

Pemberdayaan Literasi Digital Warga Desa Wisata Sukajadi terhadap Kuasa Algoritma Media Sosial

Sandra Olifia*, Herik Kurniawan

Universitas Pamulang
Jl. Raya Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

E-mail Korespondensi: dosen02945@unpam.ac.id

Abstract - This service activity aims to improve the digital literacy of the residents of Sukajadi Tourism Village by fostering resistance and resilience to the power of social media algorithms, especially TikTok. The approach used includes citizen counseling with lecture delivery methods involving situation analysis, needs surveys, interactive workshops, and field assistance to build critical awareness of algorithmic mechanisms, content personalization, and the risk of addiction and information manipulation. Participants consisted of villagers of social media users across ages who were selected based on digital engagement and potential social impact. The results showed an increase in participants' understanding of how algorithms work, the ability to recognize bubble filters and echo chambers, as well as digital resilience practices such as privacy settings, selection of information sources, and management of usage time. The intervention also encourages the formation of sustainable local discussion groups to share digital literacy strategies with each other. Recommendations include strengthening educational modules on algorithms, advanced training for local facilitators, and assistance in accessing digital learning resources so that the impact of empowerment can be sustainable and strengthen citizens' capacity in facing the dominance of digital platforms.

Keyword: Algorithm; Social Media; Digital Literacy; Resistance; Resilience

Abstrak - Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan literasi digital warga Desa Wisata Sukajadi dengan menumbuhkan sikap resistensi dan upaya resiliensi terhadap kuasa algoritma media sosial, khususnya TikTok. Pendekatan yang digunakan meliputi penyuluhan warga dengan metode penyampaian ceramah dengan melibatkan analisis situasi, survei kebutuhan, lokakarya interaktif, dan pendampingan lapangan untuk membangun kesadaran kritis tentang mekanisme algoritma, personalisasi konten, serta risiko adiksi dan manipulasi informasi. Peserta terdiri dari warga desa pengguna media sosial lintas usia yang dipilih berdasarkan keterlibatan digital dan potensi dampak sosial. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan pemahaman peserta mengenai cara kerja algoritma, kemampuan mengenali *filter bubble* dan *echo chamber*, serta praktik resiliensi digital seperti pengaturan privasi, seleksi sumber informasi, dan pengelolaan waktu penggunaan. Intervensi juga mendorong terbentuknya kelompok diskusi lokal yang berkelanjutan untuk saling berbagi strategi literasi digital. Rekomendasi meliputi penguatan modul edukasi tentang algoritma, pelatihan lanjutan untuk fasilitator lokal, dan pendampingan akses sumber belajar digital agar dampak pemberdayaan dapat berkelanjutan dan memperkuat kapasitas warga dalam menghadapi dominasi platform digital.

Kata Kunci: Algoritma; Media Sosial; Literasi Digital; Resistensi; Resiliensi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sejak akhir abad ke-20 telah mengubah secara mendasar cara manusia berinteraksi, memproduksi, dan mengonsumsi informasi. Transformasi ini, yang dipicu oleh kemunculan internet dan gelombang Web 2.0, melahirkan apa yang disebut media baru sebuah ekosistem digital yang memungkinkan pengguna tidak hanya menjadi konsumen tetapi juga produsen konten. Everett M. Rogers dalam

Abrar membagi media komunikasi ke dalam empat era era komunikasi tulisan, cetak, telekomunikasi, dan komunikasi interaktif dan gagasan ini menegaskan bahwa media baru tumbuh dalam konteks komunikasi interaktif (Abrar, 2003). Olifia dan rekan-rekannya menegaskan bahwa media baru adalah produk era komunikasi interaktif yang menandai munculnya komunikasi digital, komunikasi virtual, dan praktik komunikasi yang semakin terkomputerisasi (Olifia dkk., 2024). Dalam kerangka ini, konsep “*prosumption*” atau produksi-konsumsi menjadi penting: informasi diproduksi, disirkulasikan, dan dikonsumsi secara simultan oleh aktor yang sama (Fuchs, 2020; Lister dkk., 2008).

Media baru, sebagaimana didefinisikan oleh Jandy Luik, menekankan konvergensi teknologi dan komunikasi digital serta pentingnya komputerisasi yang terhubung ke jaringan internet (Luik, 2020). McQuail & Deuze menambahkan bahwa media baru mencakup berbagai teknologi komunikasi yang memungkinkan digitalisasi dan penggunaan personal yang luas (McQuail & Deuze, 2020). Konsekuensinya, aktivitas sehari-hari pengguna menulis, mengetik, mengunggah, menyukai, dan membagikan menjadi bagian dari proses produksi nilai dalam ekosistem digital (Fuchs, 2021). Konsep budaya partisipatif yang dikemukakan Jenkins menegaskan bahwa publik kini berperan sebagai produsen pesan, sehingga relasi antara subjek dan teknologi berubah dari konsumsi pasif menjadi partisipasi aktif (Jenkins dkk., 2013).

Dalam lanskap media sosial, TikTok muncul sebagai fenomena global dan lokal yang signifikan. Popularitasnya yang pesat, termasuk penetrasi tinggi di Indonesia yang menurut laporan menempatkan Indonesia sebagai negara pengguna TikTok terbanyak pada 2025 menjadikan platform ini arena utama bagi tren viral, tantangan kreatif, dan ekonomi perhatian (Nouvan, 2025). Di balik antarmuka yang menampilkan video-video singkat, bekerja sebuah mesin rekomendasi kompleks: algoritma yang menganalisis riwayat penelusuran, durasi menonton, interaksi, lokasi, dan jejak digital lain untuk mempersonalisasi umpan konten. Proses ini berlangsung dilatar belakang dan menghasilkan pengalaman yang tampak alami bagi pengguna umpan yang seolah “tahu” apa yang ingin ditonton namun sekaligus menimbulkan konsekuensi sosial, ekonomi, dan politik yang serius (Danaher, 2016; Gillespie, 2014).

Salah satu konsekuensi utama adalah komodifikasi perhatian. Waktu dan keterlibatan pengguna di platform diperlakukan sebagai sumber nilai ekonomi; aktivitas yang tampak rekreatif sesungguhnya menghasilkan data yang dapat dimonetisasi melalui iklan terarah dan kemitraan komersial. Fuchs menegaskan bahwa waktu yang dihabiskan pengguna di platform merupakan bentuk “*unpaid labour*” kerja yang tidak dibayar namun menghasilkan nilai bagi perusahaan platform (Fuchs, 2015). Dalam kerangka kapitalisme pengawasan, data pengguna menjadi komoditas yang diperdagangkan, sementara perusahaan platform memaksimalkan durasi keterlibatan untuk meningkatkan pendapatan iklan (Fuchs, 2020; Zuboff, 2019). Desain antarmuka yang memanfaatkan notifikasi, *likes*, *filter*, dan mekanisme gamifikasi memperkuat pola penggunaan yang intens dan berulang, sehingga praktik pengawasan dinormalisasi (Hacker, 2021; Salinas, 2017).

Personalisasi algoritmik juga menciptakan ekosistem informasi yang sangat terfragmentasi. Konsep “*Filter bubble*” yang diperkenalkan Pariser dan istilah “*Echo chamber*” oleh Sunstein menggambarkan bagaimana personalisasi dapat mempersempit cakrawala informasi individu: pengguna lebih sering terpapar konten yang sejalan dengan preferensi dan pandangan mereka, sehingga peluang untuk menemukan perspektif berbeda berkurang (Pariser, 2011; Sunstein, 2018). Pariser menguraikan bahwa gelembung *filter* dapat menghambat kreativitas dan inovasi dengan memperkecil “cakrawala solusi”, mengurangi konteks yang merangsang pemikiran kreatif, dan mendorong pendekatan pasif terhadap eksplorasi informasi (Pariser, 2011). Dampak ini tidak hanya memengaruhi kreativitas, tetapi juga kualitas deliberasi

publik dan pembentukan opini politik ketika ruang publik yang plural tergerus oleh personalisasi ekstrem.

Kesadaran algoritmik di kalangan pengguna menjadi isu penting dalam konteks ini. Banyak pengguna menikmati pengalaman yang dipersonalisasi tanpa memahami mekanisme di baliknya: bagaimana data dikumpulkan, bagaimana profil dibangun, dan bagaimana keputusan visibilitas konten dibuat (Fuchs, 2021). Ketidaktahuan ini memperkuat asimetri kuasa antara perusahaan platform yang mengendalikan desain, kebijakan, dan algoritma dengan pengguna yang relatif pasif. Dari perspektif teori kritis, fenomena ini dapat dibaca sebagai bentuk dominasi teknologi yang menormalisasi praktik pengawasan dan mengikis kapasitas kritis individu; Marcuse menyoroti bagaimana rasionalitas instrumental dan logika pasar dapat membentuk kebutuhan dan keinginan sehingga kritik melemah, dan pembacaan ini relevan untuk memahami bagaimana algoritma dapat memproduksi one-dimensionality pada pengalaman pengguna (Marcuse, 2013).

Namun, relasi kuasa ini tidak sepenuhnya deterministik. Pengguna menunjukkan beragam respons yang dapat dikategorikan sebagai resiliensi dan resistensi. Resiliensi merujuk pada strategi adaptif yang memungkinkan pengguna mempertahankan otonomi komunikasi misalnya, praktik pengaturan privasi, penggunaan fitur untuk melatih rekomendasi, atau pengelolaan waktu layar. Resistensi mencakup taktik yang lebih eksplisit menentang atau mengakali algoritma, mulai dari pembuatan konten yang sengaja mengganggu pola rekomendasi hingga pembentukan jaringan distribusi alternatif di luar mekanisme platform. James C. Scott menekankan bahwa perlawanan seringkali muncul dalam bentuk-bentuk tersembunyi dan sehari-hari yang tidak langsung menantang pusat dominasi, namun secara kumulatif dapat mengikis pilar-pilar kekuasaan; praktik infrapolitik semacam ini menunjukkan kapasitas pengguna untuk merebut kembali sebagian kontrol atas pengalaman digital mereka (Scott, 1990).

Literasi digital, khususnya literasi algoritmik, menjadi prasyarat penting bagi resiliensi tersebut. Di Indonesia, upaya literasi digital yang ada cenderung fokus pada keamanan, etika, dan kecakapan teknis, sementara pemahaman tentang mekanisme algoritma dan implikasinya masih kurang mendapat perhatian. Modul “Cakap Bermedia Digital” yang diluncurkan oleh Kominfo, JapeliDi, dan Siberkreasi pada 2021, serta Gerakan Nasional Literasi Digital 2022, lebih menitikberatkan pada kecakapan, keamanan, dan budaya digital tanpa pembahasan mendalam tentang perilaku algoritma. Survei Kominfo melalui Kata Data Indonesia menunjukkan bahwa literasi digital di Indonesia belum mencapai tingkat “baik”, dengan sub-indeks Informasi & Literasi Data memiliki skor terendah sebuah indikasi bahwa kemampuan berpikir kritis tentang media dan data perlu dikembangkan lebih lanjut (Katadata, 2020).

Selain aspek edukatif, ada dimensi kebijakan yang perlu diperhatikan. Transparansi algoritma, regulasi perlindungan data, dan pembatasan praktik iklan terarah merupakan isu yang relevan bagi pembuat kebijakan. Bukti empiris tentang bagaimana algoritma memengaruhi visibilitas konten, distribusi perhatian, dan potensi diskriminasi berbasis data dapat menjadi dasar rekomendasi kebijakan yang lebih adil. Di tingkat platform, fitur yang memungkinkan pengguna berkontribusi pada pelatihan rekomendasi atau menyesuaikan preferensi mereka seperti opsi yang diperkenalkan TikTok pada 2022 untuk melatih algoritma menunjukkan adanya ruang untuk desain yang lebih partisipatif; namun efektivitas fitur semacam itu perlu dievaluasi secara empiris.

Dari perspektif kesejahteraan individu, penggunaan TikTok juga membawa dampak psikologis. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan yang bijak dapat mendukung hubungan sosial dan meningkatkan harga diri, namun penggunaan yang tidak tepat dapat mengakibatkan kecanduan, gangguan tidur, kecemasan, depresi, perbandingan sosial, dan penurunan prestasi

akademik (Chakraborty, 2018). Oleh karena itu, intervensi berbasis komunitas seperti penyuluhan, pelatihan literasi, dan program pengurangan intensitas penggunaan dapat membantu mengurangi dampak negatif sekaligus meningkatkan produktivitas sosial.

Tema literasi digital pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat telah banyak dilakukan oleh para dosen di Indonesia seperti halnya yang dilakukan oleh Yovana dkk. (2024) yang menekankan kegiatan pengabdian pada peningkatan kapasitas dan kemandirian ekonomi warga Desa Melung, Kecamatan Baturaden, Kabupaten Banyumas, maupun dengan tema pencegahan tindakan *cyberbullying* remaja seperti yang dilakukan oleh Olifia dkk. (2025). Namun, secara garis besar belum ada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema literasi digital yang meng-*encourage* masyarakat terkait transparansi algoritma media sosial, jebakan kapitalisme media sosial dan manipulasi kesadaran palsu yang mengikat audiens platform media sosial. Untuk itu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini ditujukan untuk membuka mata masyarakat Desa Wisata Sukajadi untuk memiliki kesadaran kritis berupa sikap resistensi dan dilanjut dengan upaya resiliensi masyarakat.

Secara keseluruhan, fenomena algoritma rekomendasi pada platform seperti TikTok menuntut pendekatan multidimensi: analisis teknis-sosial yang mengungkap mekanisme operasional, kajian kritis yang menempatkan temuan dalam kerangka teori, dan intervensi praktis yang memberdayakan pengguna melalui literasi dan kebijakan. Hanya dengan kombinasi pemahaman, pendidikan, dan regulasi yang tepat, keseimbangan antara kekuatan platform dan otonomi pengguna dapat dikejar, sehingga media digital benar-benar berfungsi sebagai ruang partisipasi yang memperkuat, bukan melemahkan, kapasitas kritis masyarakat (Jenkins & Thorburn, 2003).

METODE PELAKSANAAN

Alternatif pemecahan masalah dilakukan dengan mengadakan penyuluhan di mana pemberian materi terkait pemanfaat berbagai perangkat informasi dan komunikasi sehingga menuju masyarakat yang berlokasi di Desa Wisata Sukajadi yang cerdas dan bijak sebagai *netizen* atau pengguna sosial media. Sehingga keberadaan berbagai media informasi dan komunikasi terserap secara positif menunjang kegiatan masyarakat yang bergerak di berbagai sektor bidang kehidupan mulai dari Pelajar, Mahasiswa, Ibu Rumah Tangga, pelaku UKM, Pegawai, Pekerja Profesional dan lainnya.

Dosen yang akan melaksanakan PKM adalah atas inisiatif sendiri ataupun untuk memenuhi permintaan dari luar, lalu dilanjutkan dengan mengajukan surat pemberitahuan kepada Ketua LPPM dengan sepengetahuan dan persetujuan Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi dan Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi, dilengkapi dengan rencana kegiatan yang tertuang dalam proposal kegiatan PKM serta surat tugas dari ketua LPPM.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam skema di bawah ini: (1) Menyusun proposal Pengabdian Kepada Masyarakat terkait permasalahan di atas serta kelengkapan dokumen lainnya. (2) Melakukan studi pustaka tentang bagaimana memanfaatkan keberadaan perangkat media komunikasi dan informasi secara cerdas dan bijak di kalangan masyarakat. (3) Melakukan persiapan alat dan bahan untuk pemberian materi terkait bagaimana memanfaatkan keberadaan perangkat media komunikasi dan informasi secara cerdas dan bijak di kalangan masyarakat. (4) Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana PKM. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Jumat, Sabtu, Minggu tanggal 7 s.d. 9 November 2025 dengan dihadiri oleh 50 warga Desa Wisata Sukajadi. Khalayak sasaran yang dipilih adalah 50 warga Desa Wisata Sukajadi, Kabupaten Pandeglang yang berasal dari berbagai latar belakang sektor kegiatan warga di tengah Masyarakat. Bertempat di Desa Wisata Sukajadi, tepatnya di alamat Jl. Raya Carita, Sukajadi,

Kec. Carita, Kabupaten Pandeglang, Banten 42264, Indonesia. Adapun waktu yang ditentukan adalah pukul 09.00 WIB hingga selesai.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pengabdi yaitu dengan melakukan Penyuluhan. Riadi (2021) menyatakan penyuluhan adalah bentuk usaha pendidikan non-formal kepada individu atau kelompok masyarakat yang dilakukan secara sistematis, terencana dan terarah dalam usaha perubahan perilaku yang berkelanjutan demi tercapainya peningkatan produksi, pendapatan dan perbaikan kesejahteraan. Penyuluhan bertujuan untuk mengubah kehidupan masyarakat menjadi lebih baik dari keadaan yang ada. Perubahan kehidupan masyarakat tersebut mencakup setiap bidang, di segala segi dan dalam semua lapangan. Penyuluhan sebagai proses perubahan perilaku adalah penyuluhan yang berkesinambungan dan berkelanjutan. Dalam proses perubahan perilaku dituntut agar sasaran berubah tidak hanya semata-mata karena adanya penambahan motivasi saja, namun diharapkan juga adanya perubahan pada keterampilan sekaligus sikap mantap yang menjurus kepada tindakan atau kerja yang lebih baik, produktif dan menguntungkan.

Menurut Notoatmodjo dalam Riadi (2021) salah metode yang dapat digunakan dalam penyuluhan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai, yaitu metode ceramah. Metode ceramah adalah suatu cara dalam menerangkan dan menjelaskan suatu ide, pengertian atau pesan secara lisan kepada sekelompok sasaran sehingga memperoleh informasi sesuai yang diinginkan. Berdasarkan pada kutipan tentang metode penyuluhan dari di atas, Tim Pengabdi melaksanakan penyuluhan dengan menggunakan metode ceramah yaitu memberi edukasi melalui presentasi secara keseluruhan peserta dalam hal ini adalah warga Desa Wisata Sukajadi yang berasal dari berbagai latar belakang sektor kegiatan warga di tengah Masyarakat, yang dilakukan dengan metode sebagai berikut. (1) Metode penyampaian informasi langsung dengan metode ceramah dari tim pengabdi dilengkapi dengan alat visual seperti power point, projector dan perangkat audio visual seperti video recorder. (2) Penyuluhan dilakukan dengan pembahasan penggunaan berbagai aplikasi sosial media, seperti Instagram, Facebook, TikTok dan YouTube yang kerap kali menjadi tempat bersarangnya perangkat algoritma yang kerap memanjakan pengguna dengan fitur rekomendasi preferensi. (3) Sesi diskusi dan tanya jawab juga sharing antara tim pengabdian dan peserta terkait dengan materi yang telah diberikan. Untuk itu di perlukan rancangan yang meliputi pelaksanaan kegiatan dan evaluasi program. Pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui pemberian materi penyuluhan (edukasi/sosialisasi), *sharing*, dan sejenisnya.

HASIL TEMUAN DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mempunyai sasaran memberikan pemahaman tentang, (1) Penyuluhan, sosialisasi, dan edukasi dengan materi “Sikap Resistensi Dan Upaya Resiliensi Sebagai Pemberdayaan Literasi Digital Warga Desa Wisata Sukajadi Terhadap Kuasa Algoritma Media Sosial” (2) Pemaparan tentang bayang-bayang algoritma menjerat pengguna media sosial dengan data preferensi pengguna sebagai bayarannya. Menyebarkan semangat literasi digital sebagai langkah awal kebijaksanaan diri dalam bermedia sosial. (3) Tanya jawab antara tim pengabdi dengan para warga Desa Wisata Sukajadi terkait refleksi diri untuk membatasi kegiatan bermedia sosial secara berlebihan sebagai sikap resistensi.

Outcome yang ingin dicapai dengan penyuluhan, sosialisasi, dan edukasi ini antara lain, (1) Pemahaman warga Desa Wisata Sukajadi tentang kuasa algoritma yang menjerat pengguna dalam “sistem kerja suka rela” berbentuk content adiktif. (2) Penumbuhan literasi digital terhadap warga Desa Wisata Sukajadi sebagai sikap kesadaran kritis dan perilaku resisten untuk mencegah adiksi dari kuasa algoritma media sosial.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan skema Program Kemitraan Masyarakat menggunakan metode pendekatan yakni penyuluhan dengan metode penyampaianya yakni ceramah, *sharing session* dan diakhiri dengan tanya jawab. Penyampaian materi dibuka dengan sambutan dari ketua pengabdian, lalu dilanjutkan dengan menampilkan pemaparan materi dalam format Microsoft Powerpoint (Ppt) berjumlah 20 slide yang dipresentasikan dengan metode penyuluhan.

Pasca pemaparan materi penyuluhan, tim pengabdian memulai *sharing session* dengan memberi ruang pada peserta PkM untuk terbuka mengenai adiksi-adiksi yang diakibatkan dari algoritma media sosial. Banyak peserta yang mengakui bahwa banyak kelalaian yang mereka akibatkan dari hanya iseng menonton satu video dengan format pendek. “Padahal saya hanya berniat untuk menonton satu video TikTok bu, tapi entah kenapa seakan jari-jari saya terus menggulir konten-konten dari layar ponsel saya”. Beberapa dari mereka bahkan ada yang membatalkan niat berdagangnya hanya karena iseng membuka platform media sosial. Kebanyakan dari mereka mendapat dorongan yang cukup kuat untuk berbelanja secara online setelah menonton para influencer yang mengkampanyekan produk jualannya, sementara mereka tidak terlalu membutuhkan produk tersebut. Bahkan yang lebih mengejutkan banyak perseteruan antara suami dan istri maupun orang tua dan anak hanya karena mereka tidak bisa melepas pandangan dari layar ponsel mereka. Beberapa juga mengeluhkan minus pada mata mereka mulai bertambah secara konstan semenjak mereka mencoba membuat akun media sosial. Pada *sharing session* ini banyak dari peserta PkM yang akhirnya merefleksikan dan menyesali waktu-waktu berharga yang sudah terbuang untuk media sosial.

Materi ditutup dengan nasihat dari tim pengabdian dengan menyampaikan kalimat “Setiap kali bapak/ibu meng-click fitur rekomendasi/*explore*/FYP dari sosial media yang bapak/ibu gunakan, mereka menyuguhkan kita dengan konten-konten yang memanjakan otak kita dengan stimulus dopamin instant. Namun semua hiburan itu tidaklah gratis, melainkan dibayar dengan data, kerja paksa dan kerentanan kita sebagai pengguna. Dalam jangka waktu yang panjang, semua jeratan algoritma ini perlahan akan menyandera mental penggunanya.”

“Yang lalu biarlah berlalu, waktu tidak bisa diulang untuk diperbaiki. Yang terpenting ialah kesadaran kita untuk berubah dan memperbaiki produktivitas kita kembali sebagai upaya resiliensi dari kuasa algoritma media sosial.”

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Desa Wisata Sukajadi Kecamatan Carita mendapat sambutan positif dari kepala desa dan warga, serta menjadi ajang silaturahmi, kerjasama, dan berbagi ilmu antara dosen, mahasiswa, dan masyarakat. Materi literasi digital yang diberikan relevan dengan kehidupan sehari-hari warga, khususnya pelaku UMKM, sebagai upaya resistensi dan resiliensi terhadap konten adiktif media sosial yang sering mengganggu pekerjaan utama. Dalam sesi diskusi, warga mulai menyadari dampak negatif penggunaan media sosial berlebihan, seperti pertengkaran keluarga, kerugian bisnis, konsumerisme, hingga masalah kesehatan mata, dan mereka berbagi pengalaman serta meminta masukan atas langkah yang sudah dilakukan. Tim pengabdian menyarankan pengurangan *screen time*, pengaturan ulang preferensi algoritma, serta pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi pariwisata dan UMKM desa. Secara akademis, tim juga mendorong penelitian lanjutan terkait transparansi algoritma media sosial dalam perspektif hukum untuk memperkuat literasi digital masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. N. (2003). *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Lesfi. https://books.google.co.id/books/about/Teknologi_komunikasi.html?id=hBNmAAAACAAJ&redir_esc=y
- Chakraborty, A. (2018). TikTok Addiction: An Emerging Problem. *American Journal of Psychiatry Residents' Journal*, 11(12), 7–9. <https://doi.org/10.1176/appi.ajp-rj.2016.111203>
- Danaher, J. (2016). The Threat of Algocracy: Reality, Resistance and Accommodation. *Philosophy & Technology*, 29(3), 245–268. <https://doi.org/10.1007/s13347-015-0211-1>
- Fuchs, C. (2015). Power in the Age of Social Media. *Heathwood Journal of Critical Theory*, 1(1), 1–29. <https://westminsterresearch.westminster.ac.uk/item/99573/power-in-the-age-of-social-media>
- Fuchs, C. (2020). *Communication and Capitalism: A Critical Theory* (Vol. 16). University of Westminster Press. <https://doi.org/10.16997/book45>
- Fuchs, C. (2021). *Social Media: A Critical Introduction* (3 ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781446270066>
- Gillespie, T. (2014). The Relevance of Algorithms. Dalam T. Gillespie, P. J. Boczkowski, & K. A. Foot (Ed.), *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society* (hlm. 167–194). The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262525374.003.0009>
- Hacker, W. (2021, April 29). *The Social Dilemma: A Documentary That Will Radicalize Your View Of Technology*. Gracismosignals.Net. <https://gracismosignals.net/7964/opinions/the-social-dilemma-a-documentary-that-will-radicalize-your-view-of-technology/>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (Vol. 15). NYU Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qfk6w>
- Jenkins, H., & Thorburn, D. (2003). *Democracy and New Media* (H. Jenkins & D. Thorburn, Ed.). The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/2328.001.0001>
- Katadata. (2020). *Status Literasi Digital Indonesia 2020: Hasil Survei di 34 Provinsi*. <https://katadata.co.id/StatusLiterasiDigital>
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, L., & Kelly, K. (2008). *New Media: A Critical Introduction* (2 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203884829>
- Luik, J. (2020). *Media Baru: Sebuah Pengantar* (1 ed.). Kencana.
- Marcuse, H. (2013). *One-Dimensional Man* (2 ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203995211>
- McQuail, D., & Deuze, M. (2020). *McQuail's Media and Mass Communication Theory* (7 ed.). SAGE Publishing. <https://us.sagepub.com/en-us/nam/book/mcquails-mass-communication-theory-3>
- Nouvan. (2025, Agustus 8). *Indonesia Jadi Negara Pengguna TikTok Terbanyak di Dunia 2025*. dataloka.id. <https://dataloka.id/humaniora/4424/indonesia-jadi-negara-pengguna-tiktok-terbanyak-di-dunia-2025/>
- Olifia, S., Gusma, A. Y. T., & Haqiqi, P. (2025). Remaja dan Anonimitas di Dunia Maya: Mencegah Cyberbullying Melalui Literasi Digital. *Jurnal Pustaka Dianmas*, 5(1), 18–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.32509/dianmas.v5i1.5562>
- Olifia, S., Haro, A. A., Saktisyahputra, Herlinah, & Laksono, R. D. (2024). *Komunikasi Digital* (Sepriano & Efitra, Ed.; 1 ed., Vol. 1). PT Sonpedia Publishing Indonesia. www.buku.sonpedia.com

