

Article

by Gandari Gandari

Submission date: 05-Aug-2024 09:59PM (UTC+0700)

Submission ID: 2265251705

File name: DANA_DONASI_DI_APLIKASI_X_Template_Wacana_Bahasa_Indonesia.docx (582.36K)

Word count: 6497

Character count: 42230

LITERASI DIGITAL SEBAGAI UPAYA MENGATASI KASUS *SADFISHING* PENYALAHGUNAAN DANA DONASI DI APLIKASI X

Priya Gladys Calosa¹, Devi Wening Astari^{2*}

^{1,2} Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

¹e-mail penulis pertama: gladyscalosa@students.amikom.ac.id

Artikel

Submitted: xx-xx-20xx
Reviewed: xx-xx-20xx
Accepted: xx-xx-20xx
Published: xx-xx-20xx

DOI:

https://doi.org/10.32509/_diisi
pengelola jurnal



This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-
NonCommercial-ShareAlike 4.0.

Volume
No.
Bulan
Tahun
Halaman

Abstract

The rampant misuse of donation funds by a Semarang comedian, Singgih Sahara, has become a hot topic on social media, especially on the X application. Singgih provoked sympathetic responses from others by spreading excessive sad stories to attract netizens to donate to him, commonly called the sadfishing phenomenon. Using a case study method, this qualitative study aims to analyze the application of digital literacy in disclosing Singgih's sadfishing of donation funds on the X application. Data were collected through observation, online interviews with several related accounts, and documentation of discussion spaces by the @zoelfick account. The study shows that in disclosing the case of misuse of funds, Singgih has implemented several of the eight elements of digital literacy proposed by Hague & Payton, namely 1) functional skills, 2) creativity, 3) critical thinking skills, 4) social and cultural understanding, 5) collaboration, 6) skills in finding and selecting accurate, credible, and reliable information, 7) effective communication. Only one element has not been fulfilled, namely electronic security. It is hoped that more people will be aware of the importance of digital literacy in protecting themselves from the commodification of sadfishing cases on social media.

Keywords: Application X; Digital Literacy; Commodification; Sadfishing

Abstrak

Ramainya kasus penyalahgunaan dana donasi oleh seorang komika Semarang bernama Singgih Sahara menjadi perbincangan hangat di media sosial, khususnya pada aplikasi X. Singgih melakukan aksinya dengan memancing respon simpatik dari orang lain dengan menyebarkan cerita sedih yang berlebihan untuk menarik perhatian netizen agar melakukan donasi untuknya atau biasa disebut dengan fenomena *sadfishing*. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus, yang bertujuan untuk menganalisis penerapan literasi digital dalam pengungkapan *sadfishing* donasi dana Singgih di aplikasi X. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara online dengan beberapa akun terkait, serta dokumentasi diskusi *space* oleh akun @zoelfick. Penelitian menunjukkan bahwa dalam pengungkapan kasus penyalahgunaan dana Singgih telah menerapkan tujuh dari delapan elemen literasi digital yang dikemukakan oleh Hague & Payton, yaitu 1) keterampilan fungsional, 2) kreativitas, 3) keterampilan berpikir kritis, 4) pemahaman sosial dan budaya, 5) kolaborasi, 6) keterampilan mencari dan memilih informasi yang akurat, kredibel, serta dapat diandalkan, 7) komunikasi efektif. Hanya satu elemen yang belum terpenuhi, yakni keamanan elektronik. Diharapkan kedepannya lebih banyak masyarakat yang sadar akan pentingnya literasi digital untuk membentengi diri dari komodifikasi kasus *sadfishing* di media sosial.

Kata Kunci: Aplikasi X; Literasi Digital; Komodifikasi; Sadfishing

PENDAHULUAN

Ramainya kasus penyalahgunaan dana donasi oleh seorang komika Semarang bernama Singgih Sahara menjadi perbincangan hangat di media sosial terkhusus aplikasi X. Kasus Singgih tersebut sebelumnya pernah terjadi di Tahun 2020, kemudian kasusnya berlanjut hingga Tahun 2024 ini. Singgih Sahara diduga menyalahgunakan donasi melalui aplikasi Kitabisa.com. Pada awalnya ia membuka donasi pada Tahun 2020 karena memang membutuhkan biaya untuk ibunya yang mengidap penyakit gagal ginjal dan juga anaknya yang mengalami *speechdelay*, namun dirasa donasi yang masuk lebih dari target maka ia tetap melanjutkan membuka donasi hingga terkumpul lebih dari 250 juta rupiah. Kasus Singgih tersebut pun akhirnya viral dan masuk ke daftar populer di aplikasi X karena banyak netizen yang geram dengan aksi Singgih tersebut. Singgih memancing respon simpatik dari orang lain dengan menyebarkan cerita sedih berlebihan untuk menarik perhatian netizen agar melakukan donasi untuknya. Aksi yang dilakukan Singgih dengan menyebarkan cerita sedih yang berlebihan biasa disebut juga dengan istilah *sadfishing*.

Sadfishing adalah istilah yang dibuat untuk seseorang yang suka memposting cerita-cerita sedih, sensitif, menyentuh, emosional di media sosial dengan tujuan agar mendapatkan simpati dari orang lain (Milovidov, 2020). *Sadfishing* sering digunakan oleh orang-orang yang sedang menghadapi situasi sulit atau bahkan berpura-pura sedang berada di situasi yang sulit. Hal tersebut dilakukan demi mendapatkan simpati dari warga net atau *followers* di media sosial. Dengan menceritakan kisah sedih di akun media sosial tentu akan mendapatkan tanggapan yang positif atau bisa juga mendapatkan tanggapan negatif dari orang lain yang bahkan bisa menyebabkan pelaku *sadfishing* semakin depresi atas tanggapan negatif dari *followersnya* (Rosmalina, 2021).

Hal tersebut terlihat pada penelitian mengenai *sadfishing* pada jurnal yang berjudul "Sadfishing Phenomenon of #Justiceforaudrey (Hashtag) On Twitter" adalah sebuah tindakan menuangkan isi hati dengan mengumbar permasalahan menyedihkan untuk memancing kesedihan dan memperoleh simpati serta empati melalui media sosial (C. E. Putri et al., 2020). Penelitian tersebut berfokus pada indikator pelaku dalam melaksanakan kegiatan *sadfishing* atau memancing kesedihan melalui media sosial dikarenakan oleh tiga sebab; pertama, memperoleh tanggapan yang cepat; kedua, untuk memperoleh dukungan dan kepedulian; ketiga, membangkitkan rasa ketagihan pelaku *sadfishing*. Kemudian, pada jurnal yang berjudul "Fenomena Sadfishing pada Hashtag #pelakor di Media Sosial TikTok", berfokus pada fenomena *sadfishing* yang dapat mempengaruhi komunikasi menggunakan teknologi baru bernama media sosial. Yang pertama, konsep dari *sadfishing* menyalurkan bahwa desakan untuk membuat konten-konten yang mempunyai nilai sedih bertujuan untuk memperoleh simpati dari *followers* atau para pengguna media sosial. Kedua, memproduksi konten dengan nilai privasi tinggi maka konten tersebut akan semakin disenangi. Ketiga, fenomena *sadfishing* dapat menghilangkan kesadaran pengguna media sosial untuk berpikir logis pada kawasan pribadinya (C. E. , H. R. E. , & T. R. R. Putri, 2023).

Sadfishing ini tidak jauh dari adanya praktik komodifikasi. Para ahli teori komodifikasi budaya mengungkapkan bahwa strategi komodifikasi adalah transformasi barang dan jasa menjadi benda yang dapat diperdagangkan yang berfokus pada pasar. Vincent Mosco dalam bukunya "The Political Economy of Communication" menjelaskan komodifikasi menggunakan isi media sebagai produk dagang yang sesuai dengan permintaan pasar. Mosco juga melihat proses komodifikasi mempunyai dua implikasi yang penting dalam penelitian komunikasi. Pertama, perkembangan dan teknologi komunikasi telah turut berperan dalam proses umum komodifikasi dalam ekonomi secara

keseluruhan. Selain itu, praktik dan teknologi komunikasi juga berperan dalam proses komodifikasi secara luas di masyarakat. Kedua, proses komodifikasi yang beroperasi di seluruh masyarakat telah meresap ke dalam proses komunikasi dan institusi, yang menyebabkan perubahan dan kontradiksi dalam proses sosial komodifikasi mempengaruhi praktik komunikasi sebagai bagian dari aktivitas sosial. Pada penelitian mengenai Komodifikasi Kemiskinan di Media Sosial menyebutkan bahwa komodifikasi konten berperan sebagai bahan “jualan” oleh pengguna media sosial. Di mana komodifikasi kemiskinan yang beredar di media sosial tidak hanya untuk menarik simpati dan cinta dari audiens, tetapi juga bertujuan untuk menarik perhatian sehingga menyebabkan perdebatan yang dapat membuat audiensnya menjadi semakin penasaran dan akun tersebut semakin dikenal oleh banyak orang (B. F. , Azmi & Astari, 2024).

Media sosial sendiri merupakan sebuah media online yang digunakan untuk berinteraksi satu sama lain di dunia maya. Antony Mayfield menjelaskan media sosial merupakan media yang mudah digunakan oleh penggunanya untuk mengambil bagian di media sosial tersebut dengan memposting sebuah postingan, mengirim pesan, dan lain sebagainya. Penggunaan media sosial yang semakin meningkat dan kurangnya literasi digital membuat masyarakat Indonesia dengan mudahnya menelan mentah-mentah berita hoax yang disebarkan melalui media sosial. *Sadvertising* dapat terjadi karena padatnya penggunaan media sosial oleh masyarakat dan tidak dibarengi dengan memahami literasi digital. Dengan kurangnya literasi digital maka dapat menciptakan gejala atau peristiwa baru di media sosial, salah satunya pada aplikasi X.

Aplikasi X atau yang dahulu dikenal dengan Twitter merupakan suatu platform media sosial yang tengah ramai digunakan saat ini. Dengan keunggulan fitur yang bisa digunakan oleh penggunanya yaitu dapat mengunggah suatu cuitan yang hanya berupa teks, tanpa harus menambahkan foto atau video. Topik yang dibahas melalui Aplikasi X ini pun tergolong lebih bebas dan luas dibandingkan media sosial lainnya. Tidak hanya menyajikan berbagai informasi, akan tetapi aplikasi X juga menyajikan topik-topik yang sedang menjadi perhatian masyarakat saat ini atau biasa disebut trending. Aplikasi X juga memiliki fitur private yang dapat digunakan oleh penggunanya. Apabila pengguna mengaktifkan fitur private, maka hanya yang menjadi pengikut atau *followers* nya saja yang bisa melihat postingan atau cuitan dari akun pengguna tersebut. Aplikasi X banyak digunakan untuk akun mengeluhkan isi hati penggunanya. Seperti halnya yang dilakukan oleh Singgih Sahara dalam melakukan penipuan dengan aksi *Sadvertising* yang mengakibatkan kerugian banyak korbannya. Oleh karena itu, literasi digital penting dilakukan oleh masyarakat.

Literasi digital adalah suatu kemampuan seseorang sebagaimana ia memanfaatkan alat digital dengan tepat sehingga dapat memfasilitasi dirinya untuk membuka, mengatur, menilai, menganalisis sumber daya digital yang bertujuan untuk memperluas pengetahuan baru, menciptakan sarana berekspresi, berkomunikasi dengan individu lain guna mencapai pembangunan sosial dari berbagai wujud literasi, seperti: teknologi informasi, komputer, media dan komunikasi, serta visualisasi (Martin, 2008). Menurut (Rahmi, 2020), literasi digital ialah sebuah kemampuan untuk mengerti dan memanfaatkan informasi dari beberapa sumber digital. Pendapat lain mengatakan literasi digital adalah gabungan dari keahlian menggunakan teknologi dan komunikasi, kemampuan bekerja sama, kesadaran sosial, dan berpikir kritis (Harjono, 2018). Dalam penelitian yang berjudul *Digital Media as Covid-19 Disaster Information Literacy* mengemukakan bahwa pentingnya literasi digital untuk menangani isu-isu hoax. Seseorang harus menjadi “Tahu, Tanggap, Tangguh” agar dapat membedakan berita yang diperoleh termasuk dalam berita bohong atau tidak, kemudian tanggap terhadap informasi

yang simpangsiur sehingga tidak merugikan orang lain, serta tangguh dalam mengelola informasi dalam situasi darurat dengan memiliki komitmen tidak menyebarkan berita hoax (Lestari et al., 2021). Sejalan dengan penelitian tersebut, penelitian mengenai literasi digital yang dilakukan oleh (Sugiarto., 2023) juga mengungkapkan literasi digital dapat membantu seseorang dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, serta memahami tata krama dan tanggung jawab melalui dunia maya. Selain itu juga dapat mengembangkan kreativitas seseorang.

Perlunya literasi digital juga dapat diterapkan fenomena *sadfishing*. Terlihat dari jurnal yang berjudul “Fenomena Memancing Kesedihan Di Media Sosial (*Sadfishing*) Pada Literasi Digital Remaja” menemukan pentingnya literasi digital dalam menghadapi *sadfishing* di media sosial khususnya untuk para pelajar dan mahasiswa agar dapat menjauhkan diri dari gaya *sadfishing* atau mencurahkan isi hati secara berlebihan. Karena secara tidak langsung hal tersebut dapat melahirkan kepiluan dan kepalsuan baru demi memperoleh simpati dari masyarakat di media sosial (Nugraha, 2022).

Berbeda dengan penelitian-penelitian terkait sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk menyadarkan masyarakat mengenai pentingnya literasi digital saat ini agar dapat membentengi diri dari fenomena *sadfishing* itu sendiri. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengajak masyarakat agar lebih berhati-hati dengan konten yang disebarakan melalui media sosial.

METODOLOGI

Untuk mendalami tindakan yang dilakukan oleh subjek penelitian berkaitan dengan pembahasan yang akan diteliti, oleh karena itu penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memanfaatkan pendekatan ilmiah yang mendeskripsikan berbagai pola bahasa dan kalimat (Creswell, 2017). Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, menggunakan metode studi kasus, di mana kasus yang diteliti harus diamati secara langsung dalam konteks kehidupan yang nyata. Data dikumpulkan tidak hanya dari kasus yang diteliti, akan tetapi juga dari beberapa pihak yang terlibat atau mengenal dengan baik (Yin, 2018). Pada penelitian ini studi kasus didapatkan dari beberapa responden yang mengikuti dan menjadi korban dari kasus penipuan yang dilakukan oleh Singgih yang viral pada bulan maret 2024. Objek dalam penelitian ini yaitu kasus penyalahgunaan dana donasi Singgih Sahara di aplikasi X, subjek penelitian adalah pemilik akun yang mengungkap kasus Singgih Sahara di aplikasi X dan beberapa korban maupun netizen yang mengikuti kasus tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara online serta dokumentasi dari diskusi *space* oleh akun @zoelfick di X pada 21 Maret 2024. Dimana observasi merupakan metode pengumpulan data yang tidak hanya terbatas pada orang saja, namun juga objek-objek lainnya (Sugiyono, 2018). Observasi dilakukan dengan mengamati postingan dan komentar pada akun @bangwidss dan @zoelfick serta *space* pada akun @zoelfick melalui media social X (Twitter). Observasi berguna untuk mendalami informasi kasus penipuan yang dilakukan oleh Singgih Sahara selama kurun waktu antara 2019-2024. Selain itu, peneliti juga menggunakan wawancara secara online dengan mengirimkan pertanyaan melalui *Direct Message* (DM), untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti dan peneliti ingin menggali informasi yang lebih mendalam dari informan. Wawancara dilakukan dengan tiga narasumber yaitu pemilik akun @Jejeiyyy, @beautiyah, @brokebitchj. Adapun kriteria informan yang dipilih adalah: 1) berdonasi dan menjadi korban kasus penyalahgunaan dana oleh Singgih, 2) orang yang aktif mengikuti kasus penyalahgunaan dana donasi oleh Singgih, 3) berusia 20 – 50 tahun, 4) aktif bermedia sosial. Data juga dilengkapi dengan mendengarkan ulang diskusi *space* oleh akun @zoelfick. Data yang telah terkumpul kemudian direduksi kemudian diolah untuk dijabarkan menjadi hasil penelitian dan ditarik kesimpulannya. Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan

18 teknik triangulasi sumber yakni dengan membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi dan studi literatur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sadvertising

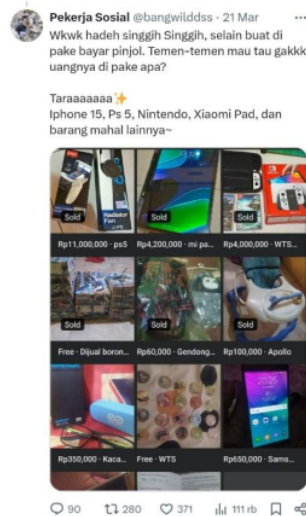
Milovidov (2020) menyatakan bahwa *sadvertising* merupakan penyebutan untuk seseorang yang senang memposting cerita-cerita menyedihkan, sensitif, menyentuh, emosional melalui media sosial, mereka melakukan hal itu bertujuan untuk mendapatkan simpati atau belas kasihan dari orang lain. Penelitian lain mengenai *sadvertising* juga mengungkapkan bahwa *sadvertising* adalah wujud atau usaha individu dalam mengutarakan kerawanan dan keadaan psikologisnya melalui media sosial untuk mendapatkan perhatian dan simpati dari orang lain (C. E. Putri et al., 2020). *Sadvertising* sering digunakan oleh orang-orang yang sedang menghadapi situasi sulit atau bahkan berpura-pura sedang berada di situasi yang sulit. Hal tersebut dilakukan demi mendapatkan simpati dari warga net atau *followers* di media sosial. Dengan menceritakan kisah sedih di akun media sosial tentu akan mendapatkan tanggapan yang positif atau bisa juga mendapatkan tanggapan negatif dari orang lain yang bahkan bisa menyebabkan pelaku *sadvertising* semakin depresi atas tanggapan negatif dari *followersnya* (Rosmalina, 2021). Di era digital yang begitu pesat seperti saat ini, orang-orang seperti terdorong untuk menunjukkan daya tarik mereka dalam kehidupan seperti melakukan *sadvertising* atau menjual kesedihan dan permasalahan pribadi mereka demi mendapatkan banyak simpati dan empati dari masyarakat di media sosial (Ramadhani et al., 2022). Dengan dorongan tersebut dinilai bisa memberikan banyak perhatian apabila dipublikasikan melalui media sosial daripada di kehidupan realita mereka. Saat ini media sosial dinilai sangat mampu untuk membentuk realitas sosial mereka, bahkan mereka menganggap bahwa realitas sebenarnya adalah apa yang ada di dunia maya. Hal tersebut membuat pengguna media sosial membangun realitas kehidupannya di dunia maya dengan kaitan yang kuat, sehingga mereka tidak segan membagikannya di media sosial ketika terdapat masalah pada kehidupan mereka demi mendapatkan banyak dukungan dan simpati dari pengguna lain, internet sangat mampu untuk membentuk sistem yang rumit dan menggabungkannya dengan berbagai koneksi, perangkat, hingga global yang membentuk karakter masing-masing dengan karakteristiknya sendiri (Nasrullah, 2017).

Kasus *sadvertising* seperti menjadi tren viralitas bagi pemilik di media sosial, entah itu Instagram, Tiktok, X (Twitter), dan lain sebagainya. Orang-orang seperti berlomba-lomba untuk memperlihatkan kesedihannya demi menarik belas kasihan dari orang lain. Tak jarang mereka menjual kesedihannya itu untuk mendapatkan uang. Sama halnya dengan kasus *sadvertising* yang dilakukan oleh Singgih. Beberapa waktu kasus penyalahgunaan dana donasi yang dilakukan Singgih Sahara seorang komika yang berasal dari Semarang viral di media sosial, khususnya aplikasi X.

Dari hasil observasi, peneliti menemukan awal mula kasus Singgih naik dan menjadi viral. Hal tersebut dikarenakan kecurigaan netizen kepada postingan X milik Singgih yang meminta donasi lagi sebesar dua juta rupiah. Dapat dilihat melalui postingan twitter milik akun @solusitmsport yang berisi "Singgih ini licik-licik tapi bego dah, bayangin gara-gara minta donasi lagi di X senilai 2jt, kelakuan busuknya kebongkar semua". Kasus Singgih tersebut sebelumnya pernah terjadi di tahun 2019, kemudian kasusnya berlanjut hingga baru terungkap di tahun 2024 ini. Singgih Sahara diduga menyalahgunakan donasi melalui aplikasi Kitabisa.com. Pada awalnya ia membuka donasi pada tahun 2019 karena memang membutuhkan biaya untuk ibunya yang mengidap penyakit gagal ginjal dan juga

anaknya yang mengalami *speechdelay*, namun dirasa donasi yang masuk lebih dari target maka ia tetap melanjutkan membuka donasi hingga terkumpul lebih dari 250 juta rupiah. Kasus Singgih tersebut pun akhirnya viral dan masuk ke daftar populer di aplikasi X dengan 18 ribu lebih orang memposting dengan *keyword* "Singgih" karena banyak netizen yang geram dengan aksi Singgih tersebut. Singgih memancing respon simpatik dari orang lain dengan menyebarkan cerita sedih berlebihan untuk menarik perhatian netizen agar melakukan donasi untuknya. Pada awalnya, Singgih hanya melakukan aksinya kepada teman-teman terdekatnya seperti teman kerja. Semakin lama Singgih mulai membuka donasi melalui aplikasi Kitabisa.com dan X (Twitter). Melihat respon positif dari netizen yang berdonasi, Singgih pun semakin melancarkan aksinya. Tak sampai disitu saja, bahkan Singgih pun melakukan aksinya melalui spam *direct message* (DM) setiap orang yang Singgih kenal maupun tidak ia kenal sejak tahun 2022-2024.

Kemudian, mulai ditelusuri secara mendalam oleh akun milik @bangwildss dan @zoelfick dana donasi yang masuk ke Singgih Sahara. Ternyata, yang terjadi sebenarnya sangat berbanding terbalik dengan yang selama ini Singgih ceritakan ke orang-orang. Pengobatan ibu dari Singgih Sahara selama 5 tahun ini pun ditanggung oleh BPJS Kesehatan dan yang tidak ter-cover BPJS pun terselesaikan oleh ayah Singgih, Kemudian untuk anaknya memang benar seharusnya terapi, akan tetapi sang anak jarang melakukan terapi. Ketika terapi pun ternyata menggunakan BPJS KIS yang sama sekali tidak dipungut biaya (gratis). Pada saat dimintai transparansi dana seperti mutasi dari rekening yang bersangkutan, yang bersangkutan tidak dapat menunjukkan mutasi rekening tersebut. Dan ditemukan fakta lain bahwa uang donasi yang selama ini masuk ke rekening milik Singgih Sahara disalahgunakan. Bukan untuk berobat sang ibu dan anaknya, namun ia gunakan untuk membayar kontrakan, membeli barang-barang mewah seperti iPhone 15, Nintendo, Xiaomi Pad, dan lain sebagainya. Selain itu, uang hasil donasi juga ia gunakan untuk bermain judi online dan membayar pinjaman online (pinjol). Hal tersebut diperkuat oleh postingan @bangwildss yang memposting bukti-bukti foto barang mewah milik Singgih Sahara.



Gambar 1. Bukti Pembelian Barang-Barang oleh Singgih dari Hasil Donasi
(Sumber: Akun X @bangwildss, 2024)

Setelah ditelusuri lebih jauh oleh akun X milik @zoelfick, didapatkan informasi dari mantan majikan dari Singgih Sahara bahwa dalam pekerjaannya sebagai kurir sayur Singgih merupakan orang yang *on time* dan cepat. Akan tetapi, di sisi lain saat bekerja Singgih Sahara terlalu banyak keluh kesah, ada saja keluhannya entah saat tatap muka maupun melalui chat. Kebiasaan keluh kesahnya pun persis seperti yang ada di media sosial dengan membawa cerita sedih tentang ibunya yang sakit dan ayahnya yang disebut oleh Singgih sebagai penggila judi dan lain sebagainya. Hal tersebut seperti sudah menjadi andalannya untuk bisa mengambil simpati dari majikannya tersebut. Singgih sering sekali meminta bantuan kepada majikannya dan walaupun ditolak pun tidak membuat Singgih mengurangi tekadnya untuk meminta lagi dan lagi. Dan di sisi lain, ayahnya yang hingga saat ini sebenarnya masih menafkahi ibunya dan membantu membayar pengobatan ibunya yang tidak ter-cover BPJS Kesehatan, sering sekali dituding oleh Singgih sebagai pemicu semua masalah dalam keluarganya. Singgih pun pernah membawa cerita sedihnya bagaimana Singgih dengan sang ibu terpaksa lari dari rumah karena ulah ayahnya, kepada sang majikan yang bertujuan untuk menggugah simpati dari majikannya. Namun, untung saja majikannya ini pun cukup cerdas dalam menilai dengan membantu donasi atau duit cuma-cuma sebanyak tiga kali. Itupun dibatasi hanya berjumlah yang sekedar cukup untuk hari itu saja.



Gambar 2. Bukti Chat Majikan Singgih kepada Singgih
(Sumber: Akun X @zoelfick, 2024)

Peneliti juga melakukan wawancara mendalam secara online dengan informan pemilik akun @Jejeiyyy dan @beautiyah yang mengikuti serta pemilik akun @brokebitchj yang menjadi korban dari kasus Singgih Sahara. Informan mengaku mengetahui kasus Singgih dari timeline aplikasi X karena kasus Singgih sempat viral. Sedangkan korban dari Singgih mengaku awalnya mengetahui Singgih membuka donasi karena lewat di timeline pemilik akun @brokebitchj. *"Saya sangat kecewa dan kesal karna Singgih memanfaatkan empati dari orang-orang buat kesenangan dirinya sendiri"* tanggapan pemilik akun @brokebitchj sebagai korban mengenai kasus penyalahgunaan dana donasi oleh Singgih.

Literasi Digital

Literasi digital adalah suatu kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber digital dengan kritis dan kreatif. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif, serta menghasilkan konten yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Seseorang yang paham mengenai literasi digital tidak hanya mampu mengakses informasi digital, tetapi juga mampu memilah informasi yang relevan dan terpercaya, mengelolanya dengan sistematis, menganalisis dengan kritis, dan mengevaluasi kebenaran serta keandalannya. Kemajuan teknologi dan komunikasi membuka gerbang informasi yang luas bagi masyarakat, dengan literasi digital dapat membantu seseorang untuk memilah informasi yang relevan mengenai kebangsaan, memahami maknanya dengan mendalam, dan menjadikannya landasan untuk berkontribusi bagi kemajuan bangsa. Pesatnya perkembangan informasi dan teknologi komunikasi dan dengan segala dampak positif maupun negatifnya, memicu kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan literasi digital masyarakat. Adapun dampak disinformasi merambah ke berbagai bidang kehidupan, seperti pendidikan, politik, kesehatan, dan ekonomi.

Paul Gilster mempopulerkan literasi digital sejak tahun 1997. Menurut Gilster, literasi digital adalah keterampilan atau kapasitas individu untuk menguasai dan memanfaatkan informasi dari beragam sumber digital dengan tepat guna dan praktis dalam berbagai format (Gilster, 1997). Lebih dijelaskan oleh Martin (2006) dalam (Lankshear, 2008), bahwa literasi digital merupakan sebuah pemahaman, perilaku, dan kecakapan seseorang dalam memanfaatkan instrumen dan layanan digital dengan tepat untuk menganalisis, menggunakan, menggabungkan, dan menciptakan pengetahuan baru, membangun penampilan media dan berkomunikasi dengan individu lainnya pada kondisi kehidupan tertentu. Selain itu, (Donaldson & Alker, 2019) juga mendefinisikan bahwa literasi digital adalah bentuk literasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi, berinteraksi, dan kemampuan analisis informasi dengan lebih baik. Sedangkan menurut (Tiven, 2018), literasi digital merupakan keterampilan dalam menguasai media digital untuk mengkaji dan menyebarkan informasi. Carl (2014) menekankan bahwa literasi digital sebagai kecakapan untuk mengakses, memahami, dan menggunakan teknologi digital, serta untuk terlibat pada praktik dan budaya teknologi digital. (Spire, 2012) membagi proses intelektual dalam penggunaan teknologi dan media digital menjadi tiga tahap, yaitu: menemukan dan menikmati konten digital, menciptakan atau menerbitkan konten digital, serta mengkomunikasikan konten digital.

Hague & Payton (2010) mendefinisikan pengertian literasi digital secara pendek yaitu pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman spesifik yang memberikan kesempatan individu untuk kreatif, kritis, kecerdasan, dan praktik yang aman ketika menggunakan teknologi digital di seluruh bidang kehidupan. Hague & Payton (2010) menyebutkan bahwa ada delapan komponen atau elemen dalam literasi digital. Delapan elemen literasi digital tersebut yaitu: 1) keterampilan fungsional merupakan kemampuan dalam menggunakan alat-alat digital sesuai dengan fungsi dan kebutuhan, 2) kreativitas merupakan kemampuan berpikir secara kreatif serta kemampuan menciptakan, mengkonstruksi, dan membagikan informasi dengan kreatif, 3) keterampilan berpikir kritis dan keterampilan evaluasi merupakan kemampuan untuk menyaring informasi yang ada secara pasif tetapi bisa melakukan perubahan, mengkaji, atau mengolah informasi, ide, atau data yang didapatkan dengan melakukan penalaran yang mengintegrasikan proses pertanyaan, analisa, meneliti, dan evaluasi, serta keterampilan menciptakan pendapat, 4) pemahaman sosial dan budaya merupakan mengetahui atau memahami perkataan dan perbuatan yang dikerjakan bisa diartikan lain dalam

konteks sosial dan budaya yang berbeda sekaligus memahami bahwa setiap orang memiliki pemahaman atau pengetahuan yang dapat dipengaruhi oleh keadaan sosial, budaya, dan sejarah disekitarnya, 5) kolaborasi merupakan pemahaman, praktik, serta memaksimalkan tingkat teknologi digital pada kegiatan kolaboratif atau kerja tim, 6) keterampilan mencari dan memilih informasi yang akurat, kredibel, serta dapat diandalkan, 7) komunikasi yang efektif merupakan kemampuan memahami dan menyampaikan informasi secara jelas, serta mampu menyesuaikan gaya komunikasi dengan situasi audiens yang berbeda, 8) keamanan elektronik merupakan pemahaman mengenai isu keamanan data dan diri sendiri di dunia digital, keamanan dari pelanggaran atau dilanggarnya hak cipta dan praktik plagiarisme, dan keamanan perangkat dari potensi serangan virus dan sejenisnya (Payton, 2010).

Kasus penyalahgunaan dan donasi oleh Singgih Sahara terungkap dan menjadi viral di aplikasi X setelah akun @bangwilddss dan @zoelfick memposting bukti-bukti kecurangan yang dilakukan Singgih. Apabila diamati, para pengguna akun X mulai sadar dalam penerapan elemen literasi digital. Adapun penerapan elemen literasi digital tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

Keterampilan Fungsional

Keterampilan fungsional merupakan kemampuan dalam menggunakan alat-alat digital sesuai dengan fungsi dan kebutuhan (Payton, 2010). Dengan melihat dari komentar netizen yang ada pada akun X milik @bangwilddss dan @zoelfick dan aktivis lain yang ikut mengungkap kasus Singgih sudah dapat menggunakan alat digital sesuai dengan fungsi yaitu dengan memposting thread perkembangan kasus Singgih selain itu pemilik akun @zoelfick juga membuat *space* melalui aplikasi X untuk membahas kasus Singgih Bersama dengan aktivis lain, korban, pihak kelurahan domisili Singgih, dan juga orang yang dapat memberikan aspirasi melalui pandangan hukum agar korban yang ingin mengusut kasus Singgih ini mengetahui apa saja yang perlu dilakukan dalam mengusut kasus singgih ini agar menjadi efek jera bagi Singgih dan oknum-oknum lain, netizen sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan alat-alat digital sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya. Sama halnya dalam kasus ini, netizen dan orang yang menjadi korban dari Singgih pun sudah memiliki kemampuan fungsional dalam menggunakan alat digital mereka. Dalam kasus ini, keterampilan fungsional sangat dibutuhkan karena sering sekali oknum-oknum tidak bertanggung jawab memanfaatkan teknologi termasuk media sosial untuk melancarkan aksinya salah satunya seperti yang dilakukan oleh Singgih Sahara, yaitu melakukan spam *direct message* (DM) ke orang-orang yang Singgih kenal maupun tidak dikenalnya.

Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan berpikir secara kreatif serta kemampuan menciptakan, mengkonstruksi, dan membagikan informasi dengan kreatif. Dalam penelitian ini, ditemukan kreativitas dari para aktivis yang turut membantu menaikkan kasus Singgih Sahara. Mereka menciptakan dan membagikan informasi dengan membuat thread atau postingan mengenai perkembangan kasus Singgih, mulai dari praduga, barang bukti, hingga klarifikasi langsung dari Singgih Sahara serta menyelenggarakan *space* melalui aplikasi X bersama aktivis lainnya, korban, dan juga orang yang paham dengan hukum untuk membantu para korban dalam mengusut kasus Singgih tersebut. Aktivis-aktivis tersebut diantaranya yaitu pemilik akun @bangwilddss, @zoelfick, @wahkerensih, @cingreborn, @penguasahati, @dawetrasaduren, @agiltrip, @daffana, dan lain-lain.

Keterampilan Berpikir Kritis dan Mencari serta Memilih Informasi

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk menyaring informasi yang ada secara pasif tetapi bisa melakukan perubahan, mengkaji, atau mengolah informasi, ide, atau data yang didapatkan dengan melakukan penalaran yang mengintegrasikan proses pertanyaan, analisa, meneliti, dan evaluasi, serta keterampilan menciptakan pendapat. Sedangkan keterampilan mencari dan memilih informasi merupakan Keahlian dalam mencari dan memilih informasi yang akurat, kredibel, serta dapat diandalkan. Kedua hal tersebut saling berkaitan karena untuk bisa mencari dan memilih informasi secara akurat, kredibel, dan dapat diandalkan membutuhkan kemampuan berpikir kritis. Dalam penelitian ini mengkaji kemampuan masyarakat khususnya netizen yang mengikuti kasus Singgih Sahara di Aplikasi X. Hal tersebut dapat terlihat dari hasil wawancara online dengan narasumber @beautiyah

"Sebenarnya gak kaget liat fenomena kayak gini (penyalahgunaan dana donasi). Karena sebelumnya juga udah ada kasus penyalahgunaan donasi. Makannya sekarang lebih berhati-hati kalo mau sedekah".

37

Hal itu juga senada dengan yang diungkapkan oleh pemilik akun @Jejeiyyy:

"I feel something fishy there. Kok tau? Karena aku juga pernah galang dana di Kitabisa untuk kucing yang aku rescue. Aku selalu update per nota, kalo gaada nota toko, aku minta dibikinkan nota dan keterangan dokter hewan. Aku update per perubahan per ada transaksi dan aku upload semua dengan nota berbeda. Sedangkan nota Singgih itu-itu aja, tidak ada yang berubah."

Ujaran senada juga dilontarkan oleh pemilik akun @daffana yang juga merupakan aktivis dalam kasus Singgih pada Space yang diselenggarakan oleh pemilik akun @zoelfick melalui aplikasi X. Dapat disimpulkan bahwa sebenarnya orang-orang sudah ter literasi di media sosial dengan kasus yang serupa dengan kasus *sadvertising* yang dilakukan oleh Singgih.

"Sudah liat dari bulan Oktober saat dia memposting pertama, bolak-balik lewat di timeline karena di retweet. Udah feeling ada something yang ga bener, waktu itu share tentang anak dan ibunya yang sakit. Tapi sekedar mikir aja, karena dilihat tidak ada yang merespon Singgih. Beberapa minggu kemudian lewat lagi, meminta donasi untuk anak dan ibunya yang sakit. Pada saat itu banyak yang merespon, lalu saya berfikir kok mirip dengan kasus yang dulu juga sempat viral tetapi karena tidak ada bukti jadi hanya memantau. Kemudian pada saat viral beberapa waktu lalu yang memposting minta dana 2juta lagi langsung bilang ini gabener, mudah-mudahan banyak yang sadar bahwa ini ga bener. Dan kemudian, akhirnya banyak yang sadar."

Pemahaman Sosial dan Budaya

Pemahaman sosial dan budaya merupakan mengetahui atau memahami perkataan dan perbuatan yang dikerjakan bisa diartikan lain dalam konteks sosial dan budaya yang berbeda sekaligus memahami bahwa setiap orang memiliki pemahaman atau pengetahuan yang dapat dipengaruhi oleh keadaan sosial, budaya, dan sejarah disekitarnya. Seperti rasa simpati dan empati, dimana simpati dan empati sudah melekat dengan keadaan sosial masyarakat Indonesia. Simpati dan empati merupakan dua hal yang berbeda namun berkesinambungan karena keduanya memiliki keterkaitan dengan perasaan dan pemahaman terhadap orang lain. Simpati merupakan keadaan dimana seseorang merasa kasihan terhadap orang lain. Sedangkan empati merupakan keadaan dimana seseorang memahami dan merasakan apa yang sedang dirasakan oleh orang lain. Rasa simpati dan empati

memang hal yang positif, namun seperti halnya sebuah koin yang memiliki dua sisi. Simpati dan empati dapat menjadi dampak negatif apabila tidak dikelola dengan baik., salah satunya yaitu orang lain dapat memanfaatkan rasa simpati dan empati kita untuk keuntungan pribadi dengan memanipulasi emosi kita. Sama halnya dengan kasus Singgih, dimana Singgih memanipulasi emosi orang lain dengan menjual cerita sedih mengenai penyakit ibu dan anaknya.

Dalam penelitian ini dibuktikan dengan pengakuan dari korban Singgih Sahara melalui *space* aspirasi korban Singgih yang diselenggarakan oleh pemilik akun @zoelfick pada aplikasi X, dimana Savana (korban dari Singgih) mengaku bahwa merasa simpati atau kasihan.

"Pada awalnya percaya saja dengan Singgih karena kasihan apalagi Singgih mencantumkan bukti foto-foto Bersama orang tuanya & anaknya". Sama hal nya dengan pengakuan pemilik akun @brokebitchj saat dilakukan wawancara online "saya sempat berdonasi 2 kali. Karena saya waktu itu juga sedang merawat ibu saya yang sedang sakit. Saya jadi empati karena cerita Singgih dan merasa relate, saya sama sekali tidak curiga karena cerita-ceritanya terasa nyata dan tidak ada unsur penipuan".

Tidak hanya Savana (pemilik akun X @istricute), pemilik akun X @MrWahyuPrasetya juga menyampaikan alasannya berdonasi untuk Singgih.

"Awalnya memang DM biasa, kemudian pada April 2022 nge-DM lagi untuk meminjam duit & membuka donasi. Pada saat meminjam duit tidak dikasih, namun pada saat open donasi baru mulai ikut berdonasi untuk Singgih menggunakan Kitabisa dengan isu anaknya yang baru lahir terkena Speechdelay".

Dapat disimpulkan bahwa rasa simpati dan empati bisa menjadi dampak negatif yang dapat dimanfaatkan oleh oknum-oknum seperti Singgih apabila tidak dikelola dengan baik.

Kolaborasi

Kolaborasi merupakan pemahaman, praktik, serta memaksimalkan tingkat teknologi digital pada kegiatan kolaboratif atau kerja tim. Dimana dalam kasus Singgih ini, elemen kolaborasi terlihat pada para aktivis yang mengusut kasus Singgih untuk membantu para korban. Diantaranya yaitu @bangwildss yang membantu memviralkan kasus tersebut di aplikasi X, @zoelfick yang terjun langsung ke lapangan dalam mencari bukti-bukti penyalahgunaan yang dilakukan oleh Singgih, @dawetrasaduren aktivis yang berdomisili di Semarang yang membantu @zoelfick dalam mencari bukti-bukti kasus Singgih, @wahkerensih yang membantu merekap data dana para donator, dan aktivis-aktivis lain yang juga membantu memviralkan dan update perkembangan kasus Singgih melalui media sosial terutama pada aplikasi X.

Komunikasi yang Efektif

Komunikasi yang efektif merupakan kemampuan memahami dan menyampaikan informasi secara jelas, serta mampu menyesuaikan gaya komunikasi dengan situasi audiens yang berbeda. Elemen ini tampak pada postingan para aktivis yang mengemas kata-kata dengan sedemikian rupa agar para pembaca dapat memahami informasi mengenai perkembangan kasus Singgih yang diberikan. Salah satunya yaitu pada postingan @bangwildss yang memberikan perkembangan kasus Singgih Sahara.



Gambar 3. Postingan milik akun @bangwilddss
(Sumber: Akun X @bangwilddss, 2024)

Postingan tidak hanya berasal dari para aktivis yang ikut mengungkap kasus Singgih Sahara, komunikasi yang efektif juga dapat dilihat dari obrolan antara para aktivis, korban, dan aspirasi orang yang paham hukum melalui spaces aspirasi korban Singgih yang diselenggarakan oleh pemilik akun @zoelfick. Obrolan tersebut diawali dengan laporan hasil rekapitulasi dana donasi yang masuk ke Singgih yang disampaikan oleh Naomi (pemilik akun @wahkerensih) yang juga membantu dalam mengungkap kasus Singgih Sahara dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pendengar. Kemudian obrolan dilanjutkan dengan mendengar alasan serta aspirasi dari orang yang melakukan donasi dan menjadi korban dari Singgih Sahara. Spaces tersebut juga membahas informasi mengenai cara melakukan pelaporan ke pihak kepolisian bagi para korban yang ingin melaporkan Singgih agar Singgih mendapatkan efek jera. Selain itu juga aspirasi dari para aktivis yang sudah membantu mengungkap kasus Singgih ini dengan memberikan pendapat mereka dan diharapkan dapat membuka serta membantu para korban untuk mendapatkan bukti-bukti untuk di bawa ke kepolisian.

Komodifikasi

Para ahli teori komodifikasi budaya mengungkapkan bahwa strategi komodifikasi adalah transformasi barang dan jasa menjadi benda yang dapat diperdagangkan yang berfokus pada pasar. (Mosco, 2009), dalam bukunya "The Political Economy of Communication" menjelaskan komodifikasi menggunakan isi media sebagai produk dagang yang sesuai dengan permintaan pasar. Proses ini mengubah barang dan jasa dari nilai penggunaan menjadi nilai tukar, yang dipengaruhi oleh kepentingan dan permintaan pasar sehingga nilai awal berubah menjadi nilai jual. Mosco juga mengidentifikasi bentuk-bentuk komodifikasi, yaitu 1) Komodifikasi Konten merupakan proses modifikasi atau perubahan pesan dari kumpulan informasi menjadi sebuah objek

perwujudan/representasi suatu makna yang bernilai di pasaran, 2) Komodifikasi Khalayak merupakan proses perubahan yang menjadikan audience sebagai target utamanya yang memiliki nilai jual. 3) Komodifikasi Pekerja merupakan perubahan proses kerja dalam kapitalisme, dimana keahlian dan jam kerja para pekerja dijadikan komoditas dan dihargai dengan gaji.

Vincent Mosco (2009) melihat proses komodifikasi mempunyai dua implikasi yang penting dalam penelitian komunikasi. Pertama, perkembangan dan teknologi komunikasi telah turut berperan dalam proses umum komodifikasi dalam ekonomi secara keseluruhan (Mosco, 2009). Selain itu, praktik dan teknologi komunikasi juga berperan dalam proses komodifikasi secara luas di masyarakat. Kedua, proses komodifikasi yang beroperasi di seluruh masyarakat telah meresap ke dalam proses komunikasi dan institusi, yang menyebabkan perubahan dan kontradiksi dalam proses sosial. Komodifikasi mempengaruhi praktik komunikasi sebagai bagian dari aktivitas sosial. Sama halnya dengan kasus penyalahgunaan dana donasi oleh Singgih Sahara.

Berdasarkan hasil observasi melalui *space* pada aplikasi X yang diselenggarakan oleh pemilik akun @zoelfick, didapatkan bahwa korban dan aktivis yang membantu mengungkap kasus Singgih memiliki ketakutan apabila nantinya kasus Singgih ini akan ditiru oleh oknum-oknum dan semakin merugikan banyak orang apabila Singgih tidak mendapatkan efek jera. Seperti yang diungkapkan oleh Savana yang merupakan salah satu korban dari Singgih Sahara:

"Melihat nominal yang didapat oleh Singgih itu segitu banyak takutnya nanti ada orang yang berfikir lewat donasi seperti ini bisa dapat uang segitu banyak dan malah menjadi contoh apabila Singgih tidak mendapat efek jera. Entah nanti keputusannya seperti apa kasus Singgih ini, apalagi di X memang banyak open donasi. Jadi orang-orang seperti dapat ilmu baru untuk mendapatkan uang banyak hanya melalui donasi."

Sejalan dengan pendapat Savana, aktivis media sosial yang juga membantu mengungkap kasus Singgih yang bernama Yayat (pemilik akun @daffana) juga menyuarakan pendapatnya:

"Intinya adalah, saya setuju dengan yang sebelumnya (Savana) ini jangan berhenti hanya viral saja karena nanti kalau Cuma sampai viral saja orang-orang akan lupa, seperti kasus yang sempat viral dulu sempat booming tapi ternyata kejadian lagi kayak gini (kasus Singgih) dan orang lupa bahkan banyak juga yang ga tau. Kebetulan karena saya kerja di media, jadi saya mengikuti kasus kayak gini sampai finish".

Tidak hanya itu, saat dilakukan wawancara online melalui *Direct Message* (DM), pemilik akun @beautiyah juga mengungkapkan:

"Sebenarnya gak kaget liat fenomena kayak gini (penyalahgunaan dana donasi). Karena sebelumnya juga udah ada kasus penyalahgunaan donasi. Makannya sekarang lebih berhati-hati kalo mau sedekah".

Dapat disimpulkan dari jawaban ketiganya, bahwa adanya potensi komodifikasi konten *sadvertising* seperti yang dilakukan Singgih apabila tidak diberi efek jera. Sehingga para korban menginginkan Singgih mendapatkan efek jera dari perbuatannya tersebut. Komodifikasi kasus Singgih ini ditakutkan akan berdampak pada orang-orang yang sebenarnya memang membutuhkan donasi dari orang lain. Ketakutan dari korban maupun netizen yang mengikuti kasus Singgih ini yang akan menjadi dampak bagi para pembuka donasi yang memang benar-benar membutuhkan, ditakutkan mereka akan kehilangan rasa percaya pada orang-orang yang membuka donasi.

Sejalan dengan penelitian Putri, C. E. dkk (2020) bahwa konsep fenomena *sadvertising* ini seperti mengajak atau menjadi acuan seseorang dalam memproduksi konten untuk mendapatkan simpati dan empati dari orang lain. Maka penelitian ini memperkuat bahwa masyarakat harus berhati-hati terhadap konten-konten *sadvertising* yang beredar di media sosial. Jika pada penelitian Lestari, P., dkk (2021) mengenai *Digital Media as Covid-19 Disaster Information Literacy* mengemukakan bahwa

pentingnya literasi digital untuk menangani isu-isu hoax seseorang harus menjadi “Tahu, Tanggap, Tangguh” agar dapat membedakan berita hoaxes, maka penelitian ini menjelaskan pentingnya penerapan elemen literasi digital seperti yang diungkapkan Hague and Payton (2010) dalam mengungkap kasus penyalahgunaan dana donasi Singgih Sahara. Juga dalam penelitian yang dilakukan oleh Sugiarto & Farid, A (2023) mengenai literasi digital dapat membantu seseorang dalam mengasah kemampuan berpikir kritis, berkolaborasi, serta memahami tata krama dan tanggung jawab melalui dunia maya. Selain itu juga dapat mengembangkan kreativitas seseorang. Penelitian ini juga memperkuat bahwa literasi digital dapat dijadikan sebagai landasan diri dalam menghadapi fenomena digital di masa kini. Selain itu, pada penelitian Wahyudin, D., & Adiputra, C. P (2019) membahas mengenai pembuatan konten informasi untuk membangun literasi digital dengan menggunakan delapan elemen yang dikemukakan Belshaw (Wahyudin, 2019). Sedangkan penelitian ini mengkaji elemen literasi digital oleh Hague & Payton (2010) yang digunakan untuk membentengi diri dari kasus *sadvertising* yang beredar di media sosial.

SIMPULAN

Berdasarkan berbagai temuan yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa elemen-elemen literasi digital belum seluruhnya terpenuhi. Hanya ada tujuh elemen yang terlihat dalam kasus *Sadvertising* oleh Singgih, antara lain: 1) kemampuan fungsional, 2) kreativitas, 3) keterampilan berpikir kritis dan keterampilan evaluasi, 4) pemahaman sosial dan logika, 5) kolaborasi, 6) keterampilan mencari dan memilih informasi yang akurat, kredibel, serta dapat diandalkan, 7) komunikasi yang efektif. Adapun elemen literasi digital yang tidak terpenuhi yaitu mengenai keamanan elektronik. Dimana elemen keamanan elektronik yaitu pemahaman mengenai isu keamanan data dan diri sendiri di dunia digital, keamanan dari pelanggaran dan dilanggarnya hak cipta dan praktik plagiarisme, dan keamanan perangkat dari potensi serangan virus dan sejenisnya. Elemen tersebut tidak dapat terpenuhi karena tidak didapati adanya pelanggaran atau dilanggarnya hak cipta dan praktik plagiarisme, potensi serangan virus dan sejenisnya. Kasus Singgih ini murni karena memang Singgih yang pandai dalam menjual cerita sedih melalui media sosial dan memanfaatkan rasa simpati dan empati dari orang lain. Oleh karena itu, diperlukannya pemahaman dan penelitian selanjutnya untuk mengkaji dampak buruk fenomena *sadvertising* yang diproduksi oleh pengguna media sosial. Sehingga nantinya masyarakat dapat memahami pentingnya literasi digital agar dapat membentengi diri dari kasus-kasus *sadvertising* seperti yang dilakukan oleh Singgih Sahara yang dapat merugikan orang banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmi, B. F. , & Astari, D. W. (2024). Komodifikasi Kemiskinan di Media Sosial. . *Jurnal Semiotika* , 18(1), 1–13.
- Creswell, J. W. (2017). *Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Donaldson, C., & Alker, Z. (2019). Digital Literacy. *Journal of Victorian Culture*, 24(3), 329–330. <https://doi.org/10.1093/jvcult/vcz026>
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. John Wiley & Sons.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *E-Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1).
- Lankshear, C. & K. M. (2008). *Digital Literacies - Concepts, Policies and Practices*, Peter Lang.
- Lestari, P., Kusmantini, T., Chandrasari, Y., & Astari, D. W. (2021). Digital Media as COVID-19 Disaster Information Literacy. *RSF Conference Series: Business, Management and Social Sciences*, 1(4), 117–123. <https://doi.org/10.31098/bmss.v1i4.363>
- Milovidov, E. (2020). *Sadvertising: Identification, Prevention and Response*. Family Online Safety Institute. Family Online Safety Institute.
- Mosco, V. (2009). *The Political Economy of Communication (second edition)*. Sage Publication.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media.

- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9230–9244. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3318>
- Payton, S. & H. C. (2010). *Digital Literacy professional development resource*. Futurelab.
- Putri, C. E., Damayanti, N., & Hamzah, R. E. (2020). Sadfishing Phenomenon of #Justiceforaudrey (Hashtag) on Twitter. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 13(1). <https://doi.org/10.29313/mediator.v13i1.5598>
- Putri, C. E. , H. R. E. , & T. R. R. (2023). Fenomena Sadfishing Pada Hastag #PELAKOR Di Media Sosial. *Komunikata*57, 4(1), 39–49.
- Rahmi, E. , & C. E. (2020). Analysis of Student Digital Literacy Skills in Entrepreneurship Course. *Padang International Conference on Education, Economics, Business and Accounting* , 516–520.
- Rosmalina, A. , & K. T. (2021). Penggunaan Media Sosial Dalam Kesehatan Mental Remaja. *Prophetic: Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 4(1), 49–58.
- Spires, H. , & B. M. (2012). *Digital literacies and learning: Designing a path forward*. Friday Institute White Paper Serie.
- Sugiarto., & F. A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3).
- Tiven, B. (2018). *Evaluating Global Digital Education: Student Outcomes Framework*. Bloomberg Philanthropies and the Organisation for Economic Cooperation and Development.
- Wahyudin, D. , & A. C. P. (2019). Analisis Literasi Digital Pada Konten Instagram @Infinitygenre. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1).
- Yin, Robert. K. (2018). *Case Study Research and Applications Design and Methods (Sixth Editions)*. SAGE Publications, Inc.

Article

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.jbasic.org Internet Source	3%
2	www.journal.moestopo.ac.id Internet Source	2%
3	journal.stmikjayakarta.ac.id Internet Source	1%
4	journal.moestopo.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal-ibik57.ac.id Internet Source	1%
6	Dipa Nugraha. "Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2022 Publication	<1%
7	jurnal.upnyk.ac.id Internet Source	<1%
8	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%

9	mail.journal.moestopo.ac.id Internet Source	<1 %
10	lppm.itn.ac.id Internet Source	<1 %
11	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
12	media.neliti.com Internet Source	<1 %
13	Heriyanto. "Digital Literacy of College Students of Buddhist Religious", Open Science Framework, 2019 Publication	<1 %
14	Seungyeon Ha, Seongcheol Kim. "Developing a conceptual framework for digital platform literacy", Telecommunications Policy, 2023 Publication	<1 %
15	www.scribd.com Internet Source	<1 %
16	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
17	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
18	journal.ipb.ac.id Internet Source	<1 %

ojsdikdas.kemdikbud.go.id

19

Internet Source

<1 %

20

repository.unsoed.ac.id

Internet Source

<1 %

21

Catur Nugroho, Kharisma Nasionalita. "Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia", Journal Pekommas, 2020

Publication

<1 %

22

R Andriani, R F Amanullah, D Ninosari, Kusriani. "Optimization Of Clustering Algorithm On Decision Support System Of Scholarship Recipients Using Analytical Hierarchy Process Method", Journal of Physics: Conference Series, 2018

Publication

<1 %

23

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

24

fkkeperawatan.delihusada.ac.id

Internet Source

<1 %

25

jurnal.uin-antasari.ac.id

Internet Source

<1 %

26

lib.ui.ac.id

Internet Source

<1 %

27

repository.unbari.ac.id

Internet Source

<1 %

28	repository.upi.edu Internet Source	<1 %
29	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
30	library.binus.ac.id Internet Source	<1 %
31	www.okinawatimes.co.jp Internet Source	<1 %
32	core.ac.uk Internet Source	<1 %
33	gbi-imra.org Internet Source	<1 %
34	jurnal.untag-sby.ac.id Internet Source	<1 %
35	oceanartists.com Internet Source	<1 %
36	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
37	sitimuitasari.blogspot.com Internet Source	<1 %
38	www.sinestesia.pustaka.my.id Internet Source	<1 %
39	Tanty Wulandari Putri. "Representasi Perempuan dan Batik dalam Instagram"	<1 %

Museum Batik Indonesia", JURNAL KOMUNIKATIO, 2024

Publication

40

Ahsanur Rifqi, Fitriani Fitriani, Muflihah Muflihah, Ferina Yulianti. "Literasi Digital dan Perilaku Keberagamaan Siswa Sekolah Dasar (Fenomena Perilaku Self-Harm di Media Sosial)", Jurnal Basicedu, 2024

Publication

<1 %

41

etheses.whiterose.ac.uk

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On