



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi, seiring dengan berkembangnya pengetahuan semua teknologi pun semakin berkembang pesat. Salah satu bentuk perkembangan teknologi tersebut adalah teknologi komunikasi dan informasi, khususnya dengan munculnya media baru. Kehadiran media baru (*new media*) menjadikan informasi sebagai sesuatu yang mudah dicari dan terbuka (Hunter, 2002 dalam Nasrullah, 2016, p. 1). Selain itu, kemunculan media baru juga membuat bentuk interaksi sosial di masyarakat ikut berubah.

Media baru (*new media*) muncul diikuti pula dengan perkembangan internet. Kehadiran internet kini memberikan keleluasaan bagi masyarakat dalam berkompetisi menyebarkan informasi atau peristiwa yang terjadi di sekitar mereka (Nasrullah, 2016, p. 1). Menurut survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tercatat bahwa terdapat 143,26 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2017, sebesar 16,68% pengguna adalah remaja berusia 13-18 tahun dengan tingkat penetrasi internet remaja sebesar 75,50% (Survei Internet APJII 2017, 2018).

Dengan adanya fasilitas internet membuat generasi remaja lebih banyak mengakses konten-konten di media online. Media online adalah media “generasi

ketiga” dikarenakan muncul setelah media cetak (media generasi pertama) dan media elektronik (media generasi kedua) (Romli, 2012, p. 30).

Creeber dan Martin (2009, p. 2). mendefinisikan media online sebagai “*the product of mediated communication technologies coming together with digital computers*”. Definisi lain dari media online adalah media yang di dalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen, di mana terdapat konvergensi media (Lievrouw, 2011 dalam Jamilah, 2016, p. 2). Selain itu, media online adalah media berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif, dan dapat berfungsi secara privat maupun secara publik (Mondry, 2008, p. 13). Media online memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media lainnya, yaitu sangat cepat dalam menyajikan berita atau informasi, praktis, dan fleksibel karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja (Romli, 2012, p. 33).

Penggunaan media online di Indonesia lebih didominasi oleh generasi muda atau generasi milenial. Menurut survei yang dilakukan oleh *Centre for Strategic and International Studies* (CSIS) pada November 2017 mengenai “Penetrasi Milenial terhadap Sumber Informasi” terdapat perbedaan mencolok atas akses media online generasi milenial dan non-milenial, tercatat bahwa 54,3% milenial membaca media online setiap hari, dan hanya 11,9% non-milenial yang membaca media online setiap hari (Survei Nasional CSIS, 2017). Dalam survei yang dilakukan oleh *Centre for Strategic and International Studies* (CSIS) generasi milenial berada pada rentang usia 17-29 tahun, sedangkan untuk non-milenial berumur di atas 30 tahun (Survei Nasional CSIS, 2017).

Bagi remaja mengakses media online membantu berbagai aktivitas, seperti untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, dan hiburan. Para remaja juga dapat terbantu dalam mengerjakan tugas sekolah untuk mencari referensi informasi dan pengetahuan. Hiburan yang ada di media online juga sangat beragam yang dapat membantu remaja dalam mengembangkan serta meningkatkan kreativitasnya.

Di era digital ini, lebih sukar membedakan informasi yang benar daripada informasi yang menyesatkan (Nugroho, 2017, p. xxxiv). Beberapa masalah yang marak terjadi di internet yakni pelanggaran privasi, *microtargetting*, informasi yang menyesatkan, kampanye negatif, dan ujaran kebencian (Nugroho, 2017, p. xI). Pengguna internet harus dapat memilah berita yang telah terverifikasi sumbernya.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia menyatakan bahwa terdapat 800 ribu situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar berita palsu dan ujaran kebencian (*hate speech*) (Pratama, 2016, para. 1). Kemkominfo juga selama tahun 2016 sudah memblokir 773 ribu situs berdasar pada 10 kelompok. Kesepuluh kelompok tersebut di antaranya mengandung unsur pornografi, SARA, penipuan/dagang ilegal, narkoba, perjudian, radikalisme, kekerasan, anak, keamanan internet, dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) (Jamaludin, 2016, para. 1).

Berita palsu tidak hanya menyebarkan kebohongan tetapi juga menebar kebencian, fitnah, dan ketidakpercayaan, termasuk kepada lembaga publik. Media digital membuat lebih sulit untuk membedakan kebenaran konten, berita online lebih sulit untuk dibedakan. Selain itu, kini muncul berita berdasarkan “jurnalisme

warga” (*citizen journalism*) yang cukup menggemparkan, jurnalisme warga ini memungkinkan semua orang dapat berpartisipasi untuk mengunggah berita yang dialami tanpa melalui pertimbangan redaksi sebagaimana lazim terjadi di media jurnalistik (Nugroho, 2017, p. xxxv). Di Indonesia sempat marak situs berita palsu, salah satu sindikatnya adalah Saracen dan MCA (*Muslim Cyber Army*) yang diketahui menyebarkan berita palsu bernuansa provokasi, menghina dan menghujat pemimpin negara dan tokoh-tokoh penting (Qodar, 2018, para. 5).

Dilihat dari munculnya berbagai masalah di media online dan kemudahan dalam mengakses, mengunggah, dan menyebarkan informasi di era digital ini harus pula diimbangi dengan kemampuan literasi media yang memumpuni. Potter (2014, p. 31) mengatakan bahwa literasi media adalah sebuah perspektif yang digunakan secara aktif ketika individu mengakses media dengan tujuan untuk memaknai pesan yang disampaikan oleh media, sedangkan *The National Leadership Conference on Media Literacy* yang merumuskan literasi media sebagai ”kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi media untuk tujuan tertentu” (Aufderheide, 1993, p. v).

Sebagai sinergi dengan literasi media online remaja perlu diajak untuk aktif dalam menggunakan media, dengan membangun kesadaran menggunakan media, salah satunya bagaimana media memproduksi konten dengan balutan ideologi dan akhirnya mengkonstruksi budaya (Hartanti, 2017, p. 33). Apalagi di era digital merupakan era yang selalu ingin menciptakan hal baru, maka tepat jika kesadaran dalam bermedia ditanamkan, agar remaja tergerak untuk aktif

berkontribusi menciptakan konten positif, berpengaruh, serta sesuai dengan norma dan etika (Hartanti, 2017, p. 33).

Terdapat berbagai cara yang bisa digunakan untuk mengetahui tingkat literasi media online seseorang, salah satunya dengan *Individual Competence Framework*. *Individual Competence* adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media (European Commission, 2009, p. 7), di antaranya kemampuan untuk menggunakan, memproduksi, menganalisis dan mengkomunikasikan pesan melalui media.

Sebelumnya, *Individual Competence Framework* sudah digunakan untuk mengukur tingkat literasi media pada masyarakat di negara-negara Eropa. *Individual Competence Framework* adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan dan memanfaatkan media yang dilihat berdasarkan kompetensi personal (*Personal Competence*) dan kompetensi sosial (*Social Competence*) seseorang (European Commission, 2009, p. 8)

Individual Competence Framework membagi tingkat literasi media menjadi tiga tingkatan, yaitu *Basic*, *Medium*, dan *Advanced*. Tingkat literasi media tersebut akan dihitung dari hasil skor dan bobot masing-masing komponen (European Commission, 2009, p. 55).

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat literasi media kelompok remaja yaitu siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang. Penulis memilih siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang karena mewakili generasi remaja masa kini dan sekolah tersebut berbasis multimedia yang

membuat siswa-siswanya wajib memahami hal-hal yang berkaitan dengan multimedia.

Remaja merupakan generasi penerus yang akan menentukan kesinambungan kepemimpinan. Maka dari itu literasi media online dikalangan remaja sebagai agen perubahan diharapkan mampu menjadikan remaja bijak dan kritis menggunakan media.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat literasi media online remaja, karena saat ini literasi media online menjadi solusi dalam membendung informasi yang menyesatkan dan memilah-milah informasi/berita di era digital. Jika tingkat literasi medianya kurang dan kompetensi tidak terpenuhi, remaja dapat terpengaruh efek buruk media online.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana tingkat literasi media online siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang sesuai dengan kriteria *Individual Competence Framework (Basic Medium, dan Advanced)* ?

1.3 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana intensitas penggunaan media online pada siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang?

2. Bagaimana posisi tingkat literasi media online siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang sesuai dengan kriteria *Individual Competence Framework (Basic, Medium, dan Advanced)* ?
3. Apakah terdapat perbedaan tingkat literasi media online antara siswa laki-laki dan perempuan kelas XI di SMAN 28 Kabupaten Tangerang?
4. Apakah ada hubungan prestasi akademik dengan tingkat literasi media online siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui intensitas penggunaan media online pada siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang.
2. Mengetahui posisi tingkat literasi media online siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang sesuai dengan kriteria *Individual Competence Framework (Basic, Medium, dan Advanced)*.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat literasi media online antara siswa laki-laki dan perempuan kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang
4. Mengetahui apakah terdapat hubungan antara prestasi akademik dengan tingkat literasi media online siswa kelas XI SMAN 28 Kabupaten Tangerang.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan acuan dalam pengembangan *framework* untuk mengukur tingkat literasi media online, karena penelitian ini menggunakan *individual competences framework* yang merupakan bagian dari komponen pengukuran tingkat literasi media masyarakat di negara-negara Uni-Eropa. Dalam penelitian ini *individual competences framework* digunakan untuk mengukur tingkat literasi media online dengan sampel yang lebih spesifik, yaitu remaja.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan literasi media online di SMAN 28 Kabupaten Tangerang dan membantu dalam merancang pendidikan literasi media online siswa dengan menggunakan kriteria yang terdapat dalam *individual competences framework* yaitu *technical skills*, *critical understanding*, dan *communicatives abilities*. Selain itu, penelitian ini dapat pula membantu pengamat literasi media merancang kurikulum pendidikan literasi media.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini mulai dari pemahaman peneliti mengenai keilmuan dasar kuantitatif yang masih rendah, sehingga sedikit menghambat jalannya penelitian. Selain itu, pemahaman peneliti dalam menginterpretasikan hasil olah data dari *software* SPSS masih kurang, tetapi masih tetap terbantu setelah membaca ulang berbagai buku dan menonton *tutorial* terkait penggunaan *software* SPSS.

Framework pada penelitian ini awalnya digunakan untuk mengukur tingkat literasi media masyarakat di negara-negara Uni-Eropa, dan terdiri dari dua komponen dasar yaitu *individual competences framework* dan *environmental factors*, tetapi pada penelitian ini hanya digunakan *individual competence framework* saja.

