

Gen Z dan Empat Pilar Literasi Digital

¹⁾Ayu Wardani*, ²⁾Kumala Hayati, ³⁾Dede Suprayitno, ⁴⁾Hartanto

^{1,2,3)}Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Jakarta, Indonesia

⁴⁾Program Studi Hubungan Internasional, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, Jakarta, Indonesia

Email Corresponding: ayuardani@upnvj.ac.id*

ABSTRAK

Kata Kunci:

Gen Z
4 Pilar Literasi Digital
Teknologi Digital
Media Digital
Kesejahteraan Digital

Media digital hadir berdasarkan perkembangan teknologi digital. Gen Z merupakan generasi yang berusia 11-26 tahun. Gen Z adalah generasi yang masih rentan dalam penggunaan media digital. Beragam resiko dapat diterima, jika Gen Z tidak bijaksana dalam menggunakan teknologi digital, seperti *cyberbullying*, penyebaran berita *hoax*, *doxing*, *trolling*, serta penyebaran *hatespeech* di media digital. Beberapa resiko tersebut dapat terjadi jika Gen Z tidak mampu memahami literasi digital dengan baik. Literasi digital merupakan kemampuan menggunakan peralatan digital secara bijak. Adanya konsep 4 pilar literasi digital, yakni *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, serta *digital safety* yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) di Indonesia tentunya sangat membantu dalam pelaksanaan sosialisasi mengenai konsep literasi digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode penyuluhan (*sharing knowledge*) dengan memberikan informasi terkait 4 pilar literasi digital pada siswa SMAN 34 Jakarta Selatan. Pemilihan lokasi pengabdian masyarakat di SMAN 34 Jakarta Selatan dikarenakan pengguna media digital terbesar di Pulau Jawa diduduki oleh DKI Jakarta setelah Banten. Hasil dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yakni tercapainya pemahaman terkait kesejahteraan digital (*digital wellbeing*) bagi Gen Z sehingga Gen Z dapat terhindar dari resiko-resiko yang dapat hadir atas penggunaan media digital.

ABSTRACT

Keywords:

Gen Z
4 Pillars of Digital Literacy
Digital Technology
Digital Media
Digital Wellbeing

Digital media has emerged based on the development of digital technology. Generation Z, aged 11-26, is a generation that is still vulnerable to the use of digital media. Various risks can be encountered if Gen Z is not wise in using digital technology, such as cyberbullying, the spread of fake news, doxing, trolling, and the dissemination of hate speech on digital media. Some of these risks can occur if Gen Z is not able to understand digital literacy well. Digital literacy is the ability to use digital tools wisely. The concept of the 4 pillars of digital literacy, namely digital skills, digital culture, digital ethics, and digital safety, initiated by the Ministry of Communication and Information (Kemenkominfo) in Indonesia, is certainly very helpful in the implementation of socialization regarding the concept of digital literacy. This community service activity uses the method of counseling (knowledge sharing) by providing information related to the 4 pillars of digital literacy to students at SMAN 34 South Jakarta. The selection of SMAN 34 South Jakarta as the location for community service is because the largest users of digital media on Java Island are in DKI Jakarta, followed by Banten. The results of this community service include the achievement of understanding related to digital well-being for Gen Z so that they can avoid the risks that may arise from the use of digital media.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Era perkembangan teknologi komunikasi semakin berkembang pesat. Ditandai dengan hadirnya era revolusi digital, di mana perkembangan komputer mulai hadir sebagai komputer pribadi dengan mikroprosesor yang berbasis digital (Syamsuar and Reflianto 2019). Digitalisasi komputer disusul dengan kehadiran teknologi internet, dengan membawa misi sebagai media konvergen, di mana dalam hal ini terdapat penyatuan beragam media. Tidak berhenti sampai di situ saja, konvergensi media kemudian berkembang kembali, dengan kehadiran penggabungan teknologi dan sistem komputasi bernama AI (*Artificial Intelligences*) pada tahun 2010. Konsep AI dalam teknologi komputer, membawa suatu fenomena

baru, di mana beberapa pekerjaan manusia, dapat dikerjakan secara cepat oleh algoritma komputer yang menawarkan beragam kemudahan dan kecanggihan.

Digitalisasi dan hadirnya AI dalam ruang lingkup masyarakat, membawa suatu kondisi berbeda dalam ruang lingkup kemasyarakatan. Tatahan kehidupan sosial, dalam ranah interaksi pun berubah. Kondisi interaksi antar masyarakat yang tadinya mengalami hambatan ruang dan waktu, kini telah dimudahkan dengan kehadiran digitalisasi. Istilah dunia ada dalam genggaman tangan, memang bukan merupakan suatu isapan jempol belaka, namun terbukti dalam setiap lini lapisan masyarakat yang telah terpapar dengan digitalisasi. Informasi kian menyebar dalam ruang virtual, globalisasi kian nyata dan tak terbendung.

Neil Postman, dalam teorinya ekologi media, menyatakan bahwa perkembangan teknologi media di tengah masyarakat merupakan suatu bentuk lingkungan. Di mana dalam lingkungan tersebut teknologi dan komunikasi berkembang serta mengontrol bentuk, jumlah, kecepatan, distribusi, dan arah informasi. Selain itu, kehadiran teknologi dan komunikasi juga menghadirkan preferensi informasi yang memengaruhi persepsi, nilai, dan sikap manusia (Benavides, Maldonado, and Ortiz 2018).

Teori ekologi media Neil Postman membawa suatu pemahaman bahwa kehadiran teknologi media mampu memengaruhi perilaku masyarakat. Saat ini, masyarakat khususnya di Indonesia dihadapkan pada tantangan dunia baru, di mana mempersiapkan diri untuk memasuki era Masyarakat 5.0 atau lebih dikenal dengan era *Society 5.0*. Berangkat dari era revolusi industri 4.0, yang ditandai dengan terintegrasinya seluruh kegiatan masyarakat melalui teknologi dan internet, sementara era *society 5.0* lebih fokus pada bagaimana teknologi dan internet mampu meningkatkan kualitas kehidupan manusia dalam berbagai sektor (tidak hanya fokus pada industri dan ekonomi saja) (Ellitan 2020).

Gen Z sebagai generasi muda yang memiliki rentang usia 11-26 tahun hingga tahun 2023 ini (Nugroho and Rizal 2021), merupakan generasi yang hadir saat era teknologi dan internet berkembang. Gen Z seringkali menggunakan internet dan sosial media dalam keseharian dan kehidupan sosialnya (Szymkowiak et al. 2021). Fenomena Gen Z dalam penggunaan internet dan media sosial ini membawa permasalahan, di mana tak semua Gen Z, khususnya di Indonesia mampu untuk menyaring informasi yang baik dan bebas dari hoax dalam keseharian mereka. Selain itu, terkait dengan etika digital atau tata krama dalam penggunaan media digital juga masih banyak yang belum memahami hal tersebut. Survei tahun 2021 oleh digital microsoft, mengenai etika digital masyarakat, Indonesia masih menempati urutan ke 29 dari 32 negara (Mazrieva 2021).

Pemahaman mengenai etika digital yang masih minim, menjadikan resiko yang diterima oleh pengguna internet, tak terkecuali Gen Z beragam. Selain sebagai penyebab adanya resiko, para Gen Z juga dapat menjadi korban dari penggunaan media digital. Adapun resiko tersebut yakni penyebarluasan berita hoaks atau berita bohong, *hate speech*, diskriminasi, misogini, *cyberbullying*, *trolling* atau tindakan sengaja memancing kemarahan, *micro-agression* atau tindakan pelecehan terhadap kelompok marginal hingga penipuan, *doxing* atau mengumpulkan data pribadi seseorang kemudian disebarluaskan untuk merusak reputasi, turut andil dalam rekrutmen kelompok radikal, hingga pornografi melalui media digital (Mazrieva 2021). Keseluruhan resiko tersebut tentunya tidak diinginkan untuk terjadi, khususnya bagi Gen Z, mengingat Gen Z adalah generasi penerus bangsa.

Penelitian sebelumnya terkait literasi digital telah dilakukan oleh Aditya Ramadhan dengan judul *Optimalisasi Literasi Digital terhadap Generasi Z dan Merekonstruksi Moral Menuju Pendidikan Berkualitas Perspektif SDGs 2030* pada tahun 2023. Dalam penelitian tersebut dijelaskan mengenai optimalisasi penggunaan teknologi pendidikan pada proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan melalui berbagai program pembelajaran yang tersedia secara *online*. Adapun tujuan literasi digital pada Gen Z yakni agar mereka siap menghadapi tantangan ke depannya dalam rangka memenuhi tujuan SDGs terkait peningkatan pendidikan yang bermutu dan juga membentuk karakter moral Gen Z menjadi lebih baik (Ramadhan 2023).

Penelitian kedua terkait literasi digital ditulis oleh Jerni dkk, dengan judul penelitian *Pengaruh Literasi Ekonomi dan Literasi Digital terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa*. yang dilaksanakan pada tahun 2021. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel literasi ekonomi dan literasi digital berpengaruh positif terhadap minat berwirausaha mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar (Jerni et al. 2021). Di dalam kedua penelitian sebelumnya terkait literasi digital, sama-sama mengungkapkan tentang pentingnya literasi digital, namun belum menjelaskan mengenai adanya komponen

4 pilar literasi digital di dalamnya. Kedua penelitian tersebut hanya menjelaskan manfaat literasi digital secara umum, yakni mampu meningkatkan kemampuan dan pengetahuan Gen Z serta mahasiswa dalam menggunakan teknologi digital. Oleh karenanya di dalam penelitian ini akan membahas secara detail tentang bagaimana penerapan 4 pilar literasi digital pada Gen Z dalam konteks komunikasi.

Berdasarkan pada falsafah 4 pilar literasi digital (*digital skills, digital culture, digital ethics, serta digital safety*) yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) Indonesia, maka diadakanlah sebuah bentuk sosialisasi melalui kegiatan pengabdian masyarakat yang diadakan di SMAN 34 Jakarta Selatan. Tujuan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yakni diharapkan agar para siswa di SMAN 34 Jakarta Selatan mampu memahami mengenai 4 pilar literasi digital, sehingga dapat mereduksi resiko penggunaan media digital di kalangan Gen Z dan mampu mendatangkan kesejahteraan digital.

II. MASALAH

Pemilihan sosialisasi 4 pilar literasi digital pada siswa SMAN 34 Jakarta Selatan, didasarkan pada usia siswa SMA yang termasuk ke dalam kalangan Gen Z, di mana pada usia tersebut masih membutuhkan pembimbingan terkait penggunaan media digital. Mengingat resiko-resiko terkait penggunaan media digital amatlah beragam sehingga dapat memengaruhi karakter Gen Z ke depannya. Selain itu pencapaian kesejahteraan digital juga amat penting untuk dicapai oleh Gen Z. Oleh karenanya dibutuhkan sosialisasi terkait 4 pilar literasi literasi digital pada siswa SMAN 34 Jakarta Selatan.



Gambar I. Lokasi Pengabdian Masyarakat (SMAN 34 Jakarta Selatan)
Sumber : Data Pribadi

SMAN 34 Jakarta Selatan beralamatkan di Jl. Margasatwa No.1, RT.15/RW.1, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah unggulan yang berada di kawasan Jakarta Selatan.

III. METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan secara tatap muka pada tanggal 20 Juli 2023, di kelas XII IPA SMAN 34 Jakarta Selatan. Jumlah peserta berjumlah 34 orang, di mana di dalam kelas tersebut terdapat siswa laki-laki dan perempuan. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat, diawali dengan survey lokasi. Pemilihan SMAN 34 Jakarta Selatan berdasarkan pada wilayah lokasi SMAN 34 Jakarta Selatan yang berdekatan dengan wilayah lokasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta (UPNVJ), yakni di daerah Pondok Labu, Jakarta Selatan.

Setelah melakukan survey prapelaksanaan, maka metode selanjutnya yang dilakukan yakni penyuluhan (*sharing knowledge*) mengenai 4 pilar literasi digital secara langsung (tatap muka) di kelas. Adapun bentuk sosialisasi yang dilaksanakan yakni melalui pemaparan yang dilakukan dalam bentuk presentasi menggunakan *power point* yang berisikan *slide* mengenai 4 pilar literasi digital serta dilanjutkan dengan tanya jawab dan pemberian *doorprize* bagi para peserta.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media bagi seorang individu tentunya memiliki tujuan yang berbeda-beda. Begitupun dalam penggunaan media digital yang digunakan oleh Gen Z yang terdiri dari siswa-siswa SMA (Sekolah Menengah Atas). Teori *Uses and Gratification* dalam konteks komunikasi menjabarkan mengenai tujuan individu dalam menggunakan media didasarkan pada tujuan yang diinginkan. Marianne Danton dan Elaine D Jelley dalam bukunya yang berjudul *Applying Communication Theory for Professional Life* menjelaskan mengenai konsep teori *uses and gratification* dalam penggunaan media massa, di mana terdapat kepentingan audiens (pengguna media) dalam memilih medium dalam proses komunikasi (H, Ashri, and Irwansyah 2021). Adanya pemilihan tersebut dikarenakan banyaknya media yang tersedia, sehingga menyebabkan individu melakukan preferensi dalam proses komunikasi.

Gen Z sebagai generasi yang lahir pada era digitalisasi, tentunya memiliki preferensi pada media digital dalam proses komunikasi. Tujuan pemilihan media digital ini juga beragam, yakni sebagai sarana tempat menyampaikan aspirasi/pendapat, sarana tempat pencarian informasi, serta sebagai sarana mencari hiburan. DKI Jakarta sebagai wilayah dengan pengguna internet kedua terbanyak di Indonesia setelah Banten, yakni mencapai angka 86,96 % pada tahun 2023 (APJII 2023). Data dari BPS per tahun 2022, menunjukkan demografi usia Gen Z di DKI Jakarta memiliki presentasi yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan Kelompok *Baby Boomers*, Generasi Milenial, serta Generasi Alpha (BPS 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pengguna media digital di Jakarta terbanyak diduduki oleh Gen Z, di mana hampir setiap harinya mereka terpapar media digital dalam kesehariannya.

Penggunaan media digital yang banyak dilakukan oleh Gen Z tentunya memiliki banyak resiko, jika tidak digunakan secara bijak. Oleh karenanya dibutuhkan langkah yang mampu membawa para Gen Z untuk dapat menggunakan media digital dengan bijak. Salah satu cara untuk menjadikan Gen Z bijak dalam menggunakan media digital yakni melalui literasi digital. Merujuk pada *Western Sydney University*, literasi digital merupakan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup, bekerja, serta belajar dalam kehidupan bermasyarakat, di mana ranah komunikasi dan informasi meningkat melalui teknologi digital, seperti platform internet, media sosial, serta telepon seluler (*Western Sydney University* 2020).

Terdapat istilah *digital wellbeing* yang digagas oleh sebuah institusi pendidikan di Inggris, United Kingdom yakni JISC (*Joint Information Social Committee*), *Building Digital Capability*. *Digital Wellbeing* merupakan istilah untuk menggambarkan dampak teknologi serta layanan digital pada kesehatan mental, fisik, sosial, serta emosional individu. Konsep *digital wellbeing* dapat dilihat dari perspektif individu dan sosial, di mana hal tersebut dapat didefinisikan berdasarkan dua konteks, yakni konteks individu dan sosial. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut: (1) Perspektif Individu: Mengacu pada konteks pribadi, pembelajaran serta pekerjaan. Dalam hal ini melibatkan identifikasi dan pemahaman mengenai manfaat positif serta potensi aspek negative dari berpartisipasi dalam aktivitas digital serta menyadari cara untuk mengelola dan mengendalikannya guna meningkatkan kesejahteraan; (2) Perspektif sosial atau organisasional: Mengacu pada penyedia sistem digital, layanan, dan konten. Dalam hal ini berkaitan dengan penyedia sistem digital, layanan, serta konten. Penyedia layanan digital harus memiliki tanggung jawab untuk memastikan adanya pengelolaan layanan digital yang baik, serta akses yang merata. Penyedia layanan digital juga perlu memberdayakan dan membangun kemampuan pengguna layanan digital dalam hal memiliki pengetahuan dalam mengoperasikan perangkat digital yang memiliki dampak dalam meningkatkan kesejahteraan pengguna (JISC 2019).

Berikut merupakan gambaran mengenai *digital wellbeing* (dampak yang diberikan atas kehadiran digitalisasi media:



Gambar 2: *Digital Wellbeing*

Sumber Gambar: <https://digitalcapability.jisc.ac.uk/what-is-digital-capability/digital-wellbeing/> (JISC 2019)

Di dalam gambar tersebut terdapat sebuah piramid yang menggambarkan bahwa bagaimana teknologi dapat meningkatkan kesejahteraan digital. Maksudnya adalah ketika seseorang memiliki kesadaran dan kemampuan dalam menggunakan perangkat digital secara bijak maka akan membawa dampak positif bagi kehidupannya dalam artian kesejahteraan digitalnya bersifat positif atau berdampak positif. Begitu pun sebaliknya, jika seseorang justru kurang memiliki kesadaran dan kemampuan dalam menggunakan perangkat digital secara bijak, maka kesejahteraan digitalnya bernilai negatif, atau membawa dampak yang negatif bagi kehidupannya.

Konsep *digital wellbeing* tentunya juga harus dimiliki oleh Gen Z (khususnya siswa SMA). Hal ini dikarenakan nantinya mereka akan bersaing dalam ranah pekerjaan dan akan memegang kebijakan terkait pemerintahan ke depannya. Di Indonesia, konsep *digital wellbeing* mampu digapai dengan cara mengadakan literasi digital. Kementerian informasi dan komunikasi menggagas 4 pilar literasi media yang harus diketahui, dipahami, serta dipraktikkan dalam kehidupan bermasyarakat, tak terkecuali bagi Gen Z. Oleh karenanya, dalam pengabdian masyarakat yang dilaksanakan, disosialisasikan secara langsung mengenai konsep 4 pilar literasi digital, yang meliputi: *digital skills*, *digital culture*, *digital ethics*, dan *digital safety*.

Digital skill meliputi kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, serta menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. *Digital culture* meliputi bentuk aktivitas masyarakat di ruang digital yang harus tetap berdasar pada wawasan kebangsaan, nilai-nilai Pancasila, serta kebinekaan. *Digital Ethics* adalah kemampuan menyadari, mempertimbangkan, serta mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquette*) dalam kehidupan sehari-hari. Sementara *digital safety* yakni kemampuan masyarakat untuk mengenali, menerapkan, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital (Kominfo 2021).

Contoh penerapan *digital skill*, dua diantaranya yakni mampu menghubungkan perangkat ke jaringan internet dan terbiasa mencari tahu mengenai informasi yang ditemukan di situs web benar atau tidak. *Digital culture* contoh penerapannya seperti mencantumkan nama penulis saat *me-repost* dan mempertimbangkan perasaan pembaca yang berasal dari suku yang berbeda. Penerapan *Digital Ethics* contohnya yakni tidak membuat *grup whatsapp* sendiri dan menambahkan orang lain tanpa izin serta tidak akan berkomentar kasar jika ada orang yang berkomentar negatif di unggahan pribadi. Sementara itu, penerapan *digital safety* contohnya meliputi dapat membedakan *email* spam/virus/malware serta tidak mengunggah data pribadi di media sosial (Kemenkominfo 2022).

Berikut merupakan dokumentasi paparan Sosialisasi 4 Pilar Literasi Digital pada Siswa-Siswi SMAN 34 Jakarta Kelas XII IPA :



Gambar 3 : Paparan melalui Slide presentasi Power Point mengenai 4 Pilar Literasi Digital kepada Siswa/Siswi SMAN 34 Jakarta Selatan



Gambar 4: Berfoto bersama dengan Siswa/Siswi Kelas XII IPA SMAN 34 Jakarta Selatan seusai paparan



Gambar 5. Pemberian Plakat kepada Wakil Kepala Sekolah SMAN 34 Jakarta Selatan dari FISIP Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
Sumber gambar 3,4,5 : Dokumen Pribadi

Para siswa dan siswi SMAN 34 Jakarta Selatan sangat antusias dalam mengikuti sosialisasi terkait 4 pilar digital. Awal mula paparan, dimulai dengan memberikan pertanyaan awal mengenai “Apa yang Teman-Teman (panggilan untuk para siswa/i) terkait media digital?,” setelah itu menyusul pertanyaan mengenai “Apa yang Teman-Teman ketahui tentang literasi digital?”. Beberapa siswa memberanikan diri untuk menjawab, sementara yang lainnya menyimak dengan antusias. Paparan berlangsung selama kurang lebih 15 menit dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab seputar 4 pilar literasi digital. Bagi siswa yang memberikan jawaban terbaik dalam diskusi diberikan *doorprize*. Diharapkan sosialisasi terkait 4 pilar literasi digital bagi Gen Z (siswa-siswi SMAN 34 Jakarta Selatan) mampu mengurangi resiko-resiko terkait penggunaan media digital bagi Gen Z.

V. KESIMPULAN

Gen Z merupakan generasi yang masih rentan dalam penggunaan media digital. Beragam resiko dapat diterima, jika Gen Z tidak bijaksana dalam menggunakan teknologi digital, seperti *cyberbullying*, *penyebaran berita hoax*, *doxing*, *trolling*, serta *penyebaran hatespeech* di media digital. Beberapa resiko tersebut dapat terjadi jika Gen Z tidak memahami literasi digital dengan baik. Adanya konsep 4 pilar literasi digital yang digagas oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kemenkominfo) di Indonesia tentunya sangat membantu dalam pelaksanaan sosialisasi mengenai konsep literasi digital. Kesejahteraan digital (*digital wellbeing*) merupakan hal yang diharapkan bagi Gen Z, di mana hal tersebut dapat diraih jika Gen Z mampu memahami dan mengimplementasikan 4 pilar literasi digital dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2023. “Survei APJII Pengguna Internet Di Indonesia Tembus 215 Juta Orang.” <https://apjii.or.id/>. Retrieved (<https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>).
- Benavides, Andrea, Juan Maldonado, and C. Ortiz. 2018. “From the Mass Media to Social Media: Reflections on the New Media Ecology.” *RLCS, Revista Latina de Comunicación Social*. doi: 10.4185/RLCS-2018-1270-29en.
- BPS. 2022. “Jumlah Penduduk Provinsi DKI Jakarta Menurut Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin 2020-2022.” *Bps.Go.Id*.
- Ellitan, Lena. 2020. “Competing in the Era of Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0.” *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship* 10(1):1. doi: 10.30588/jmp.v10i1.657.
- H, Hans Karunia, Nauvaliana Ashri, and Irwansyah. 2021. “Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification.” *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*. doi: <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>.
- Jerni, Thamrin Tahir, Muhammad Hasan, Rahmatullah, and Ihsan Said. 2021. “Pengaruh Literasi Ekonomi Dan Literasi Digital Terhadap Minat Berwirausaha Mahasiswa.” *Indonesian Journal of Economics, Entrepreneurship and Innovation* 2(1):18–27. doi: 10.31960/ijoei.v2i1.1038.

- JISC. 2019. "Digital Wellbeing." *Digitalcapability.Jisc.Ac.Uk*. Retrieved (<https://digitalcapability.jisc.ac.uk/>).
- Kemenkominfo. 2022. "Status Literasi Digital Di Indonesia 2022." *Kominfo* (November):205–7.
- Kominfo. 2021. "Kembangkan Empat Pilar Literasi Untuk Percepatan Transformasi Digital." <https://www.kominfo.go.id/>. Retrieved (https://www.kominfo.go.id/content/detail/32131/siaran-pers-no-16hmkominfo012021-tentang-kembangkan-empat-pilar-literasi-dalam-transformasi-digital/0/siaran_pers).
- Mazrieva, Eva. 2021. "Netizen Indonesia Dinilai Tak Beradab, Pakar Serukan Pemerintah Atur Perusahaan Medsos." *Voaindonesia.Com*. Retrieved (<https://www.voaindonesia.com/a/netizen-indonesia-dinilai-tak-beradab-pakar-serukan-pemerintah-atur-perusahaan-medsos/5794408.html>).
- Nugroho, Rizal Setyo, and Jawahir Rizal. 2021. "Mengenal Apa Itu Generasi Baby Boomers, X, Y, Z, Millenials, Dan Alpha." *Www.Kompas.Com*. Retrieved (<https://www.kompas.com/tren/read/2021/12/26/170000565/mengenal-apa-itu-generasi-baby-boomers-x-y-z-millenials-dan-alpha?page=all>).
- Ramadhan, Aditya. 2023. "Optimalisasi Literasi Digital Terhadap Generasi Z Dan Merekonstruksi Moral Menuju Pendidikan Berkualitas Perspektif SDGs 2030." *Literaksi: Jurnal Manajemen Pendidikan* 01(02):161–67.
- Syamsuar, Syamsuar, and Reflianto Reflianto. 2019. "Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0." *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 6(2). doi: 10.24036/et.v2i2.101343.
- Szymkowiak, Andrzej, Boban Melovic, Marina Dabic, Kishokanth Jeganathan, and Gagandeep Singh Kundi. 2021. "Information Technology and Gen Z: The Role of Teachers, the Internet, and Technology in the Education of Young People." *Technology in Society*. doi: <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101565>.
- Western Sidney University. 2020. "What Is Digital Literacy?" https://www.westernsydney.edu.au/studysmart/home/study_skills_guides/digital_literacy/what_is_digital_literacy.