

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori

1. Ringkasan Penelitian Terdahulu

Bidang yang diteliti dalam penelitian ini adalah *ICT Literacy* (literasi TIK) pegawai pada salah satu institusi pemerintah daerah Provinsi Lampung, dengan tujuan untuk mengungkap *e-readiness* pegawai dalam rangka akselerasi *e-government*. Landasan teori penelitian ini merujuk pada fenomena lain yang muncul dari *digital divide* yang disebabkan oleh kesenjangan *ICT Literacy* antara *digital immigrants* dan *digital natives*.

Marc Prensky (peneliti bidang teknologi asal Amerika Serikat) menyebut manusia yang lahir di era digital dengan istilah *digital natives*. Ia melabelkan '*digital natives*' sebagai – orang muda, *melek* teknologi, dan memiliki kegemaran yang tinggi untuk beraktifitas dengan memanfaatkan teknologi baru. Sebaliknya, manusia yang lahir pada tahun-tahun sebelum 1980-an, disebut dengan istilah *digital immigrants*. '*Digital immigrants*' dianggap sebagai generasi tua yang meski akhirnya mulai membiasakan diri dengan teknologi baru, tetapi tetap merasa 'asing' dengan keberadaan teknologi baru tersebut. Prensky melabelkan '*digital immigrants*' sebagai

– orang tua atau pihak yang kurang akrab dan kurang nyaman dengan teknologi baru. Berikut ini peneliti tampilkan penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan *ICT Literacy*, tetapi memiliki perbedaan proyeksi penelitian dengan yang dimiliki peneliti.

Tabel 1. Tinjauan Penelitian Terdahulu

No	Keterangan	Penjelasan
1	Judul	Literasi Internet Masyarakat dalam Implementasi Pelayanan Publik Berbasis <i>E-Government</i> di Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara
	Peneliti	Marudur P. Damanik (Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Medan, Kementerian Komunikasi dan Informatika) dalam <i>Widyariset</i> , Vol. 15 No.1, April 2012 (widyariset.pusbindiklat.lipi.go.id/index.php/.../25/20 , diakses 20 April 2015)
	Metode	Deskriptif Kuantitatif
	Hasil Penelitian	<p>a. Responden penelitian ini adalah masyarakat yang pernah menggunakan layanan kependudukan, berusia di atas 18 tahun. Responden penelitian ini 62 persen laki-laki dan 38 persen perempuan.</p> <p>b. Berdasarkan hasil penelitian, masyarakat yang tidak memiliki pengetahuan dalam penggunaan internet berasal dari kalangan orang-orang tua yang memiliki tingkat pendidikan sebatas SMA. Kalangan ini biasanya bekerja sebagai wiraswasta dan memang jauh dari sentuhan TIK. Kemampuan mereka dalam menyerap pengetahuan yang berbau teknologi juga sangat rendah, sehingga tidak heran jika mereka juga tidak berupaya untuk meningkatkan pengetahuan dalam hal TIK. Tingkat ekonomi masyarakat juga cukup berpengaruh dalam literasi TIK itu sendiri.</p> <p>c. Teknologi internet dianggap sebagai suatu inovasi baru di bidang TIK dan dikaitkan dengan teori difusi inovasi, maka proses penyebaran dan penyerapan teknologi internet di Kabupaten Deli Serdang sangat bergantung pada kebutuhan masyarakat dalam menerima dan menggunakannya. Sesuai dengan teori tersebut dapat dikatakan bahwa aspek pendidikan, pekerjaan, ataupun usia memengaruhi rasa kebutuhan dan kemampuan adopsi, serta pemanfaatan teknologi internet di dalam masyarakat Kabupaten Deli Serdang.</p>

<i>Lanjutan Tabel 1</i>		
	Kritik terhadap Isi Penelitian	Penelitian ini baru sekedar mengungkapkan kondisi penguasaan pengetahuan dan keterampilan masyarakat terhadap internet di Kabupaten Deli Serdang, tetapi belum menjelaskan hubungan kondisi tersebut dengan teori yang peneliti jadikan landasan penelitian, yaitu teori difusi inovasi.
2	Judul	Pengaruh Kesenjangan Digital (<i>Digital Divide</i>) terhadap <i>Internet Literacy</i> Guru SMA Negeri di Kota Bandarlampung
	Peneliti	Dendi (Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, 2014) (http://digilib.unila.ac.id/5480/ , diakses 8 Februari 2015).
	Metode	Deskriptif Kuantitatif
	Hasil Penelitian	<p>a. Sampel penelitian adalah tiga SMA negeri di Bandarlampung yang senjang secara digital, sementara unit analisisnya adalah guru di tiga SMA negeri tersebut.</p> <p>b. <i>Internet Literacy</i> atau lebih tepatnya <i>ICT Literacy</i> guru yang berasal dari tiga sekolah yang senjang secara digital memiliki perbedaan yang sangat signifikan. Hasil yang mengejutkan, ternyata kelengkapan infrastruktur TIK (Sekolah Kategori 1) tidak serta merta mengakibatkan para guru memiliki presentasi yang tinggi dalam keterampilan dan sikap <i>ICT Literacy</i>-nya.</p> <p>c. Motivasi merupakan satu dimensi yang sangat mempengaruhi tingkat <i>ICT Literacy</i> guru, sehingga tidak menjadikan usia sebagai halangan untuk meningkatkan kemampuan <i>ICT Literacy</i>-nya.</p>
	Kritik terhadap Isi Penelitian	Ulasan mengenai landasan teori dalam penelitian ini belum diungkapkan dengan cara yang ringkas dan padat sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Selain itu, terdapat banyak terjemahan bahasa Indonesia yang tidak tepat pada landasan teori, sehingga menyulitkan bagi yang membaca untuk memahami isi landasan teori.
3	Judul	Kesenjangan Digital di Indonesia (Studi Kasus di Kabupaten Wakatobi)
	Peneliti	Yayat D. Hadiyat (Balai Besar Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika (BBPPKI) Makassar, 2014) (download.portalgaruda.org/article.php?article , diakses 23 April 2015)
	Metode	Studi Kasus Tunggal Holistik dengan Pendekatan Kualitatif
	Hasil Penelitian	<p>a. Rendahnya tingkat pendidikan dan akses informasi, serta lemahnya tingkat ekonomi masyarakat adalah tiga faktor sebab-akibat kesenjangan informasi di Kabupaten Wakatobi.</p> <p>b. Masyarakat Kabupaten Wakatobi berada pada posisi kesenjangan digital tahap awal (<i>access divide</i>) jika mengacu pada tipe kesenjangan digital yang dikemukakan oleh Molnar (2003).</p>

<i>Lanjutan Tabel 1</i>		
		c. Faktor yang paling berpengaruh pada keterampilan masyarakat dalam menggunakan komputer dan internet adalah usia dan pendidikan.
	Kritik terhadap Isi Penelitian	Tidak ada kritik. Karena penelitian ini mampu memberikan gambaran mengenai faktor-faktor penyebab terjadinya kesenjangan digital di Kabupaten Wakatobi. Analisis yang diungkapkan oleh peneliti juga banyak diperkuat oleh penelitian atau pernyataan dari para ahli di waktu sebelumnya. Sehingga dapat menambah pengetahuan mengenai penyebab dan tipe-tipe kesenjangan digital bagi pembacanya.

2. Konsep *ICT Literacy*

Istilah *ICT (Information and Communication Technology) Literacy* atau literasi TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dipergunakan secara luas ketika terjadi konvergensi antara teknologi komunikasi dan teknologi komputer. *ICT Literacy* merupakan suatu kombinasi dari kemampuan intelektual, konsep fundamental, dan keterampilan kontemporer yang harus dimiliki seseorang untuk berlayar menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif (Indrajit, Artikel147-StrategiMeningkatkanELiteracyMasyarakat-1.pdf, diakses 31 Maret 2015).

Konsep *ICT Literacy* bukan merupakan konsep yang tunggal melainkan konsep yang di dalamnya menyangkut dua hal, yaitu kemampuan teknik (*technical literacy*) dan kemampuan informasi (*information literacy*) (Febrianti, 2014: 24). Kemampuan teknik berhubungan dengan *literasi komputer* dan *literasi digital*. Sedangkan

kemampuan informasi berhubungan dengan *literasi internet* dan *literasi informasi*.

Berikut ini penjelasan mengenai keempat jenis literasi tersebut:

- a) Literasi komputer (*computer literacy*) adalah kumpulan kemampuan, pengetahuan, pemahaman, nilai-nilai, dan hubungan yang memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan komputer secara nyaman sebagai warga negara yang produktif dalam suatu masyarakat yang berorientasi komputer (Rhodes, 1986 dalam Indrajit, 2005).
- b) Literasi digital (*digital literacy*) merupakan kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang disajikan melalui alat digital (Gilster, 1997 dalam Indrajit, 2005).
- c) Literasi internet (*i-literacy*) merupakan kemampuan menggunakan pengetahuan teoritis dan praktis mengenai internet sebagai suatu medium komunikasi dan pengelolaan informasi (Doyle, 1996 dalam Indrajit, 2005).
- d) Literasi informasi (*information literacy*) adalah kemampuan dalam mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dalam beraneka ragam format seperti buku, koran, *video*, *cd-rom*, dan *web* (Febrianti 2014: 12).

Empat jenis literasi yang ada dalam konsep *ICT Literacy* merupakan bagian dari *e-literacy*. *E-literacy* merupakan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menguasai sejumlah literasi yang dapat direpresentasikan melalui sebuah fungsi berikut (Indrajit, 2005).

$$e-literacy = f(ICT Literacy, computer literacy, digital literacy, i-literacy)$$

Gambar 1. Representasi Beberapa Literasi dalam *E-Literacy*.

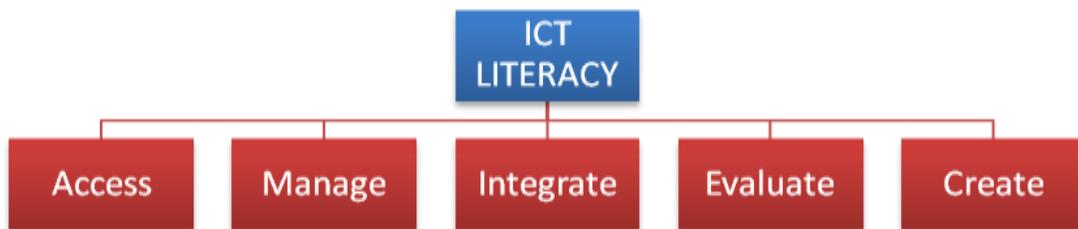
2.1 Lima Komponen *ICT Literacy*

ICT Literacy didefinisikan sebagai penggunaan teknologi digital, alat komunikasi, dan jaringan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi supaya berguna dalam suatu masyarakat informasi (ETS, 2002: 16). Definisi tersebut mencerminkan seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang dijadikan urutan untuk menunjukkan peningkatan kompleksitas kognitif. Kata “mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi” mencerminkan lima komponen *ICT Literacy* (ETS, 2002: 17), yaitu:

- a) Mengakses (*Access*) artinya mengetahui tentang dan cara untuk mengumpulkan dan/ atau mendapatkan informasi dalam lingkungan digital.
- b) Mengelola (*Manage*) artinya mampu mengorganisir informasi ke dalam skema klasifikasi yang ada.
- c) Mengintegrasikan (*Integrate*) artinya mampu untuk menginterpretasikan, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan dan membedakan informasi dari berbagai sumber digital.
- d) Mengevaluasi (*Evaluate*) artinya mampu membuat penilaian tentang kualitas, relevansi, kegunaan, atau efisiensi dari informasi.

- e) Menciptakan (*Create*) artinya mampu menghasilkan informasi dan pengetahuan baru dengan cara mengadaptasikan, menerapkan, merancang, menemukan, atau menyajikan kembali informasi dalam lingkungan TIK.

Berikut ini skema peningkatan kompleksitas kognitif dan keahlian khusus *ICT Literacy* berdasarkan lima komponen di atas:



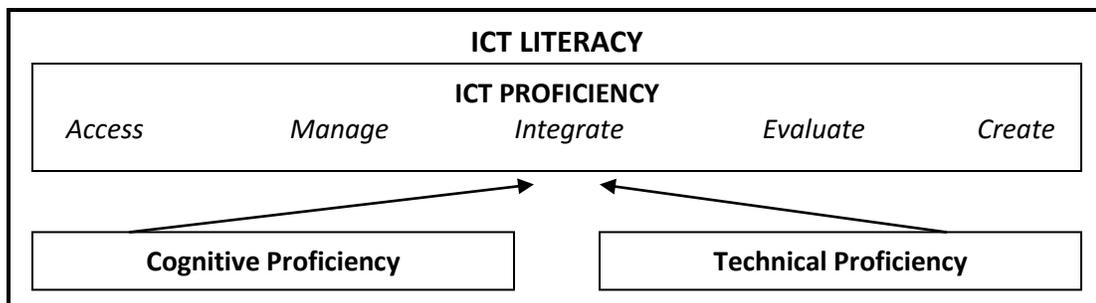
Gambar 2. Peningkatan Kompleksitas Kognitif dan Keahlian Khusus.

Selain lima komponen *ICT Literacy* yang sudah diungkapkan di atas, terdapat dua komponen *ICT Literacy* lain yang diungkapkan dalam laporan “*Strategy Framework for Promoting ICT Literacy in the Asia-Pacific Region*” (Pernia, 2008: 12), yaitu “menguraikan (*define*) dan berkomunikasi (*communicate*)”. Menguraikan (*define*) artinya menggunakan peralatan TIK untuk mengidentifikasi dan menyajikan kembali dengan cepat, serta mengenali suatu kebutuhan informasi. Selanjutnya, berkomunikasi (*communicate*) artinya menyampaikan informasi dan pengetahuan kepada beragam individu dan/ atau kelompok. Dua komponen ini masing-masing berada di urutan pertama dan terakhir berdasarkan lima komponen *ICT Literacy* yang telah tersusun dalam laporan forum *Educational Testing Service (ETS)*.

2.2 Tiga Kemahiran yang Berkaitan dengan *ICT Literacy*

Laporan forum *ICT Literacy* internasional, *Educational Testing Service* (ETS), menguraikan tiga kemahiran dalam *ICT Literacy* (ETS, 2002: 18), yaitu:

- a) Kemampuan Kognitif (*Cognitive Proficiency*) merupakan keterampilan dasar yang diharapkan dapat dilakukan dalam rutinitas sehari-hari di sekolah, di rumah, dan di tempat kerja. Keterampilan dasar tersebut meliputi kemampuan membaca dan menulis, kemampuan dalam matematika, memecahkan masalah, dan keterampilan di bidang spasial atau visual.
- b) Kemahiran Teknis (*Technical Proficiency*) merupakan komponen dasar dari literasi digital yang mencakup pengetahuan dasar mengenai perangkat keras, aplikasi perangkat lunak, jaringan, dan unsur-unsur teknologi digital.
- c) Kemahiran TIK (*ICT Proficiency*) merupakan pengintegrasian dan penerapan keterampilan kognitif dan teknis. Kemahiran TIK memungkinkan individu untuk memaksimalkan kemampuan teknologinya.



Gambar 3. Keterampilan dan Pengetahuan yang Mendasari *ICT Literacy*.

2.3 Dimensi *ICT Literacy*

Ada beberapa dimensi untuk *ICT Literacy* yang seperti gerakan dari satu dimensi ke dimensi berikutnya. Dimensi-dimensi tersebut melambangkan peningkatan dalam kemahiran atau kompetensi yang berhubungan dengan TIK. Penjelasan dari dimensi-dimensi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Dimensi *ICT Literacy*

No	Dimensi	Label Konseptual	Deskripsi
1	Pengetahuan	Pengetahuan Dasar tentang Teknologi	Dimensi pengetahuan dalam <i>ICT Literacy</i> ditandai dengan kesadaran pengguna TIK dan apresiasinya terhadap relevansi TIK dalam kehidupan pribadi maupun profesional penggunanya. Mencakup keakraban dengan teknologi dan memahami bagaimana TIK sebenarnya dapat berpotensi menguntungkan bagi kehidupan penggunanya dan masyarakat.
2	Keterampilan	Keterampilan Teknis dalam Menggunakan Teknologi	Dimensi keterampilan artinya penggunaan teknologi untuk informasi dan pengetahuan yang mencakup kemampuan untuk mengakses, memperoleh kembali, menyimpan, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menciptakan, bertukar informasi dan mengomunikasikan informasi serta pengetahuan, dan berpartisipasi dalam jaringan melalui internet.
3	Sikap	Sikap yang Diperoleh Akibat Refleksi Kritis Penggunaan Teknologi	Memahami bahwa akuisisi TIK dan manfaatnya berdampak pada kemajuan individu dan masyarakat, mencakup persepsi nilai dan tanggung jawab, kebiasaan berkomunikasi, serta tingkah laku lainnya. Kompetensi sosial dan moral berkembang sebagai hasil dari refleksi dan penilaian kritis ini.

Sumber: Pernia, 2008: 13

2.4 Kompetensi TIK

Direktorat Jenderal *The European Union* (EU) bidang Pendidikan dan Kebudayaan mendefinisikan kompetensi TIK sebagai kepemilikan atas keyakinan (*confident*) dan penggunaan yang kritis (*critical use*) terhadap media elektronik yang dimanfaatkan untuk bekerja, mengisi waktu luang, dan melakukan aktifitas komunikasi. Kompetensi ini berhubungan dengan logika dan cara berpikir kritis, keterampilan pengelolaan informasi pada level yang tinggi, dan keterampilan berkomunikasi yang berkembang dengan baik. Kompetensi kunci ini memiliki kecocokan dengan masing-masing dimensi *ICT Literacy* yang diungkapkan dalam laporan Elena E. Pernia yang berjudul “*Strategy Framework for Promoting ICT Literacy in Asia-Pacific Region 2008*”. Berikut penjabarannya:

Tabel 3. Kompetensi Kunci untuk *Pengetahuan Dasar tentang Teknologi*

Dimensi	Label Konseptual	Kompetensi Kunci
Pengetahuan	Pengetahuan Dasar tentang Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> a. Memiliki pengetahuan tentang komputer dan internet. b. Mampu mengidentifikasi peralatan yang berhubungan dengan TIK, seperti kegunaan komputer, <i>smartphone</i>, dan internet. c. Mampu memberikan penilaian yang aktual dan menyebutkan manfaat potensial dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya, yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan personal, bagi kebutuhan masyarakat, dan untuk urusan pekerjaan. d. Mengetahui fitur dasar perangkat TIK. Kalau yang berkaitan dengan komputer, contohnya aplikasi pengolah kata, <i>database</i> (seperangkat data terstruktur yang disimpan di dalam komputer), <i>spreadsheet</i> (program akutansi/ pembukuan dari komputer – Ms. Excel). Untuk internet, contohnya <i>web browsing</i> dan <i>e-mail</i>. e. Mampu membedakan dunia virtual dan dunia nyata.

Tabel 4. Kompetensi Kunci untuk *Keterampilan dalam Menggunakan Teknologi*

Dimensi	Label Konseptual	Kompetensi Kunci
Keterampilan	Keterampilan Teknis dalam Menggunakan Teknologi	<p>a. Mampu menggunakan fitur dan aplikasi TIK. Untuk perangkat komputer, contohnya penggunaan aplikasi pengolah kata, program Ms. Excel, dan penyimpanan data. Lalu, untuk internet, contohnya penggunaan <i>web-browsing</i> dan <i>e-mail</i>.</p> <p>b. Mampu untuk mengakses dan mencari <i>website</i>. Contohnya, mampu masuk (<i>log on</i>) ke jejaring internet, menggunakan mesin pencari (<i>search engine</i>), mampu memperbaiki pencarian dengan memasukkan kata kunci (<i>keywords</i>) baru pada mesin pencari.</p> <p>c. Mampu memanfaatkan layanan dasar di internet, seperti membuat akun, menggunakan <i>e-mail</i>, melampirkan dan mengunduh data, berpartisipasi dalam forum diskusi dan situs jejaring sosial.</p> <p>d. Mampu menggunakan komputer dan internet untuk mendukung cara berpikir yang kritis, kreatifitas, dan inovasi dalam pekerjaan. Contohnya, membuat informasi dalam bentuk multi-media, melakukan pencarian informasi ke berbagai sumber <i>website</i>, dan mampu menghindarkan diri dari penipuan yang dilakukan melalui teknologi digital.</p> <p>e. Mampu memberikan pembedaan kredibilitas terhadap informasi/ data tertentu yang kita peroleh (penting/ tidak penting, subjektif/ objektif, nyata/ virtual, menyaring konten yang bersifat pornografi/ menimbulkan kemarahan, dan mampu melakukan tindakan yang menghindarkan diri dari aktifitas penjiplakan (<i>plagiarism</i>).</p>

Tabel 5. Kompetensi Kunci untuk *Sikap yang Diperoleh Akibat Refleksi Kritis Penggunaan Teknologi*

Dimensi	Label Konseptual	Kompetensi Kunci
Sikap	Sikap yang Diperoleh Akibat Refleksi Kritis Penggunaan Teknologi	a. Memiliki kemampuan menggunakan komputer dan internet untuk pekerjaan yang sifatnya individual atau kelompok. Contohnya, penggunaan komputer dapat mendukung aktifitas kerja di kantor. b. Memanfaatkan teknologi secara bertanggung-jawab/ secara bijaksana. Contohnya, memiliki kepekaan untuk memanfaatkan aplikasi internet untuk hal-hal yang benar. c. Memahami konsekuensi penggunaan teknologi. Artinya: <ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu memahami bahwa penggunaan komputer & internet mempengaruhi pembentukan nilai-nilai dan tanggung-jawab. Contoh, baik di dunia nyata & virtual, kita tidak boleh bicara tentang SARA secara bebas, tanpa etika. 2) Kebiasaan berkomunikasi. Contoh, penggunaan media sosial di internet mampu meningkatkan kedekatan dengan kerabat yang bertempat tinggal jauh.

3. Landasan Teori untuk Penelitian

ICT Literacy (literasi TIK) adalah pemicu (*driver*) utama kesenjangan digital (ETS, 2002: 17). Terminologi kesenjangan digital awalnya merujuk pada kesenjangan akses pada komputer. Akan tetapi, ketika internet berkembang dengan cepat dan masif di masyarakat, maka terminologinya bergeser meliputi kesenjangan akses pada komputer dan internet (Van Deursen & Van Dijk, 2010 dalam Hadiyat, 2014: 83). Kesenjangan digital pada tahun 1990-an berfokus pada *first order effect*, yaitu fokus

pada aksesibilitas terhadap infrastruktur TIK yaitu mengenai kepemilikan, ketersediaan, dan keterjangkauan terhadap TIK tetapi saat ini permasalahan kesenjangan digital umumnya berfokus pada *second order effect*, yaitu terkait dengan pemanfaatan TIK dalam kehidupan sehari-hari (Gunduz, 2010 dalam Hadiyat, 2014: 84).

Oleh karena itu, kesenjangan digital seharusnya tidak lagi hanya didefinisikan sebagai keterbatasan akses pada perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan jaringan (*network*). Tetapi juga keterbatasan yang mengarah pada persoalan tingkat literasi (melek) dan kekurangan kemampuan kognitif (*cognitive skills*) yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif. Keterampilan teknologi (*technology skills*) pun tanpa adanya kesinambungan antara kemampuan kognitif dan keterampilan umum lainnya tidak akan mengurangi celah (*gap*) dalam kesenjangan digital (*digital divide*) (ETS, 2002: 15). Karena bagi mereka yang telah terjangkau oleh infrastruktur teknologi informasi pun belum tentu dapat memanfaatkannya secara optimum, dalam arti kata belum mampu menggunakan TIK untuk dapat secara signifikan meningkatkan kualitas hidupnya (Indrajit, 2005: 2). Fenomena ini dipandang sebagai sebuah warna *digital divide* lain yang disebabkan oleh rendahnya “*e-literacy*” dari kebanyakan masyarakat Indonesia.

Molnar (2003) mengemukakan ada tiga tipe kesenjangan digital (dalam Hadiyat, 2014: 83) yaitu:

- 1) *Access Divide* atau kesenjangan digital tahap awal yang merujuk pada kesenjangan antara masyarakat yang memiliki akses dan yang tidak memiliki akses terhadap TIK, sehingga menyebabkan perbedaan dalam hal distribusi informasi.
- 2) *Usage Divide* atau kesenjangan digital primer yang merujuk pada perbedaan penggunaan TIK antara masyarakat yang memiliki akses terhadap TIK. Terdapat perbedaan kemampuan antar-individu dalam memanfaatkan akses dan infrastruktur TIK yang telah diperoleh.
- 3) *Quality of Use Divide* atau kesenjangan digital lapis kedua yang berfokus pada perbedaan kualitas penggunaan TIK (perbedaan cara memanfaatkan informasi) pada masyarakat yang telah menggunakan TIK dalam keseharian.

4. Deskripsi Kondisi *E-Government* di Indonesia

E-government merupakan konsep tata kelola pemerintahan secara elektronik, salah satunya dengan menggunakan teknologi internet. Tujuan *e-government* adalah untuk menyediakan manajemen informasi pemerintahan yang lebih efisien, layanan publik yang lebih baik, dan memberdayakan masyarakat melalui akses terhadap informasi dan partisipasi di dalam pembuatan kebijakan publik (Curtin, 2006 dalam Hermana, 2011). Buku Panduan Penyelenggaraan Situs Pemerintah Daerah Kemkominfo

(Kementrian Komunikasi dan Informasi) tahun 2003 menyatakan terdapat empat tingkatan pengembangan konsep *e-government* di Indonesia (Sosiawan, 2008), yaitu:

- a. Tingkat 1 merupakan tingkat *persiapan* berupa pembuatan situs web sebagai media informasi dan komunikasi pada setiap lembaga, serta sosialisasi situs web untuk internal dan publik.
- b. Tingkat 2 merupakan tingkat *pematangan* yang berupa pembuatan situs web informasi publik yang bersifat interaktif dan pembuatan antarmuka penghubung dengan lembaga lain.
- c. Tingkat 3 adalah tingkat *pemantapan* yang berisi pembuatan situs web yang bersifat transaksi pelayanan publik dan pembuatan *interoperabilitas*¹ aplikasi dan data dengan lembaga lain.
- d. Tingkat 4 adalah tingkat *pemanfaatan* yang berisi pembuatan aplikasi untuk pelayanan yang bersifat *Government to Government (G2G)*, *Government to Business (G2B)*, *Government to Consumers (G2C)*, dan *Government to Employees (G2E)*.

Hingga saat ini umumnya pemerintah daerah di Indonesia baru mencapai tingkat pertama, yaitu fase penampilan situs web (*web presence*) (Sosiawan, 2008). *E-government* merupakan suatu inovasi yang diterapkan pada suatu organisasi. Penerapan *e-government* memberikan konsekuensi munculnya perubahan terhadap

¹Interoperabilitas adalah kapabilitas suatu produk/ sistem – yang antarmukanya diungkapkan sepenuhnya – untuk berinteraksi/ berfungsi dengan produk/ sistem lain, kini atau masa mendatang tanpa batasan akses/ implementasi

cara dan situasi kerja, serta cara pandang dari yang lama menuju baru. Akan tetapi, hingga saat ini pemanfaatan *e-government* di Indonesia, termasuk pemerintah daerah Provinsi Lampung belum optimum, dalam arti kata belum dipergunakan untuk dapat secara signifikan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat.

Sementara studi Budi Hermana (2010) terhadap situs web (*website*) provinsi, kabupaten, dan kota di Indonesia menempatkan Provinsi Lampung pada urutan 18, kota Bandar Lampung urutan 44 dari 57 kota dalam hal kriteria kekayaan informasi, dokumen, dan popularitas web (EGWI – *E-Government Web Metrics Index*) (Nurhaida, 2015). Kondisi ini tidak selaras dengan pencapaian penetrasi pengguna internet di Lampung yang berjumlah 42 persen (penetrasi tertinggi ke-2 setelah Banda Aceh untuk wilayah Sumatra). Fenomena ini dipandang sebagai sebuah warna *digital divide* lain yang disebabkan oleh rendahnya “*e-literacy*” dari kebanyakan masyarakat Indonesia (Indrajit, 2005).

Penyebab kondisi tidak selaras tersebut dapat kita telusuri dari pengadaan program-program yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengakselerasi *e-government* umumnya menggunakan metodologi yang memfokuskan pada ketersediaan infrastruktur, *ICT use*, dan *ICT skill*, tetapi kurang mempertimbangkan aspek-aspek sosial (Nurhaida, 2015), salah satunya *ICT Literacy*. Berdasarkan laporan Elena E. Pernia yang berjudul “*Strategy Framework for Promoting ICT Literacy in Asia-Pacific Region 2008*”, ada tiga dimensi untuk mengukur *ICT Literacy* SDM dalam suatu organisasi, yaitu pengetahuan dasar tentang teknologi, keterampilan teknis

dalam menggunakan teknologi, dan sikap yang diperoleh akibat refleksi kritis penggunaan teknologi.

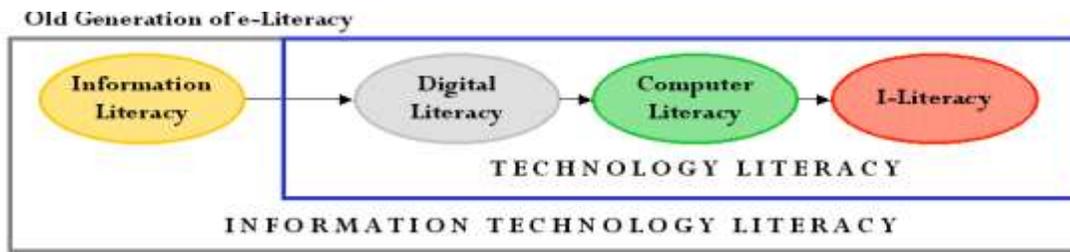
Sasaran pengguna *e-government* merupakan aparatur pemerintah, pihak swasta, dan masyarakat. Penelitian ini akan mengungkapkan *ICT Literacy* aparatur pemerintah di lingkungan pemerintahan Provinsi Lampung pada Badan Kepegawaian Daerah (BKD). BKD memiliki tugas dan fungsi yaitu melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang kepegawaian daerah, tugas dekonsentrasi dan tugas pembantuan yang diberikan pemerintah kepada gubernur serta tugas lain, sesuai dengan kebijaksanaan yang ditetapkan oleh gubernur berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku (Peraturan Gubernur Lampung No 33 Pasal 198 Tahun 2010).

5. Kondisi Situs Web dan Pegawai BKD Provinsi Lampung

Badan Kepegawaian Daerah (BKD) resmi memiliki situs web sejak 2012 dengan alamat <http://web.bid4dokin.net/>. Tampilan situs web BKD Provinsi Lampung dari segi isi telah memenuhi standar isi minimal yang telah ditetapkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi Indonesia. Standar isi minimal tersebut antara lain selayang pandang tentang penjelasan singkat pemerintah daerah yang bersangkutan, struktur organisasi yang ada di pemerintah daerah, keadaan geografis daerah yang bersangkutan, penyajian peta wilayah dan sumber daya daerah, penjelasan peraturan daerah, dan buku tamu situs web pemerintah (Kominfo, 2003: 47 dalam Sosiawan,

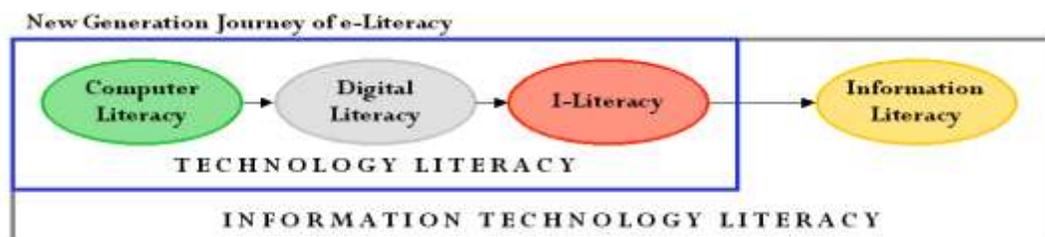
2008). Selain isi minimal tersebut, menurut Buku Panduan Penyelenggaraan Situs Web Pemerintah Daerah (Kominfo), informasi lain yang disajikan pada situs web pemerintah diserahkan sepenuhnya kepada masing-masing penanggung-jawab situs web dari Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) tersebut.

Total pegawai BKD Provinsi Lampung berjumlah 101 orang, terdiri dari 90 orang berstatus PNS dan 11 orang merupakan PHL (Pegawai Harian Lepas/ Honorer). Peneliti mengambil populasi yang telah berstatus PNS di BKD Provinsi Lampung (90 pegawai). Pegawai BKD Provinsi Lampung terdiri dari rentang usia 21-58 tahun (Data Pemetaan Formasi Jabatan BKD Provinsi Lampung, Oktober 2014). Terdapat 42 pegawai (47 persen) yang berasal dari angkatan kelahiran tahun 1980-1993, artinya pegawai tersebut memiliki rentang usia antara 21-34 tahun. Sementara, pegawai dari angkatan kelahiran tahun 1956-1979 dengan rentang usia 35-58 tahun berjumlah 48 pegawai (53 persen). Menurut Prensky (2001, p.1), manusia yang lahir pada tahun-tahun 1980-an dianggap sebagai manusia yang memang memiliki kepercayaan diri sejak lahir dalam menggunakan teknologi baru, seperti internet, karena ia lahir dan dibesarkan dalam era digital (*digital natives*). Ini berpengaruh terhadap siklus evolusi *e-literacy* dalam masyarakat yang memperlihatkan adanya kesamaan pola evolusi *e-literacy* berdasarkan kelompok generasi (Tapscott, 2000 dalam Indrajit, 2005). Tapscott (2000) mengungkapkan bahwa *old generation* atau generasi *baby boomers* (kategori pertama) biasanya mengawali proses evolusi *e-literacy* dengan kompetensi *information literacy* yang telah dikuasainya terlebih dahulu.



Gambar 4. Siklus Evolusi *E-Literacy Old Generation*.

Generasi yang sarat diwarnai oleh para individu yang sangat gemar baca buku dan menulis ini tidak semua “bersedia” atau tertarik untuk berinteraksi dengan sejumlah teknologi digital (Indrajit, 2005). Tantangan bagi *old generation* adalah meningkatkan kemampuan *i-literacy* mereka ke arah penggunaan komputer dan teknologi internet untuk membantu aktivitas keseharian mereka. Sedangkan, pada *new generation* (kategori kedua) yang oleh Tapscott istilah ini diberikan kepada para bayi yang masih memakai popok di tahun 2000-an, evolusi *e-literacy* diawali semenjak diperkenalkan teknologi komputer pada usia dini (Indrajit, 2005).



Gambar 5. Siklus Evolusi *E-Literacy New Generation*.

New generation memiliki *computer literacy* dan *digital literacy* dari awal, maka tidak sulit bagi mereka untuk dapat memahami cara kerja internet dan memanfaatkannya (*i-literacy*), dengan sendirinya kemampuan *information literacy* akan terbentuk.



Gambar 6. Situs Web BKD Provinsi Lampung.

Sementara, kategori ketiga adalah *today's generation*, yaitu para remaja saat ini yang secara kategori generasi berada pada dua titik ekstrim tersebut (Hadiyat, 2014: 89). Penelitian ini juga mempertimbangkan kemampuan akses TIK pada perangkat keras (*hardware*), diantaranya infrastruktur listrik, komputer, *printer*, *scanner*, internet (infrastruktur *e-mail*), telepon, digital/ kamera video, mesin *fax*, mesin fotokopi, kamera pengintai, dan proyektor. Lalu juga kemampuan akses TIK pada perangkat lunak (*software*), diantaranya aplikasi pengolahan kata, pengolahan angka, database, penggunaan *powerpoint*, dan internet/ *e-mail*.

B. Kerangka Pemikiran

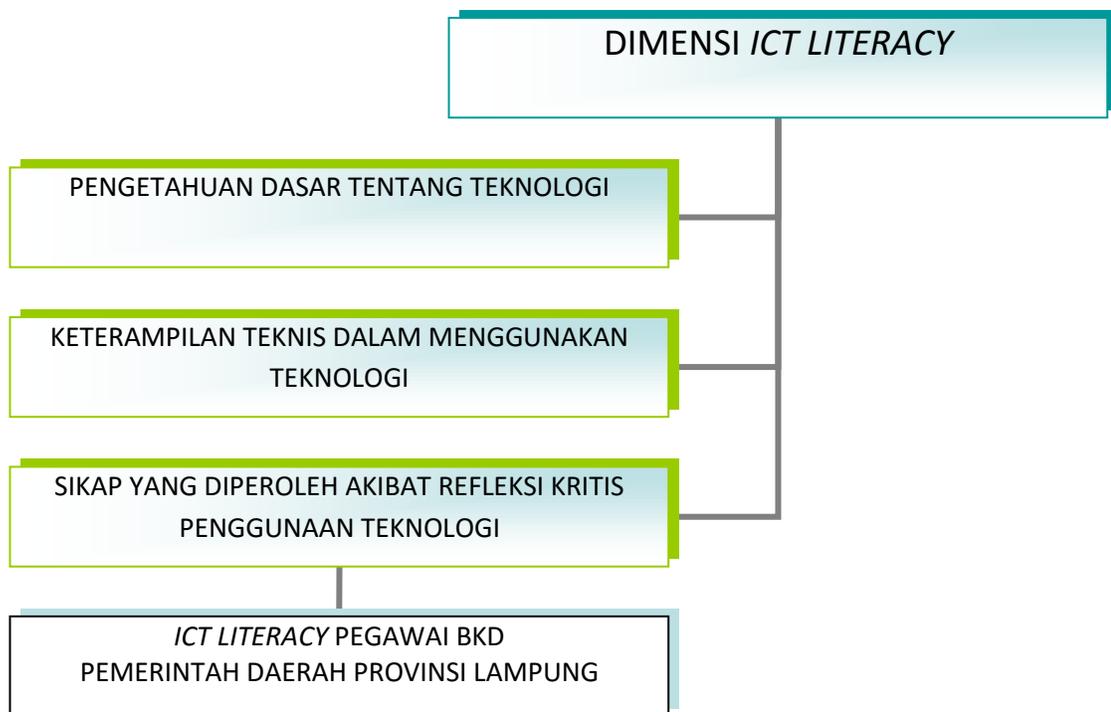
Meskipun dari sisi jumlah pengguna internet Indonesia menempati posisi ke-4 di Asia dan ke-2 di ASEAN, penetrasi pengguna internet di Indonesia merupakan salah satu

yang terendah di negara ASEAN, yaitu 16,1 persen (*Internet World Stats* edisi Q1, 2011). Data yang dihimpun oleh *Indonesian Consumer Profile* pada 2009 menyatakan bahwa intensitas penggunaan internet di Indonesia dengan waktu “setiap hari” adalah sebesar 42,40 persen. Namun, hasil survei *Credit Suisse Emerging Consumer* (2011) yang dihimpun oleh lembaga AC Nielsen juga mengungkapkan bahwa aktifitas penggunaan internet di Indonesia paling besar terletak pada *social network*, yaitu 46 persen. Bahkan persentase penggunaan internet di Indonesia berdasarkan aktifitas versi *Boston Consulting Group* (2010) yaitu aktifitas *social networking* sebesar 58 persen berada di posisi tertinggi kedua setelah Brazil (69 persen).

Hasil pencapaian penetrasi pengguna internet di Provinsi Lampung sejumlah 42 persen tidak selaras dengan pencapaian akselerasi *e-government* di pemerintahan Provinsi Lampung. Tampak pula formasi pegawai BKD yang termasuk dalam golongan *digital natives* atau *new generation* (sebesar 47 persen), belum memberikan dampak berarti dalam rangka akselerasi *e-government*. Berdasarkan data-data yang telah peneliti ungkapkan sebelumnya, tampak bahwa meskipun memiliki daya untuk menjangkau infrastruktur teknologi komunikasi, belum tentu dapat memanfaatkannya secara optimum demi meningkatkan kualitas hidupnya. Menurut Indrajit (2005), ini merupakan warna *digital divide* lain yang disebabkan karena rendahnya “*e-literacy*” dari kebanyakan masyarakat Indonesia.

E-Literacy merupakan kemampuan SDM dalam menguasai sejumlah literasi yang terdiri dari gabungan konsep *ICT Literacy*, antara lain literasi komputer, literasi

digital, literasi internet, dan literasi informasi. Dimensi dalam *ICT Literacy* berhubungan dengan kemahiran yang terkandung dalam *ICT Literacy* (kemampuan kognitif, kemahiran teknis, dan kemahiran TIK) (Pernia, 2008). Dimensi-dimensi tersebut adalah pengetahuan dasar tentang teknologi, keterampilan teknis dalam menggunakan teknologi, dan sikap yang diperoleh akibat refleksi kritis penggunaan teknologi. Oleh sebab itu, untuk mengungkapkan *ICT Literacy* pegawai BKD Provinsi Lampung dalam rangka akselerasi *e-government*, peneliti menyusun gambar kerangka pemikiran sebagai berikut.



Gambar 7. Kerangka Pemikiran.