

Masyarakat Digital dan Problematika Kesejahteraan: Analisis Isi Wacana

Digital Society and Welfare Problems: Discourse Content Analysis

Rutiana Dwi Wahyunengseh^{1*}, Tiyas Nur Haryani¹, Priyanto Susiloadi¹, Lukman Fahmi²

¹Program Studi Ilmu Administrasi Negara, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Sebelas Maret

Corresponding author: *rutianadwi@staff.uns.ac.id

Abstrak

Masyarakat digital menjadi keniscayaan, tidak hanya membutuhkan penyesuaian aspek infrastruktur fisik, tetapi juga infrastruktur sosial. Artikel ini menyajikan analisis wacana digital dari kajian 11 Grup Riset yang ada di Fakultas Ilmu Sosial dan Politik tahun 2022. Metode yang dipakai analisis isi, untuk mengkaji wacana “digital” dari 41 judul proposal, yang memenangkan pendanaan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sebelas Maret. Hasil kajian menemukan bahwa konsep digital dipersandingkan dengan istilah *online*, internet, media sosial, aplikasi, *Big Data*. Istilah digital diwacanakan dalam konteks: pilar digital *life style*, *digital citizenship*, *digital commerce*, dan *digital connectivity*. Hambatan pengembangan masyarakat digital adalah keterbatasan literasi masyarakat tentang utilitas digital. Kajian pilar *digital identity* dan kontekstualisasi *artificial intelligence* dari aspek sosial humaniora masih luas peluang pengembangannya. Pada ranah pengabdian masyarakat, masih perlu dikembangkan strategi komunikasi, informasi dan edukasi pemanfaatan utilitas perangkat digital untuk kesejahteraan masyarakat yang inklusif. Perkembangan masyarakat digital akan mengubah kualitas hubungan pelayanan publik yang konvensional. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah mengembangkan kajian risiko pengembangan masyarakat digital dari perspektif sosial humaniora.

Kata Kunci: digital; analisis isi wacana; kebijakan sosial

Abstract

Digital society is a necessity, not only requiring adjustments to aspects of physical infrastructure, but also social infrastructure. This article presents a digital discourse analysis of the study of 11 Research Groups at the Faculty of Social and Political Sciences in 2022. The method used is content analysis, to examine the “digital” discourse of 41 proposal titles, which won funding from the University Research and Community Service Institute. The results of the study found that digital concepts are compared with the terms online, internet, social media, applications, Big Data. The term digital is discussed in the context of: the pillars of digital lifestyle, digital citizenship, digital commerce, and digital connectivity. The obstacle to the development of digital society is the limited public literacy about digital utilities. The study of the pillars of digital identity and artificial intelligence contextualization from the social humanities aspect is still wide open for development. In the realm of community, it is still necessary to develop communication, information and education strategies for the use of digital device utilities for the welfare of an inclusive society. The development of a digital society will change the quality of conventional public service relationships. Suggestions for further research is to develop a risk assessment of digital community development from a social humanities perspective.

Keywords: digital; content analysis; social policy

Pendahuluan

Kajian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan melakukan evaluasi kecenderungan isu utama dari fokus penelitian dan pengabdian kepada masyarakat (P2M) yang dilakukan oleh 11 Grup Riset Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sebelas Maret. Penelusuran dilakukan pada 41 judul P2M yang lolos kompetisi dan berhasil memperoleh pendanaan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Sebelas Maret. Hasil olah data *word cloud* menggunakan diperoleh gambar 1 berikut

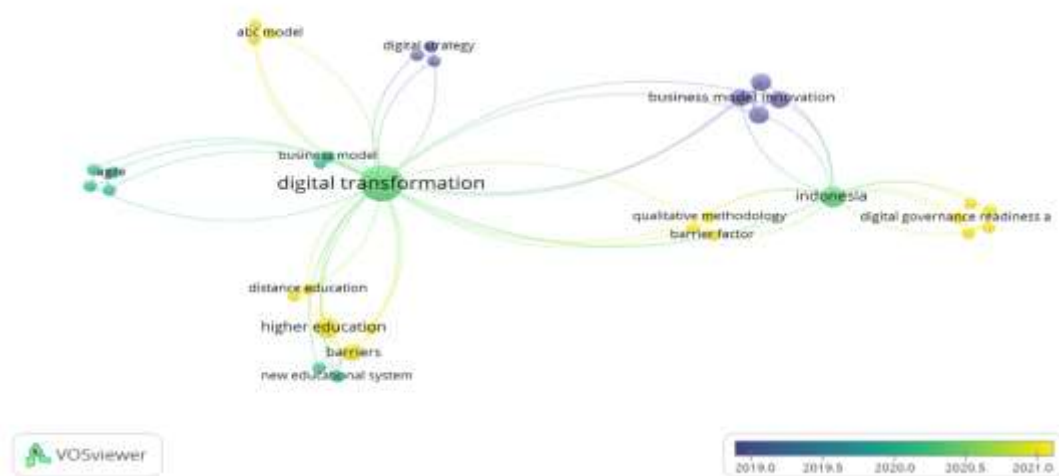
Gambar 1.
Topik Penelitian dan Pengabdian Grup Riset Fisip Universitas Sebelas Maret tahun 2022



Sumber: Analisis Data Primer, dengan QSR NVivo 10.0

Dari gambar 1 topik yang menonjol adalah “digital” dengan variannya yaitu komunikasi, informasi, literasi, media. Oleh karena itu artikel ini bertujuan mendeskripsikan lebih detil bagaimana wacana digital ditampilkan dalam bingkai penelitian Grup Riset Fisip UNS tahun 2022. Isu *digital governance readiness* masih menjadi ceruk penelitian di tahun 2022. Analisis *co-occurrence bibliometrik* menggunakan basis data Scopus, publikasi jurnal dan prosiding, kurun 2016- 2022 menunjukkan bahwa isu tersebut masih terbuka celah untuk diteliti, tidak hanya di Indonesia, tetapi juga di dunia. Gambar 1 berikut ini menyajikan analisis *co-occurrence* dengan kriteria *article title “digital transformation” AND title/abstract/keyword* memuat kata “social” yang disajikan dengan Vosviewer.

Gambar 2.
Analisis Co-occurrence Analysis Topik Digital Transformation dan Social Studies in Indonesia for 2017-2022



Sumber: Analisis Data Primer

Topik digital atau transformasi digital memang sedang sesuai agenda kebijakan pemerintah Indonesia untuk mempercepat kemajuan digital yang diluncurkan dengan nama "Making Indonesia 4.0". Pemerintah Indonesia mengembangkan Pusat Industri Digital 4.0 (PIDI 4.0) untuk mengembangkan infrastruktur digital nasional dan mengembangkan ekosistem inovasi dan industri digital. Agenda kebijakan ini menandakan fenomena transformasi *digital governance*. Perspektif *governance* melihat aktivitas kebijakan publik sebagai resultan dinamika komunikasi, negosiasi, dan kolaborasi antara aktor dunia usaha dan industri, serta aktor komunitas (*civil society*). Artinya, upaya pemerintah tidak akan berhasil dengan optimal ketika kurang mendapatkan dukungan dari aktor dunia usaha dan kelompok masyarakat. Tujuan dari *governance* itu sendiri adalah menghasilkan tata kehidupan bermasyarakat yang sejahtera dan harmoni. Dengan kata lain tujuan akhir *governance* adalah mewujudkan pembangunan yang inklusif.

Masyarakat digital (*Digital Society*) adalah masyarakat yang struktur sosialnya adalah jaringan mikro elektronik berbasis informasi digital dan teknologi komunikasi. Masyarakat Digital adalah sebagai hasil adaptasi dan integrasi teknologi maju ke dalam masyarakat dan budaya. Masyarakat digital merupakan kerangka berpikir mendasar antara interaksi teknologi dengan manusia untuk membuat kehidupan yang lebih baik lagi

di masa mendatang. Masyarakat Digital bergantung pada berbagai jenis pemangku kepentingan yang mencakup masyarakat, teknologi, dan konten. Nama lain yang berkorelasi erat dengan *Digital Society* antara lain *Internet of Things (IoT)*, *5G*, *Cloud Computing*, *Big Data*, *Human Computer Interaction* dan sebagainya. Dalam perkembangannya muncul konsep tata kelola kota pemerintahan yang terkait dengan konsep masyarakat digital, antara lain: Kota Cerdas, Desa Cerdas, dan banyak layanan cerdas lainnya (Paul, Prantosh and Aithal, 2018).

Dari perspektif sosial, ada pandangan bahwa “masyarakat digital” adalah koneksi dari semua aspek dalam masyarakat melalui metode digitalisasi. Masyarakat digital sebagai persamaan yang terdiri dari media digital ditambah masyarakat, di mana media digital mencakup sistem alat yang didigitalkan, terhubung, dan infrastruktur dasar seperti Internet. Masyarakat digital juga dipahami sebagai tahap perkembangan masyarakat berdasarkan pencapaian teknologi digital (*big data* dan kecerdasan buatan (AI)), layanan dan sistem peralatan utilitas (laptop, komputer, *smartphone*, *tablet*, dll.) di berbagai bidang seperti hukum, pendidikan, jaminan sosial, dan perawatan kesehatan.

Laporan khusus “Masyarakat digital di Asia” (GSMA, 2020) mengenalkan model dan komponen masyarakat digital di beberapa negara Asia-Pasifik. Laporan ini didasarkan pada inisiatif sosial digital dan/atau aspirasi ekonomi dari 11 negara termasuk Bangladesh, Indonesia, Australia, India, Malaysia, Jepang, Thailand, Pakistan, Korea Selatan, Singapura, dan Vietnam untuk membentuk model masyarakat digital secara (GSMA, 2020; Nguyen, H. H., & Tran, 2022) Pilar 1 kategori *Digital citizenship*, dicirikan dengan Interaksi antara pemerintah, warga, dan perusahaan melalui layanan publik dilakukan dengan saluran digital. Pilar ini juga fokus pada memperluas layanan online dan transaksi elektronik (*e-wallet*, pembayaran pajak, *voting online*, penandatanganan kontrak online, kontrol informasi pribadi, keamanan, konsultasi medis online, dll.). Pilar 2 kategori *Digital lifestyle*, dicirikan dengan menggunakan perangkat pintar untuk mengakses informasi yang relevan, bermain, bekerja, belajar, konsumsi, termasuk di dalamnya penggunaan media sosial untuk pengalaman pemenuhan kebutuhan realitas virtual. Pilar 3: *Digital commerce*, ditandai dengan menyederhanakan operasi komersial dengan memperluas akses pasar, dan mengganti uang tunai fisik (pembayaran melalui *e-wallet*, *smart-banking*, *QR-Code*, dan lain-lain.). *Digital commerce* juga memproses dan mendistribusikan pesanan melalui saluran digital (*platform e-commerce*, dll.). Pada tahun 2021, GSMA (2021) melaporkan ada pembaharuan indikator di 5 pilar sebagai berikut. Pilar 1: Pilar konektivitas (*Digital Connectivity*), dengan indikator pengukuran bagian populasi di negara yang dicakup oleh Jaringan 5G dan penetapan spektrum di band di atas 3 GHz. Pilar 2: pilar identitas digital (*Digital Identity*), indikatornya memasukkan analisis tentang penggunaan biometrik data untuk otentikasi digital, menghubungkan orang ke platform ekonomi dan berbagai layanan, termasuk perdagangan, kesehatan, partisipasi pemilu, pendidikan, dukungan sosial dan perbankan. Pilar 3: *Digital Citizenship* mengukur ketersediaan layanan e-

government, seperti yang diamati pada Online Service Index (OSI) E-Participation Index, informasi dan layanan bantuan sosial, registrasi kependudukan (pindah daring) dan sejenisnya. Pilar 4: pilar gaya hidup digital (*Digital lifestyle*), dengan indikator kemampuan biaya internet *entry-level*, rasio kesenjangan gender untuk kepemilikan ponsel dan penggunaan internet untuk tujuan hiburan. Pilar 5: pilar perdagangan digital (*Digital Commerce*), indikator kinerja logistik nasional, jaringan dan undang-undang tentang penerimaan tanda tangan digital.

Tulang punggung dari masyarakat digital adalah literasi digital. Literasi digital adalah konsep dan area penting dari masyarakat digital. Secara umum literasi digital adalah seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang alat-alat digital, teknologi digital,. Literasi digital dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (i) Melek Komputer; (ii) Literasi Jaringan; (iii) Literasi Web; (iv) Literasi Internet; (v) Literasi Media; (vi) Literasi Multimedia. Pengembangan masyarakat digital memerlukan dukungan dari aspek fisik sarana prasarana hingga kebijakan sosial inklusif. Kajian terdahulu menemukan berbagai hambatan sebagai berikut. Kurangnya perencanaan yang tepat dari penggunaan produk digital dan penerapannya pada masyarakat umum merupakan tantangan, karena dapat menimbulkan gap digital yang menimbulkan persoalan lanjut. Masyarakat digital juga menghadapi tantangan dalam ketidakterediaan sumber daya manusia dan berbagai infrastruktur teknologi informasi. Pembentukan masyarakat digital membutuhkan dana dan anggaran yang memadai dan memadai untuk melaksanakan pekerjaan. Hal ini sering menjadi kendala karena keterbatasan anggaran belanja publik. Dukungan implementasi kebijakan yang inklusif juga menjadi hambatan besar pengembangan masyarakat digital (Mafi, 2012; Mathur, A., & Ambani, 2005; Obi, T., & Iwasaki, 2013; Paul, P. K., P.S. Aithal, 2017).

Setelah menelusuri bagaimana konsep masyarakat digital dan dan apa saja pilar masyarakat digital dibahas dalam kajian terdahulu, maka artikel ini bertujuan untuk (i) menemukan bagaimana penggunaan wacana teks, koteks, dan konteks “digital” oleh Grup Riset Fisip UNS tahun 2022; (ii) menyajikan wacana “digital” dalam 5 pilar kategori sebagaimana ditemukan oleh GSMA Digital Report.

Metode

Kajian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, dengan teknis analisis teks, jenis analisis wacana (*discourse analysis*), pada ranah analisis wacana struktur mikro, untuk membedah isi gagasan dalam suatu tulisan (Hall, D.M & Steiner, 2019; Sobur, 2011). Struktur mikro adalah makna wacana yang dapat diamati dengan menganalisis kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, parafrase yang dipakai dan sebagainya.

Unit kajian adalah 41 Proposal P2M yang lolos seleksi dan memperoleh pendanaan dari LPPM UNS tahun 2022. Analisis wacana digital akan dilihat dari teks, koteks, dan konteks. Koteks merupakan sebuah kalimat yang mendahului kalimat setelahnya. Konteks adalah dapat berupa teks yang mendampingi teks lain dan mempunyai

keterkaitan dan kesejajaran dengan teks yang didampinginya. Konteks merupakan teks yang memiliki aspek-aspek penyerta sebagai alasan terjadinya komunikasi dalam suatu tuturan sehingga memiliki pemahaman yang sama (Kridalaksana, 2011).

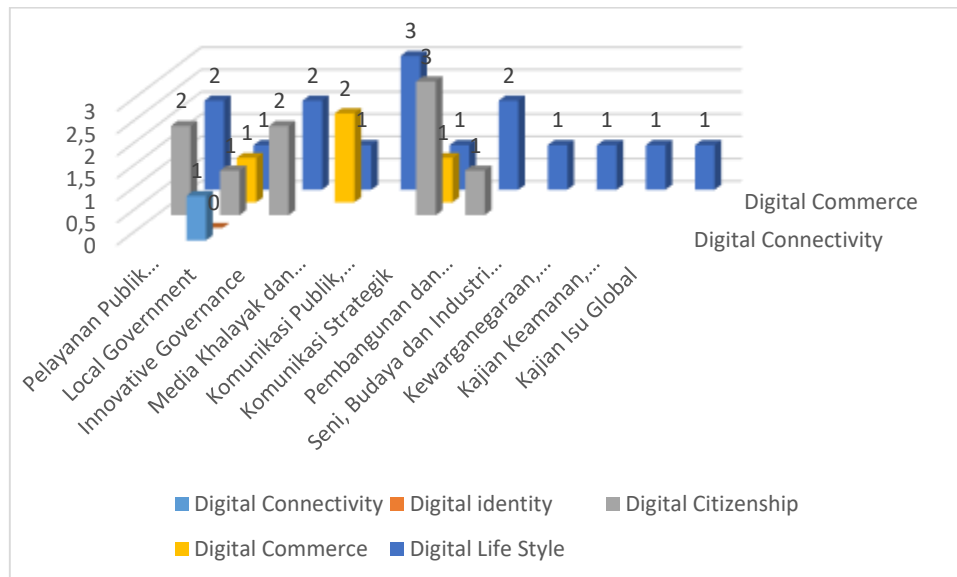
Langkah penelitian sebagai berikut. *Pertama*, melakukan pengumpulan semua abstrak proposal, diolah dengan alat bantu NVivo untuk mendapatkan *worldcloud* sebagai petunjuk awal menemukan wacana dominan dari 41 abstrak yang ada. *Kedua* mengidentifikasi spektrum dari rumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, hasil penelitian, dan kesimpulan, saran atau rekomendasi. Rangkaian kegiatan ini merupakan analisis isi konvensional. Dalam hal ini peneliti membaca semua abstrak itu satu demi satu, bahkan baris demi baris. Hasil pembacaan ini secara induktif dikelompokkan menjadi tema-tema tertentu yang mencerminkan spektrum dari target dari semua proposal penelitian. Untuk membantu mempermudah pekerjaan peneliti menggunakan perangkat lunak QSR's NVivo 10.0, untuk analisis berbasis teks. *Ketiga*, mendeskripsikan atribut dan kecenderungan proposal itu secara kuantitatif. Atribut dan kecenderungan itu ditabulasi untuk memetakan isi, sehingga mereka dapat memetakan isi dari 41 proposal P2M menurut (1) penyebutan teks Digital; (2) Konteks penggunaan wacana Digital, dan (3) konteks penggunaan wacana. *Keempat*, melakukan evaluasi terhadap spektrum dari tema-tema tersebut secara deduktif kualitatif (*directed content analysis*), dengan membandingkannya pada kajian teori tentang masyarakat digital.

Hasil dan Pembahasan

Dari 41 judul proposal, sebanyak 11 proposal (26%) yang tidak secara eksplisit menyebut wacana teks digital dan padanan kata maupun konteksnya, namun secara substansi menggunakan instrumen digital dalam proses penelitian atau pengabdianya. Sedangkan 74% (30 Proposal) lainnya menyebutkan secara eksplisit teks "digital" maupun padanan lain dari istilah "digital". Istilah digital muncul dalam beberapa kata padanan, yaitu: penetrasi internet, big data, aplikasi, e-commerce, online, media sosial, literasi digital. Apabila dilihat dari unit Grup Riset, ditemukan 8 (73%) grup riset atau sebesar 73% secara eksplisit dalam judul atau abstraknya menyebutkan kata "digital" atau padanan katanya. Sementara 3 Grup Riset (27%) tidak secara eksplisit menyebut diksi digital maupun istilah lain sinonimnya, namun secara implisit di dalam substansi termuat di dalam objek yang diteliti atau strategi pemecahan masalah yang direkomendasikan. Sebagai contoh: menggunakan strategi daya tahan usaha (resiliensi) melalui kreativitas pemasaran atau diversifikasi usaha industri kreatif.

Bagaimana konteks wacana digital ditampilkan oleh peneliti dari Grup Riset FISIP Universitas Sebelas Maret? Mengikuti kategori pilar digital sebagaimana dipublikasikan oleh GSMA Digital Report (2021), distribusi kuantitatif representasi pilar digital disajikan dalam gambar 2 berikut ini.

Gambar 3.
Deskripsi Pilar Digital dalam kajian Grup Riset FISIP UNS tahun 2022



Sumber: Olah Data Primer, 2022

Wacana “digital” paling banyak dimunculkan dalam konteks pilar *digital lifestyle* sebesar 53%. Konteks pemaknaan yang disampaikan melalui kajian Grup Riset FISIP UNS tahun 2022 antara lain: (i) Digital direpresentasikan dengan istilah *Big data* atau data set digital, dan penggunaan *software* berbasis internet untuk melakukan analisis data penelitian, yaitu *Social Network Analysis*; (ii) Digital direpresentasikan dalam penggunaan internet untuk bekerja, urusan rumah tangga, sekolah, hiburan, mencari informasi, menyebar informasi publik dll; (iii) Digital direpresentasikan dalam wujud reproduksi informasi menggunakan platform media sosial atau new media; (iv) digital direpresentasikan pada penggunaan aplikasi untuk memecahkan masalah publik.

Kajian Grup Riset Fisip menyoroti tentang bagaimana media sosial menjadi untuk sharing terkait dengan kebutuhan kehidupan. Peneliti dan pengabdian dari FISIP UNS di tahun 2022 menyentuh soal stunting, *infodemic* terkait Covid dan isu kesehatan, dan inklusi sosial. Sebagai contoh, judul penelitian (i) Perbandingan Kebijakan Mengatasi Infonomics terkait Covid-19 di Indonesia dan Taiwan; (ii) Literasi Kesehatan Digital tentang Stunting di Desa Sepat Kabupaten Sragen; (iii) *Systematic Literature Review* Pergeseran Teori Komunikasi Interpersonal di Era Digital; (iv) Adaptasi Sosial, Modal Sosial dan Ketahanan Sosial Masyarakat Kota Surakarta Di Era Pandemi Covid-19; (v) Pemahaman Pelayanan pada Konsumen, Upaya Meningkatkan Penghasilan Dan Mencegah Pemutusan Mitra Para Driver Makanan Online Agar Memiliki Ketahanan Sosial di Era Covid 19; (vi) Penetrasi Digital dan Angka Kemiskinan: Analisis Kuadran; (vii) Pelatihan Komunikasi dan Advokasi Kebijakan Berbasis Mainstreaming Disabilitas

Bagi ASN Di Lingkungan Dinas Sosial Kabupaten Sragen; (vii) Penerapan Teknologi Integrated System dalam Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Digital di Bank Sampah Jansen Mugi Berkah, Dukuh Gerjen, Pucangan, Kartasura; (viii) Peningkatan Pemahaman Tentang Etika dalam Pelayanan pada Konsumen pada Para Driver Makanan Online dalam Upaya Meningkatkan Penghasilan dan Ketahanan Sosial di Era Covid 19; (ix) Gerakan Literasi Tentang Internasionalisasi Perguruan Tinggi di Lingkungan Pesantren Internasional.

Peringkat kedua wacana *digital citizenship* sebesar 30%. Pemaknaan konteks digital merepresentasikan pesan: (i) Pemanfaatan digital untuk mendapatkan pelayanan publik khusus; (ii) penggunaan media berbasis internet untuk partisipasi publik dalam melakukan kontrol bagi pemerintah; (iii) penggunaan media berbasis internet untuk menganalisis komunikasi kebijakan pemerintah; (iv) Komunikasi digital terutama melalui media sosial menjadi pilihan utama bagi komunikasi pemimpin publik di masa krisis; (v) Penggunaan teknologi digital untuk menyelesaikan masalah publik, antara lain: sampah. Contoh beberapa judul dalam kluster ini antara lain: (i) Krisis Dan Komunikasi Kepemimpinan Publik: Analisis Framing Media Sosial Kepala Daerah Di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19; (ii) Koalisi Wacana Dalam Isu Omnibus Law Cipta Kerja: Studi Analisis Jaringan Wacana Di Kompas.com, Republika.com Dan Cnn.com; (iii) Disabilitas Di Indonesia : *Social Network Analysis*; (iv) Pendekatan *E-govqual* dan *Importance Performance Analysis* dalam Peningkatan Kualitas Pelayanan *E-government*; (v) Pengelolaan Sampah dan Isu Sosial Lingkungan: Akses Informasi dan Tingkat Kesadaran Masyarakat akan Pemilahan Sampah dan Gaya Hidup Minim Sampah.

Peringkat ketiga adalah wacana digital dalam konteks digital commerce (13%). Konteks pemaknaan wacana digital adalah: (i) penggunaan Media sosial untuk promosi; (ii) Penggunaan media sosial untuk menakar tingkat kepuasan masyarakat; (iii) peningkatan kemampuan literasi digital untuk produktivitas ekonomi. Salah satu contoh judul terkait pilar ini dirumuskan: (i) *Social Media* dan Peningkatan *Financial Literacy* di Kalangan Perempuan (Studi Persepsi dan Kebutuhan *Followers* terhadap Perencanaan dan Pembelajaran Finansial melalui *Social Media*); (ii) Persepsi Mitra Usaha Umkm Kuliner dan Konsumen Terhadap Industri Jasa Layanan Pesan-antar Kuliner *Online*: Praktik *E-commerce* di Indonesia; (iii) Tindakan Rasional dalam Ketahanan Sosial Ekonomi Pengrajin Batik Laweyan di Masa Pandemi Covid-19; (iv) Peningkatan Branding Indeks Pusat Penelitian Kependudukan dan Gender LPPM UNS Melalui Optimalisasi Web Site Dan Penggunaan Media Sosial; (v) Pelatihan Produksi *Content Creator* dan Pengelolaan Sosial Media Untuk Pemula dan Pelaku Umkm di Desa Karangtalun Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang; (vi) Pengembangan Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Kedai Kopi Melalui *Branding* dan *Selling* di Kota Surakarta; (vii) Penguatan Branding Unit Usaha Keluarga Migran Indonesia Desa Mojorejo Kecamatan Karangmalang Kabupaten Sragen.

Peringkat keempat adalah wacana digital dalam konteks *digital connectivity*. Pilar ini rendah *follower*, dikarenakan *connectivity* cenderung lahan kajian prodi MIPA sehingga terluput dariajian sosial humaniora di Fisip UNS. Wacana digital identity belum muncul. Hal ini diduga dipengaruhi makna kecenderungan ini adalah Grup Riset Fisip perlu mengevaluasi agenda risetnya supaya memiliki kajian perihal permasalahan digital identitas. Hanya satu judul yang mendekati kategori ini, yaitu: Pengembangan Data Set Diplomasi Digital di Indonesia Dalam Penelitian Hubungan Internasional.

Dari aspek area kajian atau isu kajian, wacana “digital” dalam bingkai Grup Riset FISIP tahun 2022 meliputi: (i) isu kesehatan; (ii) isu kesenjangan akses digital (*digital divide*); (iii) isu edukasi dan literasi publik, (iv) isu GEDSI (*Gender Equality, Diffable, and Social Inclusion*) dan kemiskinan; (v) isu perluasan pemasaran; (vi) isu responsivitas pelayanan publik; (vii) isu partisipasi publik; (viii) Isu resiliensi dan ketahanan sosial; (ix) isu jejaring sosial dna kolaborasi.

Hambatan pengembangan masyarakat digital yang terekam dalam kajian Grup Riset Fisip tahun 2022 yaitu: (i) belum meratanya literasi digital masyarakat, (ii) komunikasi publik berbasis digital untuk menangani krisis belum optimal. Literasi Multimedia adalah keterampilan dan pengetahuan tentang hal-hal yang berhubungan dengan multimedia. Ini adalah pekerjaan dan pengetahuan tentang dasar fitur aplikasi multimedia, keahlian pada paket multimedia dasar. Literasi digital dalam konteks ini meliputi literasi media dan literasi informasi.

Kesimpulan

Peneliti dari Grup Riset Konsep “Digital” digunakan dalam wacana yang pilar *Digital Citizenship, Digital Lifestyle, Digital Commerce, dan Digital Connectivity*. Literasi Digital masih menjadi permasalahan besar yang perlu penanganan sinergis dari lintas pelaku. Transformasi sosial digital merupakan proses transformasi yang komprehensif dalam empat aspek terpenting seperti aspek ekonomi, politik, budaya, dan berdasarkan landasan teknologi digital. Pengembangan manajemen kebijakan publik tidak lagi terbatas pada masyarakat nyata atau dunia fisik saja, tetapi juga ruang digital. Masyarakat digital yang terhubung dengan semua hal melintasi batas tradisional, dan dengan cepat membuka ruang *hyper-connected* yang besar. Alat dan metode manajemen pembangunan sosial perlu mempertimbangkan intervensi teknologi digital modern dari media sosial serta jejaring sosial dalam bentuk sistem *online (live streaming)* non-tatap muka (anonim). Perkembangan masyarakat digital akan mengubah kualitas hubungan pelayanan publik yang konvensional. Saran bagi penelitian selanjutnya adalah mengembangkan kajian risiko pengembangan masyarakat digital dari perspektif sosial humaniora.

Referensi

GSMA. (2020). *Advancing Digital Societies in Asia Pacific: A Whole of Government Approach*. GSMA Head Office.

- GSMA. (2021). *Digital societies in Asia Pacific: Accelerating progress through collaboration*. GSMA Head Office.
- Hall, D.M & Steiner, R. (2019). Policy content analysis; Qualitative method for analyzing sub-national insect pollinator legislation. *Environmental Science and Policy*, 93, 118–128.
- Kridalaksana, H. (2011). *Kamus Linguistik*. Gramedia Pustaka.
- Mafi, M. (2012). A Hierarchical Model of ICT in Digital Society to Access Information. *Canadian Journal on Electrical and Electronics Engineering*, 3(7), 366–374.
- Mathur, A., & Ambani, D. (2005). ICT and rural societies: Opportunities for growth. *The International Information & Library Review*, 37(4), 345–351.
- Nguyen, H. H., & Tran, H. V. (2022). Digital society and society 5.0: Urgent issues for digital social transformation in Vietnam. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 35(1), 78–92. <https://doi.org/> <https://doi.org/10.20473/mkp.V35I12022.78-92>
- Obi, T., & Iwasaki, N. (2013). Innovative applications and strategy on ICT applications for aging society: case study of Japan for silver ICT innovations. *Proceedings of the 7th International Conference on Theory and Practice of Electronic Governance*, 218–226.
- Paul, P. K., P.S. Aithal, & A. B. (2017). Internet Society: The pioneers in internet and network science for building digital society and Information Age. *International Journal of Recent Researches in Science, Engineering & Technology*, 5(7), 11–18.
- Paul, Prantosh and Aithal, P. S. (2018). Digital Society: Its Foundation and Towards an Interdisciplinary Field. *Proceedings of National Conference on Advances in Information Technology, Management, Social Sciences and Education*, 1–6.
- Sobur, A. (2011). *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*. Rosda Karya.