



Pengaruh *Video Online-Music Streaming* terhadap Literasi Digital di Indonesia

Cliff Kohardinata¹, Luky Patricia Widianingsih², & Alexandre Desousa Guterres³

DOI: 10.37368/tonika.v6i1.527

Program Studi Akuntansi, Fakultas Manajemen dan Bisnis, Universitas Ciputra Surabaya^{1 2}

Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universidade Da Paz³

luky.patricia@ciputra.ac.id²

Abstrak

Literasi digital menjadi hal yang sangat penting di era teknologi atau era digital saat ini, tetapi literasi digital di Indonesia masih rendah yaitu berada di peringkat 51 dari 63 negara. Untuk membantu meningkatkan literasi digital di Indonesia, maka diperlukan media untuk mendukung penyebaran literasi digital di Indonesia. Pada penelitian ini, media yang diajukan untuk mendukung literasi digital adalah *video online-music streaming* dan media sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pembuktian secara empiris mengenai pengaruh *video online-music streaming* dan media sosial terhadap literasi digital di Indonesia. Penelitian ini juga menggunakan uji *robustness* dengan menggunakan alternatif variabel dependen kecakapan digital yang merupakan salah satu pilar dari literasi digital. Pengujian pada penelitian ini menggunakan regresi linier berganda dengan menggunakan data dari 34 provinsi di Indonesia pada tahun 2021 dan 2022. Hasil pengujian model dan uji *robustness* menunjukkan hasil yang selaras, yaitu: *video online-music streaming* berpengaruh signifikan positif terhadap literasi digital di Indonesia, namun media sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap literasi digital di Indonesia.

Kata Kunci: kecakapan digital; literasi digital; media sosial; *video online-music streaming*.

Abstract

Digital literacy is very important in this technological or digital era, but digital literacy in Indonesia is still low, which is ranked 51st out of 63 countries. To help increase digital literacy in Indonesia, media are needed to support the spread of digital literacy in Indonesia. In this study, the media proposed to support digital literacy are online video-music streaming and social media. The purpose of this study is to obtain empirical evidence regarding the influence of online-music streaming video and social media on digital literacy in Indonesia. This study also uses a robustness test using an alternative dependent variable of digital skills which is one of the pillars of digital literacy. The Test in this study use multiple linear regression using data from 34 provinces in Indonesia in 2021 and 2022. The results of the model test and robustness test show consistent results, namely: online-music streaming video has a significant positive effect on digital literacy in Indonesia, and social media has no significant effect on digital literacy in Indonesia.

Keywords: digital literacy; digital skills; online video-music streaming; social media.

How to Cite: Kohardinata, Cliff., Widianingsih, Luky Patricia., & Guterres, Alexandre Desousa. (2023).

Pengaruh *Video Online-Music Streaming* terhadap Literasi Digital di Indonesia. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, 6(1), 1-11.

ISSN 2685-1253 (Online)

ISSN 2579-7565 (Print)

Pendahuluan

Digitalisasi telah mendapat banyak perhatian masyarakat baik di tingkat organisasi maupun di tingkat negara. Pentingnya digitalisasi untuk peningkatan daya saing suatu negara tercermin dari adanya *monitoring* yang dilakukan secara berkala dari tahun ke tahun mengenai keunggulan digital di setiap Negara. Tabel 1 merupakan *digital competitiveness Ranking* untuk Indonesia dari tahun 2018 hingga 2022, yang menunjukkan bahwa peringkat *digital competitiveness* Indonesia mengalami peningkatan dari peringkat 62 pada tahun 2018 menjadi peringkat 51 pada tahun 2022 (International Institute for Management Development, 2022). Namun, peningkatan peringkat *digital competitiveness* untuk Indonesia tidak serta merta membawa Negara Indonesia menjadi negara dengan *digital competitiveness* yang tinggi karena Indonesia masih berada pada peringkat 51 pada tahun 2022 dari 63 Negara.

Tabel 1. *Digital Competitiveness Ranking* untuk Negara Indonesia tahun 2018-2022

Tahun	<i>Digital Competitiveness Ranking di Indonesia</i>
2018	62
2019	56
2020	56
2021	53
2022	51

*Sumber: International Institute for Management Development (2022)

Keteringgalan Indonesia pada *digital competitiveness* dibandingkan dengan negara-negara lainnya membutuhkan peningkatan literasi digital pada masyarakat Indonesia. Asal muasal penggunaan istilah “literasi *digital*” berasal dari Amerika Serikat yang dapat dilihat pada buku yang disampaikan oleh Paul Gilster mengenai literasi digital pada tahun 1997. Gilster menyebutkan bahwa literasi digital merupakan: “keahlian yang diperlukan untuk menavigasi informasi di dunia digital” (Pangrazio et al., 2020). Literasi digital adalah kemampuan masyarakat untuk menggunakan dan memahami informasi dari berbagai macam format serta bermacam-macam sumber yang disampaikan melalui media komputer terutama menggunakan internet (Pangrazio et al., 2020). Beberapa peneliti mendefinisikan istilah literasi digital merujuk pada kompetensi untuk beradaptasi dengan media baru (Peng & Yu, 2022). Keterampilan literasi digital penting bagi masyarakat untuk memahami dan menggunakan informasi dalam era digital, yang melibatkan kemampuan individu dalam memanfaatkan informasi dan sumber yang tersedia secara digital, terutama internet, serta

literasi digital juga melibatkan kemampuan masyarakat untuk beradaptasi dengan perkembangan media baru.

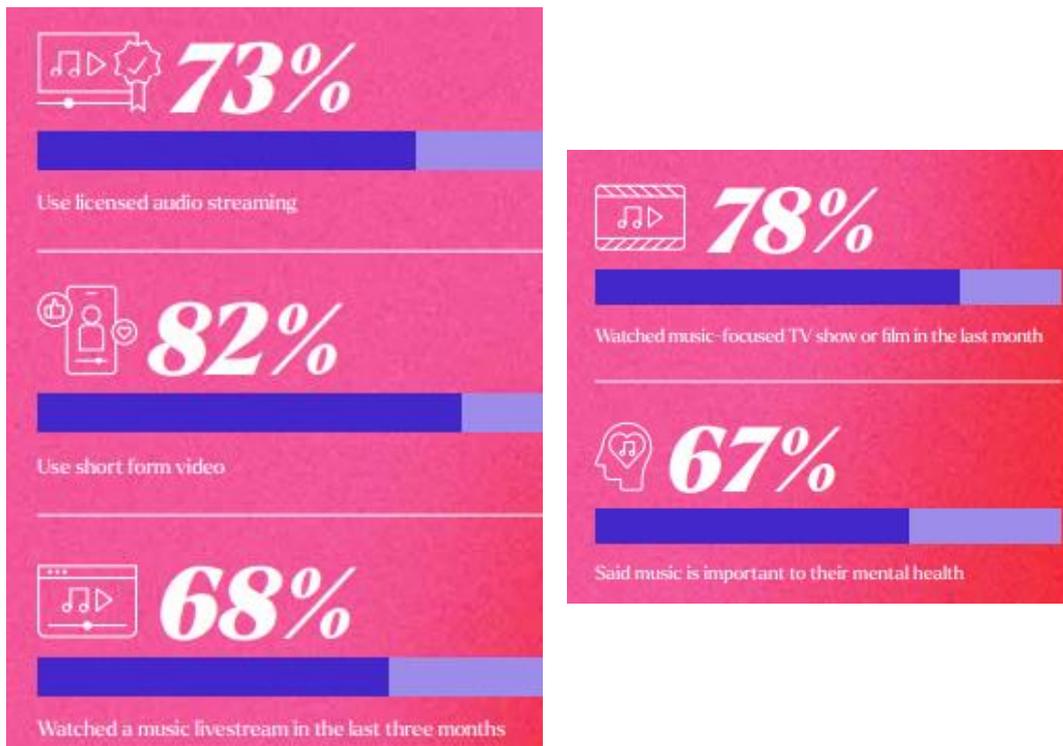
Peningkatan literasi digital memerlukan media untuk dapat membantu peningkatan dan pemerataan literasi digital di seluruh Indonesia. Penelitian-penelitian terdahulu menyampaikan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi literasi digital, yaitu: penggunaan *smartphone*, sosial ekonomi, *gender*, dan penggunaan *internet* (Dewi Noorrizki et al., 2022; Peng & Yu, 2022). Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *online* terhadap kemampuan literasi digital atau literasi digital visual masyarakat dewasa (Syah et al., 2019; Syah & Darmawan, 2019). Penggunaan peralatan digital dan media digital dipandang dapat mendukung literasi digital masyarakat, sehingga peneliti memandang perlu ada kajian lain mengenai media digital lainnya untuk mendukung pengembangan literasi digital masyarakat Indonesia.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu (Dewi Noorrizki et al., 2022; Peng & Yu, 2022; Syah et al., 2019; Syah & Darmawan, 2019) yang menguji variabel *smartphone*, sosial ekonomi, *gender*, dan media *online* terhadap literasi digital. Sedangkan, penelitian ini menguji pengaruh dari dua media lain terhadap literasi digital, yaitu media *video online-music streaming* dan media sosial. Teori *uses and gratification* menyatakan bahwa individu secara aktif mencari cara untuk memenuhi kebutuhannya, penggunaan media adalah hasil dari kebutuhan individu dan keinginan seseorang untuk memenuhi kebutuhan tersebut (Ferris et al., 2021). *video online-music streaming*, dan media sosial merupakan media-media berbasis digital yang populer di masyarakat, hal tersebut mencerminkan bahwa media-media tersebut dipandang dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan masyarakat. Dengan demikian, kedua media berbasis digital tersebut dapat berpotensi mendukung literasi digital masyarakat di Indonesia.

Seni yang berwujud *video online-music streaming* menjadi fokus pertama dalam penelitian ini. *Platform* atau *website streaming video* dan musik (misal: Netflix, Hulu, Amazon, Prime) telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir ini. Kemudahan penggunaan (keterjangkauan, aksesibilitas yang luas melalui hampir semua perangkat yang terhubung dengan internet) dan konten-konten produktif sesuai permintaan telah menjadi bagian dari rutinitas harian dari jutaan masyarakat (Flayelle et al., 2020).

Fenomena yang terjadi di Indonesia pada Gambar 1 juga menunjukkan bahwa 73% masyarakat menggunakan *licensed audio streaming*, 82% masyarakat menggunakan *short*

from video, terdapat 68% masyarakat menonton *livestream music* pada 3 bulan terakhir, 78% masyarakat melihat musik-focused TV shows atau film pada satu bulan terakhir, dan 67% masyarakat menyatakan bahwa musik merupakan hal yang penting untuk kesehatan mental. Berdasarkan Gambar 1 dapat disimpulkan bahwa lebih dari 50% masyarakat Indonesia menunjukkan minat pada video dan musik sehingga memunculkan satu gagasan ide penelitian untuk menggunakan *video online-music streaming* pada penelitian ini. Melalui temuan penelitian ini diharapkan diperoleh hasil pembuktian secara empiris mengenai pengaruh *video online-music streaming* terhadap literasi digital di Indonesia.



Gambar 1. Statistik *Engaging with Music* di Indonesia.
(Sumber: IFPI, 2022)

Media kedua yang dipandang memenuhi kebutuhan masyarakat dan berpotensi berpengaruh pada literasi digital adalah media sosial. Pengujian pada penelitian ini menggunakan sudut pandang teori *uses and gratification*, hasil penelitian Ferris et al (2021) mengkonfirmasi teori *uses and gratification* bahwa media sosial memberikan kepuasan pada pengguna sehingga dapat menyebabkan pengguna kecanduan akan media sosial. Kegunaan dan kepuasan dari media sosial adalah sebagai berikut: “interaksi sosial, pencarian informasi, menghabiskan waktu, hiburan, relaksasi, utilitas komunikatif, utilitas kenyamanan, ekspresi pendapat, berbagi informasi, dan pengawasan/pengetahuan tentang orang lain” (Whiting & Williams, 2013). Masyarakat telah terbiasa dan fasih menggunakan media sosial sehingga

memungkinkan adanya potensi bagi media sosial untuk dapat mendukung peningkatan literasi digital masyarakat di Indonesia.

Statistik media sosial untuk Indonesia pada tahun 2022 juga menunjukkan bahwa pengguna dari media sosial pada bulan Januari 2022 sebesar 191,4 juta. Jumlah pengguna media sosial di Indonesia pada awal 2022 setara dengan 68,9 persen dari total populasi. Pengguna media sosial di Indonesia mengalami peningkatan sebesar 21 juta atau sebesar +12,6 persen selama tahun 2021 dan 2022 (Kemp, 2022). Media sosial juga melibatkan teknologi atau internet untuk mengakses jejaring atau konten yang disediakan sehingga kehadiran media sosial yang diminati 68,9 persen masyarakat Indonesia dapat berpotensi meningkatkan literasi digital masyarakat Indonesia.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yaitu kurangnya literasi digital masyarakat Indonesia, dan adanya kecenderungan untuk pemanfaatan media digital yaitu *video online-music streaming* dan media sosial sebagai media pemenuhan kebutuhan individu. Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan bukti pengujian secara empiris pada pengaruh *Video online-music streaming* dan media sosial terhadap literasi digital di Indonesia.

Metode Penelitian

Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini untuk memperoleh bukti empiris mengenai pengaruh *video online-music streaming* dan media sosial terhadap literasi digital di Indonesia dengan menggunakan pendekatan regresi linier berganda. Penelitian ini menggunakan data dari 34 provinsi di Indonesia dari tahun 2021 hingga 2022. Dalam penelitian ini, digunakan model pengujian sebagai berikut:

$$LD = \alpha + \beta_1 VM + \beta_2 MS + \varepsilon (1)$$

Keterangan:

LD = Literasi Digital

VM = *Video online-music streaming*

MS = Media sosial

Data literasi digital diperoleh dari indeks literasi digital per provinsi di Indonesia yang tercatat pada laporan literasi digital 2021 dan 2022. Data indeks literasi digital Indonesia disediakan dari survey yang dilakukan dengan kolaborasi dari “katadata insight

center” dengan “Kementerian Komunikasi dan Informatika”. Pengukuran Indeks literasi digital menggunakan indikator-indikator atau pilar-pilar sebagai berikut:

1. Kecakapan Digital merupakan: “kemampuan masyarakat untuk dapat mengetahui, memahami, serta memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak TIK, dan penggunaan sistem operasi digital pada kehidupan sehari-hari”.
2. Etika Digital merupakan: “kemampuan masyarakat untuk memberikan contoh, menyadari, melakukan penyesuaian diri, merasionalkan, melakukan pertimbangan, serta pengembangan tata kelola etika digital pada kehidupan masyarakat sehari-hari”.
3. Keamanan Digital merupakan “kemampuan dari setiap individu untuk dapat mengenali, melakukan pemolaan, penerapan, analisis, pertimbangan dan peningkatan kesadaran akan keamanan digital serta perlindungan data pribadi pada kehidupan sehari-hari”.
4. Budaya Digital merupakan: “kemampuan dari setiap individu untuk dapat membaca, membiasakan, menguraikan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika di kehidupan sehari-hari serta digitalisasi kebudayaan dengan memanfaatkan TIK”.

Penelitian ini juga menggunakan variabel dependen kecakapan digital sebagai alternatif variabel dependen yang merepresentasikan literasi digital, hal ini disebabkan karena kecakapan digital merupakan salah satu pilar dari literasi digital.

Data *video online-music streaming* dan media sosial pada tiap provinsi di Indonesia diperoleh dari Kementerian Komunikasi dan Informatika yang berkolaborasi dengan katadata insight center. Data yang digunakan adalah data akses dan penggunaan teknologi digital (*internet*) untuk kegiatan menonton/mendengarkan *video online/musik streaming* untuk representasi dari variabel *video online-music*, dan data penggunaan teknologi digital (*internet*) untuk kegiatan media sosial untuk representasi dari variabel media sosial.

Sebelum melakukan pengujian dengan pendekatan regresi linier berganda, peneliti menggunakan uji normalitas *skewness and kurtosis* untuk menguji normalitas *error* dari model yang digunakan. Uji multikolinieritas dilakukan dengan menggunakan *variance inflation factor* (VIF), jika nilai VIF dibawah 10 maka dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan gejala multikolinieritas. Penggunaa *robust standar error* pada pengujian regresi linier berganda bertujuan untuk menemukan dan mengatasi gejala heteroskedastisitas (Hoechle, 2007).

Hasil Pengujian

Tabel 2 adalah statistik deskriptif dari variabel-variabel penelitian yang terdiri dari literasi digital (LD), *video online-music streaming* (VM), dan media sosial (MS). Peneliti melakukan eliminasi *outlier* sehingga jumlah observasi yang dilakukan pada penelitian ini sebanyak 67 observasi. Rata-rata nilai dari literasi digital di Indonesia adalah sebesar 3,409701 dengan standar deviasi 0,094436, dengan rentang nilai dari 3,21 hingga 3,71. Nilai rata-rata *video online-music streaming* di Indonesia sebesar 0,395503 dengan standar deviasi 0,118193 yang tersebar dari 0,104 hingga 0,686. Nilai rata-rata dari media sosial di Indonesia sebesar 0,518455 dengan standar deviasi sebesar 0,086549 dengan kisaran nilai dari 0,253 hingga 0,748.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

Variabel	Obs	Rata-rata	Std. Dev.	Min	Max
LD	67	3,509701	0,094436	3,21	3,71
VM	67	0,395503	0,118193	0,104	0,686
MS	67	0,518455	0,086549	0,253	0,748

Hasil pengujian normalitas *skewness and kurtosis* adalah sebesar 0,1097 atau diatas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa *error* dari model penelitian ini berdistribusi normal. Hasil pengujian multikolinieritas menunjukkan nilai sebesar 1 atau dibawah 10 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan gejala multikolinieritas.

Tabel 3. Hasil Pengujian Regresi Linier Berganda

Variabel	LD
VM	0,226*** (0,0728)
MS	0,0997 (0,118)
Konstan	3,369*** (0,0748)
Observasi	67
Prob>F	0,0102
R-squared	0,089

Robust standard errors in parentheses

*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

Tabel 3 merupakan hasil pengujian regresi linier berganda, hasil dari uji F (Prob> F) menunjukkan nilai sebesar 0,0102 atau berada dibawah 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh *video online-music streaming*, dan media sosial terhadap literasi digital dapat dijelaskan melalui model penelitian ini. Sekalipun, R-squared dari model penelitian ini sebesar 0,089 yang bermakna bahwa model penelitian ini mampu menjelaskan literasi

digital sebesar 8,9% sehingga membuka peluang yang cukup besar untuk membuat kajian-kajian atau penelitian-penelitian selanjutnya.

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa *video online-music streaming* berpengaruh signifikan positif terhadap literasi digital di Indonesia dengan nilai koefisien sebesar 0,226. Sedangkan, media sosial tidak berpengaruh terhadap literasi digital di Indonesia dengan nilai koefisien sebesar 0,0997.

Uji *Robustness*

Uji *robustness* (uji ketahanan) dilakukan pada penelitian ini untuk memastikan bahwa hasil penelitian ini dapat diandalkan atau dipercaya. Uji *robustness* pada penelitian ini melalui penggunaan alternatif variabel dependen yaitu kecakapan digital yang juga merupakan salah satu pilar literasi digital.

Sebelum menyajikan hasil uji *robustness*, peneliti menyajikan terlebih dahulu hasil pengujian normalitas *skewness and kurtosis* yang menunjukkan nilai sebesar 0,4445 atau berada diatas 0,05 yang bermakna bahwa *error* dari pengujian regresi linier berganda ini berdistribusi normal. Hasil pengujian multikolinieritas menunjukkan nilai sebesar 1 atau berada dibawah 10 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ditemukan adanya gejala multikolinieritas.

Tabel 4. Hasil Uji *Robustness*

Variabel	LD
VM	0,474*** (0,120)
MS	0,0370 (0,206)
Konstan	3,276***
Observasi	67
Prob>F	0,0009
R-squared	0,124

Robust standard errors in parentheses
*** p<0.01, ** p<0.05, * p<0.1

Tabel 4 merupakan hasil dari uji *robustness*, hasil dari uji F(Prob>F) menunjukkan nilai sebesar 0,0009 atau berada dibawah 0,05, yang bermakna bahwa model yang dipakai pada penelitian ini cocok untuk menjelaskan variabel dependen literasi digital atau kecakapan digital. R-squared dari model untuk uji *robustness* adalah sebesar 0,124 yang bermakna bahwa model pengujian yang dipakai pada penelitian ini dapat menjelaskan variabel literasi digital sebesar 12,40%. Hasil uji *robustness* menunjukkan hasil yang selaras dengan model utama yang diajukan, bahwa *video online-music streaming* berpengaruh

signifikan positif terhadap literasi digital (kecakapan digital) di Indonesia dengan koefisien sebesar 0,474, dan variabel media sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap literasi digital (kecakapan digital) di Indonesia dengan koefisien sebesar 0,0370.

Pembahasan

Video online-music streaming berpengaruh signifikan positif terhadap literasi digital di Indonesia. Argumen yang memungkinkan untuk hasil penelitian ini adalah memperkenalkan literasi digital dibutuhkan media berbasis digital untuk membiasakan penggunaan alat-alat digital. Media berbasis digital yang digunakan seharusnya memenuhi atau memberikan kepuasan bagi kebutuhan masyarakat.

Selaras dengan teori *uses and gratification*, *video online-music streaming* dipandang mampu memberikan gratifikasi pada pengguna sehingga memberikan daya tarik bagi pengguna untuk menggunakan dan mempertahankan memanfaatkan *video online-music streaming*. Gratifikasi yang mungkin dapat diperoleh melalui *video online-music streaming* adalah relaksasi bagi pengguna, pemenuhan kebutuhan akan hiburan, algoritma dari *video online-music streaming* meningkatkan ketergantungan untuk memanfaatkan saran video atau musik sesuai minat dan keinginan pengguna, serta pengguna merasa mendapatkan informasi dan belajar melakukan banyak tindakan melalui media *streaming* atau *online* (Buf & Ştefăniþă, 2020).

Selain itu, apresiasi pada karya-karya digital dapat memenuhi dan memuaskan kebutuhan masyarakat sehingga masyarakat tetap bertahan untuk menggunakan *video online-music streaming*. Apresiasi untuk karya-karya digital juga diberikan oleh manajemen pengelola *video online-music streaming* dalam bentuk *fee* yang menarik bagi *content creator*. Apresiasi pada karya-karya digital memacu pengguna digital untuk semakin fasih terhadap penggunaan digital dan fitur-fitur pendukung untuk meningkatkan kualitas *video online-music streaming*. Peneliti berpandangan bahwa apresiasi non-material, material menyebabkan masyarakat terpacu untuk bertahan dan mengembangkan kecakapan digitalnya.

Media sosial masih belum dapat sepenuhnya memuaskan kebutuhan masyarakat umum sehingga media sosial masih belum mampu berdampak pada peningkatan literasi digital di Indonesia. Hasil penelitian ini selaras dengan data berikut ini yang menunjukkan bahwa masyarakat yang melakukan akses media sosial masih lebih sedikit dibandingkan dengan *video online-music streaming*. Masyarakat melakukan akses Instagram (86,6%),

Facebook (85,5%), 63,6% masyarakat mengakses Twitter, 52,4% masyarakat melakukan akses Facebook Messenger, sedangkan masyarakat pengguna internet di Indonesia mengakses *video online-music streaming* atau *youtube* sebanyak 94% (Lidwina, 2021).

Temuan penelitian ini memberikan implikasi secara teoritis bagi pengembangan keilmuan dengan memberikan bukti empiris bahwa di era digital saat ini, media penyaluran melalui video online music streaming berkontribusi pada literasi digital. Hal ini tentu juga membuka peluang penelitian lebih lanjut. Hasil penelitian juga memberikan implikasi praktis, bahwa seni dalam hal ini adalah video online music streaming dapat dipertimbangkan oleh pihak berkepentingan seperti pemerintah daerah atau pusat untuk mengembangkan seni berbasis video online music streaming untuk meningkatkan literasi digital di provinsi masing-masing. Selain itu, para praktisi seni sebaiknya juga semakin mengembangkan seni-seni berbasis video online music dan streaming untuk dapat memberikan kepuasan bagi masyarakat serta mendukung tersebarnya literasi digital melalui seni digital.

Keterbatasan dari penelitian ini adalah data yang digunakan masih terbatas pada 2 tahun saja sehingga memberikan kesempatan untuk menguji kembali di tahun-tahun berikutnya dengan mempertimbangkan pengembangan model lainnya, misalkan melibatkan 3 pilar literasi digital lainnya (etika digital, keamanan digital, dan budaya digital) sebagai variabel dependen.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil pembuktian melalui pengujian secara empiris mengenai pengaruh *video online-music streaming* dan media terhadap literasi digital di Indonesia. Hasil dari pengujian pada penelitian ini menunjukkan bahwa *video online-music streaming* berpengaruh signifikan positif terhadap literasi digital di Indonesia. Sedangkan, media sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap literasi digital di Indonesia. Uji *robustness* dilakukan dengan menggunakan variabel dependen kecakapan digital sebagai salah satu pilar dari literasi digital. Hasil dari uji *robustness* menunjukkan hasil yang serupa dengan pengujian model awal yang digunakan sebelumnya.

Kepustakaan

Buf, D. M., & Ștefănișă, O. (2020). Uses and gratifications of youtube: A comparative analysis of users and content creators. *Romanian Journal of Communication and Public Relations*, 22(2), 75–89. <https://doi.org/10.21018/rjcpr.2020.2.301>

- Dewi Noorrizki, R., Abadi, D., Sri Wahyu Siwi, N., Sa'id, M., Yuni Mantara, A., & Ramadhani, F. (2022). Factors Affecting Digital Literacy in Young Adults. *KnE Social Sciences, 2022(ICoPsy)*, 308–314. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i18.12396>
- Ferris, A. L., Hollenbaugh, E. E., & Sommer, P. A. (2021). Applying the Uses and Gratifications Model to Examine Consequences of Social Media Addiction. *Social Media and Society, 7*(2). <https://doi.org/10.1177/20563051211019003>
- Flayelle, M., Morage, P., Di Lorenzo, K. R., Vögele, C., Gainsbury, S. M., & Billieux, J. (2020). Binge-Watching: What Do we Know So Far? A First Systematic Review of the Evidence. *Current Addiction Reports, 7*(1), 44–60. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00299-8>
- IFPI. (2022). *IFPI Engaging with music Report 2022*. <https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2021/10/IFPI-Engaging-with-Music-report.pdf>
- International Institute for Management Development. (2022). IMD World Digital Competitiveness Ranking 2022. *IMD World Competitiveness Center*, 1–184. <https://www.imd.org/centers/world-competitiveness-center/rankings/world-digital-competitiveness/>
- Kemp, S. (2022). *Digital 2022: Indonesia*. Datareportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Lidwina, A. (2021). *94% Orang Indonesia Akses YouTube dalam Satu Bulan Terakhir*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/17/94-orang-indonesia-akses-youtube-dalam-satu-bulan-terakhir>
- Pangrazio, L., Godhe, A. L., & Ledesma, A. G. L. (2020). What is digital literacy? A comparative review of publications across three language contexts. *E-Learning and Digital Media, 17*(6), 442–459. <https://doi.org/10.1177/2042753020946291>
- Peng, D., & Yu, Z. (2022). A Literature Review of Digital Literacy over Two Decades. *Education Research International, 2022*. <https://doi.org/10.1155/2022/2533413>
- Syah, R., & Darmawan, D. (2019). Pemanfaatan Media Sosial Instagram Sebagai Literasi Visual Pada Pendidikan Orang Dewasa. *Jurnal AKRAB!*, *10*(1), 71–80. <https://jurnalakrab.kemdikbud.go.id/jurnalakrab/article/view/276/219>
- Syah, R., Darmawan, D., & Purnawan, A. (2019). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal AKRAB*, *10*(2), 60–69. <https://doi.org/10.51495/jurnalakrab.v10i2.290>
- Whiting, A., & Williams, D. (2013). Why people use social media: a uses and gratifications approach. *Qualitative Market Research: An International Journal, 16*(4), 362–369. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>