

Digital Divide dan Ketimpangan Global: Akses, Literasi, dan Kuasa Platform

Oleh: Rudy C Tarumingkeng



*Rudy C Tarumingkeng: Digital Divide dan Ketimpangan Global: Akses,
Literasi, dan Kuasa Platform*

Oleh:

[Prof Ir Rudy C Tarumingkeng, PhD](#)

Professor of Management NUP: 9903252922

Professor Emeritus, IPB-University

Rektor, Universitas Cenderawasih, Papua (1978-1988, dan

Rektor, Kampus AGRO Manokwari sekarang Universitas Papua Manokwari)

Coordinator, CIDA/DIKTI SFU Burnaby BC Canada 1988-1991

Rektor, Universitas Kristen Krida Wacana, Jakarta (1991-2000)

Chairman. Board of Professors, IPB-University, Bogor (2005-2006)

AI - Data Analyst, dan Chairman, Academic Senate, IBM-ASMI, Jakarta 2024-

© RudyCT Academic Series

rudyct75@gmail.com

19 March 2026

DIGITAL DIVIDE DAN KETIMPANGAN GLOBAL: AKSES, LITERASI, DAN KUASA PLATFORM

Abstract

This paper argues that the *digital divide* should no longer be understood merely as a gap between those who have internet access and those who do not. In the contemporary global context, digital inequality is multidimensional, encompassing unequal access to affordable and meaningful connectivity, unequal digital literacy and critical information skills, and unequal power over the infrastructures, data flows, and markets that shape digital life. Recent global evidence shows that although almost three-quarters of the world's population are now online, 2.2 billion people remain offline, with the largest disadvantages concentrated in low- and middle-income countries and in rural areas. At the same time, disparities in affordability, broadband quality, and advanced network coverage continue to structure unequal opportunities across regions and income groups. ([ITU](#))

The paper further contends that access alone does not guarantee empowerment. Without strong media and information literacy, users may participate in digital environments without being able to critically evaluate information, understand algorithmic influence, protect their privacy, or convert connectivity into educational and economic mobility. This challenge is especially significant for children, young people, women, and marginalized communities, whose digital participation is often shaped by structural inequalities in education, gender norms, and economic resources. UNESCO, UNICEF, and GSMA findings indicate that digital access, digital skills, and inclusive policy remain deeply uneven across countries and social groups. ([UNESCO](#))

Finally, the paper highlights the growing importance of platform power in the global digital economy. Large digital platforms increasingly function not simply as intermediaries but as gatekeepers that shape visibility, market access, data control, and the distribution of value. OECD, UNCTAD, and European Union materials suggest that network effects, data concentration, and switching costs can entrench dominant firms and deepen asymmetries between powerful digital corporations and weaker users, firms, and states. Therefore, addressing digital inequality requires an integrated agenda that combines infrastructure investment, affordability, lifelong digital literacy, competition policy, and fairer digital governance at both national and global levels. ([OECD](#))

Digital Divide dan Ketimpangan Global: Akses, Literasi, dan Kuasa Platform

Pendahuluan

Pembicaraan mengenai *digital divide* sering dimulai dari pertanyaan yang tampak sederhana: siapa yang terhubung ke internet, dan siapa yang tidak. Namun, dalam perkembangan mutakhir, pertanyaan itu tidak lagi memadai. Konektivitas memang tetap fondasional, tetapi ketimpangan digital masa kini telah berkembang menjadi persoalan yang lebih luas: siapa yang memiliki perangkat dan jaringan yang layak, siapa yang mempunyai kemampuan untuk menggunakan teknologi secara produktif dan kritis, serta siapa yang menguasai infrastruktur, data, aturan main, dan keuntungan ekonomi dari ruang digital itu sendiri. ITU memperkirakan bahwa pada 2025 hampir tiga perempat penduduk dunia sudah online, tetapi 2,2 miliar orang masih berada di luar internet, dan sebagian besar dari mereka hidup di negara berpendapatan rendah dan menengah. Pada saat yang sama, 5G telah menjangkau 55% populasi dunia, tetapi cakupannya sangat timpang: 84% di negara berpendapatan tinggi, berbanding hanya 4% di negara berpendapatan rendah. ([ITU](#))

Karena itu, *digital divide* tidak lagi tepat dipahami semata-mata sebagai “kesenjangan teknologi”. Ia adalah bentuk baru dari ketimpangan sosial, ekonomi, geografis, generasional, dan geopolitik. Orang yang tidak tersambung atau tersambung secara buruk bukan hanya kehilangan akses ke hiburan atau komunikasi, tetapi kehilangan peluang belajar, bekerja, bertransaksi, memperoleh layanan publik, membangun jejaring, dan mengembangkan kapasitas masa depan. Dalam bahasa pembangunan, ketimpangan digital telah menjadi mekanisme yang memperkuat ketimpangan lama. Negara yang sebelumnya tertinggal dalam pendidikan, infrastruktur, dan produktivitas berisiko makin tertinggal ketika ekonomi, birokrasi, pendidikan, kesehatan, dan pasar kerja berpindah ke ruang digital. ([ITU](#))

Masalahnya menjadi lebih kompleks karena ruang digital bukan ruang netral. Ia dibentuk oleh perusahaan platform besar, penyedia cloud, sistem operasi, toko aplikasi, mesin pencari, jaringan iklan, dan ekosistem data yang terkonsentrasi. Akibatnya, dunia digital bukan sekadar arena partisipasi, tetapi juga arena kuasa. Negara, pelaku usaha kecil, sekolah, pekerja, dan warga biasa berpartisipasi di dalam sistem yang arsitekturnya dirancang oleh aktor yang sangat kuat. Dalam konteks inilah tema “Digital Divide dan Ketimpangan Global: Akses, Literasi, dan Kuasa Platform” menjadi penting, sebab ketiganya saling terkait. Kesenjangan akses membatasi partisipasi; kesenjangan literasi menurunkan kualitas partisipasi; dan kuasa platform menentukan siapa yang paling diuntungkan dari partisipasi tersebut. ([OECD](#))

Secara analitis, kita dapat membedakan sedikitnya tiga lapisan ketimpangan digital. Pertama, ketimpangan akses: ketersediaan jaringan, perangkat, listrik, kualitas koneksi, dan keterjangkauan biaya. Kedua, ketimpangan kapabilitas: kemampuan untuk memahami, menilai, dan memanfaatkan teknologi, informasi, dan data secara bermakna. Ketiga, ketimpangan hasil: siapa yang benar-benar memperoleh nilai ekonomi, sosial, pendidikan, dan politik dari penggunaan teknologi. Lapisan ketiga

inilah yang sering diabaikan. Dua orang dapat sama-sama memiliki ponsel dan paket data, tetapi satu orang menggunakannya untuk belajar, memperluas pasar, dan mengakses pekerjaan jarak jauh, sedangkan yang lain hanya menjadi konsumen pasif yang waktunya diekstraksi, datanya dipanen, dan pilihannya diarahkan oleh algoritma. OECD menegaskan bahwa partisipasi efektif dalam ekonomi digital menuntut gabungan keterampilan fondasional, keterampilan TIK dasar, keterampilan tingkat lanjut, dan keterampilan komplementer seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan kemampuan belajar berkelanjutan. ([OECD](#))

Dari sudut manajemen dan kebijakan publik, isu ini sangat strategis. Dunia usaha membutuhkan tenaga kerja yang semakin fasih digital, sementara lembaga pendidikan dituntut menghasilkan lulusan yang bukan hanya dapat memakai teknologi, tetapi juga dapat berpikir kritis terhadap teknologi. WEF melaporkan bahwa pemberi kerja memperkirakan 39% keterampilan inti pekerja akan berubah pada 2030. Artinya, kesenjangan digital bukan lagi urusan pinggiran, melainkan inti dari daya saing ekonomi, desain organisasi, dan keadilan sosial pada abad ke-21. ([World Economic Forum](#))

Esai ini berargumen bahwa *digital divide* dewasa ini harus dipahami sebagai persoalan struktur. Ia bukan sekadar akibat "kurang internet", melainkan hasil interaksi antara ketimpangan pembangunan, keterbatasan kebijakan, ketidakmerataan pendidikan, dan konsentrasi kuasa platform. Karena itu, solusi yang hanya menambah menara BTS atau membagi perangkat tidak cukup. Diperlukan pendekatan yang memadukan investasi akses, pembangunan literasi, penguatan regulasi, dan rekayasa ulang tata kelola ekonomi digital agar lebih adil secara global. ([ITU](#))

1. Ketimpangan akses: ketika koneksi belum berarti keterhubungan yang setara

Pada lapisan pertama, ketimpangan digital masih sangat konkret: apakah seseorang memiliki koneksi internet yang tersedia, stabil, cepat, dan terjangkau. ITU menunjukkan bahwa pada 2025 penggunaan internet di

negara berpendapatan tinggi mencapai 94%, sedangkan di negara berpendapatan rendah hanya 23%. Selain itu, 96% penduduk dunia yang masih offline hidup di negara berpendapatan rendah dan menengah. Kesenjangan ini menegaskan bahwa pembicaraan tentang transformasi digital global kerap dibayangi oleh ilusi universalitas: dunia tampak serbadigital dari perspektif kota besar di negara maju, padahal bagi miliaran orang transformasi itu masih parsial, rapuh, atau bahkan belum dimulai. ([ITU](#))

Ketimpangan tersebut juga memiliki dimensi spasial yang kuat. Secara global, 85% penduduk perkotaan online, tetapi hanya 58% penduduk perdesaan yang demikian. Angka ini memperlihatkan bahwa pembangunan digital masih mengikuti logika ekonomi klasik: wilayah yang padat penduduk, lebih kaya, dan lebih menguntungkan secara komersial akan dilayani lebih cepat dan lebih baik daripada wilayah pinggiran. Dalam praktiknya, desa terpencil, kepulauan kecil, wilayah pegunungan, atau kawasan konflik tidak hanya tertinggal dalam konektivitas, tetapi juga tertinggal dalam hampir semua layanan yang kini mengandaikan koneksi digital. Ketika sekolah, perbankan, kesehatan, dan administrasi publik semakin terdigitalisasi, ketertinggalan konektivitas berubah menjadi ketertinggalan kewargaan. ([ITU](#))

Akses juga tidak identik dengan kualitas. Fakta bahwa cakupan seluler tinggi tidak berarti orang memiliki pengalaman internet yang memadai. ITU mencatat bahwa 5G memang telah menjangkau lebih dari separuh populasi dunia, tetapi distribusinya amat timpang. Penduduk negara kaya jauh lebih mungkin menikmati jaringan cepat, latensi rendah, dan layanan yang mendukung aplikasi canggih, sementara masyarakat di negara miskin masih berputar dengan koneksi lambat, tidak stabil, dan mahal. Ini berarti "terhubung" dapat memiliki makna yang sangat berbeda: seorang mahasiswa di Seoul atau Amsterdam dapat mengikuti kuliah berbasis video, komputasi awan, dan kolaborasi real-time tanpa hambatan; seorang

siswa di pedalaman Afrika atau Asia Selatan mungkin hanya sesekali membuka pesan teks saat sinyal muncul. ([ITU](#))

Keterjangkauan biaya memperdalam masalah tersebut. Laporan ITU tentang keterjangkauan layanan TIK menunjukkan bahwa pada 2024 median global harga *data-only mobile broadband basket* turun ke 1,1% dari GNI per kapita, tetapi median global fixed broadband masih 2,5%, di atas ambang target 2%. Yang lebih penting, kondisi di negara berpendapatan rendah jauh lebih berat: biaya paket seluler berada pada kisaran 6,2% hingga 13,3% dari GNI per kapita, sedangkan fixed broadband mencapai 29,2%—praktis tidak terjangkau bagi mayoritas penduduk. Bahkan ITU juga menegaskan bahwa akses tetap tidak terjangkau di sekitar 60% negara berpendapatan rendah dan menengah. Dengan kata lain, masalah digital bukan hanya “ada jaringan atau tidak”, tetapi “mampukah masyarakat membayar koneksi yang bermakna”. ([ITU](#))

Ketika biaya tinggi bertemu dengan pendapatan rendah, maka rumah tangga miskin akan membuat kompromi yang mahal secara sosial. Mereka mungkin memiliki satu ponsel untuk seluruh keluarga, membeli kuota harian yang cepat habis, mematikan data untuk menghemat biaya, atau mengakses internet hanya untuk kebutuhan yang sangat mendesak. Dalam situasi seperti itu, pembelajaran daring, pencarian informasi berkualitas, pelatihan kerja, atau produksi konten kreatif menjadi hampir mustahil. Yang muncul bukan partisipasi digital penuh, melainkan *survival connectivity*: cukup untuk pesan singkat, tetapi tidak cukup untuk mobilitas sosial. Narasi ini memperlihatkan bahwa keterhubungan minimum tidak sama dengan keterhubungan yang memberdayakan. ([ITU](#))

Di banyak wilayah, problem akses bukan semata hasil pasar yang belum matang, tetapi juga cerminan kekurangan investasi jangka panjang. UNCTAD memperkirakan kesenjangan investasi infrastruktur digital yang menopang *digital divide* mencapai sekitar 1,6 triliun dolar AS. Namun, investasi greenfield TIK pada 2024 hanya sekitar 15 miliar dolar AS, jauh di bawah kebutuhan tahunan 61 miliar dolar AS. Kawasan seperti sub-Sahara

Afrika sangat terdampak, dan negara-negara kurang berkembang hanya menerima 3% dari total investasi pusat data. Artinya, dunia digital global sedang dibangun di atas geografi investasi yang sangat tidak setara. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Bayangkan sebuah sekolah menengah di wilayah rural. Gedungnya berdiri, guru hadir, kurikulum tersedia, tetapi internet hanya sesekali menyala. Ketika kementerian pendidikan mengedarkan materi interaktif, platform asesmen, atau pelatihan guru daring, sekolah itu secara formal “termasuk” dalam transformasi digital, tetapi secara substantif tertinggal. Murid-muridnya tidak hanya kalah dari sekolah kota dalam hal akses materi, melainkan juga kalah dalam kebiasaan menggunakan perangkat, mencari informasi, dan membangun rasa percaya diri digital. Kesenjangan itu, bila dibiarkan bertahun-tahun, akan berubah menjadi kesenjangan kompetensi dan aspirasi. UNICEF menekankan bahwa kurangnya akses digital dapat memengaruhi perkembangan keterampilan digital anak dan memperburuk ketidaksetaraan. ([UNICEF](#))

Dalam konteks ini, kita harus berhenti memakai indikator konektivitas tunggal sebagai tanda kemajuan. Negara dapat mengklaim peningkatan penetrasi internet, tetapi bila koneksinya lambat, mahal, dan tidak merata, ketimpangan digital tetap bekerja. Kemajuan statistik bisa menyembunyikan ketidakadilan pengalaman. Transformasi digital yang sehat memerlukan “konektivitas bermakna”: kualitas jaringan, keberlanjutan biaya, kepemilikan perangkat, keamanan penggunaan, dan kemampuan menjadikan koneksi itu sebagai sarana produktif. Itulah sebabnya persoalan akses harus dibaca sebagai persoalan pembangunan struktural, bukan sekadar distribusi sinyal. ([ITU](#))

2. Literasi digital: dari keterampilan teknis menuju kompetensi kritis

Jika akses adalah syarat pertama, maka literasi adalah syarat kedua. Banyak kebijakan digital masih bekerja dengan asumsi bahwa begitu masyarakat terhubung, mereka otomatis akan mendapat manfaat. Asumsi ini keliru. UNESCO menegaskan bahwa *media and information literacy*

memungkinkan orang terlibat secara kritis dengan informasi, menavigasi lingkungan daring secara aman, dan membangun kepercayaan dalam ekosistem informasi serta teknologi digital. Dengan demikian, literasi digital bukan sebatas tahu cara menyalakan aplikasi, melainkan kemampuan menilai sumber, membaca konteks, memahami bias, memverifikasi informasi, mengelola jejak data, dan berpartisipasi secara etis di ruang publik digital. ([UNESCO](#))

OECD memecah kebutuhan keterampilan digital ke dalam beberapa lapisan: keterampilan fondasional seperti literasi membaca, numerasi, dan sains; keterampilan dasar TIK seperti penggunaan komputer, komunikasi, pencarian informasi, dan perangkat produktivitas; keterampilan tingkat lanjut seperti AI dan pemrograman; serta keterampilan komplementer seperti kerja sama, kreativitas, komunikasi, dan pemecahan masalah. Kerangka ini penting karena sering kali diskusi publik menyederhanakan literasi digital menjadi “bisa memakai gawai”. Padahal, tanpa fondasi membaca dan numerasi yang baik, kemampuan digital seseorang akan rapuh. Orang mungkin mampu membuka aplikasi, tetapi tidak mampu menilai informasi, memahami syarat layanan, atau memanfaatkan teknologi untuk kemajuan ekonomi dan akademik. ([OECD](#))

Di sinilah ketimpangan pendidikan klasik dan ketimpangan digital bertemu. Anak yang tumbuh di lingkungan dengan sekolah lemah, guru kurang terlatih, dan sedikit paparan teknologi akan mengalami akumulasi ketertinggalan. UNICEF mencatat bahwa akses digital yang tidak memadai menghambat perkembangan keterampilan digital anak, sementara laporan yang sama mengingatkan bahwa suara dan pengalaman hidup anak terlalu sering tenggelam ketika perusahaan dan aktor kuat berlomba membangun dunia digital yang menguntungkan dan adiktif. Dengan kata lain, ada jurang antara desain komersial platform dan kebutuhan perkembangan manusia. Anak-anak yang paling lemah justru menghadapi dua risiko sekaligus: tidak mendapat manfaat penuh dari teknologi, tetapi tetap terekspos pada bahayanya. ([UNICEF](#))

Data UNESCO 2025 memperlihatkan bahwa pengakuan terhadap pentingnya literasi informasi memang meningkat, tetapi implementasinya masih terfragmentasi. Sebanyak 171 negara telah menyebut MIL dalam kerangka kebijakan nasional, namun hanya 17 negara yang memiliki kebijakan MIL khusus dan berdiri sendiri. Secara keseluruhan, hanya 43% negara yang memasukkan elemen MIL ke pendidikan formal, dan 29% lainnya membatasi pendidikan tersebut pada keterampilan digital teknis semata, tanpa penekanan yang memadai pada berpikir kritis, analisis media, dan keterlibatan etis. Kesenjangan regional pun tajam: 91% negara di Eropa dan Amerika Utara sudah mengintegrasikan MIL ke kurikulum, sementara di Afrika baru 9 dari 54 negara, dan di Asia-Pasifik 15 dari 46 negara. ([UNESCO](#))

Fakta di atas menunjukkan bahwa literasi digital global saat ini sering dibangun di atas paradigma sempit, yakni *use without critique*. Orang diajari menggunakan perangkat dan aplikasi, tetapi tidak cukup dibekali untuk menilai arsitektur platform, membaca motif ekonomi di balik desain antarmuka, atau memahami bagaimana data mereka dikumpulkan dan diperdagangkan. Inilah sebabnya seseorang bisa sangat aktif secara digital, tetapi tetap rentan secara epistemik. Ia mudah terjebak hoaks, manipulasi afektif, *deepfake*, penipuan daring, atau eksploitasi data pribadi. Dalam era AI generatif, kerentanan ini semakin besar karena produksi konten sintesis menjadi cepat, murah, dan meyakinkan. UNESCO secara eksplisit menempatkan MIL sebagai keterampilan esensial untuk menghadapi misinformasi, disinformasi, ujaran kebencian, penurunan kepercayaan pada media, dan inovasi digital termasuk AI. ([UNESCO](#))

Literasi juga berkaitan dengan pasar kerja. WEF memperkirakan 39% keterampilan inti pekerja akan berubah pada 2030. Ini berarti mereka yang hanya memiliki keterampilan digital dangkal akan semakin sulit beradaptasi. Dalam ekonomi yang makin terdigitalisasi, kemampuan mengoperasikan perangkat bukan lagi nilai tambah, melainkan ambang minimal. Nilai sesungguhnya terletak pada kombinasi kemampuan teknis,

kognitif, dan sosial: menganalisis data, berkolaborasi lintas platform, memahami otomatisasi, dan menggunakan AI secara bertanggung jawab. Tanpa investasi serius dalam pembelajaran sepanjang hayat, transformasi digital justru akan memisahkan pekerja yang mampu naik kelas dari pekerja yang terjebak dalam pekerjaan rentan atau repetitif. ([World Economic Forum](#))

Dimensi gender memperlihatkan bahwa literasi tidak bisa dipisahkan dari norma sosial. GSMA melaporkan bahwa di negara berpendapatan rendah dan menengah, perempuan 14% lebih kecil kemungkinannya menggunakan internet seluler dibanding laki-laki, dan 885 juta perempuan masih belum terhubung. Kesenjangan ini bukan hanya soal perangkat, tetapi juga soal kontrol atas sumber daya rumah tangga, mobilitas, keamanan daring, beban perawatan, dan norma budaya yang membatasi penggunaan teknologi oleh perempuan. Bila akses perempuan lebih rendah, maka kesempatan mereka untuk mengembangkan literasi digital, menjalankan usaha daring, atau memperoleh pekerjaan digital juga ikut menyempit. Ketimpangan gender digital dengan demikian bukan efek samping, melainkan cermin dari relasi kuasa yang lebih dalam di masyarakat. ([GSMA](#))

Ada pula dimensi antargenerasi. ITU mencatat bahwa 82% kelompok usia 15–24 tahun menggunakan internet, dibandingkan 72% pada kelompok usia lainnya. Sekilas ini dapat dibaca sebagai keunggulan generasi muda. Namun, statistik itu menipu bila ditafsirkan terlalu optimistis. Menjadi lebih sering online tidak otomatis berarti lebih literat. Banyak anak muda sangat fasih memakai platform sosial, tetapi tidak otomatis mampu mengenali manipulasi visual, memahami model bisnis platform, atau mengelola keamanan dan privasi data. Generasi tua, di sisi lain, sering menghadapi eksklusi digital ketika layanan perbankan, kesehatan, dan administrasi dipindahkan ke kanal daring. Maka literasi digital harus dipahami sebagai agenda lintas usia, bukan hanya agenda sekolah. ([ITU](#))

Ilustrasi berikut membantu. Seorang pelajar mungkin mampu membuat video pendek yang menarik, mengedit foto, dan mengikuti tren platform. Tetapi ketika diminta membedakan sumber ilmiah dan sumber manipulatif, memeriksa jejak gambar AI, atau memahami bagaimana rekomendasi konten dibentuk oleh algoritma, ia kebingungan. Di sisi lain, seorang guru berpengalaman mungkin sangat kuat dalam pengetahuan substantif, tetapi kesulitan memanfaatkan LMS, analitik belajar, atau AI sebagai alat pedagogik. Kedua kasus ini memperlihatkan bahwa literasi digital sesungguhnya adalah jembatan antara teknologi dan penilaian. Tanpa jembatan itu, akses hanya menghasilkan konsumsi, bukan pemberdayaan. ([UNESCO](#))

3. Kuasa platform: ketika infrastruktur digital terkonsentrasi

Bila akses menjawab siapa yang bisa masuk ke ruang digital, dan literasi menjawab bagaimana orang bernavigasi di dalamnya, maka isu kuasa platform menjawab siapa yang merancang ruang itu dan menetapkan aturannya. Platform besar bukan lagi sekadar perantara netral. Mereka adalah pengelola gerbang (*gatekeepers*), pasar, infrastruktur komunikasi, ekosistem pembayaran, periklanan, distribusi aplikasi, komputasi awan, bahkan aliran perhatian publik. OECD menjelaskan bahwa platform daring memanfaatkan efek jaringan langsung dan tidak langsung, serta kenaikan hasil skala dan cakupan yang dimungkinkan oleh pengumpulan, pengendalian, dan penggunaan data. Karakteristik ini menciptakan biaya perpindahan (*switching costs*) dan efek penguncian (*lock-in*) yang merugikan pengguna individual maupun organisasi. ([OECD](#))

Konsekuensinya sangat besar. Begitu sebuah platform mencapai skala tertentu, ia tidak hanya menjadi tempat orang berkumpul, tetapi juga menjadi arsitektur ketergantungan. Pelaku UMKM mengikuti aturan platform agar terlihat di hasil pencarian. Pengembang aplikasi menyesuaikan model bisnis dengan toko aplikasi. Media mengejar logika distribusi platform sosial. Perguruan tinggi dan perusahaan menyimpan data di cloud milik segelintir penyedia. Negara pun sering membangun

layanan publik di atas infrastruktur dan standar yang bukan mereka kendalikan sepenuhnya. Maka, kuasa platform bukan hanya kuasa pasar; ia adalah kuasa untuk menentukan visibilitas, interoperabilitas, biaya transaksi, dan bahkan bentuk partisipasi yang dianggap sah di ruang digital. ([OECD](#))

UNCTAD menunjukkan bahwa konsentrasi ini makin tajam. Dalam pembaruan 2025, lima perusahaan digital multinasional teratas mencakup 48% penjualan global, naik dari 21% pada 2017. UNCTAD juga mencatat bahwa tujuh dari sepuluh perusahaan paling bernilai di dunia kini merupakan raksasa digital, meliputi layanan cloud, e-commerce, AI, dan iklan daring. Ini menandakan pergeseran historis: ekonomi digital tidak lagi menjadi "sektor", melainkan pusat gravitasi baru kapitalisme global. Ketika nilai pasar dan daya jangkau perusahaan-perusahaan ini melampaui banyak negara, maka diskusi tentang kedaulatan ekonomi digital menjadi semakin mendesak. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Konsentrasi kuasa juga tampak pada struktur investasi dan kepemilikan. UNCTAD menegaskan bahwa 20 pemain terbesar dalam investasi lintas batas digital sebagian besar bermarkas di Amerika Serikat dan China. Kurang dari 15% merger dan akuisisi lintas batas di sektor teknologi melibatkan perusahaan dari negara berkembang. Lebih jauh lagi, 80% proyek digital economy di Global South terkonsentrasi hanya di sepuluh negara, dan Amerika Serikat sendiri mencakup 36% investasi greenfield. Ini berarti banyak negara berkembang tidak masuk ke ekonomi digital sebagai perancang, pemilik aset strategis, atau investor utama, melainkan sebagai pasar, pengguna, dan pemasok data. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Di titik ini, *digital divide* berubah menjadi persoalan geopolitik. Negara-negara yang tidak memiliki kapasitas investasi, talenta, dan kerangka regulasi yang matang akan kesulitan membangun ekosistem digital domestik yang kuat. Mereka cenderung bergantung pada platform asing untuk pencarian, iklan, distribusi aplikasi, layanan cloud, hingga AI.

Ketergantungan semacam ini menciptakan asimetri nilai: data, perhatian pengguna, dan pendapatan iklan mengalir keluar, sementara ekonomi lokal memperoleh porsi yang lebih kecil dari nilai yang tercipta. UNCTAD menunjukkan bahwa pada 2024 jasa yang dapat dikirim secara digital mencakup lebih dari 60% ekspor jasa di negara maju, 44% di negara berkembang, dan hanya 15% di negara-negara kurang berkembang. Jadi, bukan hanya pengguna yang timpang, tetapi juga posisi negara dalam rantai nilai digital global. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Dampak kuasa platform tampak jelas pada kehidupan sehari-hari. Seorang penjual kecil di marketplace dapat membangun pasar nasional tanpa membuka toko fisik, tetapi ia juga sepenuhnya bergantung pada algoritma visibilitas, biaya layanan, aturan promosi, dan reputasi yang dikendalikan platform. Seorang pembuat konten bisa memperoleh audiens global, tetapi penghasilannya dapat anjlok hanya karena perubahan kebijakan rekomendasi atau monetisasi yang tidak transparan. Seorang pengemudi *ride-hailing* mungkin menikmati fleksibilitas kerja, tetapi ritme pendapatannya ditentukan oleh algoritma penugasan dan insentif. Dalam semua contoh itu, platform membuka peluang sekaligus memperdalam ketergantungan. ([OECD](#))

Karena dampaknya semakin luas, berbagai yurisdiksi mulai mengatur platform sebagai *gatekeepers*. Uni Eropa, misalnya, melalui Digital Markets Act telah menetapkan sejumlah perusahaan besar sebagai *gatekeepers*—Alphabet, Amazon, Apple, ByteDance, Meta, Microsoft, dan Booking untuk layanan tertentu—dengan total 23 *core platform services* yang saat ini ditetapkan. Langkah ini penting bukan sekadar karena menyoal perusahaan besar, tetapi karena mengakui secara hukum bahwa platform tertentu menguasai akses esensial antara pelaku usaha dan pengguna akhir. Dengan kata lain, negara mulai mengakui bahwa kuasa platform bersifat struktural, bukan insidental. ([Digital Markets Act \(DMA\)](#))

OECD mendokumentasikan bahwa berbagai instrumen *ex ante* dan *ex post* di banyak yurisdiksi kini menyoal praktik-praktik seperti *tying*, pembatasan

interoperabilitas, dan larangan penggunaan opsi pembayaran alternatif di toko aplikasi. Laporan OECD 2024 mencatat, misalnya, bahwa Jepang mengesahkan aturan pada 2024 yang melarang platform mencegah pengembang aplikasi menggunakan opsi pembayaran alternatif dalam aplikasi; laporan yang sama juga menyebut perluasan alat portabilitas data oleh beberapa platform sebagai bagian dari respons regulatif. Inventaris OECD mengenai aturan baru pasar digital menunjukkan bahwa di luar Uni Eropa, negara seperti Korea, India, Inggris, Australia, dan Brasil juga mengembangkan kerangka untuk menangani platform yang memegang posisi kritis atau daya tawar superior. ([OECD](#))

Regulasi semacam itu penting karena inti kuasa platform berada pada kemampuan mereka mengendalikan pintu masuk. Bila pengguna sulit memindahkan data, sulit berpindah layanan, atau terikat pada satu sistem operasi, toko aplikasi, atau ekosistem pesan, maka persaingan pasar menjadi semu. OECD menegaskan bahwa portabilitas data dan interoperabilitas dapat menurunkan biaya perpindahan, mengurangi efek lengket produk, dan membatasi penguatan posisi pasar oleh perusahaan dominan. Artinya, kebijakan kompetisi digital bukan soal menghukum perusahaan besar karena ukurannya, melainkan soal mencegah struktur pasar yang membuat inovasi baru mati sebelum tumbuh. ([OECD](#))

Pada saat yang sama, kita perlu memahami bahwa kuasa platform tidak hanya bekerja melalui harga atau biaya, tetapi juga melalui desain atensi. Rekomendasi konten, notifikasi, *ranking*, *frictionless scroll*, dan iklan tertarget membentuk perilaku pengguna. Di sinilah ekonomi digital memasuki ranah kuasa simbolik dan psikologis. Orang tidak hanya membeli melalui platform; mereka juga melihat dunia melalui platform. Karena itu, ketimpangan digital global bukan hanya tentang siapa yang punya internet, tetapi juga tentang siapa yang membentuk horizon perhatian, preferensi, dan pengetahuan miliaran pengguna. UNESCO menempatkan MIL sebagai respons penting justru karena platform

memengaruhi cara masyarakat membedakan yang nyata dan yang menyesatkan. ([UNESCO](#))

4. Interaksi antara akses, literasi, dan kuasa platform

Kesalahan umum dalam banyak kebijakan adalah memisahkan tiga isu ini: akses dibicarakan oleh kementerian infrastruktur, literasi oleh sektor pendidikan, dan kuasa platform oleh regulator persaingan atau komunikasi. Padahal, di lapangan ketiganya saling memperkuat. Ketika akses mahal dan terbatas, pengguna cenderung masuk internet melalui sedikit aplikasi yang paling murah atau paling dominan. Ketika literasi lemah, pengguna makin sulit memahami risiko penguncian, manipulasi informasi, atau eksploitasi data. Ketika platform sangat dominan, pilihan pengguna dan pelaku usaha menjadi sempit, sehingga manfaat akses dan literasi juga ikut dibatasi. Inilah mekanisme reproduksi ketimpangan digital. ([ITU](#))

Misalnya, seseorang di negara berpendapatan rendah mungkin hanya memiliki ponsel murah, kuota terbatas, dan pengalaman internet yang terutama dimediasi oleh satu atau dua platform besar. Secara formal ia "online", tetapi seluruh dunia digitalnya dibatasi oleh desain, aturan, dan insentif platform tersebut. Ia jarang membaca situs independen, tidak memiliki langganan pembelajaran yang memadai, dan tidak terbiasa memindahkan data atau membandingkan layanan. Dalam situasi seperti ini, literasi yang rendah memperkuat *lock-in*, sedangkan *lock-in* mempersempit kemungkinan belajar yang lebih luas. Akses yang sempit melahirkan penggunaan yang sempit. ([OECD](#))

Hubungan yang sama terjadi pada level organisasi. Sebuah UMKM yang baru go digital mungkin berhasil menjual lewat marketplace, beriklan lewat platform sosial, dan mengelola transaksi lewat aplikasi pihak ketiga. Namun, tanpa literasi data dan strategi digital yang memadai, ia tidak pernah benar-benar membangun aset sendiri: tidak ada basis pelanggan yang dikelola mandiri, tidak ada data analitik internal yang dimanfaatkan, dan tidak ada diversifikasi kanal. Hasilnya, bisnis tampak modern, tetapi sebenarnya sangat rapuh. Sekali algoritma berubah, biaya iklan naik, atau

akun terkena pembatasan, kapasitas bisnis langsung terguncang. Di sini ketimpangan digital berubah dari masalah akses menjadi masalah ketahanan organisasi. ([OECD](#))

Dalam pendidikan, interaksi itu bahkan lebih telanjang. Sekolah yang tidak punya koneksi bagus sulit menerapkan pembelajaran digital. Sekolah yang punya koneksi tetapi guru dan muridnya tidak memiliki MIL yang kuat berisiko menjadikan teknologi hanya sebagai alat presentasi pasif atau sumber plagiarisme baru. Sekolah yang punya koneksi dan literasi, tetapi sepenuhnya bergantung pada beberapa platform komersial global, menghadapi problem lain: data murid, ketergantungan lisensi, dan berkurangnya ruang untuk kedaulatan pedagogik. Karena itu, keberhasilan transformasi digital pendidikan tidak cukup diukur dari jumlah perangkat atau langganan aplikasi, tetapi dari kapasitas institusi untuk menggunakan teknologi secara pedagogis, kritis, dan otonom. ([UNESCO](#))

Pada pasar kerja, interaksi serupa melahirkan polarisasi baru. Pekerja yang memiliki akses berkualitas, keterampilan tinggi, dan posisi di dalam ekosistem digital yang produktif dapat menikmati lonjakan nilai—misalnya di bidang analitik data, komputasi awan, desain digital, atau integrasi AI. Sebaliknya, pekerja yang hanya punya akses terbatas dan keterampilan dangkal lebih mungkin terdorong ke pekerjaan platform yang rendah kontrol dan rentan. OECD mencatat bahwa pekerja platform daring menjadi bagian yang meningkat dari tenaga kerja di banyak negara OECD, sementara WEF menunjukkan percepatan perubahan kebutuhan keterampilan. Ini berarti digitalisasi tidak otomatis menaikkan kualitas kerja; ia juga dapat memperluas bentuk baru subordinasi berbasis algoritma. ([OECD](#))

Bagi anak-anak dan remaja, interaksi ini menciptakan paradoks. Di negara atau rumah tangga dengan konektivitas rendah, mereka tertinggal karena kekurangan akses dan latihan. Di wilayah sangat terkoneksi, mereka menghadapi banjir konten, manipulasi perhatian, dan tekanan sosial yang dimediasi platform. UNICEF menekankan bahwa teknologi digital dapat

berdampak positif maupun negatif tergantung cara digunakan dan jenis paparan yang diterima anak. Ini berarti agenda keadilan digital bukan memilih antara “lebih banyak teknologi” atau “lebih sedikit teknologi”, melainkan membangun kondisi agar teknologi benar-benar memperbesar kemampuan manusia, bukan sekadar memperbesar konsumsi dan kerentanan. ([UNICEF](#))

5. Digital divide sebagai ketimpangan global dalam ekonomi politik digital

Dalam ekonomi politik digital, ketimpangan tidak berhenti pada level individu. Ia juga terjadi pada level negara dan kawasan. Negara-negara maju cenderung menjadi pemasok utama teknologi inti, pemilik platform dominan, pusat data, talenta frontier, dan arsitek regulasi. Negara-negara berkembang lebih sering diposisikan sebagai pasar pengguna, lokasi kerja murah, atau sasaran ekspansi investasi yang sangat selektif. UNCTAD mencatat bahwa jasa yang dapat dikirim secara digital membentuk lebih dari 60% ekspor jasa negara maju, tetapi hanya 44% di negara berkembang dan 15% di negara-negara kurang berkembang. Artinya, transformasi digital global saat ini lebih banyak meningkatkan kapasitas ekspor dan penciptaan nilai di satu kelompok negara dibanding kelompok lainnya. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Bila dibaca lebih jauh, digital divide global sesungguhnya mereproduksi pola lama pusat-pinggiran dalam bentuk baru. Dulu ketimpangan global dibicarakan melalui industri manufaktur, keuangan, dan perdagangan komoditas. Kini, ia juga berjalan melalui data, cloud, AI, platform, dan standar teknis. Negara yang tidak menguasai lapisan-lapisan strategis ini akan sulit menetapkan posisi tawar. Mereka menjadi konsumen teknologi yang wajib menyesuaikan diri dengan arsitektur global yang dibuat pihak lain. Dalam situasi ini, isu kedaulatan digital tidak identik dengan proteksionisme; ia adalah upaya untuk memastikan bahwa negara tidak hanya menjadi ruang ekstraksi data dan perhatian. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

UNCTAD juga menunjukkan ketimpangan investasi di dalam Global South itu sendiri. Dari 2020 sampai 2024, negara berkembang menarik 531 miliar dolar AS proyek ekonomi digital yang diumumkan, tetapi hampir 80% terkonsentrasi di sepuluh negara saja. Pada 2024, Afrika hanya menerima 18 proyek fintech, dibandingkan 206 di Asia berkembang. Ini menandakan bahwa bahkan di antara negara berkembang pun ada hierarki digital yang tajam. Sebagian negara berhasil menarik modal, membangun talenta, dan memematangkan regulasi; sebagian besar lainnya tertinggal dalam lingkaran rendah investasi–rendah keterampilan–rendah inovasi. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Ketimpangan ini diperbesar oleh AI. UNCTAD memperkirakan pasar AI global dapat mencapai sekitar 5 triliun dolar AS pada 2033, tetapi pada saat yang sama memperingatkan bahwa AI dapat memperlebar kesenjangan di dalam dan antarnegara. Bahkan dalam *Technology and Innovation Report 2025*, UNCTAD mencatat bahwa Apple, Nvidia, dan Microsoft masing-masing memiliki kapitalisasi pasar lebih dari 3 triliun dolar AS—mendekati PDB benua Afrika. Perbandingan ini bukan sekadar dramatis; ia menunjukkan skala konsentrasi kekayaan, kapasitas riset, dan kuasa infrastruktur yang kini berada di tangan sejumlah korporasi teknologi. Dalam lanskap seperti ini, negara berpendapatan rendah akan sulit mengejar bila tidak memiliki strategi kolektif, investasi publik, dan kerja sama internasional yang serius. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Karena itu, *digital divide* global tidak cukup dijelaskan dengan budaya, kesiapan pengguna, atau kecepatan adopsi teknologi. Ia harus dijelaskan melalui hubungan antara struktur kapital global, kepemilikan aset digital, arus investasi, dan regulasi lintas batas. Jika pusat data, cloud, model AI, toko aplikasi, iklan digital, dan sistem pembayaran dikuasai oleh sedikit aktor dari sedikit negara, maka negara lain akan sulit menangkap nilai yang setara. Mereka dapat bertumbuh secara digital, tetapi pertumbuhannya bersifat tergantung. Secara manajerial, ini mirip organisasi yang sudah

terdigitalisasi, tetapi seluruh fungsi kritisnya di-*outsource* ke pihak eksternal tanpa strategi penguasaan kapabilitas. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Di sinilah relevansi istilah “kuasa platform” menjadi sangat jelas. Ia menunjuk pada kapasitas aktor platform untuk mengubah ekonomi dunia bukan hanya dengan inovasi, tetapi dengan menjadi infrastruktur wajib. Bila negara berkembang tidak memiliki alternatif, maka negosiasi mereka berlangsung dari posisi lemah. Mereka menerima syarat layanan, standar interoperabilitas, pola monetisasi, dan bahkan format data yang ditentukan dari luar. Dalam jangka panjang, keadaan itu dapat menghambat pembentukan ekosistem lokal, melemahkan kompetisi domestik, dan mengurangi kemampuan negara mengarahkan transformasi digital ke tujuan pembangunan yang lebih luas. ([Digital Markets Act \(DMA\)](#))

6. Mengapa masalah ini penting bagi manajemen, organisasi, dan pembangunan

Dari perspektif manajemen, digital divide mengubah cara kita memahami produktivitas dan keunggulan bersaing. Organisasi yang memiliki akses ke infrastruktur digital, talenta yang baik, dan data berkualitas akan bergerak lebih cepat, belajar lebih cepat, dan berinovasi lebih cepat. Namun organisasi yang berada di lingkungan dengan konektivitas mahal dan talenta digital terbatas harus menanggung biaya transaksi yang lebih tinggi untuk mencapai hasil yang sama. Akibatnya, ketimpangan digital pada level nasional dan regional akan tercermin pada ketimpangan produktivitas antarperusahaan dan antarsektor. OECD menunjukkan bahwa sektor TIK tumbuh sekitar tiga kali lebih cepat daripada ekonomi keseluruhan di negara-negara OECD sepanjang 2013–2023. Ini mengindikasikan bahwa ekonomi masa depan semakin berpihak pada mereka yang sudah memiliki pijakan digital yang kuat. ([OECD](#))

Dalam organisasi, literasi digital juga menentukan kualitas pengambilan keputusan. Manajer yang hanya melihat teknologi sebagai alat otomatisasi cenderung fokus pada efisiensi jangka pendek. Sebaliknya, manajer yang

memahami literasi data, etika AI, arsitektur platform, dan dinamika persaingan digital akan lebih mampu membuat keputusan strategis: kapan menggunakan platform pihak ketiga, kapan membangun aset sendiri, kapan mendiversifikasi saluran, dan bagaimana melindungi data pelanggan. Dengan demikian, literasi digital pada level organisasi bukan sekadar kompetensi teknis, tetapi bagian dari *strategic sensemaking* dalam lingkungan yang berubah cepat. ([OECD](#))

Pada sektor publik, ketimpangan digital menantang legitimasi negara. Ketika layanan publik dipindahkan ke kanal daring, negara berasumsi bahwa warga memiliki akses, perangkat, dan keterampilan yang memadai. Bila asumsi ini salah, digitalisasi layanan justru dapat mengubah hak warga menjadi beban administratif baru. Warga miskin, lanjut usia, difabel, atau tinggal di daerah rural harus menanggung ongkos lebih besar untuk mengakses hak yang sama. Maka, keberhasilan transformasi digital pemerintahan tidak cukup diukur dari jumlah layanan yang didigitalisasi, tetapi dari sejauh mana digitalisasi itu mengurangi—bukan memperbesar—hambatan akses bagi kelompok rentan. ([ITU](#))

Dalam pendidikan tinggi dan penelitian, isu ini juga sangat penting. Universitas di negara maju lebih mudah memanfaatkan komputasi awan, perangkat lunak analitik, basis data ilmiah, dan infrastruktur AI. Sebaliknya, universitas di banyak negara berkembang berhadapan dengan biaya lisensi tinggi, bandwidth terbatas, dan kapasitas komputasi yang minim. Akibatnya, produksi pengetahuan digital juga timpang. Padahal, kapasitas riset lokal penting agar negara tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang dirancang di luar konteksnya. Tanpa itu, pembelajaran mesin, tata kelola data, dan kebijakan platform akan terus didominasi asumsi, bahasa, dan kepentingan dari pusat-pusat teknologi global. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

7. Agenda kebijakan: dari konektivitas menuju keadilan digital

Apa yang harus dilakukan? Pertama, kebijakan harus menempatkan akses sebagai infrastruktur publik strategis. Investasi pada jaringan backbone,

spektrum, listrik, *last-mile connectivity*, dan pusat data regional tidak bisa sepenuhnya diserahkan pada logika komersial jangka pendek. UNCTAD menaksir adanya kesenjangan investasi infrastruktur digital sebesar 1,6 triliun dolar AS, sehingga kebutuhan pembiayaan campuran, kerja sama pembangunan, dan instrumen publik menjadi sangat jelas. Dalam konteks ini, negara perlu melihat konektivitas sebagaimana ia melihat jalan, air, dan energi: sebagai prasyarat partisipasi ekonomi dan sosial, bukan sekadar komoditas layanan. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Kedua, keterjangkauan harus menjadi sasaran eksplisit. Data ITU memperlihatkan bahwa fixed broadband di negara berpendapatan rendah masih sangat tidak terjangkau, dan banyak negara berpendapatan rendah-menengah belum mencapai ambang 2% untuk layanan dasar. Karena itu, kebijakan harga, kompetisi operator, pengurangan beban fiskal pada perangkat dan layanan dasar, serta subsidi terarah untuk sekolah, rumah tangga miskin, dan fasilitas publik menjadi krusial. Akses yang tersedia tetapi mahal hanya menghasilkan inklusi formal, bukan inklusi substantif. ([ITU](#))

Ketiga, literasi digital harus dirancang sebagai kebijakan pendidikan dan kewargaan, bukan sekadar pelatihan operasional. UNESCO menegaskan pentingnya kebijakan MIL nasional yang kuat, pendanaan berkelanjutan, dan kolaborasi lintas sektor. Data 2025 menunjukkan bahwa negara dengan kebijakan MIL khusus atau hibrida jauh lebih mungkin mencapai integrasi yang holistik di kelas. Ini berarti kementerian pendidikan tidak cukup hanya menambahkan materi "keterampilan komputer"; mereka perlu mengintegrasikan verifikasi informasi, pemahaman algoritma, etika data, privasi, keamanan, dan partisipasi sipil digital ke dalam kurikulum dan pelatihan guru. ([UNESCO](#))

Keempat, literasi harus dipahami sebagai agenda pembelajaran sepanjang hayat. OECD menekankan bahwa keterampilan digital harus diperoleh, dipelihara, dan ditingkatkan sepanjang hidup. Kaum muda memerlukannya untuk belajar dan memasuki pasar kerja; kelompok usia menengah untuk

reskilling dan *upskilling*; populasi lebih tua untuk menghindari keterpinggiran dalam masyarakat yang makin terdigitalisasi. Karena itu, universitas, lembaga pelatihan kerja, perusahaan, perpustakaan publik, dan komunitas sipil harus dilibatkan dalam ekosistem literasi yang berlapis. Dalam masyarakat digital, literasi tidak selesai pada masa sekolah. ([OECD](#))

Kelima, regulasi persaingan dan tata kelola platform harus diperkuat. Pengalaman Uni Eropa dan perkembangan di berbagai yurisdiksi menunjukkan bahwa negara mulai bergerak ke arah aturan *ex ante* bagi *gatekeepers*, portabilitas data, interoperabilitas, dan pembatasan praktik anti-persaingan. OECD menekankan bahwa portabilitas data dapat mengurangi biaya perpindahan dan efek penguncian, sementara kerja sama lintas regulator menjadi penting karena isu ini berada di persimpangan antara persaingan, privasi, dan perlindungan konsumen. Bagi negara berkembang, pelajaran terpenting bukan menyalin mentah aturan negara lain, melainkan membangun kapasitas institusional untuk memahami pasar digital yang kian kompleks. ([OECD](#))

Keenam, negara berkembang perlu membangun posisi yang lebih kuat dalam rantai nilai digital. UNCTAD menegaskan bahwa negara dengan kerangka ekonomi digital yang lebih matang cenderung menarik investasi lebih besar. Tetapi tujuan kebijakan tidak boleh semata-mata “menarik platform asing”. Yang lebih penting ialah menumbuhkan ekosistem lokal: pusat data regional, talenta, startup yang dapat skala, pengadaan publik yang mendukung inovasi domestik, standar terbuka, dan integrasi UMKM ke ekonomi digital tanpa membuat mereka sepenuhnya tergantung pada satu platform. Negara yang hanya menjadi pasar akan sulit menangkap nilai jangka panjang. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Ketujuh, kebijakan digital harus secara eksplisit sensitif terhadap ketimpangan gender, wilayah, usia, dan kelas sosial. Data ITU dan GSMA menunjukkan bahwa kesenjangan internet masih mengikuti garis pendapatan, lokasi, dan gender. Oleh sebab itu, intervensi harus diarahkan ke kelompok dan wilayah yang paling tertinggal: perempuan, anak muda

miskin, komunitas rural, sekolah pinggiran, dan pekerja dewasa yang berisiko terdampak otomatisasi. Ketika kebijakan dibuat terlalu netral, hasilnya sering justru menguntungkan kelompok yang sejak awal sudah lebih siap. *Universal policy* perlu dikombinasikan dengan *targeted inclusion*. [\(ITU\)](#)

Kedelapan, dunia internasional perlu memikirkan kembali tata kelola digital global. Ketika topologi ekonomi digital terkonsentrasi pada sedikit negara dan sedikit perusahaan, maka kerangka pembangunan tradisional tidak cukup. Diperlukan kerja sama yang lebih kuat dalam pembiayaan infrastruktur, transfer pengetahuan, standar interoperabilitas, perpajakan ekonomi digital, perlindungan data, dan pengembangan kapasitas AI yang inklusif. Tanpa mekanisme global yang lebih adil, negara berkembang akan terus menghadapi transformasi digital sebagai arena kompetisi yang aturannya sudah ditentukan pihak lain. UNCTAD menempatkan isu penyempitan *digital divide* dan tata kelola data sebagai tema sentral justru karena pertumbuhan digital yang tidak diatur dengan baik cenderung memusatkan manfaat pada segelintir aktor. [\(UN Trade and Development \(UNCTAD\)\)](#)

Penutup

Pada akhirnya, *digital divide* bukan sekadar kekurangan teknologi. Ia adalah bentuk kontemporer dari ketimpangan pembangunan. Orang, organisasi, dan negara yang tidak memiliki akses bermakna, tidak memiliki literasi yang memadai, dan tidak punya posisi tawar terhadap platform akan tertinggal bukan karena kurang modernitas semata, melainkan karena arsitektur digital global memang cenderung memusatkan nilai, data, dan kuasa. Statistik ITU, UNESCO, OECD, UNICEF, dan UNCTAD secara konsisten menunjukkan pola yang sama: konektivitas meningkat, tetapi ketimpangan tetap besar; pengakuan terhadap pentingnya literasi tinggi, tetapi implementasi masih lemah; ekonomi digital tumbuh cepat, tetapi konsentrasi platform dan investasi makin tajam. [\(ITU\)](#)

Karena itu, keadilan digital harus dipahami sebagai proyek tiga lapis. Lapisan pertama adalah akses yang bermakna dan terjangkau. Lapisan kedua adalah literasi yang tidak berhenti pada kecakapan teknis, tetapi mencakup nalar kritis, etika, dan kemampuan belajar sepanjang hayat. Lapisan ketiga adalah tata kelola kekuasaan platform agar ruang digital tidak menjadi pasar tertutup yang mengunci warga, usaha kecil, dan negara berkembang pada posisi subordinat. Tanpa tiga lapisan ini, transformasi digital akan mempercepat efisiensi bagi sebagian pihak, tetapi memperdalam eksklusi bagi pihak lain. ([ITU](#))

Bagi dunia manajemen, pendidikan, dan kebijakan publik, pesan utamanya jelas: digitalisasi tidak boleh diperlakukan sebagai proyek teknis semata. Ia adalah proyek kelembagaan, pedagogik, dan politik. Kita tidak cukup bertanya “berapa banyak orang yang online”, tetapi harus bertanya “online untuk apa, dengan kemampuan apa, di bawah aturan siapa, dan siapa yang paling memperoleh manfaatnya.” Justru pada pertanyaan-pertanyaan terakhir itulah masa depan keadilan digital global akan ditentukan. ([UNESCO](#))

Glosarium

Digital divide: kesenjangan dalam akses, kualitas konektivitas, kemampuan penggunaan, dan manfaat yang diperoleh dari teknologi digital antarindividu, kelompok sosial, wilayah, dan negara. Dalam pengertian mutakhir, istilah ini mencakup akses, keterampilan, dan hasil penggunaan teknologi. ([ITU](#))

Akses bermakna (*meaningful connectivity*): bukan sekadar terhubung ke internet, tetapi memiliki koneksi yang cukup stabil, cepat, aman,

terjangkau, dan berguna untuk belajar, bekerja, berkomunikasi, dan berpartisipasi dalam kehidupan sosial-ekonomi. ([ITU](#))

Keterjangkauan digital (*digital affordability*): tingkat kemampuan rumah tangga atau individu membayar layanan internet dan perangkat digital tanpa menimbulkan beban ekonomi yang berlebihan. ITU mengaitkannya dengan target proporsi biaya terhadap GNI per kapita. ([ITU](#))

Literasi digital: kemampuan menggunakan teknologi digital secara efektif, aman, dan produktif, termasuk mencari informasi, berkomunikasi, memanfaatkan aplikasi, dan memahami risiko dasar di lingkungan digital. ([OECD](#))

Media and Information Literacy (MIL): seperangkat kompetensi untuk mengakses, mengevaluasi, menciptakan, dan menggunakan informasi serta media secara kritis, etis, dan bertanggung jawab, termasuk dalam menghadapi misinformasi, ujaran kebencian, dan AI. ([UNESCO](#))

Misinformation: informasi salah atau menyesatkan yang disebarkan tanpa niat jahat yang jelas, tetapi tetap dapat menimbulkan dampak sosial yang besar. UNESCO memasukkannya sebagai salah satu tantangan inti dalam ekosistem informasi digital. ([UNESCO](#))

Disinformation: informasi salah yang diproduksi atau disebarkan secara sengaja untuk menipu, memanipulasi, atau memengaruhi persepsi publik. ([UNESCO](#))

Kuasa platform (*platform power*): kemampuan perusahaan platform digital untuk mengendalikan aturan akses, distribusi, visibilitas, monetisasi, dan pemanfaatan data dalam ekosistem digital. Kuasa ini diperkuat oleh efek jaringan, skala, dan data. ([OECD](#))

Gatekeeper: platform digital besar yang memegang posisi pengendali antara pelaku usaha dan pengguna akhir karena menyediakan *core platform services* berskala besar. Dalam DMA Uni Eropa, gatekeeper

dikenali melalui kriteria objektif dan dikenai kewajiban khusus. ([Digital Markets Act \(DMA\)](#))

Efek jaringan (*network effects*): kondisi ketika nilai suatu platform meningkat seiring bertambahnya jumlah pengguna atau pelaku lain di dalam jaringan yang sama, sehingga platform besar cenderung makin dominan. ([OECD](#))

Lock-in effect: keadaan ketika pengguna, pelaku usaha, atau organisasi sulit berpindah ke layanan lain karena biaya perpindahan tinggi, kompatibilitas rendah, atau ketergantungan pada data dan ekosistem tertentu. ([OECD](#))

Switching costs: biaya ekonomi, teknis, waktu, atau psikologis yang harus ditanggung pengguna ketika berpindah dari satu platform atau layanan digital ke layanan lainnya. ([OECD](#))

Portabilitas data (*data portability*): kemampuan pengguna untuk memperoleh, memindahkan, atau menggunakan kembali datanya lintas layanan digital guna memperkuat kendali pengguna, interoperabilitas, dan persaingan. ([OECD](#))

Interoperabilitas: kemampuan sistem, aplikasi, atau platform yang berbeda untuk saling bertukar data dan berfungsi bersama. Dalam regulasi digital, interoperabilitas dipandang sebagai salah satu cara mengurangi dominasi platform besar. ([Digital Markets Act \(DMA\)](#))

Kesenjangan gender digital: perbedaan akses, kepemilikan perangkat, penggunaan internet, dan pemanfaatan layanan digital antara laki-laki dan perempuan. GSMA menunjukkan kesenjangan ini masih nyata di banyak negara berpendapatan rendah dan menengah. ([GSMA](#))

Kesenjangan rural–urban: perbedaan tingkat akses dan kualitas konektivitas antara wilayah perdesaan dan perkotaan, yang sering menjadi bentuk paling nyata dari ketimpangan digital nasional. ([ITU](#))

Jasa yang dapat dikirim secara digital (*digitally deliverable services*):

jasa yang dapat diproduksi, diperdagangkan, dan dikirim lintas batas melalui jaringan digital, seperti layanan profesional, perangkat lunak, konten digital, dan beberapa layanan bisnis modern. UNCTAD menggunakannya sebagai indikator penting dalam ekonomi digital global. ([UN Trade and Development \(UNCTAD\)](#))

Daftar Pustaka (APA 7)

European Commission. (n.d.). *DMA designated gatekeepers*. Digital Markets Act. https://digital-markets-act.ec.europa.eu/gatekeepers-portal_en

European Commission. (n.d.). *Interoperability*. Digital Markets Act. https://digital-markets-act.ec.europa.eu/questions-and-answers/interoperability_en

European Commission. (n.d.). *The EU Digital Markets Act*. Digital Markets Act. https://digital-markets-act.ec.europa.eu/index_en

GSMA. (2025, May 14). *Progress closing the mobile internet gender gap stalls in LMICs: GSMA Mobile Gender Gap Report 2025*. <https://www.gsma.com/newsroom/press-release/progress-closing-the-mobile-internet-gender-gap-stalls-in-lmics-gsma-mobile-gender-gap-report-2025/>

International Telecommunication Union. (2025). *Facts and figures 2025*. <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/facts-figures-2025/>

International Telecommunication Union. (2025). *Measuring digital development: Facts and figures 2025*. <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/pages/facts/default.aspx>

International Telecommunication Union. (2025). *The affordability of ICT services*. https://www.itu.int/dms_pub/itu-d/opb/ind/D-IND-ICT_PRICES.01-2025-PDF-E.pdf

- OECD. (2021). *Mapping data portability initiatives, opportunities and challenges* (OECD Digital Economy Papers No. 321). OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a6edfab2-en>
- OECD. (2024). *Competition policy in digital markets: The combined effect of ex ante and ex post instruments in G7 jurisdictions*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/80552a33-en>
- OECD. (2024). *OECD Digital Economy Outlook 2024 (Volume 1): Embracing the technology frontier*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/a1689dc5-en>
- OECD. (2024). *OECD Digital Economy Outlook 2024 (Volume 2): Strengthening connectivity, innovation and trust*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/3adf705b-en>
- UNCTAD. (2025). *Facts & figures: The digital economy*. UN Trade and Development. <https://unctad.org/press-material/facts-figures-digital-economy>
- UNCTAD. (2025). *World investment report 2025: International investment in the digital economy*. UN Trade and Development. <https://unctad.org/publication/world-investment-report-2025>
- UNESCO. (n.d.). *Media and information literacy*. <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy>
- UNESCO. (2025, October 27). *New UNESCO issue brief reveals global gaps in media and information literacy policies and education*. <https://www.unesco.org/en/articles/new-unesco-issue-brief-reveals-global-gaps-media-and-information-literacy-policies-and-education>
- UNESCO. (2025). *Media and information literacy for all: Closing the gaps—Global analysis of the current state of play of media and information literacy*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000396030>
- UNICEF Innocenti – Global Office of Research and Foresight. (2025). *Childhood in a digital world: Screen time, skills and mental health*. UNICEF

Rudy C Tarumingkeng: Digital Divide dan Ketimpangan Global: Akses, Literasi, dan Kuasa Platform

Innocenti. <https://www.unicef.org/innocenti/media/11296/file/UNICEF-Innocenti-Childhood-in-a-Digital%20World-report-2025.pdf>

World Economic Forum. (2025). *The future of jobs report 2025*.
[https://reports.weforum.org/docs/WEF Future of Jobs Report 2025.pdf](https://reports.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs_Report_2025.pdf)

Copilot for this article - Chatgpt 5.2 Thinking. Access date: 19 March 2026.
Prompting on Writer's account ([Rudy C Tarumingkeng](#))

<https://chatgpt.com/c/69bb5e17-2b38-83a1-96d3-7ac671796909>