



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 II

KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian milik peneliti. Namun peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi untuk memperkaya bahan kajian pada penelitian yang dilakukan.

Penelitian terdahulu pertama yaitu penelitian oleh Nurul Akbari (Akbari, 2017), dari Universitas Multimedia Nusantara pada tahun 2017. Nurul meneliti tingkat literasi media baru orang tua murid SDN Gondrong 03, Cipondoh, Tangerang. Responden dalam penelitian ini terdiri dari 57 pria dan 90 wanita dengan rentang usia 21-51 tahun.

Dalam penelitian ini, Akbari menguji tingkat literasi menggunakan metode pengukuran dari Henry Jenkins. Dari 12 indikator pengukuran, Akbari menyaring menjadi 7 kemampuan yang dianggap relevan untuk mengukur literasi media baru dalam menghadapi informasi hoax, yaitu *simulation*, *appropriation*, *multitasking*, *collective intelligence*, *judgement*, *negotiation* dan *visualization*.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian milik penulis, dimana sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Tetapi penelitian milik Akbari

termasuk ke dalam kategori kuantitatif deskriptif, dimana penelitian ini hanya menjabarkan bagaimana tingkat literasi media responden. Sedangkan penelitian milik penulis tidak hanya menjabarkan tingkat literasi, tetapi juga menguji apakah faktor tingkat pendidikan dan pengetahuan media mempengaruhi hasil tingkat literasi media responden.

Penelitian terdahulu berikutnya yaitu sebuah penelitian oleh Ioana Literat, dari Anneberg School for Communication and Journalism, University of Southern California, Los Angeles, tahun 2014. Ia meneliti tingkat literasi media baru terhadap responden yang berusia di atas 18 tahun. Responden terdiri dari 131 pria dan 187 wanita, rata-rata responden berusia 33 tahun.

Dalam penelitian tersebut, Literat bertujuan untuk menguji hipotesis, yaitu responden yang memiliki partisipasi tinggi terhadap media baru memiliki tingkat literasi media yang tinggi. Responden yang memiliki hasil tingkat literasi media yang tinggi dianggap cenderung sering menciptakan karya multimedia dan sering terlibat dalam kegiatan masyarakat. Kemudian, dari perbedaan demografis, anak muda yang berpendidikan tinggi dan status ekonominya tinggi diprediksi memiliki tingkat literasi media lebih tinggi dibanding orang tua yang berpendidikan rendah dan strata ekonominya rendah (Literat, 2014)

Dalam mengukur tingkat literasi media baru, Literat menggunakan 12 kemampuan literasi media baru dari Henry Jenkins. Pernyataan disusun dari masing-masing kemampuan literasi media baru yang dirumuskan Jenkins.

Dalam menyusun kuesioner, pertanyaan disusun dari masing-masing kemampuan literasi media baru yang dirumuskan oleh Jenkins. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa individu yang memproduksi dan mengonsumsi media dengan aktif, memiliki kemampuan literasi media baru yang tinggi. Pada penelitian ini faktor yang paling signifikan yaitu Facebook, Twitter, YouTube, dan Blogging.

Perbandingan penelitian Literat dengan penelitian penulis yaitu sama-sama meneliti literasi media baru dengan menggunakan konsep Henry Jenkins, dengan pendekatan kuantitatif, dan metode survei. Namun, penelitian Literat bertujuan untuk mengukur kemampuan literasi media baru berdasarkan demografi, penggunaan media dan keterlibatan masyarakat, sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk mengukur apakah faktor X yaitu tingkat pendidikan dan pengetahuan tentang media berpengaruh terhadap tingkat literasi media baru ibu rumah tangga di Tangerang.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian literasi media internet milik Puty Siyamitri (Siyamitri, 2015), dari Universitas Sumatera Utara. Responden penelitian ini adalah 6 orang guru teknik komputer jaringan (TKJ) di Sekolah Menengah kejuruan (SMK) di kota Medan.

Pada penelitian ini Siyamitri mengukur tingkat literasi media baru menggunakan metode wawancara dalam pengambilan datanya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis, dimana topik yang diteliti adalah literasi media baru. Dalam penelitian tersebut, Siyamitri ingin melihat bagaimana tingkat literasi media guru TKJ di SMK kota Medan.

Walaupun memiliki topik yang sama, terdapat perbedaan dalam penelitian milik Puty dan penulis. Metode yang digunakan di kedua penelitian sangat berbeda,

dimana penelitian Siyamitri menggunakan metode kualitatif, dan penelitian penulis menggunakan metode kuantitatif. Subjek kedua penelitian juga berbeda.

Dari ketiga penelitian terdahulu, terdapat beberapa kesamaan dengan penelitian penulis. Penulis juga menggunakan atau adopsi beberapa hasil penelitian terdahulu ke dalam penelitian penulis.

Secara keseluruhan, poin penting yang membedakan penelitian penulis dengan ketiga penelitian terdahulu adalah adanya pengaruh faktor terhadap tingkat literasi media baru.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian III
Judul Penelitian	Literasi Media Baru Di Kalangan Orang Tua Murid Sd (Studi Deskriptif Di Kalangan Orang Tua Murid Sdn Gondrong 03, Cipondoh, Tangerang)	Measuring New Media Literacies: Towards the Development of a Comprehensive Assessment Tool	Literasi Media Internet pada Kalangan Guru Sekolah Menengah Kejuruan di Kota Medan
Penulis, Tempat, dan Tahun	Nurul Akbari, Tangerang, 2017	Ioana Literat, Los Angeles, 2014	Puty Siyamitri, Medan, 2015
Teori dan Konsep	1. Literasi Media baru 2. <i>New Media</i> 3. <i>Hoax</i>	1. <i>New Media Literacy</i> 2. <i>Media Exposure</i> 3. <i>Digital Participation</i> 4. <i>Civic Engagement</i> 5. <i>Demographics</i>	1. Literasi Media 2. Internet
Pendekatan Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	Kualitatif

Metode Penelitian	Survei	Survei	Wawancara
Hasil Penelitian	Secara keseluruhan, Kemampuan Literasi Media Baru responden yang diteliti (orang tua murid SDN Gondrong 03 Cipondoh, Tangerang) termasuk dalam kategori tinggi. Responden lebih bijak dalam menghadapi informasi yang didapatkan dari media – media baru yang ada.	Individu yang mengonsumsi dan memproduksi media dengan aktif, memiliki kemampuan literasi media baru yang tinggi. Pada penelitian ini faktor yang paling signifikan yaitu Facebook, Twitter, YouTube, dan Blogging.	Responden yang diteliti memiliki tingkat literasi media yang baik. Mereka dapat memahami dampak positif/negatif media internet dan telah mengimplementasikannya dalam pekerjaan sebagai guru.

Sumber : Kajian pustaka

2.2 TEORI DAN KONSEP

2.2.1. Literasi Media Baru

Literasi media baru bisa juga diartikan menjadi literasi dengan konteks digital alias literasi digital. Istilah literasi digital sendiri dipopulerkan oleh Paul Gilster (2009, dikutip dalam Guntarto, 2014) yang menjelaskan literasi digital sebagai sebuah kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber dan dalam berbagai format yang disajikan melalui komputer. Konsep literasi digital tidak hanya bisa membaca dan menulis saja, tetapi juga kemampuan untuk memahami makna informasi

Dilihat dari sudut pandang tradisional, literasi merupakan kegiatan menulis, membaca, serta pemahaman hal-hal yang berhubungan dengan media cetak. Istilah ini kemudian berkembang menjadi sebuah kemampuan untuk tidak hanya membaca dan menulis, tetapi juga memilih, mengevaluasi, memahami dan mengumpulkan informasi (European Commission , 2009, p. 3).

Perkembangan teknologi menjadikan literasi yang pada awalnya hanya berbasis teks menambah cakupannya menjadi gambar, suara, dan format lain yang ada di media (Adriani, 2014, p. 11).

Pendidikan media merupakan awal mula sejarah literasi media. Kelompok pendidik di Indonesia dan di seluruh dunia menghadirkan pendidikan media dengan tujuan untuk memperhatikan pengaruh media massa bagi masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja (Tornero & Varis, 2010, p. 58).

Pendidikan media sudah didefinisikan dan dipromosikan oleh UNESCO melalui studi secara empat tahap berturut-turut sejak tahun 1982 hingga tahun 2002 (Tornero & Varis, 2010, p. 58). Menurut Tornero dan Varis (2010, p. 58), pendidikan media yang dipimpin oleh UNESCO dianggap searah dengan tujuan Komisi Eropa (European Commission) yang ingin menggunakan literasi media untuk mengembangkan kemajuan ekonomi, sosial dan politik masyarakat Uni Eropa. Berangkat dari langkah tersebut, literasi media kemudian berkembang di luar Eropa, seperti di, Asia, Afrika, Amerika Latin, Amerika Utara dan Oceania.

Literasi media telah mengalami perkembangan yang pesat, salah satunya karena para akademisi dan disiplin ilmu menaruh perhatian pada literasi media. Hal ini yang menyebabkan banyaknya definisi tentang literasi media. Salah satu definisi

yang paling dikenal luas oleh para akademisi dan penggiat literasi media yaitu definisi dari National Association for Media Literacy Education atau NAMLE (Adriani, 2014, p. 12).

NAMLE mendefinisikan literasi media sebagai kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi isi pesan media (Adriani, 2014, p. 12) .

W. James Potter, Profesor di Departemen Komunikasi Universitas California, Amerika Serikat adalah orang yang kemudian membangun teori mengenai literasi media (Adriani, 2014, p. 14).

Menurut Potter (2008, p. 19), literasi media adalah seperangkat perspektif yang secara aktif digunakan untuk menafsirkan makna pesan yang diterima. Ada empat faktor yang ditekankan dalam literasi, yaitu:

1. Struktur pengetahuan (*knowledge structure*)

Struktur pengetahuan memiliki lima unsur, antara lain efek media, pengetahuan tentang isi media, pemahaman tentang industri media dan dunia nyata, pengetahuan tentang industri media. Semakin tinggi struktur pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang, maka semakin tinggi pemahaman terhadap pesan media (Potter, 2008, p. 13).

2. *Personal Locus*

Istilah yang merujuk pada hal-hal yang mengatur tugas pemrosesan informasi dengan membentuk proses penyaringan informasi *personal locus* memungkinkan seseorang dapat menentukan apa yang bisa diterima dan apa yang dapat diabaikan (Potter, 2008, p. 12).

3. Kompetensi dan Keterampilan (*competence and skills*)

Sejak awal kehidupan kompetensi sudah diajarkan. Kompetensi dikatakan bersifat dikotomis karena dapat membuat seseorang dapat melakukan sesuatu atau tidak dapat melakukan sesuatu. Kompetensi yang berkaitan dengan literasi media adalah saat seseorang dapat memaknai pesan yang ada di media.

Berbeda dengan kompetensi yang sudah diajarkan dari lahir, keterampilan adalah alat yang dikembangkan melalui praktik. Keterampilan yang paling berkaitan dengan literasi media yaitu analisis, evaluasi, pengelompokan, induksi, deduksi, sintesis, dan abstraksi (Potter, 2008, p. 14).

4. Tugas Pengolahan Informasi (*information processing tasks*)

Terdapat tiga tahap tugas pengolahan informasi terdiri dari tiga tahap. Tahap pertama adalah menyaring pesan, seseorang memutuskan informasi mana yang dapat diterima dan diabaikan. Tahap kedua adalah mencocokkan makna, seseorang mengenali pesan di media, kemudian memahami makna pesan tersebut. Tahap ketiga adalah konstruksi makna, bagaimana seseorang memahami makna pesan di media, bukan hanya makna di permukaan saja, tetapi juga pada lapisan makna di media.

Menurut Potter (2008, p. 24-25), keuntungan seseorang memiliki literasi media yaitu pertama, ia dapat menggali makna yang lebih luas pada pesan di media. Kedua, ia dapat memahami bagaimana media memprogram pikiran seseorang. Ketiga, ia memiliki kontrol terhadap media, dengan demikian ia dapat menggunakan media sesuai dengan tujuannya.

Di beberapa negara, literasi media diajarkan pada pra-sekolah dan sekolah dasar. Proses pengajaran literasi media di Inggris disebut dengan Pendidikan Media (*Media Education*), sedangkan di Amerika Serikat disebut dengan Pendidikan Literasi Media (*Media Literacy Education*). Pendidikan Literasi Media memiliki konteks yang lebih luas dibanding dengan Kajian Media (*Media Study*). Kajian Media merupakan mata pelajaran yang secara spesifik mempelajari media. Sedangkan kemampuan literasi media adalah hasil yang diharapkan dari proses panjang Pendidikan Literasi Media dan Kajian Media (Adriyani, 2014, p.13).

Di Indonesia, literasi media yang pada awalnya menekankan pada aspek perlindungan anak dari dampak media terutama televisi. Namun, seiring perkembangan, literasi media dianggap sebagai sumber informasi dan sumber belajar.

Menurut Bawden (dikutip dari Koltay, 2011), istilah literasi digital diperkenalkan oleh Paul Gilster, namun beliau bukan yang pertama menggunakan istilah tersebut. Literasi digital sudah diterapkan sejak tahun 1990 sebagai kemampuan untuk membaca dan memahami hipertekstual.

Menurut Martin dan Grudziecki (2015), literasi digital lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis terhadap informasi yang ditampilkan oleh media digital, bukan kemampuan teknis untuk mengakses media digital. Sedangkan literasi media baru menurut Jenkins dan rekan menekankan pada budaya partisipatif, serta mengajarkan kemampuan teknis yang lebih detil (Guntarto, 2014).

Henry Jenkins, seorang Profesor di bidang Komunikasi, Jurnalistik, Seni dan Pendidikan Sinematik, bersama rekannya merumuskan konsep tentang literasi

media baru. Literasi media baru diartikan sebagai seperangkat kompetensi budaya dan kemampuan sosial yang dibutuhkan dalam bidang media baru (Jenkins, 2006).

Konsep literasi media baru pada awalnya difokuskan untuk anak-anak dan remaja di Amerika, sebab anak-anak dan remaja merupakan generasi yang banyak terlibat dengan media digital. Menurut Jenkins (2006) sekolah, komunitas belajar di luar sekolah, serta orang tua perlu menanamkan kemampuan literasi media baru kepada anak-anak dan remaja agar mampu berpartisipasi penuh dengan media, mampu memahami bagaimana media membentuk persepsi seseorang memahami standar etika sebagai partisipan dalam komunitas online. Jenkins (2006) berpendapat bahwa dalam era media digital, masyarakat berpartisipasi aktif dengan media digital. Oleh karena itu, masyarakat perlu memiliki kemampuan literasi media baru.

2.2.2. Mengukur Tingkat Literasi Media Baru

Untuk mengukur literasi media baru, terdapat beberapa konsep yang dapat digunakan, seperti konsep yang disusun oleh Buckingham (2015). Literasi media baru menurut Buckingham merupakan kemampuan yang mencakup pengetahuan atau pemahaman mengenai cara menggunakan komputer atau perangkat digital, pencarian online, pengambilan informasi, hingga pemahaman khalayak tentang sumber informasi. Buckingham (2015, p. 25-26) memaparkan kerangka konseptual untuk memetakan literasi media baru, yaitu :

1. Representasi

Media digital bukan hanya sekedar merefleksikan dunia, tetapi juga merepresentasikan dunia. Media digital memberikan interpretasi serta pilihan

realitas kepada khalayaknya. Interpretasi dan realitas kemudian memunculkan nilai-nilai dan ideologi baru. Khalayak media dituntut untuk dapat mengevaluasi informasi yang diperoleh dan membandingkannya dengan sumber informasi lain dan pengalaman pribadi.

2. Bahasa

Individu dianggap memiliki kemampuan literasi ketika mampu menggunakan, dan memahami cara kerja bahasa. Tidak hanya memahami bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga mampu menganalisis fungsi bahasa.

3. Produksi

Memahami subjek komunikasi dan mengapa komunikasi tersebut dapat terjadi. Generasi masa kini harus mampu menyadari pesan di balik produksi media agar tidak mudah dipengaruhi.

4. Audiens

Individu harus menyadari bagaimana media menjadikan penonton sebagai target dan bagaimana respon dari penonton, individu juga harus menyadari bagaimana ia mendapatkan akses ke situs tertentu, bagaimana pengguna bisa berada di posisi tertentu di dalam media, dan bagaimana informasi dari tiap pengguna 'dikumpulkan' di dalam jaringan internet

Selain konsep yang dikembangkan oleh Buckingham, Terdapat juga konsep yang dikembangkan oleh Henry Jenkins. Terdapat dua belas keahlian yang dijadikan acuan untuk mengukur tingkat literasi media baru, yaitu *Play*, *Performance*, *Simulation*, *Appropriation*, *Distributed cognition*, *Multitasking*,

Collective intelligent, Judgement, Transmedia navigation , Networking, Negotiation, dan Visualization (Jenkins, 2006). Pada tahun 2009, Henry Jenkins kemudian merubah keahlian literasi media baru, yang tadinya berjumlah dua belas menjadi sebelas. Alasan Jenkins tidak mengikutsertakan aspek “visualization” di dalam sebelas keahlian literasi media baru adalah karena Jenkins menilai bahwa keahlian literasi media baru bertumpu pada keahlian sosial. Sedangkan aspek “visualiasasi” lebih merujuk kepada keahlian diri sendiri (Jenkins, et.al., 2009, p. 3).

Kesebelas keahlian tersebut adalah:

1. *Play*

Salah satu pembelajaran terbaik adalah melalui permainan. Dalam pembahasan keterampilan ini, bermain diartikan sebagai media untuk bereksperimen dengan lingkungan sekitar sebagai bentuk pemecahan masalah. Sejumlah diskusi menyatakan bahwa *game* (permainan) dapat dijadikan sebagai motivasi belajar khalayak, terutama para generasi muda. Keterampilan untuk mengeksplorasi, memproses pengetahuan, belajar memecahkan masalah dapat dipelajari melalui permainan. Keterampilan ini juga yang nantinya dapat dijadikan bekal untuk menghadapi permasalahan di dunia nyata.

Bermain yang dimaksudkan oleh Jenkins (2009, p. 40) dalam konteks ini adalah mode keterlibatan aktif yang mendorong eksperimen dan pengambilan resiko, melihat proses pemecahan masalah, yang menawarkan tujuan dan peran yang jelas, yang mendorong identifikasi yang kuat dan investasi

emosional. Kemampuan literasi media baru ini memiliki hubungan erat dengan dua keterampilan inti lainnya, yaitu *simulation* dan *performance*.

2. *Simulation*

Kemampuan menafsirkan dan membangun model dinamis dari proses di dunia nyata. Dengan memberikan kesempatan melihat dan melakukan hal-hal yang tidak mungkin dilakukan di dunia nyata, simulasi memberikan kesempatan bagi individu untuk memperluas pengalaman yang dapat dimiliki individu (Jenkins, 2009, p. 3)

Simulasi yang dilakukan memberi informasi dan khalayak harus mengetahui cara menafsirkan informasi yang diterima. Jika tahu cara menafsirkan informasi, khalayak akan mengetahui kemungkinan apa saja yang akan muncul dan dapat membuat keputusan dengan lebih baik.

3. *Performance*

Dari pembahasan kedua keterampilan di atas, pembahasan fokus kepada permainan sebagai sarana pembelajaran memecahkan masalah yang melibatkan permodelan dunia nyata di mana garis pemain bertindak menyesuaikan dengan model tersebut. Namun, permainan juga merupakan bentuk budaya populer yang mendorong para pemainnya untuk menggunakan identitas fiktif dan mengembangkan pemahaman tentang peran sosial mereka dalam identitas tersebut.

Performance dalam pembahasan ini diartikan sebagai kemampuan individu untuk mengadopsi identitas alternatif untuk tujuan improvisasi dan penemuan. Dengan keterampilan bermain peran ini, khalayak media baru

diharapkan dapat memahami masalah dari berbagai sudut pandang, menerima informasi, menguasai materi budaya, dan berimprovisasi dalam menanggapi lingkungan yang berubah-ubah (Jenkins, dkk., 2009, p. 47-53)

4. *Appropriation*

Kemampuan untuk mengambil sampel dari konten-konten media, lalu menggabungkannya. Proses ini juga sering disebut sebagai proses bongkar pasang budaya. Era digital memudahkan khalayak dalam mengkombinasi dan mengubah tujuan konten media.

Appropriation merupakan proses yang melibatkan analisis dan komentar. Pengambilan sampel kumpulan budaya yang ada membutuhkan analisis yang erat terhadap struktur dan penggunaan bahan yang ada (Jenkins, dkk., 2009, p. 3)

5. *Multitasking*

Kemampuan ini merupakan kemampuan kognitif yang penting. Semua informasi yang diproses oleh otak kita untuk sementara disimpan di dalam memori jangka pendek. Kapasitas ingatan jarak pendek kita sangatlah terbatas. *Multitasking* dalam konteks ini merupakan kemampuan untuk memindai lingkungan sekitar dan mengalihkan fokus pada detail tertentu.

Multitasking meliputi metode memantau dan menanggapi lautan informasi yang ada di sekitar (Jenkins, et.al., 2009, p.3-4)

6. *Distributed Cognition*

Kecerdasan manusia terdistribusi ke “otak, tubuh, dan dunia” melalui lingkungan sosial dan teknologi (Clark dalam Jenkins, 2009, p. 65).

Khalayak harus memahami beragam alat dan teknologi informasi, masing-masing keunggulannya, dan mengetahui penggunaannya dengan menyesuaikan konteks.

7. *Collective Intelligence*

Merupakan kemampuan mengumpulkan pengetahuan dan membandingkannya dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konsep ini, Levy, dalam Jenkins, et.al. (2009, p. 71) menyatakan bahwa semua orang mengetahui sesuatu, tidak ada orang yang mengetahui semuanya, dan apa yang diketahui seseorang dapat diakui sebagai pengetahuan bersama. Menurut Levy, masyarakat sekarang sedang dalam tahap belajar keterampilan dan institusi yang akan menopang produksi pengetahuan sosial.

8. *Judgement*

Kemampuan untuk mengevaluasi reliabilitas dan kredibilitas sumber informasi. Di jaman sekarang ini, terdapat banyak sekali berita di internet, namun tidak diketahui kebenarannya. Khalayak harus mempelajari bagaimana membandingkan informasi dari berbagai sumber, serta bersifat kritis terhadap informasi yang beredar. Khalayak harus belajar membedakan antara fakta dan fiksi, argumen dan dokumentasi, asli dan palsu, serta pemasaran dan pencerahan (Jenkins, et.al., 2009, p. 82)

9. *Transmedia Navigation*

Kemampuan untuk menangani sebuah alur cerita dan informasi dalam berbagai modalitas. Literasi media baru meliputi kemampuan untuk berpikir

lintas media, baik pemahaman pada tingkat pengenalan dasar, logika alternatif, dan pada tingkat retorik. Navigasi transmedia juga mencakup pada pemrosesan jenis cerita dan argumen baru yang muncul dalam budaya konvergensi, serta mengekspresikan ide dengan memanfaatkan peluang yang dipresentasikan oleh media baru (Jenkins, et.al., 2009, p. 5)

10. *Networking*

Di era sekarang ini, produksi pengetahuan bersifat kolektif dan komunikasi terjadi di berbagai media berbeda. Hal ini membuat *networking* menjadi keterampilan inti dan kompetensi budaya dalam khalayak.

Networking adalah kemampuan untuk mencari, memadu, dan menyebarkan informasi, serta untuk mengidentifikasi sumber daya yang potensial untuk digabungkan menghasilkan pengetahuan baru. Selain untuk menyebarkan informasi, *networking* juga bermanfaat untuk menyebarkan ide dan produk media.

Kemampuan *networking* juga sangat penting, karena dapat membantu individu untuk memahami perbedaan informasi, bagaimana menilai kebenaran informasi, memprioritaskan informasi mana yang relevan, dan bagaimana menggunakan jaringan untuk memenuhi kepentingan individu dan menyajikannya ke publik (Jenkins, et.al., 2009, p. 5)

11. *Negotiation*

Sebuah budaya dapat dengan mudah mengalir dari satu kelompok ke kelompok lain. Namun, seringkali banyak unsur provokasi yang timbul karena adanya perbedaan budaya. Hal ini lah yang membuat negosiasi dalam

bermedia penting. Negosiasi dalam konteks ini berarti kemampuan untuk mengenal beragam kelompok, serta memahami, menghormati perbedaan pandangan, dan mengikuti norma-norma dalam budaya yang bersangkutan. Kemampuan bernegosiasi dibagi menjadi dua, yaitu kemampuan bernegosiasi antara pandangan yang berbeda, dan kemampuan negosiasi antar kelompok yang berbeda. Untuk dapat bernegosiasi, individu harus memiliki komitmen terhadap proses musyawarah.

Unsur penting yang harus diperhatikan dalam negosiasi adalah kemampuan mendengar secara aktif, etika dan sikap saling menghormati antar pihak yang melakukan negosiasi. Dalam bermedia, kemampuan bernegosiasi bermanfaat supaya individu dapat menghargai pendapat masing-masing, dan tidak menjadikan perbedaan sebuah konflik, melainkan sebagai bahan pengetahuan baru. (Jenkins, et.al., 2009, p. 97-100)

Pada penelitian ini, penulis memilih menggunakan sebelas dimensi, yaitu *Play, Performance, Simulation, Appropriation, Distributed cognition, Multitasking, Collective intelligent, Judgement, Transmedia navigation, Networking, dan Negotiation* untuk mengukur kemampuan literasi media baru ibu rumah tangga di Tangerang. Alasan penulis memilih konsep Jenkins sebagai acuan tolak ukur pengukuran tingkat literasi adalah karena konsep Jenkins menyajikan unsur yang lebih kompleks, tidak hanya unsur-unsur seperti bahasa, audiens, dan produksi, tetapi juga proses yang meliputi unsur-unsur dari konsep Buckingham.

2.2.3. Tingkat Pendidikan

Fuad Ihsan (2003, p.18) mendefinisikan tingkat pendidikan sebagai tahap pendidikan yang berkelanjutan, yang didasarkan pada tingkat perkembangan peserta didik, tingkat kesulitan dan cara penyajian bahan mengajar. Ihsan membagi jenjang pendidikan sekolah menjadi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang mendasari jenjang pendidikan menengah. Bentuk pendidikan dasar adalah Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Pendidikan dasar adalah pendidikan yang tidak hanya memberikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, pendidikan dasar juga membantu peserta didik untuk mempersiapkan diri mengikuti jenjang pendidikan berikutnya, yaitu pendidikan menengah (Ihsan, 2003, p. 22)

Pendidikan menengah dibagi menjadi dua, yaitu pendidikan menengah umum dan pendidikan menengah kejuruan. Pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat.

Ihsan menjelaskan pendidikan menengah sebagai pendidikan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang tidak hanya memiliki kemampuan melakukan hubungan timbal-balik dengan lingkungan sosial budaya, dan alam sekitar, tetapi juga bisa mengembangkan kemampuan lebih lanjut dalam dunia kerja (Ihsan, 2003, p. 23)

Sedangkan pendidikan tinggi merupakan lanjutan jenjang pendidikan menengah. Pendidikan tinggi mencakup program pendidikan diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan Tingkat Pendidikan adalah tingkat pendidikan formal menurut jenjang pendidikan yang telah ditempuh oleh ibu rumah tangga di Tangerang, melalui pendidikan formal di sekolah berjenjang dari tingkat yang paling rendah sampai tingkat yang paling tinggi, yaitu dari SD, SMP, SMA sampai Perguruan Tinggi. Tujuannya adalah untuk melihat apakah dasar pendidikan formal yang dimiliki ibu rumah tangga di Tangerang memiliki pengaruh terhadap tingkat literasi media baru.

2.2.4. Pengetahuan tentang Media

Pengetahuan tentang media bisa diartikan sebagai informasi yang diketahui dan disadari oleh individu mengenai media. Sebelumnya, literasi media yang dijelaskan oleh Potter mencantumkan struktur pengetahuan di dalamnya. Namun, Setiap ahli memiliki pengertian sendiri terkait pengetahuan tentang media, Jenkins juga tidak menekankan pengetahuan pada konsep pengukuran literasi media baru, sehingga pengetahuan tentang media logis diposisikan sebagai variabel bebas.

Pengetahuan tentang media berarti individu mengetahui aspek-aspek media. Aspek tersebut antara lain seperti proses produksi media, dampak media, konstruksi realitas, kepentingan media, dan pengetahuan mengenai isi media (Guntarto, 2012).

Proses adalah tahapan-tahapan dalam suatu peristiwa pembentukan, yang meliputi jalanya dan bekerjanya sesuatu (KBBI, Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2018). Sedangkan produksi berarti hal yang menghasilkan barang-barang,

pembuatan, penghasilan, dan apa yang dihasilkan. Maka, proses produksi media dapat diartikan sebagai alur pembentukan sebuah produk media, yaitu berita.

Wibowo (2007, p. 23) mengatakan tahapan yang harus dilalui sesuai *Standart Operational Procedure* (SOP) dalam melaksanakan sebuah produksi media meliputi tiga tahap, yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi.

Pra-produksi adalah tahapan awal perencanaan kegiatan produksi media. Pada tahap ini pekerja media mencetuskan ide berita, pengambilan angle berita, pembuatan naskah, dan hal-hal teknis yang akan dilakukan sebelum melakukan produksi. Topik berita dan naskah yang ditentukan harus memenuhi standar yang sudah dibuat oleh media tersebut. Topik berita yang diambil juga bisa dipengaruhi oleh kepemilikan media dan kepentingan pemilik media. Saat pemilik media menggunakan media untuk memenuhi tujuannya, disitulah media dianggap cenderung tidak relevan.

Topik berita yang sudah ditentukan kemudian akan dilanjutkan ke tahap produksi, dimana para pekerja media akan terjun ke lapangan mencari fakta, melakukan wawancara, dan menulis berita. Berita yang sudah melewati proses editing kemudian akan diterbitkan.

Perjalanan informasi yang disajikan media tidak hanya berhenti sampai berita tersebut diterbitkan. Pesan dari berita yang diterbitkan dapat menimbulkan dampak bagi khayalak, baik positif maupun negatif. Informasi yang disebar melalui berita juga pastilah memiliki tujuan dibalik penulisannya. Setiap berita pasti memiliki nilai yang terkandung di dalamnya,

Terutama sekarang ini, kebanyakan pemilik media adalah ketua atau pengurus partai. Media massa memang memiliki kekuatan untuk membentuk opini public agenda masyarakat bergantung pada hubungan mereka dengan pusat kekuasaan (Littlejohn, 2009, p. 418). Kekuasaan inilah yang menjadi tujuan dari para pemilik media.

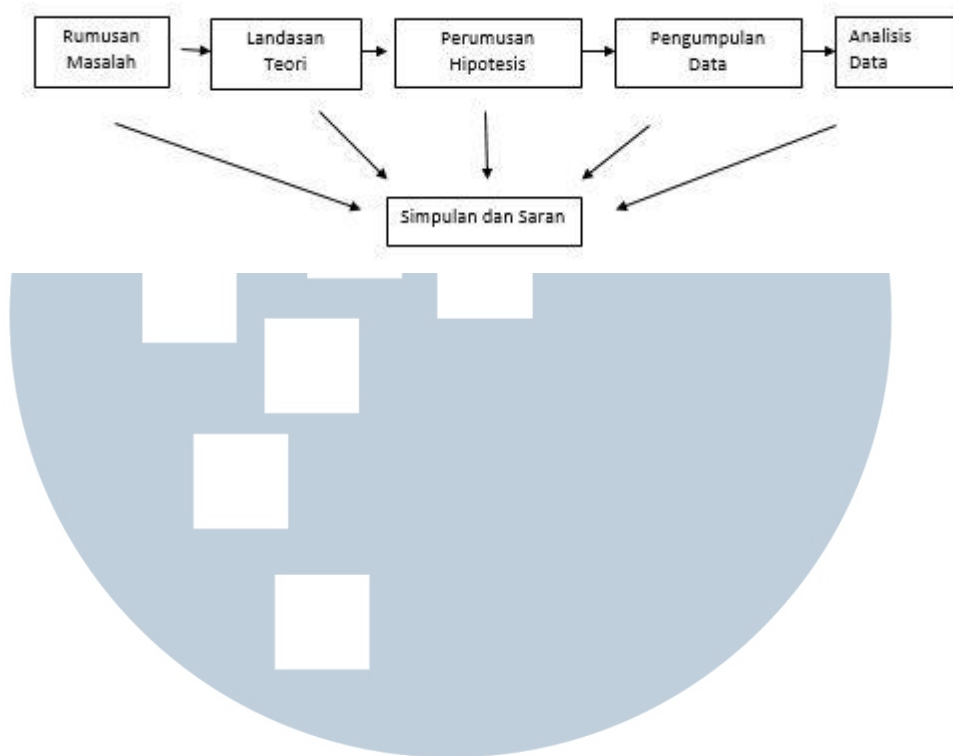
Banyak orang yang memanipulasi penggunaan media karena media dapat menimbulkan dampak yang besar untuk khalayak. Hal ini disebabkan karena media dapat membangun konstruksi realitas yang diinginkan. Maka dari itu, pengetahuan tentang literasi media sangatlah penting bagi masyarakat. supaya mereka dapat menyadari informasi yang didapatkan melalui media dan cara menanggapi.

2.3 ALUR PENELITIAN

Tahap awal dari penelitian ini adalah menentukan rumusan masalah dan latar belakang penelitian. Dimana penulis menentukan topik yang ingin diteliti. Topik yang penulis pilih adalah Literasi Media Baru. Setelah itu penulis mendalami landasan teori topik penelitian, mencari kajian pustaka yang dapat menopang penelitian.

Langkah selanjutnya adalah perumusan hipotesis penelitian, lalu melakukan pengumpulan data. Setelah data terkumpul, penulis melakukan analisis data dengan menggunakan bantuan program SPSS. Dari tahap-tahap yang sudah penulis lakukan, maka didapatkan hasil untuk membuat simpulan dan saran penelitian.

Gambar 2.1 Alur penelitian



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA