

## Literasi Digital Sebagai Upaya Mengatasi *Sadfishing* Penyalahgunaan Donasi di Aplikasi X

Priya Gladys Calosa<sup>1</sup>, Devi Wening Astari<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Amikom Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

\*deviweningastari@amikom.ac.id

### Artikel

Submitted: 12-08-2024

Reviewed: 07-10-2024

Accepted: 11-12-2024

Published: 27-12-2024

### DOI:

10.32509/wacana.v23i2.4388



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

Volume : 23  
No. : 2  
Bulan : December  
Tahun : 2024  
Halaman : 338-351

### 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 seven 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; Social Media*

### 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 yang 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; Komodifikasi; Literasi Digital; Media Sosial; Sadfishing*

## PENDAHULUAN

Kasus penyalahgunaan dana donasi oleh komika Singgih Sahara, menjadi perbincangan hangat di media sosial, khususnya aplikasi X. Kasus ini dimulai pada 2019, ketika Singgih membuka donasi untuk biaya pengobatan ibunya yang mengidap gagal ginjal dan terapi anaknya yang mengalami speech delay. Meskipun donasi melebihi target, ia terus membuka donasi hingga terkumpul lebih dari 250 juta rupiah. Kasus ini kembali viral pada 2024 dan menarik perhatian netizen karena geram dengan tindakan Singgih. Ia memicu simpati dengan menyebarkan cerita sedih yang berlebihan, sebuah tindakan yang dikenal 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)

Penelitian oleh Putri et al; (2020) mengungkapkan bahwa *sadfishing* merupakan sebuah tindakan menuangkan isi hati dengan mengumbar permasalahan menyedihkan untuk memancing kesedihan dan memperoleh simpati serta empati melalui media sosial (Putri et al., 2020). Penelitian tersebut memperlihatkan indikator pelaku *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, penelitian oleh Putri (2023) mengenai “Fenomena Sadfishing Pada Hashtag #pelakor di Media Sosial TikTok”, menunjukkan fenomena *sadfishing* dapat mempengaruhi komunikasi melalui media sosial. Pertama, konsep dari *sadfishing* menyalurkan desakan untuk membuat konten-konten yang mempunyai nilai sedih untuk memperoleh simpati dari *followers* media sosial. Kedua, konten dengan nilai privasi tinggi maka konten tersebut akan semakin disenangi. Ketiga, *sadfishing* dapat menghilangkan kesadaran pribadi pengguna media sosial untuk berpikir logis (Putri et al., 2023)

*Sadfishing* ini tidak jauh dari adanya praktik komodifikasi. Vincent Mosco dalam (Surahman et al., 2019) menjelaskan komodifikasi menggunakan isi media sebagai produk dagang yang sesuai dengan permintaan pasar. 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 Azmi & Astari (2024) mengenai Komodifikasi Kemiskinan di Media Sosial terlihat 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 (Azmi & Astari, 2024)

Lebih lanjut, Menurut laporan We Are Social dalam (Annur, 2023) pada bulan Oktober 2023 di Indonesia terdapat sekitar 27,5 juta pengguna aplikasi X, dimana jumlah tersebut menempatkan

Indonesia pada peringkat keempat global. *Sadvertising* bisa terjadi akibat tingginya penggunaan media sosial khususnya X tanpa pemahaman literasi digital yang memadai, yang akhirnya menciptakan fenomena baru, seperti yang terlihat di aplikasi X.

Twitter atau X adalah salah satu media sosial yang sangat digemari oleh pengguna internet. Kepopulerannya disebabkan oleh fitur yang sederhana, kemudahan dalam penggunaannya, serta kebebasan bagi pengguna untuk menyampaikan pendapat atau opini mereka. Tidak hanya menyajikan berbagai informasi, akan tetapi aplikasi X juga menyajikan topik-topik yang sedang menjadi perhatian masyarakat saat ini atau biasa disebut trending (Giovani et al., 2020). Twitter atau X menempati posisi kelima sebagai media sosial paling populer di Indonesia pada tahun 2022, dengan pengguna sebanyak 14,85 juta. Mayoritas penggunanya adalah remaja berusia 16-24 tahun. Dominasi konten berupa cuitan atau tweet membuat aplikasi ini menarik dan nyaman digunakan oleh para penggunanya (Aprilia Hastuti et al., 2023). Aplikasi X banyak digunakan untuk akun mengeluhkan isi hati penggunanya. Seperti halnya yang dilakukan oleh Singgih dalam melakukan penipuan dengan aksi *Sadvertising* yang mengakibatkan kerugian banyak korbannya. Oleh karena itu, literasi digital penting dilakukan oleh masyarakat.

Literasi digital mengacu pada kemampuan individu dalam menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi secara efektif, disertai keterampilan bersosialisasi yang baik, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan sifat inspiratif (Nurfauziyanti et al., 2022). Martin dalam (Sari & Prasetya, 2022) menyebutkan bahwa literasi digital merupakan kemampuan seseorang 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. 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). Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian Lestari et al (2021), yang mengungkapkan bahwa literasi digital penting 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 *sadvertising*. Terlihat dari jurnal yang berjudul “Fenomena Memancing Kesedihan Di Media Sosial (*Sadvertising*) Pada Literasi Digital Remaja” menemukan pentingnya literasi digital dalam menghadapi *sadvertising* di media sosial khususnya untuk para pelajar dan mahasiswa agar dapat menjauhkan diri dari gaya *sadvertising* 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).

Untuk itulah penelitian ini perlu dilakukan untuk melihat bagaimana literasi digital dapat digunakan dalam mengatasi *sadvertising* di aplikasi X. Dengan tujuan untuk menyadarkan masyarakat mengenai pentingnya literasi digital saat ini agar dapat membentengi diri dari fenomena *sadvertising* dan untuk mengajak masyarakat agar lebih berhati-hati dengan konten yang disebarluaskan melalui media sosial.

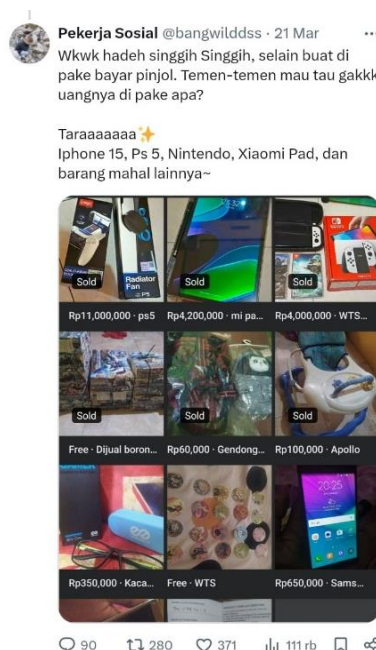
## METODOLOGI

Untuk mendalami tindakan yang dilakukan oleh subjek penelitian berkaitan dengan pembahasan yang diteliti, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan memanfaatkan pendekatan ilmiah yang mendeskripsikan berbagai pola bahasa dan kalimat (Creswell, 2017). Penelitian menggunakan paradigma konstruktivisme, dimana paradigma konstruktivisme berfokus pada pemahaman dunia sosial yang dibangun melalui rekonstruksi pengalaman dan makna yang diberikan oleh masyarakat (Denzin & Lincoln, 2018). Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami bagaimana literasi digital mengatasi *sadvertising* penyalahgunaan dana donasi di aplikasi X. 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 informan 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 di aplikasi X, subjek penelitian adalah pemilik akun yang mengungkapkan kasus Singgih 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 @bangwilddss dan @zoelfick serta *space* pada akun @zoelfick melalui media sosial Xtwit. Observasi berguna untuk mendalami informasi kasus penipuan yang dilakukan oleh Singgih 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 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. Seperti yang diungkapkan Denzin dalam (Moleong, 2017), triangulasi sumber merupakan strategi dalam penelitian kualitatif untuk menguji validitas data dengan cara menyandingkan informasi dari berbagai sumber yang beragam. Oleh karena itu, keabsahan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber yakni dengan membandingkan hasil wawancara dengan hasil observasi dan studi literatur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara manusia berinteraksi, memperoleh informasi, dan berkomunikasi. Namun, di balik manfaatnya, transformasi ini juga menghadirkan tantangan, seperti penyebaran hoaks, manipulasi informasi, dan eksploitasi emosional melalui fenomena seperti *sadfishing*. Literasi digital menjadi kunci penting untuk membekali individu dengan kemampuan kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi digital. Dengan memahami elemen-elemen literasi digital, masyarakat dapat memanfaatkan teknologi untuk tujuan positif sekaligus melindungi diri dari dampak negatifnya. Aktivitas yang awalnya mendapat simpati luas dari masyarakat berubah menjadi kontroversi ketika transparansi dan penggunaan dana mulai dipertanyakan. Untuk analisis lebih lanjut mengenai pentingnya literasi digital dalam menangani kasus *sadfishing* yang dilakukan oleh Singgih Sahara peneliti mendapatkan hasil penelitian yang menunjukkan pentingnya literasi digital dan pemahaman mengenai komodifikasi konten.

Seperti halnya kasus penyalahgunaan dana donasi oleh Singgih menjadi sorotan publik setelah sejumlah fakta mengejutkan terungkap melalui investigasi mendalam di media sosial. Akun @bangwilddss dan @zoelfick menelusuri dana donasi yang diterima oleh Singgih secara mendalam. Hasilnya berbanding terbalik dengan cerita yang disampaikan Singgih. Ternyata, pengobatan ibunya selama lima tahun ditanggung oleh BPJS Kesehatan, dan biaya yang tidak ditanggung dibayar ayahnya. Saat diminta transparansi dana melalui mutasi rekening, Singgih tidak dapat menunjukkan bukti tersebut. Dan ditemukan fakta lain bahwa uang donasi yang selama ini masuk ke rekening milik Singgih 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 @bangwilddss yang memposting bukti-bukti foto barang mewah miliknya seperti yang tertera pada gambar 2.



Gambar 2. Bukti Pembelian Barang-Barang oleh Singgih dari Hasil Donasi  
Sumber: Akun X @bangwilddss, 2024

Setelah ditelusuri lebih jauh oleh akun X @zoelfick, ditemukan informasi dari mantan majikan Singgih bahwa Singgih sering mengeluh, baik secara langsung maupun melalui chat. Keluh kesahnya pun persis seperti yang ada di media sosial seperti cerita sedih tentang ibunya yang sakit, ayahnya yang disebut sebagai penggila judi dan lain sebagainya. Seperti tampak pada gambar 3 yang merupakan salah satu postingan X akun @singgishahara yang masih ada dimana menunjukkan dirinya membagikan cerita sedih untuk menarik simpati dari orang lain.



Gambar 3. Postingan milik akun@singgishahara  
Sumber: Akun X @singgishahara, 2024

Bukti lainnya terkait aksi *sadfhing* Singgih kepada majikannya dapat dilihat pada gambar 4, gambar tersebut diunggah oleh akun @zoelfic di mana tampak Singgih sering mengeluh untuk mendapatkan simpati dari majikannya melalui media sosial Whatsapp yang kemudian chat tersebut diunggah di X sebagai bukti kejahatan Singgih.



Gambar 4. Bukti Chat Majikan Singgih kepada Singgih  
Sumber: Akun X @zoelfick, 2024

Peneliti juga melakukan wawancara secara online dengan pemilik akun @Jejeiyyy dan @beautiyah, serta pemilik akun @brokebitchj yang menjadi korban dari kasus Singgih. Informan mengaku mengetahui kasus Singgih dari timeline aplikasi X karena sempat viral. Sedangkan korban dari Singgih mengaku awalnya mengetahui donasi karena lewat di timeline dan merasa kasihan. Pemilik akun @brokebitchj mengungkapkan:

*“Saya sangat kecewa dan kesal karna Singgih memanfaatkan empati dari orang-orang buat kesenangan dirinya sendiri”*

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

### Fungsional

Beruntungnya kasus Singgih ini terungkap karena ada akun-akun yang terliterasi dan mengumpulkan berbagai bukti. Pada elemen ini didapatkan hasil bahwa akun x milik @bangwilddss dan @zoelfick serta beberapa aktivis lain turut memposting berbagai bukti kecurangan yang dilakukan oleh Singgih Sahara. Didapatkan juga bahwa akun @zoelfick membuat space melalui aplikasi X untuk membahas perkembangan dan aspirasi dari para korban Singgih Sahara. Dapat dilihat pada gambar 5, korban Singgih sudah memiliki keterampilan fungsional dalam menggunakan alat digital. Dibuktikan akun @jifortin yang sering membagikan cuitan melalui X, dimana ia tidak melakukan kroscek karena merasa kasihan dengan cerita Singgih yang selalu membawa-bawa nama anaknya untuk meminta donasi.



Gambar 5. Postingan milik akun @jifortin  
Sumber: Akun X @jifortin, 2024

### Kreativitas

Dalam penelitian ini, ditemukan kreativitas dari para aktivis yang turut membantu menaikkan kasus Singgih. Mereka menciptakan dan membagikan informasi dengan membuat thread atau postingan mengenai perkembangan kasus Singgih, mulai dari praduga, barang bukti, hingga klarifikasi langsung dari Singgih serta menyelenggarakan *space* melalui aplikasi X bersama aktivis lainnya, korban, dan juga orang yang paham dengan hukum untuk membantu para korban dalam mengurus kasus

Singgih tersebut. Aktivis-aktivis tersebut diantaranya yaitu pemilik akun @bangwilddss, @zoelfick, @wahkerensih, @cingreborn, @penguasahati, @dawetrasaduren, @agiltrip, @daffana, dan lain-lain. Hal ini menandakan bahwa kreativitas (Payton, 2010) yang berupa kemampuan berpikir secara kreatif serta kemampuan menciptakan, mengkontruksi, dan membagikan informasi dengan kreatif telah diterapkan oleh pengguna X.

### Keterampilan Berpikir Kritis dan Mencari serta Memilih Informasi

Dalam penelitian ini keterampilan berpikir kritis, mencari dan memilih informasi 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".*

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."*

Juga 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 *sadfishing* 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 ga bener, mudah-mudahan banyak yang sadar bahwa ini ga bener. Dan kemudian, akhirnya banyak yang sadar."*

### Pemahaman Sosial dan Budaya

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

*"Pada awalnya percaya saja dengan Singgih karena kasihan apalagi mencantumkan bukti foto-foto Bersama orang tuanya & anaknya" (Savana @istricute, wawancara online, 2024).*

Sama hal nya dengan pengakuan pemilik akun @brokebitchj saat dilakukan wawancara online:

*"saya 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”.*

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”.*

### Kolaborasi

Dimana dalam kasus Singgih ini, elemen kolaborasi terlihat pada para aktivis yang mengusut kasus Singgih untuk membantu para korban. Diantaranya yaitu @bangwilddss 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 aplikasi X.

### Komunikasi yang Efektif

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 @bangwilddss yang memberikan perkembangan kasus Singgih seperti yang tertera pada gambar 6.



Gambar 6. Postingan milik akun @bangwilddss  
Sumber: Akun X @bangwilddss, 2024

Postingan tidak hanya berasal dari para aktivis yang ikut mengungkap kasus Singgih, 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 rekapan dana donasi yang masuk ke Singgih yang disampaikan oleh Naomi pemilik akun @wahkerensih, juga membantu dalam mengungkap kasus Singgih 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. 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.

Berdasarkan hasil observasi melalui *space* pada aplikasi X oleh 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:

*"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) mengungkapkan:

*"Intinya adalah saya setuju dengan 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".*

Berdasarkan hasil observasi melalui *space* pada aplikasi X oleh 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.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa literasi digital dapat membantu mengungkap kasus sadfishing di media sosial. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Naufal (2021) yang mana menyatakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan mengevaluasi informasi dari berbagai sumber digital dengan kritis dan kreatif (Naufal, 2021). 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. Pesatnya perkembangan informasi dan teknologi komunikasi dan dengan segala dampak positif maupun negatifnya, memicu kebutuhan yang mendesak untuk meningkatkan literasi digital masyarakat.

Menurut Kemendikbud dalam (Kusumawati et al., 2021), literasi digital merupakan kemampuan dan pengetahuan dalam memanfaatkan media digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk mencari, menilai, menggunakan, menciptakan, dan mengelola informasi secara bijak, sehat, cerdas, teliti, sesuai aturan, serta mendukung interaksi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Lebih lanjut Martin dalam (Sari & Prasetya, 2022) menjelaskan 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. (Spires, 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.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan elemen literasi digital dapat membantu mengatasi kasus sadfishing penyalahgunaan dana donasi. Dimana dalam penelitian ini ditemukan tujuh elemen dari delapan elemen literasi digital Hague and Payton dalam (Kusumawati et al., 2021). Yakni pertama terkait ketrampilan fungsional yang ditunjukkan dengan kemampuan pengguna akun X dalam menggunakan teknologi digital. Sebagaimana yang terlihat pada aktivitas akun @bangwilddss, @zoelfick dan @jifortin. Dalam kasus ini, keterampilan fungsional sangat dibutuhkan karena sering sekali oknum-oknum tidak bertanggung jawab memanfaatkan teknologi termasuk media sosial untuk melancarkan aksinya mencari simpati para pengguna lainnya.

Elemen kedua yang ditemukan adalah kreativitas dari para aktivis yang turut membantu menaikkan kasus Singgih. Dengan menciptakan dan membagikan informasi dengan membuat thread atau postingan mengenai perkembangan kasus Singgih, mulai dari praduga, barang bukti, hingga klarifikasi langsung dari Singgih 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. Hal ini menandakan bahwa kreativitas (Payton, 2010) yang berupa kemampuan berpikir secara kreatif serta kemampuan menciptakan, mengkontruksi, dan membagikan informasi dengan kreatif telah diterapkan oleh pengguna X.

Elemen berikutnya adalah keterampilan berpikir kritis yang merupakan kemampuan untuk menyaring informasi yang ada secara pasif tetapi bisa melakukan perubahan, mengkaji, mengolah informasi, ide, atau data yang didapatkan dengan melakukan penalaran yang mengintegrasikan proses pertanyaan, analisa, meneliti, dan evaluasi, serta keterampilan menciptakan pendapat (Payton, 2010). Sedangkan keterampilan mencari dan memilih informasi merupakan keahlian dalam mencari dan memilih informasi yang akurat, kredibel, serta dapat diandalkan. Keterampilan berpikir kritis dan mencari serta memilih informasi juga merupakan elemen penting dalam literasi digital. Seperti pada hasil wawancara menunjukkan pengguna X bisa mencari dan memilih informasi secara akurat, kredibel, dan dapat diandalkan untuk berpikir kritis atas informasi yang diperoleh.

Penipuan yang dilakukan oleh Singgih Sahara juga terjadi karena adanya rasa simpati dan empati yang sudah melekat dengan keadaan sosial masyarakat Indonesia. Ini merupakan elemen keempat, yakni pemahaman sosial dan budaya. 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. Simpati dan empati dapat menjadi dampak negatif apabila tidak dikelola dengan baik. Salah satunya yaitu orang lain dapat memanfaatkan rasa simpati dan empati untuk keuntungan pribadi dengan memanipulasi emosi. Sama halnya dengan kasus *sadfishing* Singgih yang memanipulasi emosi orang lain dengan menjual cerita sedih mengenai penyakit ibu dan anaknya. Dapat disimpulkan bahwa rasa simpati dan empati bisa menjadi dampak negatif yang dapat dimanfaatkan oleh oknum-oknum seperti Singgih apabila tidak dikelola dengan baik.

Dalam kasus Singgih ini, elemen kelima kolaborasi, terlihat pada para aktivis yang mengusut kasus Singgih untuk membantu para korban. Diantaranya yaitu @bangwilddss 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 aplikasi X.

Untuk elemen keenam dan ketujuh yakni keterampilan mencari dan memilih informasi yang akurat, kredibel, serta dapat diandalkan dan komunikasi yang efektif. Terlihat dari postingan tidak hanya berasal dari para aktivis yang ikut mengungkap kasus Singgih, 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 rekapan dana donasi yang masuk ke Singgih yang disampaikan oleh Naomi pemilik akun @wahkerensih, juga membantu dalam mengungkap kasus Singgih 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. 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.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya potensi komodifikasi konten *sadfishing* 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. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Putri et al; (Putri et al., 2020) bahwa konsep fenomena *sadfishing* ini seperti 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 *sadfishing* yang beredar di media sosial.

Penelitian ini menunjukkan temuan baru bahwasannya literasi digital tidak hanya dapat digunakan untuk mengatasi hoaks, sebagaimana hasil penelitian Lestari et al; (Lestari et al., 2021) yang menjelaskan pentingnya literasi digital untuk menangani isu-isu hoax seseorang harus menjadi "Tahu,

Tanggap, Tangguh” agar dapat membedakan berita hoaks. Maka penelitian ini menjelaskan pentingnya penerapan elemen literasi digital seperti yang diungkapkan Hague and Payton (2010). Penelitian ini juga memperkuat temuan studi yang dilakukan oleh Sugiarto & Farid, A (2023) mengenai literasi digital. Di mana dikatakan 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 seperti dalam mengungkap *Sadvertising* penyalahgunaan dana donasi Singgih ini. Selain itu, pada penelitian Wahyudin & Adiputra (Wahyudin, 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 aplikasi.

## SIMPULAN

Berdasarkan berbagai temuan yang telah diperoleh dapat dilihat bahwa elemen-elemen literasi digital belum seluruhnya terpenuhi. Hanya ada tujuh elemen yang terlihat dalam penagan *Sadvertising* yakni kemampuan fungsional, kreativitas, keterampilan berpikir kritis dan keterampilan evaluasi, pemahaman sosial dan budaya, kolaborasi, keterampilan mencari dan memilih informasi yang akurat, kredibel, serta dapat diandalkan, dan komunikasi yang efektif. Adapun elemen literasi digital yang tidak terpenuhi yaitu mengenai keamanan elektronik. Elemen tersebut tidak terpenuhi karena tidak didapati adanya melanggar atau dilanggarnya hak cipta dan praktik plagiarisme, potensi serangan virus dan sejenisnya. 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 yang dapat merugikan orang banyak X.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annur, C. M. (2023, November 28). *Ada 27 Juta Pengguna Twitter di Indonesia, Terbanyak ke-4 Global*. Databoks.Katadata.Co.Id.
- Aprilia Hastuti, E., Widiyanti, E., & Aryani, Y. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Twitter Terhadap Kesehatan Mental Emosional Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan 'Aisyiyah*, 10(1), 1–9. <https://doi.org/10.33867/jka.v10i1.353>
- 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.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (2018). *Handbook of Qualitative Research* (Fifth Edition). Sage Pub.
- Donaldson, C., & Alker, Z. (2019). Digital Literacy. *Journal of Victorian Culture*, 24(3), 329–330. <https://doi.org/10.1093/jvcult/vcz026>
- Giovani, A. P., Ardiansyah, A., Haryanti, T., Kurniawati, L., & Gata, W. (2020). ANALISIS SENTIMEN APLIKASI RUANG GURU DI TWITTER MENGGUNAKAN ALGORITMA KLASIFIKASI. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 116–124. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.679>
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital : Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *E-Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1).
- Kusumawati, H., Wachidah, L. R., & Cindi, D. T. (2021). DAMPAK LITERASI DIGITAL TERHADAP PENINGKATAN KEPROFESIONALAN GURU DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 155–164.
- 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.
- Moleong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- 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>
- Nurfauziyanti, F., Damanhuri, & Bahrudin, F. A. (2022). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Perkembangan Wawasan Kebangsaan Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(3).
- Payton, S. & H. C. (2010). *Digital Literacy professional development resource*. Futurelab.
- Putri, C. E., Damayanti, N., & Hamzah, R. E. (2020). Sadvertising Phenomenon of #Justiceforaudrey (Hashtag) on Twitter. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 13(1). <https://doi.org/10.29313/mediator.v13i1.5598>
- Putri, C. E., Hamzah, R. H., & Toruan, R. R. M. L. (2023). FENOMENA SADVERTISING PADA HASHTAG #PELAKOR DI MEDIA SOSIAL. *Komunikata*57, 4(1).
- 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.
- Sari, Y., & Prasetya, H. (2022). Literasi Media Digital Pada Remaja, Ditengah Pesatnya Perkembangan Media Sosial. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 8(1), 12–25.
- 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).
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Surahman, S., Annisarizki, & Rully. (2019). Komodifikasi Konten, Khalayak, dan Pekerja pada Akun Instagram @salman\_al\_jugjawy. *Nyimak Journal of Communication* , 3(1), 15–29.
- 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.