perlu diketahui oleh publik. Fenomena ini sering kali terjadi karena pengguna media sosial ingin mendapatkan validasi, dukungan, atau hanya sekadar mengekspresikan diri, tanpa disadari perilaku tersebut dapat berdampak negatif pada privasi dan persepsi publik terhadap mereka.

Ada berbagai ancaman perilaku *oversharing* saat berbagi aktivitas online, seperti *cyberstalking*, pencurian identitas, ancaman pedofilia, manipulasi identitas dan *cyberbullying*. Ancaman umum



muncul dari mengungkapkan terlalu banyak informasi secara online, terutama jika menyangkut cerita dan foto pribadi. Ketika kita melakukan ini, kita menempatkan diri kita dalam risiko, karena kita memahami kemungkinan konsekuensi dari lingkungan online yang dapat melukai emosi kita. Orang-orang memposting sesuatu di akun media sosial mereka dengan harapan menerima umpan balik positif, tetapi ini tidak selalu terjadi. Terkadang postingan orang mungkin menerima reaksi karena mungkin secara tidak sengaja menyinggung seseorang.

Pengungkahan di dunia maya memberikan kesenangan tersendiri bagi warganet. Hal tersebut merupakan hak pribadi warganet sepenuhnya untuk mengubah kehidupan privatnya menjadi layak untuk dikonsumsi publik. Meskipun demikian, diperlukan pemahaman mengenai ancaman bahaya dari *oversharing* di media sosial. Dalam hal ini, diperlukan literasi digital bagi warganet. Literasi menjadi suatu hal yang sangat penting sebab dari literasi seseorang terasah kemampuan dan wawasan secara keilmuannya dan itu sesuai dengan esensi pendidikan itu sendiri. Esensi pendidikan adalah menjadikan seorang pelajar sejati dan cinta kepada pengetahuan. Literasi menjadi indikator dalam konsumsi informasi dan pengetahuan di era modern. Tak bisa pungkiri bahwa zaman modern ini standar keberhasilan ditentukan



dan dipengaruhi oleh kemampuan literasi. (Dewayani & Retnaningdyah, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh (Bunga et al., 2022) menyatakan bahwa *oversharing* di media sosial tidak lepas dari kebutuhan psikologis manusia untuk diperhatikan, disayangi dan memperoleh dukungan sosial. Meskipun demikian, privasi harus dilindungi untuk menghindarkan pengguna internet dari berbagai kerentanan sebagai korban kejahatan. Berbagai kebocoran data pribadi, *cyberbullying* hingga kerentanan sebagai korban kejahatan justru terjadi karena perilaku *oversharing* dari warganet.

Terdapat beberapa kasus yang telah terjadi akibat perilaku *oversharing*. Seorang selebgram wanita bernama So Mei-yan dan bayi laki-lakinya disekap oleh tiga perampok yang memegang pisau, saat merampok rumahnya di sebuah apartemen Hong Kong, China. Selebgram tersebut diketahui sering memamerkan kekayaan lewat foto-fotonya media sosial, seperti memakai pakaian mahal, aksesoris mewah, dan uang tunai. Menurut keterangan polisi, perampok mengambil 10 tas tangan, 7 jam tangan, laptop, dan dua ponsel. Total kerugian senilai 400.000 dollar AS atau sekitar Rp 5,6 miliar (Iswara, 2020). Hal serupa juga terjadi di Indonesia. Seorang pengusaha dirampok oleh karyawan korban sendiri. Korban baru mengetahui kalau yang merampok adalah karyawannya sendiri saat pelaku sudah polisi sudah menangkap pelaku. Para pelaku, meminta



uang serta mengancam korban dengan pisau. Apabila berteriak, pelaku mengancam akan menyembelih korban. Pelaku dengan leluasa mengambil uang sebesar Rp31 juta yang ada di lemari baju di dalam kamar dan kabur melalui pintu depan. Dalam penyelidikan kemudian terungkap, keenam pelaku melancarkan aksinya setelah mengetahui melalui media sosial, bahwa korban baru saja mendapat uang dalam jumlah yang cukup banyak. Para pelaku melihat dari postingan di akun Facebook milik korban sendiri dan kemudian timbul niat dari para tersangka untuk merampok korban (Permana, 2019).

Conton nyata lainnya ialah kasus Florence Sihombing yang ditahan polisi karena diadukan oleh Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) atas tulisannya di media sosial yang menghina rakyat Jogja. Tindakan Florence ini sudah melanggar pasal 27 ayat 3 juncto pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) (Kusuma, 2015). Selain itu terdapat kasus siswi SMA dilaporkan ke polisi karena melakukan penganiayaan dan pengeroyokan terhadap sesorang siswa di Wakatobi. Pelaporan tersebut berawal dari tersebarnya video di sosial media yang menampilkan seorang siswa dipukul dan di injak oleh sekelompok siswi SMA. Dari kejadian tersebut para pelaku mendapat sanksi dari sekolah dan berhadapan dengan proses hukum (Aksar, 2021b). Hal serupa juga terjadi di Kota endari, seorang siswi di keroyok dan di pukuli oleh kakak kelasnya,



yang berjumlah 6 orang, pengeroyokan itu dikarenakan korban membuat konten TikTok “Senggol Dong”. Konten tersebut membuat emosi 6 seniornya hingga mengeroyok korban karena merasa konten tersebut seperti menantang kakak kelasnya, sebelumnya korban dan kakak sudah terjadi perselisihan. Aksi pengeroyokan tersebut direkam dan tersebar luas di media sosial, atas kejadian tersebut para pelaku di proses secara hukum. (Aksar, 2021a)

Selain itu trend di media sosial, banyak remaja yang mengikuti trend “S-Line” trend ini berasal dari drama korea yang artinya simbol tak kasatmata yang menghubungkan seseorang dengan pasangan seksualnya. Banyak remaja yang mengikuti trend tersebut sehingga mendapat komentar negatif atau mendapat cyberbullying. Akun Tiktok atas nama @akuvianilla mendapat bullying dari warganet karena konten S-Line yang di unggahnya di media sosial (Pst0re, 2025). Selain itu terdapat juga pengguna media sosial yang mengunggah konten saat sedang dimarahi ojek online karena menunggu lama, bukan mendapat simpati melainkan mendapat bullying dengan jumlah komentar sebanyak 15 ribu (Dewi_Krisnawati17, 2025).

Contoh kasus lainnya yang berkaitan dengan keamanan digital yaitu Seorang remaja di Jakarta menjadi korban pinjol ilegal setelah mengunggah foto KTP dan KK sebagai bukti registrasi *event giveaway online* (Kominfo, 2022). Kasus lainnya seorang warga



Jakarta membagikan foto liburan ke Bali di Instagram lengkap dengan lokasi akibat dari unggahan tersebut rumahnya dibobol maling saat ditinggal kosong. Pelaku mengaku memantau unggahan korban terlebih dahulu untuk memastikan rumah kosong (Pusiknas Bareskrim Polri., 2022). Terdapat juga kasus pelecahan yang di alami oleh seorang remaja karena membagikan alamat sekolah melalui instagram story (Tribun Jabar, 2021)

Penelitian yang dilakukan oleh (Akhtar, 2020) menyimpulkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara yang paling banyak melakukan perilaku berbagi semua hal di media sosial. Sebanyak 15% dari masyarakat Indonesia melakukan perilaku berbagi semua hal, 35% membagikan hal-hal penting, 45% hanya beberapa hal, dan hanya 5% saja yang tidak berbagi sama sekali di media sosial.

Dalam penggunaan media sosial Wakatobi menjadi salah satu wilayah yang memanfaatkan media sosial sebagai alat untuk mempromosikan budaya dan pariwisata. Wakatobi merupakan wilayah kepulauan yang terletak di Provinsi Sulawesi Tenggara, Wakatobi merupakan singkatan dari lima pulau yakni Wangi-Wangi, Kaledupa, Tomia dan Binongko. Selain memanfaatkan media sosial sebagai alat mempromosikan keindahan alam bawah laut sana, para pengguna media sosial yang merupakan penduduk asli



Wakatobi juga kerap aktif membagikan aktivitas kesehariannya dilaman media sosial.

Peneliti juga sering mendapati banyaknya perilaku *oversharing* yang dilakukan oleh masyarakat Wakatobi, dari kalangan remaja hingga orang tua. Dibebaskannya menggunakan teknologi membuat para remaja kerap membagikan hal-hal yang bersifat privasi. Menurut peneliti hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai literasi digital. Terdapat beberapa kasus yang telah terjadi dikarenakan unggahan-unggahan yang sering dibagikan di media sosial. Hal ini yang membuat peneliti ingin melakukan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara.

Urgensi dari penelitian ini karena peneliti melihat banyaknya kasus pembullying hingga memakan korban jiwa yang disebabkan oleh perilaku *oversharing*. Penelitian ini juga berfokus secara khusus pada kelompok remaja di Kabupaten Wakatobi, sehingga memberikan perspektif yang lebih lokal dan terarah dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang cenderung memiliki cakupan yang lebih luas dan umum. Penelitian ini dapat memberikan data yang kontekstual dan relevan agar pemerintah dapat merancang program literasi digital yang sesuai bagi kelompok remaja.



B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat literasi digital remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara ?
2. Bagaimana perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Tenggara ?
3. Bagaimana pengaruh literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis tingkat literasi digital remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara
2. Untuk menganalisis perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara
3. Untuk menganalisis pengaruh literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademik
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh literasi digital dan perilaku *oversharing*.



- b. Selain itu penelitian ini juga di harapkan dapat menambah referensi literatur ilmiah yang berkaitan dengan pengaruh literasi digital dan perilaku *oversharing*.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi edukasi bagi masyarakat khususnya remaja dan pengguna media sosial yang berada di Wakatobi terkait dengan pengetahuan mengenai literasi digital dan manfaat dan bahaya perilaku *oversharing*.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Konsep

1. Literasi Media

Literasi media atau media *literacy* terdiri dari dua kata, yakni literasi dan media. Secara sederhana literasi dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis atau dengan kata lain melek media aksara, sedangkan media dapat diartikan sebagai suatu perantara baik dalam wujud, benda, manusia, peristiwa, maka literasi media dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencari, mempelajari dan memanfaatkan berbagai sumber media dalam berbagai bentuk. Literasi media dinyatakan sebagai kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai bentuknya, menurut *National Leadership Conference on Media Education*. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan kepada pengguna media, sehingga mereka mampu memilah dan menilai isi media secara kritis (Ibnu, 2023).

Literasi media di definisikan (DeVito, 2011) sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengakses dan memproduksi pesan komunikasi massa. Literasi media merupakan untuk pemberdayaan (*empowerment*) agar konsumen bisa menggunakan media lebih cerdas, sehat dan aman. Media literasi



adalah kemampuan untuk menganalisis pesan yang menerpanya, baik yang bersifat informatif maupun yang menghibur. James Potter dalam bukunya yang berjudul "*Media Literacy*" mengatakan media literacy adalah sebuah perspektif yang digunakan secara aktif ketika individu. (Kurniawati & Baroroh, 2016). Baran mengidentifikasi delapan elemen dasar literasi media yaitu: (1) Kecakapan berpikir kritis terhadap isi media (2) Pemahaman tentang proses komunikasi massa. (3) Kesadaran tentang dampak media. (4) menganalisis Strategi-strategi konten media. untuk (5) Pemahaman tentang isi media sebagai sebuah teks yang memberikan pandangan ke dalam budaya dan kehidupan kita. (6) Kemampuan menikmati, memahami, dan memberi apresiasi terhadap isi media. (7) Pengembangan kecakapan-kecakapan produksi yang efektif dan bertanggung jawab. (8) Pemahaman tentang kewajiban etis dan moral dari para praktisi media. Literasi media memiliki hubungan yang selaras dengan literasi digital.(Turnomo Rahardjo,Mario Antonius Birowo, 2012).

2. Literasi Digital

Menurut Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. (Bawden, 2001) menawarkan pemahaman baru



mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang pada tahun 1980-an, ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak saja di lingkungan bisnis, tetapi juga di masyarakat. Namun, literasi informasi baru menyebar luas pada tahun 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring (Nasrullah et al., 2017).

Mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi. Kompetensi literasi digital lebih luas dipaparkan dari hasil penelitian (Bhatt, 2012) menyatakan, keterampilan teknologi komunikasi dan informasi menjadi inti kompetensi dalam literasi digital. Seseorang harus memiliki kemampuan dalam penguasaan perangkat teknologi digital, dengan harapan individu tersebut sudah memiliki keterampilan literasi digital. Perangkat teknologi digital yang dikuasai tidak hanya internet saja, tetapi berbagai tipe teknologi digital yaitu penguasaan literasi komunikasi dengan efektif. Salah satu karakteristik kemampuan literasi digital seperti teknologi media sosial dengan berbagai komunitas online yang melingkupinya, kemudian penguasaan perangkat teknologi mobile itu sendiri. Penguasaan teknologi digital seperti itu dianggap sebagai tahapan jelas untuk kemampuan literasi digital.



Keterampilan literasi digital di luar penguasaan perangkat teknologi digital, dikemukakan hasil penelitian Martin & Gradziecki (2006) melalui hasil penelitian mereka, keterampilan literasi digital ditekankan pada sikap dan kesadaran seseorang dalam menggunakan perangkat ICT untuk berkomunikasi, kemampuan berekspresi dalam kegiatan sosial, dengan maksud untuk mencapai tujuan pada berbagai situasi kehidupan individu yang bersangkutan. Kemampuan literasi digital menjadikan seseorang mampu mentransformasikan kegiatan melalui penggunaan perangkat teknologi digital (Martin & Grudziecki, 2006)

Setiap orang harus memiliki kesadaran sebagai orang-orang yang melek digital, dalam konteks kehidupan, pekerjaan maupun belajar. Kompetensi literasi digital ditinjau pada aspek berpikir kritis, dikemukakan (Meyers et al., 2013) aspek berpikir kritis dalam literasi digital sangat penting, karena beragamnya informasi di internet, dan kemudahan konten informasi diciptakan pengguna internet. Keterampilan literasi digital sebagai pengembangan berpikir, artinya kesadaran berpikir terhadap tugas-tugas yang dibebankan kepada seseorang. Cara berpikir kritis seharusnya menjadi bagian penting dalam mengembangkan tahapan literasi informasi pada level mengevaluasi informasi secara kritis (Goodfellow, 2011). Seperti yang dinyatakan oleh (Martin, 2006) bahwa aspek berpikir kritis menjadi hal penting dalam mengembangkan kompetensi literasi digital, bahwa berpikir kritis dan evaluasi kritis terhadap apa yang ditemukan dalam internet, serta mampu

'kan dalam kehidupan.



Sementara itu, (Belshaw, 2012) dalam tesisnya *What is 'Digital Literacy'?* mengatakan bahwa ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, sebagai berikut:

1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital;
2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten;
3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual ;
4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital;
5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab;
6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru;
7. Kritis dalam menyikapi konten; dan
8. Bertanggung jawab secara sosial.

Aspek kultural, menurut Belshaw, menjadi elemen terpenting karena memahami konteks pengguna akan membantu aspek kognitif dalam menilai konten. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Literasi digital seperti payung bagi beberapa literasi yang terkait teknologi, yaitu literasi informasi, literasi komputer, dan literasi media. Secara



a literasi digital dimaknai sebagai kesadaran, kemampuan, dan dalam menggunakan teknologi informasi (Pudianto, 2023). Menurut konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi

kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK (ICT Literacy) yang merujuk pada kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik yang berbasis digital (Veronika et al., 2022). Literasi TIK dijelaskan dengan dua sudut pandang. Pertama, literasi teknologi (*technological literacy*) sebelumnya dikenal dengan sebutan *computer literacy* merujuk pada pemahaman tentang teknologi digital termasuk di dalamnya pengguna dan kemampuan teknis. Kedua, menggunakan literasi informasi (*Information Literacy*). Literasi ini memfokuskan pada satu aspek pengetahuan, seperti kemampuan untuk memetakan, mengidentifikasi, mengolah, dan menggunakan informasi digital secara optimal.

Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital mencakup dua aspek, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang dapat diabaikan.



Kominfo membuat sebuah model literasi digital untuk mengukur tingkat kecakapan menggunakan media digital. Ada 4 area kompetensi yang harus dimiliki yaitu (Kominfo 2021):

1. *Digital Culture*

Digital culture atau budaya digital merupakan hasil dari kreasi dan juga karya manusia yang berbasis pada teknologi internet. Biasanya, budaya digital ini akan dapat tercermin melalui bagaimana cara kita berinteraksi, berperilaku, berpikir, dan juga berkomunikasi di dunia digital. Salah satu contoh pelaksanaan budaya digital adalah tentang aktivitas penggunaan media sosial hingga belanja online yang saat ini sangat marak dan digandrungi. Bahkan dengan adanya kemajuan teknologi tersebut, penggunaan komunikasi secara surat-menyurat dan membeli barang secara offline tidak lagi diminati karena kemudahan adanya budaya digital.

2. *Digital Ethics*

Digital ethics atau etika digital merupakan kemampuan seorang individu dalam menyadari, menyesuaikan diri, dan juga menerapkan etika digital atau netiquet saat berselancar di dunia digital. Contoh lain lagi dari etika digital adalah tidak menyebarkan berita yang bohong sehingga tidak melakukan perundungan di dunia maya. Ini sangat penting diperhatikan mengingat semakin berkembangnya dunia digital, manusia bisa dengan mudah berbuat apapun. Sehingga jika tidak menerapkan pilar etika digital yang satu ini, maka banyak hal yang akan dirugikan, baik diri sendiri, orang lain, maupun masyarakat secara umum. Etika digital ini harus dipegang teguh



dalam proses berlangsungnya transformasi digital agar manfaat dan berkembangnya literasi digital tidak disalah artikan dan dapat bermanfaat dalam hal yang luas lagi.

3. *Digital Skill*

Digital skill atau keterampilan digital merupakan kemampuan seseorang dalam memanfaatkan media digital. kemampuan untuk secara efektif, melakukan evaluasi, dan juga membuat informasi dengan menggunakan berbagai teknologi digital. Terdapat salah satu keterampilan digital yakni penggunaan media sosial dan juga platform belanja. Untuk dapat menggunakannya, diperlukan kemampuan yang harus dipelajari dan juga diasah. Perkembangan teknologi digital ini memang akan terus terjadi dan mau tak mau, masyarakat harus menyesuaikan diri dengan belajar mengasah kemampuan dan juga keterampilan digital. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar masyarakat bisa mengikuti perkembangan zaman yang serba digital seperti saat ini, sehingga masyarakat juga tak ketinggalan dalam hal perkembangan digital yang berlangsung.

4. *Digital Safety*

Digital Safety atau keamanan digital. Keamanan digital merupakan upaya atau aktivitas yang bertujuan mengamankan kegiatan digital. Kerap kita temui, penggunaan teknologi digital ini dilengkapi dengan penggunaan password atau OTP yang diperlukan verifikasi untuk mengaksesnya. Hal ini dilakukan bukan semata untuk mempersulit pekerjaan manusia, akan tetapi penggunaan tersebut atau istilahnya *cyber security* adalah upaya untuk menjaga keamanan penggunaan



teknologi digital yang digunakan oleh masyarakat untuk menjaga data dan sebagainya yang ada di dalamnya. (Kominfo, 2021)

Prinsip pengembangan literasi digital menurut Mayes dan Fowler bersifat berjenjang. Terdapat tiga tingkatan pada literasi digital. Pertama, kompetensi digital yang meliputi keterampilan, konsep, pendekatan, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital yang merujuk pada pengaplikasian kompetensi digital yang berhubungan dengan konteks tertentu. Ketiga, transformasi digital yang membutuhkan kreativitas dan inovasi pada dunia digital. (Nasrullah et al., 2017)

3. *Oversharing*

Istilah *oversharing* adalah sebutan yang diberikan terkait TMI (*too much information*) atau dalam bahasa Indonesia berarti mengungkapkan sesuatu informasi terlalu banyak atau secara berlebihan. Pengungkapan informasi ini dapat dipaparkan secara sukarela ataupun tidak. Lebih lanjut *Oversharing* juga dipahami sebagai pengungkapan informasi secara berlebihan atau tidak sesuai dengan konteks tertentu, pengungkapan tersebut dapat melalui media sosial (Rusli et al., 2022). Media sosial menjadi salah satu teknologi yang menyenangkan karena mampu berinteraksi dengan orang lain tanpa harus terhalang jarak dan waktu baik untuk saling mengirim pesan, foto, video, dan status harian.

Horney & Robert menyebutkan bahwa setiap individu mempunyai kebutuhan untuk mengatasi kecemasan dasar yang dinikmatinya. Horney



kebutuhan insan menjadi sepuluh kebutuhan, dua diantaranya kebutuhan untuk menerima pengakuan sosial pada bentuk harga diri

dan kebutuhan untuk dikagumi secara personal. Kebutuhan untuk

mendapatkan pengakuan sosial menghasilkan individu mencoba untuk selalu terlihat menjadi yang pertama, terlihat penting, serta menarik perhatian berasal orang-orang eksklusif pada dirinya atau pencapaiannya (dalam Vidiyanti et al., 2023).

Dosen Psikologi Universitas Airlangga (Unair) Tiara Diah Sosialita MPsi Psikolog menjelaskan, *oversharing* adalah kondisi ketika seseorang tidak bisa membatasi diri sendiri dalam membagikan informasi pribadinya kepada publik. Informasi pribadi tersebut dapat berupa pencapaian, kekayaan, kesedihan, bahkan aib. Menurut Tiara, orang memiliki beragam alasan untuk *oversharing*. Alasan tersebut misalnya memiliki trauma seperti diabaikan orang tua, perundungan, hingga tidak pernah diapresiasi. Selain itu gangguan kecemasan dan kesepian juga bisa menimbulkan *oversharing*. Pakar dalam bidang Kesehatan Mental Remaja itu memaparkan, ada dua jenis *oversharing* yakni *oversharing* informasi pribadi. Misalnya foto, dokumen, hingga lokasi terkini. Sedangkan yang kedua yaitu *oversharing* emosi yaitu mengumbar aib sendiri (Rosa, 2022).

Oversharing diartikan lebih banyak perasaan, pendapat serta seksualitas batin mereka lebih baik yang mereka lakukan secara langsung, atau bahkan melalui telepon, pesan teks, *facebooking*, *tweeting*, *camming*, *blogging*, kencan *online* dan *fornografi*. Internet artinya wahana berbagi hiperbola ini yang mengburkan batas antara kehidupan publik serta langsung. *Oversharing* melibatkan atau menunjuk ke isu drama, berputar serta



Oversharing, berdasarkan definisi ialah “betul-betul *poly* berita” iskan atau penyebaran info yang sangat pribadi, seperti status seseorang (Mawarningsih et al., 2022)

Oversharing dibahas dalam penelitian yang dilakukan (Bunga et al., 2022), bahwa menurut Illinoisworknet.com “*Oversharing* adalah ketika seseorang mengungkapkan terlalu banyak informasi pribadi kepada orang asing atau masyarakat umum. Itu bisa terjadi secara *online* dan *offline*.” *Oversharing* terjadi ketika seseorang mengungkapkan informasi pribadi dalam jumlah berlebihan kepada masyarakat umum atau orang asing.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Aisy et al., 2023). Terdapat beberapa kategori perilaku *oversharing* yaitu :

1. Memposting atau mengunggah informasi pribadi tentang hubungan, perseteruan, konflik dengan teman, atau drama pribadi, serta mengunggah data diri, seperti nomor telepon.
2. Menggunakan media sosial sebagai mekanisme koping atau pelampiasan emosi; memposting foto atau video situasi memalukan yang melibatkan diri sendiri atau orang lain, atau memposting informasi duniawi seperti mengutarakan masalah yang bersifat pribadi, perilaku ini biasa disebut mengumbar aib.
3. Memperbaharui status secara *real-time*, memperbarui status terkait aktivitas yang dilakukan hingga lokasi atau *check-in* ke mana pun mereka berada secara real time. Dimana secara tidak langsung hal tersebut justru membahayakan pengunggahnya (Aisy et al., 2023).

Berbagi foto secara berlebihan di media sosial dapat memberikan informasi kepada penjahat. Ketika pengguna memposting foto di media mereka mungkin tidak mempertimbangkan potensi bahaya dari berbagi pribadi secara berlebihan. Foto yang dibagikan dapat menimbulkan



banyak masalah, terutama jika penjahat dunia maya dapat menghubungkan informasi yang digambarkan dalam foto dengan jawaban atas pertanyaan keamanan informasi pribadi atau dengan memberikan lokasi yang tepat di mana orang dapat tinggal, bekerja, dan bermain. Penandaan foto adalah fitur di banyak situs jejaring sosial yang memungkinkan orang menautkan foto ke profil satu sama lain. Sebagai akibat dari fitur penandaan, orang kehilangan kendali atas gambar mereka. Pengguna fitur ini memiliki sedikit kendali atas pengelolaan berbagi foto, dan terpaksa menerima masalah karena keinginan mereka untuk berpartisipasi (Nur Cahya et al., 2023).

Sikap berbagi dilakukan untuk menjaga keberadaannya dimata seseorang. Sikap yang muncul bersamaan dengan ini merupakan penyampaian timbal balik positif terhadap unggahan tersebut serta meninggalkan komentar diunggah tersebut yang bisa dianggap "*liking*" menggunakan *liking* serta komentar antar individu, seolah-olah berinteraksi satu sama lain. Menggunakan *liking* serta komentar seseorang mengesankan bahwa "hadir dalam hidup seseorang" menyampaikan "*like*" dan komentar juga menandakan rasa ikut merasakan seseorang terhadap orang lain (Mawarningsih et al., 2022).

Oversharing merupakan salah satu aktivitas di media sosial yang perlu diperhatikan, karena dapat membawa dampak kurang baik bagi pengguna. *Oversharing* adalah keadaan saat seorang individu pengguna media sosial terlalu sering membagi konten melalui akunnya sehingga mencapai level tertentu. *Oversharing* sering dikaitkan dengan kecanduan media sosial. Dampaknya, pengguna menghabiskan terlalu banyak waktu untuk media sosial dan mengunggah konten secara berlebihan. Di sisi lain,



konten yang terdapat di akun media sosial seringkali membentuk citra diri pemiliknya. Anak-anak menjadi golongan pengguna media sosial yang sering melakukan *oversharing*. Menurut Linda Papadopoulos, seorang psikolog dan *Internet Matters Ambassadors*. Ini karena pengalaman anak-anak masih sedikit dan kebanyakan tidak memahami dampak negatif media sosial (Endah Murniasih, 2020).

Keliru satu kemampuan pengelolaan privasi komunikasi yaitu dimensi aturan berita eksklusif mempunyai indikator yang menentukan pilihan penggunaan siapa dan bagaimana akan membuat isu yang sifatnya eksklusif atau rahasia, mengatur batasan isu langsung yang akan diceritakan pada orang lain, mempertahankan berita langsung menggunakan menghindari *oversharing* (penyebaran berlebihan) agar tidak terjadi konflik menggunakan teman serta informasi pribadi tidak beredar ke orang lain (Yusuf et al., 2022).

Perilaku *oversharing* biasanya dilakukan karena merasa kesepian, ingin mendapatkan suatu pengakuan dan simpati serta perhatian dari lingkungan sekitar, serta presentasi diri terutama di media sosial. Orang-orang yang memiliki kepribadian ingin mendapatkan pengakuan biasanya lebih banyak melakukan perilaku *oversharing*. *Oversharing* juga menjadi salah satu tanda kecanduan media sosial (Meilinda et al., 2020).

Seseorang melakukan *Oversharing* di sosial media yaitu, mempunyai kebutuhan tinggi perlu diperhatikan, dicintai istilah lainnya *need*



“on. Jika seseorang merasa kebutuhannya belum tercukupi, maka lakukan berbagai macam cara termasuk mengorbankan batasan

dirisendiri salah satunya adalah dengan melakukan *Oversharing*, dimana mempunyai tendensi untuk menggugah sesuatu tentang dirinya sendiri.

Terdapat beberapa motif seseorang melakukan kegiatan berbagi di media sosial (Akhtar, 2020) :

1. Presentasi diri, presentasi diri merupakan motivasi yang didorong oleh keinginan untuk terkesan baik dimata responden atau kesan terhadap diri yang ideal (Herring & Kapidzic, 2015). Dalam melakukan presentasi diri disosial media, presentasi visual merupakan faktor yang paling berperan penting, Itulah mengapa seseorang sangat suka mengunggah foto di media sosial mereka dengan kualitas yang paling bagus (Ellison et al., 2006). Tidak heran bahwa konten yang sering di media sosial adalah gambar, sehingga tidak heran saat ini media sosial dikhususkan untuk mengunggah gambar cukup populer dikalangan masyarakat, terutama untuk *branding* sebuah produk. Presentasi diri tidak hanya menyakut visual saja, namun lebih ke bagaimana membangun citra diri, sehingga orang lain akan mempresepsi diri kita seperti yang kita inginkan.
2. Relasi sosial, sebuah penelitian dilakukan oleh (Deters & Mehl, 2013) untuk melihat apakah mengunggah sesuatu di media sosial dapat meningkatkan kesepian atau menurunkan kesepian. Dari penelitiannya, ditemukan bahwa peningkatan unggahan status atau perilaku berbagi sesuatu di facebook akan menurunkan kesepian. Hal ini dikarenakan partisipan merasa lebih terkoneksi dengan teman-teman dalam kehidupan sehari-hari. Temuan unik dalam penelitian ini adalah bahwa bangunan unggahan status dan rasa kesepian ini independen terhadap



ada atau tidaknya respon dari publik. Artinya meskipun status yang dibagikan tidak mendapat respon dari orang lain, responden akan tetap merasa puas. Namun demikian, antar respon itu sendiri dibandingkan dan hasilnya memberikan komentar lebih memuaskan dibandingkan dengan memberikan “like”.

3. Hiburan dan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Alhabash & Ma, 2017) menunjukkan bahwa instagram adalah media sosial yang paling banyak di akses oleh mahasiswa, kegiatan yang dilakukan berubah membagikan artikel dan tautan yang di rasa unik menarik dan bermanfaat. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Juwita et al., 2015) yang menemukan bahwa kecenderungan orang bermain sosial karena merasa bosan ketika tidak membuka sosial media. Hal ini karena mereka merasatidak mendapatkan informasi yang terkini,sehingga akan sulit menyesuaikan obrolandengan teman di sekolah. Selain itu penelitian ini jug mengungkapkan bahwa masing-masing akun media sosial memiliki perananyang berbeda-beda. Misal, facebook lebih untuk melihat situasi yang terjadi di luar yang sifatnya objektif, sedangkan Path dan Instagram lebih digunakan untuk menambah pemahaman tentang apa yang sedang teman mereka alami. Menurut (Plis et al., 2023) terdapat beberapa faktor mempengaruhi perilaku *oversharing* diantaranya yaitu :

1. Keinginan untuk mendapatkan perhatian, berbagi informasi pribadi ngberlebihan sebagai cara untuk mendapatkan perhatian dari ngikut. Harapan bahwa dengan membagikan detail yang lebih pribadi mendapatkan lebih banyak perhatian, *like*, atau komentar.



2. Ekspektasi sosial dan tekanan dari lingkungan sekitar mempengaruhi perilaku *oversharing* di Instagram. Pengguna terdorong untuk membagikan informasi.
3. Kurangnya kesadaran akan privasi, beberapa pengguna tidak sepenuhnya menyadari risiko dari membagikan informasi pribadi secara terbuka di Instagram. Tidak memahami bahwa informasi yang dibagikan dapat dengan mudah diakses oleh orang lain, termasuk orang asing, dan dapat digunakan dengan cara yang tidak diinginkan
4. Budaya *oversharing* digital saat ini, terutama di media sosial, sering kali mendorong orang untuk berbagi informasi secara terbuka.
5. Ketidaktahuan tentang batasan privasi, beberapa pengguna tidak sepenuhnya memahami batasan-batasan privasi dan etika yang berlaku di media sosial.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh (Mawarniningsih et al., 2022)

Dampak dari perilaku *oversharing*, mereka akan kehilangan diri mereka yang sebenarnya sebab representasi online yang mereka tampilkan tidak selaras dari cara mereka berperilaku di dunia nyata. Perilaku ini dapat menimbulkan terbentuknya gambaran atau citra diri yang negatif sebab remaja tidak menerima dirinya yang sebenarnya. Ancaman dampak *overshare* mengarah pada berbagai pelanggaran seperti *cyberbullying*, ancaman pedofilia, pencurian identitas, manipulasi identitas, *deepfake*, serta *cyberstalking*.

Oversharing di media sosial dapat memicu pencurian data pribadi yang dapat



gunakan untuk mengakses akun bank, predator anak, hingga akses dokumen-dokumen rahasia. Kebocoran data pribadi yang tidak bisa berdampak pada dampak negatif seperti penyalahgunaan

akun, email yang tidak diminta ataupun panggilan telepon, ataupun terlebih lagi kerugian *financial* (Okditazeini 2018). Ancaman lain yang mungkin terjadi dari perilaku oversharing ini ialah terbukanya kesempatan tindak kriminal. Perilaku *oversharing* dapat menyebabkan pencurian data pribadi yang dapat disalahgunakan untuk mengakses akun bank, predator anak, hingga mengakses dokumen-dokumen rahasia.

Dalam Penelitian ini, peneliti akan membahas tentang bagaimana pengaruh literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja di kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara. Peneliti melihat banyaknya perilaku *oversharing* yang dilakukan oleh remaja di Wakatobi. Peneliti ingin mengetahui apakah literasi digital dapat mempengaruhi perilaku *oversharing* terhadap remaja di Kabupaten Wakatobi dengan menggunakan metode pendekatan kuantitatif.

B. Kajian Teori

1. Teori *Communication Management Privacy (CMP)*

Teori Manajemen Privasi Komunikasi (CPM) dikembangkan oleh Sandra Petronio pada awal tahun 1990-an. Teori ini menjelaskan bagaimana individu membuat keputusan untuk mengungkapkan atau menyembunyikan informasi pribadi, terutama dalam konteks hubungan interpersonal dan media sosial. CPM menggambarkan privasi bukan sebagai sesuatu yang mutlak, melainkan sebagai proses negosiasi dan pengelolaan informasi pribadi. Sandra Petronio mengemukakan beberapa asumsi penting dalam teorinya: 1) Privasi adalah hak yang dimiliki oleh setiap orang merasa memiliki hak untuk mengontrol informasinya. 2) Privasi adalah konsep yang bersifat dialektikal, Ada ketegangan antara keinginan



untuk berbagi (disclosure) dan kebutuhan untuk menjaga privasi. 3) Orang-orang membentuk batas privasi (privacy boundaries), Individu menetapkan batas tentang siapa yang boleh tahu informasi apa. 4) Batas ini bersifat fleksibel dan bisa dinegosiasikan, Pengaturan batas bisa berubah tergantung pada konteks, hubungan, dan kepercayaan. 5). Ketika informasi dibagikan, penerima informasi menjadi "co-owner" – Artinya, orang lain juga bertanggung jawab menjaga informasi itu. 6) Terjadi pelanggaran batas (boundary turbulence), Ketika aturan tentang siapa yang boleh mengetahui informasi tidak diikuti, muncul konflik atau masalah. Terdapat komponen utama teori ini yaitu :

a. *Private Information* (Informasi Pribadi)

Informasi yang dimiliki oleh individu dan belum tentu ingin dibagikan kepada publik. Dalam konteks media sosial, ini bisa berupa data pribadi, pengalaman sensitif, atau status emosional.

b. *Privacy Boundaries* (Batas Privasi)

Merujuk pada batasan psikologis atau sosial yang dibuat individu untuk mengontrol siapa yang memiliki akses terhadap informasi pribadi.

- *Personal boundary*, Hanya diketahui oleh diri sendiri.
- *Collective boundary*, Informasi telah dibagikan kepada orang lain dan menjadi milik bersama.

c. *Control and Ownership* (Kepemilikan dan Kontrol)

Individu merasa memiliki informasi pribadinya dan memiliki hak untuk memutuskan bagaimana, kapan, dan kepada siapa informasi itu dibagikan.



Rules (Aturan Privasi)

Merupakan pedoman yang digunakan seseorang untuk mengatur kapan informasi. Aturan ini bisa bersifat:

- Kultural: Berdasarkan norma atau budaya masyarakat.
- Kontekstual: Berdasarkan situasi (misalnya hubungan dekat, atau media sosial).
- Motivasi pribadi: Seperti kepercayaan, keuntungan, atau pencitraan diri.
- Risiko-manfaat: Menimbang potensi manfaat dan konsekuensi dari membuka informasi.

e. *Boundary Coordination* (Koordinasi Batas)

Ketika informasi dibagikan, individu harus mengoordinasikan pengelolaan informasi dengan "co-owner". Jika gagal, bisa terjadi konflik.

f. *Boundary Turbulence* (Turbulensi Batas)

Dalam era digital, media sosial menjadi alat utama dalam manajemen kesan. Pengguna:

- Memilih konten yang ingin diunggah
- Mengatur foto, status, dan komentar agar mencerminkan citra tertentu,
- Menghapus atau menyunting postingan yang dianggap negatif
- Menampilkan gaya hidup ideal untuk mendapat validasi sosial (like, comment, share).

2. Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*)

Teori pembelajaran sosial, yang dikembangkan oleh Albert Bandura, menjelaskan bagaimana orang mempelajari perilaku baru dengan mengamati orang lain. Hal ini menekankan peran pemodelan, imitasi, dan penguatan tidak langsung. Artinya, kita tidak perlu mengalami imbalan atau hukuman sendiri untuk



ya. Sebaliknya, kita mengamati apa yang terjadi pada orang lain dan an perilaku kita sesuai dengan itu. Teori ini juga menyoroti proses erti perhatian, ingatan, dan motivasi, menunjukkan bahwa

pembelajaran melibatkan lingkungan dan pikiran, bukan hanya pengkondisian stimulus-respons sederhana.

Dalam psikologi klinis, prinsip-prinsip pembelajaran sosial menjadi dasar pendekatan terapeutik seperti terapi pemodelan untuk fobia dan pelatihan keterampilan sosial untuk berbagai gangguan perilaku. Dalam teori pembelajaran sosial, Albert Bandura (1977) sependapat dengan teori pembelajaran behavioris tentang pengkondisian klasik dan pengkondisian operan .

Namun, ia menambahkan dua gagasan penting:

1. Proses mediasi terjadi antara stimulus dan respons.
2. Perilaku dipelajari dari lingkungan melalui proses pembelajaran observasional.

Proses meditasi

Faktor-faktor mental ini memediasi (yaitu, ikut campur) dalam proses pembelajaran untuk menentukan apakah respons baru diperoleh. Oleh karena itu, individu tidak secara otomatis mengamati perilaku suatu model dan menirunya. Ada beberapa pemikiran yang mendahului peniruan, dan pertimbangan ini disebut proses mediasi.

Hal ini terjadi antara mengamati perilaku (stimulus) dan menirunya atau tidak (respons).

1. Perhatian

Proses perhatian sangat penting karena sekadar terpapar pada suatu model tidak menjamin bahwa pengamat akan memperhatikan (Bandura, 1972).

Model tersebut harus mampu menarik minat pengamat, dan pengamat harus



perilaku model tersebut layak untuk ditiru.

an apakah perilaku tersebut akan dimodelkan. Individu tersebut perlu

perilaku dan konsekuensinya, serta membentuk representasi mental

dari apa yang mereka lihat. Kita mengamati perilaku yang tak terhitung jumlahnya setiap hari, tetapi hanya beberapa yang menarik perhatian kita.

Oleh karena itu, perhatian adalah kunci dalam menentukan apakah suatu perilaku memengaruhi imitasi.

2. Retensi

Bandura menyoroti proses retensi dalam imitasi, di mana individu secara simbolis menyimpan perilaku model dalam pikiran mereka.

Untuk imitasi yang berhasil, pengamat harus menyimpan perilaku ini dalam bentuk simbolik, secara aktif mengorganisasikannya menjadi templat yang mudah diingat (Bandura, 1972). Seberapa baik perilaku tersebut diingat. Perilaku tersebut mungkin diperhatikan, tetapi tidak selalu diingat, yang jelas mencegah peniruan. Oleh karena itu, penting untuk membentuk ingatan tentang perilaku tersebut agar dapat dilakukan kemudian oleh pengamat. Sebagian besar pembelajaran sosial tidak terjadi secara instan, sehingga proses ini sangat penting dalam kasus-kasus tersebut. Bahkan jika perilaku tersebut ditiru segera setelah dilihat, tetap harus ada ingatan yang dapat dijadikan referensi.

3. Reproduksi Motor

Proses ini melibatkan kemampuan untuk melakukan perilaku yang telah ditunjukkan oleh model tersebut. Kita mengamati banyak perilaku setiap hari yang mungkin ingin kita tiru, tetapi keterbatasan fisik atau kognitif kita terkadang mencegah kita untuk melakukannya. Sekalipun suatu perilaku itu diinginkan, kita mungkin tidak akan mencobanya jika kita tidak memiliki kemampuan yang



contoh, seorang wanita berusia 90 tahun yang menonton *Dancing on* mengagumi keterampilan para peseluncur tetapi tidak akan mencoba

meniru mereka karena secara fisik ia tidak mampu melakukannya. Menurut Bandura (1972), reproduksi motorik melibatkan penggunaan citra simbolik internal dari perilaku yang diamati untuk memandu tindakan di masa depan. Seorang pengamat secara mental melatih perilaku tersebut menggunakan simbol internal ini sebagai referensi, meskipun perilaku tersebut tidak dilakukan secara lahiriah (Manz & Sims, 1981).

4. Motivasi

Motivasi adalah kemauan untuk melakukan perilaku tersebut. Pengamat akan mempertimbangkan imbalan dan hukuman yang mengikuti suatu perilaku. Jika imbalan yang dirasakan lebih besar daripada biaya yang dirasakan (jika ada), pengamat akan lebih cenderung meniru perilaku tersebut. Jika penguatan tidak langsung tidak penting bagi pengamat, mereka tidak akan meniru perilaku tersebut.

3. Teori Determinasi Teknologi

Determinisme teknologi adalah sebuah teori yang menegaskan bahwa perubahan yang terjadi dalam perkembangan teknologi sejak zaman dahulu sampai saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap masyarakat. Determinisme teknologi dapat diartikan bahwa setiap kejadian atau tindakan yang dilakukan manusia itu akibat pengaruh dari perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi tersebut tidak jarang membuat manusia bertindak di luar kemauan sendiri. Pada awalnya, manusialah yang membuat teknologi, tetapi lambat laun teknologilah yang justru memengaruhi setiap apa yang

manusia. Pencetus teori determinisme teknologi ini adalah Marshall pada tahun 1962 melalui tulisannya *The Guttenberg Galaxy : The*

Typographic Man. Dasar teori ini adalah perubahan yang terjadi pada



berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk cara berpikir, berperilaku, dan bergerak dari satu abad teknologi ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia. Inti determinisme teori yaitu penemuan atau perkembangan teknologi komunikasi merupakan faktor yang mengubah kebudayaan manusia. Di mana menurut McLuhan, budaya kita dibentuk dari bagaimana cara kita berkomunikasi (Senoz, 2015).

4. Teori *uses and Gratification*

Teori *Uses and Gratification* awal mula dilahirkan oleh tiga ilmuwan yakni Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch. Fenomena awal lahirnya teori *uses and gratification* yakni karena ketiga ilmuwan tersebut melihat bahwa audiens memiliki hasrat (secara faktor psikologis dan sosial) untuk memilih apa yang mereka inginkan dari adanya terpaan media. Sebagaimana yang diketahui, bahwa kebutuhan manusia yang memiliki motif yang berbeda – beda. Dengan kata lain, setiap orang memiliki latar belakang, pengalaman, dan lingkungan yang berbeda. Perbedaan ini, tentunya berpengaruh pula kepada pemilihan konsumsi akan sebuah media. Terdapat lima asumsi dasar teori ini yaitu : (1) Audiens bersifat aktif dan penggunaan media memiliki orientasi tujuan, (2) inisiatif dalam menghubungkan kebutuhan gratifikasi kepada pilihan medium yang spesifik bergantung pada anggota audiens, (3) media berkompetisi dengan sumber lainnya untuk keperluan pemuasan, (4) orang-orang memiliki kesadaran diri yang cukup terhadap penggunaan media, minat,



untuk mampu menyediakan bagi peneliti dengan Gambaran akurat i kegunaannya, (5) pemberian penilaian mengenai konten media dapat dilakukan oleh Audiens. Teori Penggunaan dan Pemenuhan

Kepuasan dapat dilihat sebagai kecenderungan yang lebih luas oleh peneliti media yang membuka ruang untuk umpan balik dan penerjemahan perilaku yang lebih beragam (Mcquail, 2011).

C. Penelitian Relevan

Agar penelitian ini menjadi lebih terfokus pada suatu masalah penelitian dan dapat menghasilkan kebaruan penelitian, serta memetakan posisi penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, maka peneliti perlu melakukan studi terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang sejenis dengan tema penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti melakukan studi literatur terhadap hasil penelitian terdahulu dan hasilnya dijabarkan sebagai berikut :

1. **Penelitian tentang pengaruh literasi diantaranya dilakukan oleh (Firda Nurfauziyanti et al., 2022). Dengan judul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa.”** melalui pendekatan kuantitatif dengan metode studi korelasi, menyimpulkan bahwa penelitian ini memperoleh hasil yaitu terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital terhadap perkembangan wawasan kebangsaan mahasiswa, berdasarkan nilai t , didapatkan nilai $t_{hitung} = 6,021$ dan nilai $t_{tabel} = 2,002$ ($6,021 > 2,002$) berdasarkan nilai tersebut dapat dikategorikan signifikan, sehingga ada pengaruh literasi digital terhadap perkembangan wawasan kebangsaan mahasiswa. Perbedaan penelitian relevan dengan tesis peneliti mengacu pada perilaku *sharing*, dan yang menjadi objek adalah remaja di Wakatobi. Penelitian ini mengacu pada kebiasaan remaja untuk membagikan informasi secara berlebihan di sosial media.



2. **Penelitian yang dilakukan oleh (Andriyati, 2022) dengan judul penelitian “Literasi Digital dan Pengaruhnya Dalam Pencegahan Perilaku Online Berisiko Pada Siswa Sekolah Dasar Usia Remaja Awala di Provinsi D.I Yogyakarta”** melalui pendekatan penelitian kuantitatif korelasional kausal memanfaatkan survei cross-sectional di sekolah dasar terpilih di Yogyakarta, hasil penelitian menunjukkan bahwa literasi digital terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap variable pencegahan perilaku online berisiko. Mayoritas subjek berada pada kategori memiliki literasi digital yang tinggi/baik dan memiliki perilaku online berisiko yang rendah. Perbedaan penelitian relevan dengan tesis peneliti lebih mengarah pada kebiasaan remaja dalam membagikan informasi pribadi secara berlebihan.
3. **Penelitian yang dilakukan oleh (Bunga et al., 2022) yang berjudul “Literasi Digital Untuk Menanggulangi Perilaku *Oversharing* di Media Sosial”.** Dengan menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif, berupa deskripsi, preposisi hukum, peristiwa dan ketentuan terkait dengan *oversharing* dan literasi digital. Menyimpulkan bahwa Privasi harus dilindungi untuk menghindarkan pengguna internet dari berbagai kerentanan sebagai korban kejahatan. Berbagai kebocoran data pribadi, *cyberbullying* hingga kerentanan sebagai korban kejahatan justru terjadi karena perilaku *oversharing* dari warganet. Berbagai aktivitas pribadi dan tempat tinggal diunggah di media sosial sesungguhnya menempatkan anet pada situasi yang berbahaya, serta Literasi digital sangat lukan dan dilakukan sesering mungkin untuk membentuk kecerdasan I warganet. Perbedaan penelitian relevan dengan tesis peneliti



menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang menekankan pada analisis pengaruh literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja.

4. **Penelitian yang dilakukan oleh (Akhtar, 2020) “Perilaku *Oversharing* di Media Sosial : Ancaman atau Peluang ?”.** Dengan menggunakan metode kajian literatur, sehingga menyimpulkan bahwa Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara yang paling banyak melakukan perilaku berbagi semua hal di media sosial. Sebanyak 15% dari masyarakat Indonesia melakukan perilaku berbagi semua hal, 35% membagikan hal-hal penting, 45% hanya beberapa hal, dan hanya 5% saja yang tidak berbagi sama sekali di media sosial. Perbedaan penelitian relevan dengan peneliti tidak hanya menggambarkan fenomena *oversharing* tetapi juga mengarah kepada pemahaman tentang keterampilan digital.
5. **Penelitian yang dilakukan oleh (Alpiah et al., 2024) dengan judul *Oversharing : Urgensi Privasi Di era Digital*.** Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil studi ini menjelaskan bahwa dari pembelajaran tentang oversharing (berlebihan dalam berbagi informasi pribadi) dalam konteks menjual privasi demi mendapatkan perhatian adalah untuk memberikan pemahaman tentang potensi risiko dan konsekuensi dari perilaku tersebut. Pembelajaran tentang oversharing dan menjual privasi demi mendapatkan perhatian penting, terutama dalam dunia digital yang terus berkembang, di mana informasi pribadi dapat bar luas dengan cepat. Tujuannya adalah untuk membantu individuindungi diri mereka sendiri dan mengambil tindakan yang lebih bijakn berbagi informasi pribadi secara online. Perbedaan penelitian



relevan dengan peneliti, peneliti mengukur secara spesifik bagaimana tingkat literasi digital remaja mempengaruhi kecenderungan remaja melakukan *oversharing*.

6. **Penelitian yang dilakukan oleh (Febriana et al., 2023), dengan judul “Perilaku *Oversharing* Mahasiswa di Media Sosial”.** Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menemukan bahwa perilaku *oversharing* mahasiswa di media sosial memiliki tiga motif tindakan melakukan perilaku *oversharing* di media sosial yaitu; motif sosial, motif ekonomi, dan motif keagamaan. Motif sosial yang dilakukan untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*) dari orang lain, menambah pengikut (*Followers*), dan membentuk citra diri (*personal branding*) di media sosial. Motif ekonomi bertujuan untuk meningkatkan pendapatan, memperkenalkan produk dan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki sehingga dapat memperoleh keuntungan dan pendapatan. Kemudian pada motif keagamaan bertujuan untuk berbagi informasi keagamaan dan edukasi publik melalui media sosial sehingga dapat bermanfaat sebagai pembelajaran. Perbedaan penelitian relevan dengan tesis peneliti, peneliti lebih berfokus pada pemahaman remaja mengenai literasi digital.

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan

 Peneliti	Perbedaan dan Persamaan Peneltian	
	Persamaan	Perbedaan
yanti dkk : (Pengaruh	Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan	Pada penelitian pertama, meneliti tentang wawasan

Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa)	pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat pemahaman tentang literasi digital.	kebangsaan. Dimana yang menjadi objek penelitian adalah mahasiswa, penelitian pertama merujuk pada pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai kebangsaan yang dimiliki oleh mahasiswa, sedangkan pada tesis peneliti, mengacu pada perilaku <i>oversharing</i> dimana yang mejadi objek peneliti adalah remaja di Wakatobi yang memiliki karakteristik dan budaya yang berbeda Penelitian ini mengacu pada kebiasaan remaja untuk membagikan informasi pribadi secara berlebihan melalui platform media sosial.
Nofica Andriyanti : Artikel jurnal (Literasi Digital dan Pengaruhnya dalam Pencegahan Perilaku Online Berisiko pada Siswa Sekolah Dasar Usia Remaja Awal di Provinsi D.I. Yogyakarta.	Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif, dimana kedua penelitian ini membahas tentang pengaruh literasi digital terhadap remaja usia awal.	Penelitian pertama lebih berfokus pada pencegahan <i>perilaku online berisiko</i>, yang mencakup berbagai bahaya seperti perundungan daring, penyalahgunaan data pribadi, atau paparan terhadap konten berbahaya, sedangkan



		kami berfokus pada <i>perilaku oversharing</i> , yang lebih mengarah pada kebiasaan remaja dalam membagikan informasi pribadi secara berlebihan di media sosial, yang berpotensi membahayakan privasi dan hubungan sosial mereka.
Dewi Bunga dkk : Artikel jurnal (Literasi Digital Untuk Menanggulangi Perilaku <i>Oversharing</i> di Media Sosial)	Kedua penelitian ini fokus pada <i>perilaku oversharing</i> di media sosial, yang diidentifikasi sebagai salah satu masalah penting dalam penggunaan teknologi digital di kalangan pengguna internet, terutama remaja. Membagikan informasi secara berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti kerentanan terhadap kejahatan, kebocoran data pribadi, dan cyberbullying.	Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, menekankan pada analisis pengaruh literasi digital terhadap perilaku <i>oversharing</i> pada remaja, yang mengharuskan pengumpulan data lebih mendalam untuk mengukur sejauh mana literasi digital memengaruhi kecenderungan perilaku <i>oversharing</i> di kalangan remaja di Wakatobi.
 Hanif Akhtar : Artikel jurnal <i>oversharing</i> di : Ancaman	Kedua penelitian sama-sama memiliki fokus pada perilaku <i>oversharing</i> .	Penelitian kami lebih terfokus pada remaja di Kabupaten Wakatobi. Penelitian yang kami

		lakukan konteksnya spesifik dan mendalam. Peneliti tidak hanya menggambarkan fenomena <i>oversharing</i>, tetapi juga menguji pengaruh literasi digital terhadap perilaku <i>oversharing</i> pada remaja, yang mengarah pada pemahaman tentang bagaimana pendidikan atau keterampilan digital dapat membantu mengurangi kebiasaan membagikan informasi secara berlebihan.
Siti Alpiah dkk : Jurnal artikel : (<i>Oversharing</i> : Urgensi Privasi Di era Digital)	Kedua penelitian ini terletak pada fokus yang sama terhadap <i>perilaku oversharing</i> yaitu kecenderungan individu untuk berbagi informasi pribadi secara berlebihan di media sosial atau platform digital lainnya.	Penelitian kami lebih terfokus pada analisis yang mengkaji pengaruh literasi digital terhadap perilaku <i>oversharing</i>, khususnya di kalangan remaja di Kabupaten Wakatobi. Peneliti mengukur secara spesifik bagaimana tingkat literasi digital remaja mempengaruhi kecenderungan remaja melakukan <i>oversharing</i>, sedangkan penelitian relevan ini lebih bersifat



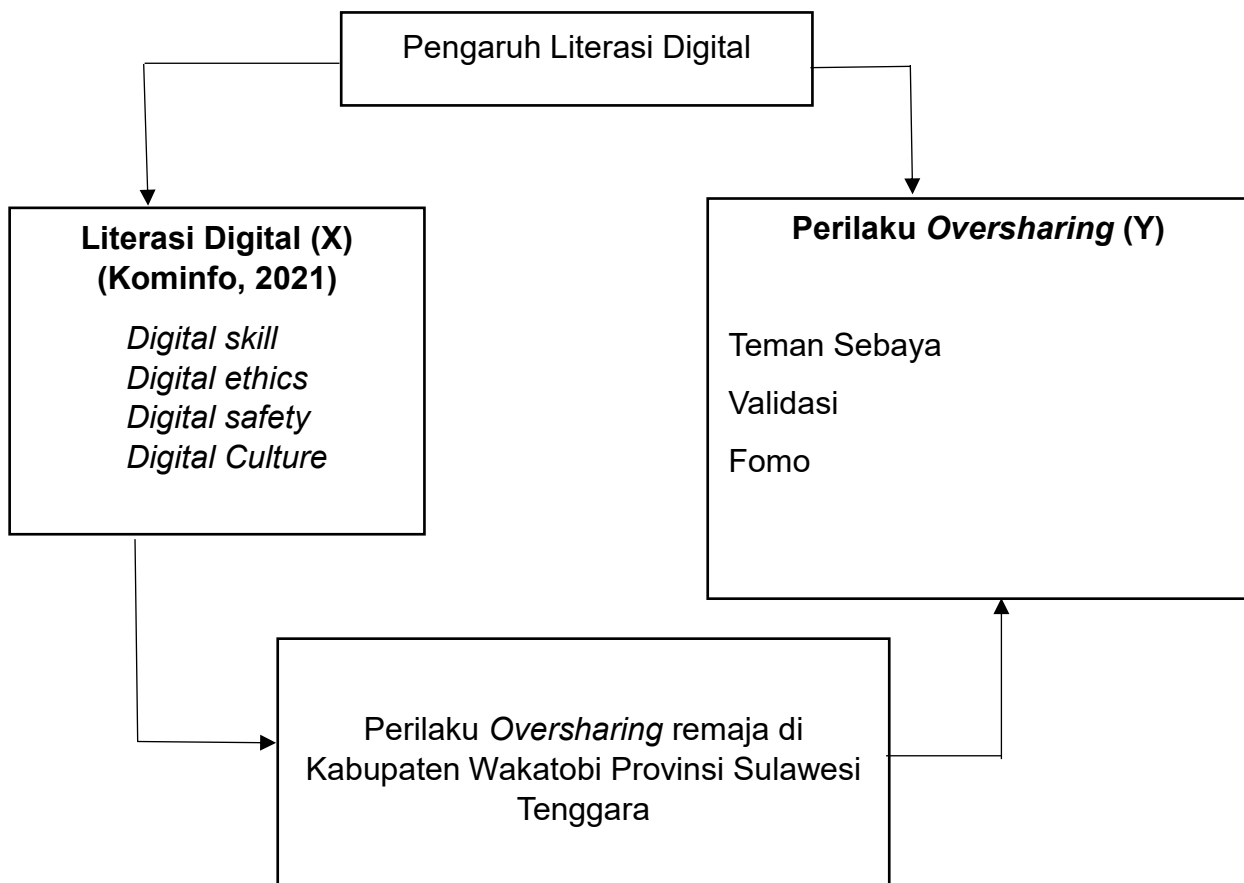
		<i>deskriptif</i> dan <i>teoritis</i> , menjelaskan urgensi privasi dan memberikan wawasan tentang konsekuensi dari berbagi informasi pribadi demi mendapatkan perhatian, dengan tujuan memberikan pemahaman yang lebih luas tentang potensi bahaya di dunia digital.
Febriana dkk : Artikel jurnal (Perilaku <i>Oversharing</i> Mahasiswa di Media Sosial	Kedua penelitian ini sama-sama peneliti mengenai perilaku <i>oversharing</i> .	Penelitian kami lebih berfokus kepada bagaimana pemahaman remaja mengenai literasi digital, sedangkan pada penelitian relevan lebih membahas motif-motif dari perilaku <i>oversharing</i> tanpa melibatkan literasi digital.



D. Kerangka Pemikiran

Sebagai upaya untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik di perlukan prosedur yang terarah. Untuk itu diperlukan adanya kerangka pemikiran yang dapat memberikan gambaran penelitian tentang pengaruh literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara.

Skema Kerangka Pemikiran 2.2



Sumber : *Peneliti 2024*



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan jawaban sementara berupa alternatif alternatif jawaban yang dibuat oleh peneliti terhadap masalah yang akan diteliti berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan penelitian sebelumnya, hipotesis yang telah dirumuskan penulis adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh negatif literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara.

H_1 : Ada pengaruh positif literasi digital terhadap perilaku *oversharing* remaja di Kabupaten Wakatobi Provinsi Sulawesi Tenggara.

F. Definisi dan Operasional Variabel

Definisi operasional adalah adalah pemberian atau penetapan makna bagi suatu variabel dengan spesifikasi kegiatan atau pelaksanaan atau operasional yang dibutuhkan untuk mengukur, mengkategorisasi atau memanipulasi variabel. Dapat dilihat pada tabel berikut :

1. **Variabel Indipenden**, atau biasa disebut dengan variabel bebas merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan pada variabel lain dalam suatu penelitian, yang disebut variabel dependen dalam penelitian ini variabel independent yakni literasi digital

2. **Variabel dependen**, atau biasa disebut variabel terikat merupakan variabel yang menjadi fokus pengukuran dalam suatu penelitian, yang dipengaruhi atau bergantung pada variabel independen. Variabel ini



nunjukkan hasil, efek atau akibat, yang terjadi sebagai respons dari ubahan atau manipulasi pada variabel independent dalam penelitian variabel dependen yakni perilaku *oversharing*.

3. Literasi Digital (X)

Literasi digital merupakan kecakapan (*life skills*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital. Terdapat 5 indikator yang dipaparkan oleh kementerian komunikasi dan informasi.

- a. *Digital Skill* atau keterampilan digital berarti kemampuan untuk secara efektif, mengevaluasi dan membuat informasi dengan menggunakan berbagai teknologi digital. *Digital skill* meliputi : 1. Kemampuan mengolah dan membuat konten digital. 2. Kemampuan menggunakan perangkat digital. 3. Kemampuan mencari dan mengevaluasi informasi online.
- b. *Digital Ecthis* atau etika, seperti tidak menyebarkan berita yang bohong sehingga tidak melakukan perundungan di dunia maya. Ini sangat penting diperhatikan mengingat semakin berkembangnya dunia digital, manusia bisa dengan mudah berbuat apapun. Sehingga jika tidak menerapkan pilar etika digital yang satu ini, maka banyak hal yang akan dirugikan, baik diri sendiri, orang lain, maupun masyarakat secara umum. kemampuan individu dalam menyadari, menyesuaikan diri dan menerapkan etika digital. Etika digital meliputi : 1. Tidak menyebar berita bohong. 2. Tidak melakukan perundungan di jagat maya. 3. Menghormati hak cipta dan privasi orang lain.



- c. *Digital Safety* atau keamanan digital adalah aktivitas mengamankan kegiatan digital, salah satunya tercermin lewat penggunaan *password* hingga pemahaman mengenai OTP dan istilah *cyber security* lainnya. Hal Kerap kita temui, penggunaan teknologi digital ini dilengkapi dengan penggunaan password atau OTP yang diperlukan verifikasi untuk mengaksesnya. Hal ini dilakukan bukan semata untuk mempersulit pekerjaan manusia, akan tetapi penggunaan tersebut atau istilahnya *cyber security* adalah upaya untuk menjaga keamanan penggunaan teknologi digital yang digunakan oleh masyarakat untuk menjaga data dan sebagainya yang ada di dalamnya. Digital *safety* meliputi : 1. Menghindari informasi *sensitive* di platform sosial media. 2. Kemampuan melindungi data pribadi dan privasi online. 3. Penggunaan pengaturan keamanan pada akun digital. 4. Kesadaran terhadap ancaman siber.
- d. *Digital Culture* atau budaya digital merupakan hasil dari kreasi dan juga karya manusia yang berbasis pada teknologi internet. Biasanya, budaya digital ini akan dapat tercermin melalui bagaimana cara kita berinteraksi, berperilaku, berpikir, dan juga berkomunikasi di dunia digital. Salah satu contoh pelaksanaan budaya digital adalah tentang aktivitas penggunaan media sosial hingga belanja online yang saat ini sangat marak dan digandrungi. Bahkan dengan adanya kemajuan teknologi tersebut. Digital culture meliputi :1. Kemampuan beradaptasi dengan perubahan teknologi. 2. Memahami dampak sosial teknologi digital. 3. Menghargai keberagaman dalam dunia



digital dan 4. Memiliki kesadaran akan norma dan nilai budaya dunia digital.

4. Perilaku *Oversharing* (Y)

Perilaku *oversharing* merupakan kegiatan mengungkapkan sesuatu informasi terlalu banyak atau secara berlebihan. Pengungkapan informasi ini dapat dipaparkan secara sukarela ataupun tidak. Lebih lanjut *oversharing* juga dipahami kepada pengungkapan informasi secara berlebihan atau tidak sesuai dengan konteks tertentu.

- a. Mengunggah informasi pribadi, di sosial media merupakan sebuah kegiatan membagikan data diri, nomor hp, foto, video, foto sugestif (yaitu pakaian seksi, minum) dengan mengisi *caption* yang sesuai dengan apa yang sedang di rasakan, tak jarang pula pengguna sosial mengunggah sebuah tulisan atau kata-kata yang sesuai dengan apa yang sedang dirasakan. Kegiatan ini juga di kenal dengan istilah curhat. Pengunggahan tersebut juga kerap di ikuti dengan menandai lokasi pengambilan foto tersebut. Tak hanya itu ketertarikah, hubungan, hingga data diri seperti nama lengkap, tempat tanggal lahir dan alamat rumah.
- b. Mengumbar aib, perilaku ini merupakan kegiatan membagikan informasi atau cerita yang bersifat memalukan, sensitif, atau bersifat pribadi mengenai diri sendiri atau orang lain. Hal kerap terjadi dikalangan remaja yang sedang mengalami perselisihan atau masalah, seperti masalah keluarga dan pasangan atau dengan dirinya sehingga melampiaskan dengan menulis status atau curhat ke media sosial.



- c. Update status secara *real-time* adalah tindakan membagikan informasi atau aktivitas yang sedang berlangsung pada saat itu juga melalui media sosial. Dalam hal ini seseorang kerap membagikan cerita di laman medianya. Seperti : mengunggah status lebih dari 3 kali sehari, melakukan siaran langsung setiap waktu, mengupdate setiap kegiatan yang dilakukan setiap saat.

