



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 TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang dari sisi tertentu memiliki kesamaan dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut, di antaranya adalah penelitian Iqbal Irsyaddi dari Universitas Padjadjaran, penelitian Ayu Adriyani dari Universitas Hasanuddin, penelitian Nurul Akbari dari Universitas Multimedia Nusantara, dan penelitian Clara Novita Anggraini dari Universitas Gadjah Mada. Berikut uraian masing-masing penelitian terdahulu:

a. Iqbal Irsyaddi, Universitas Padjadjaran

Penelitian Iqbal Irsyaddi dari Universitas Padjadjaran berjudul “Pengukuran Tingkat Literasi Media Pemilih Pemula dalam Menghadapi Pemilu 2014 Menggunakan Individual Competences Framework (Studi Kuantitatif dengan Metode Survei Tentang Sejauh Mana Tingkat Literasi Media Mahasiswa Baru Universitas Padjadjaran Tahun Angkatan 2013/2014 Sebagai Pemilih Pemula dalam Pemilu 2014 Menggunakan *Individual Competences Framework*)”. Penelitian yang dilakukan pada 2014 ini bertujuan mengetahui sejauh mana literasi media mahasiswa baru Universitas Padjadjaran dalam

menghadapi peningkatan intensitas politik di media, khususnya mahasiswa baru yang dikategorikan sebagai pemilih pemula.

Literasi media dalam penelitian Iqbal Irsyaddi ini diukur dengan *individual competences framework* yang mencakup *technical skills*, *critical understanding*, dan *communicative abilities*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa tingkat literasi media pemilih pemula dalam menghadapi Pemilu 2014 dilihat dari *technical skills* sudah cukup tinggi (34% responden memiliki kemampuan teknis pada kategori *advanced*, 57% responden pada kategori *medium*, dan 9% pada kategori *basic*). Dari sisi *critical understanding*, tingkat literasi media pemilih pemula terbilang cukup baik dengan 29% responden memiliki kemampuan teknis pada kategori *advanced*, 70% responden pada kategori *medium*, dan 1% pada kategori *basic*. Sedangkan dalam hal *communicative abilities*, tingkat literasi pemilih pemula terbilang rendah dengan 13% responden memiliki kemampuan teknis pada kategori *advanced*, 42% responden pada kategori *medium*, dan 45% pada kategori *basic*).

Penelitian yang menggunakan *individual competences framework* (*technical skills*, *critical understanding*, dan *communicative abilities*) ini dilakukan pada pemilih pemula yang berdasarkan usianya termasuk *digital natives*. Namun, hasil yang diperoleh menunjukkan tingkat literasi yang dimiliki golongan pemilih pemula ini tidak tinggi, atau tergolong cukup.

Pembeda penelitian karya Iqbal Irsyaddi dengan penelitian ini adalah konsep yang digunakan untuk mengukur tingkat literasi media. Penelitian Iqbal Irsyaddi menggunakan *individual competences framework*, sedangkan penelitian ini menggunakan kerangka konseptual terkait literasi digital dari Buckingham (2015, p. 25-26). Pembeda lainnya, penelitian ini akan lebih fokus pada media digital, menambahkan variabel tingkat pengetahuan mengenai hoaks sebagai variabel dependen, serta mengkaji kedua variabel pada *digital natives* dan *digital immigrants* sebagai subjek penelitian.

b. Ayu Adriyani, Universitas Hasanuddin

Ayu Adriyani dari Universitas Hasanuddin pada tahun 2014 menyusun penelitian dengan judul “Tingkat Literasi Media Berbasis Personal Competence di Sekolah Dasar Unggulan Kota Makassar”. Penelitian kuantitatif ini bertujuan mengetahui bagaimana tingkat akses, analisis, dan evaluasi khayalak terhadap pesan media televisi serta komputer dan internet oleh murid SD Unggulan di Kota Makassar.

Luthviah dalam Adriyani (2014, p. 10) menjelaskan bahwa *individual competences framework* terdiri dari *personal competence* dan *social competence*. Dalam penelitiannya, Ayu Adriyani hanya menggunakan *personal competence* yang terdiri dari *technical skills* dan *critical understanding* untuk mengukur tingkat literasi media murid-murid SD Unggulan di Kota Makassar. Sub-variabel *technical skills* dan *critical understanding* tersebut kemudian dibagi lagi menjadi

akses, analisis, dan evaluasi yang digunakan untuk mengukur literasi media khalayak.

Hasil penelitian Ayu Adriyani menunjukkan bahwa tingkat mengakses pesan televisi berada pada level *medium*, dan tingkat analisis serta tingkat evaluasi pada level *basic*. Sedangkan pada media komputer dan internet, tingkat akses, analisis, dan evaluasi, ketiganya berada pada level *basic*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat literasi media murid-murid SD Unggulan secara umum berada pada level *basic*.

Penelitian Ayu Adriyani memiliki perbedaan sekaligus persamaan dengan penelitian ini. Kedua penelitian yang telah dipaparkan dan penelitian ini sama-sama mengukur literasi media, tetapi teori dan alat ukur yang digunakan berbeda. Sama dengan Iqbal Irsyaddi, Ayu Adriyani juga menggunakan *individual competences framework*. Bedanya, Ayu Adriyani hanya mengukur dengan *personal competences* yang terdiri dari *technical skills* dan *critical understanding*, tanpa mengikutsertakan *social competences* yang terdiri dari *communicative abilities*. Penelitian yang dilakukan penulis tidak menggunakan teori dari European Commission tersebut, melainkan menggunakan kerangka konseptual terkait literasi digital dari Buckingham (2015, p. 25-26). Penelitian ini juga menggunakan variabel tingkat pengetahuan mengenai hoaks sebagai variabel

dependen, dan fokus mengukur variabel-variabel tersebut pada *digital natives* dan *digital immigrants* sebagai subjek.

c. Clara Novita Anggraini, Universitas Gadjah Mada

Penelitian terdahulu lainnya adalah penelitian karya Clara Novita Anggraini dari Universitas Gadjah Mada dengan judul “Literasi Media Baru dan Penyebaran Informasi Hoax (Studi Fenomenologi pada Pengguna Whatsapp dalam Penyebaran Informasi Hoax Periode Januari-Maret 2015)”. Penelitian tahun 2016 ini bersifat kualitatif dengan aliran fenomenologi klasik. Terkait penelitiannya, Anggraini (2016, p. 45) menyatakan,

penelitian ini menekankan pada kesadaran manusia dan aktivitas yang dilakukannya saat bertemu informasi di dalam media. Tidak hanya melihat atau mengamati perilaku bermedia dan menarik maknanya, melainkan menggali kesadaran informan penelitian dalam aktivitas bermedia mulai dari saat bertemu informasi sampai dengan menyebarkan informasi tersebut.

Tesis karya Clara Novita Anggraini ini memiliki tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui interpretasi mahasiswa penyebar hoaks ketika berhadapan dengan informasi yang diterima dalam aplikasi pesan instan Whatsapp,
2. Untuk mengetahui apakah mahasiswa penyebar informasi hoaks melakukan analisis, evaluasi, pegelompokkan, sintesis, abstraksi, dan memanfaatkan informasi dalam aplikasi pesan instan Whatsapp dengan etis saat dan setelah menerima informasi hoaks,

3. Untuk melihat masing-masing literasi media peyebar informasi hoaks, mulai dari analisis, evaluasi, pengelompokkan, sintesis, abstraksi, sampai dengan memanfaatkan informasi yang berada di aplikasi pesan instan Whatsapp, serta pengetahuan mengenai informasi hoaks dan motivasi menyebarkan informasi hoaks itu sendiri.

Clara Novita Anggraini memaparkan tiga teori dalam penelitiannya, yakni teori literasi media, aturan praktis mengenai informasi hoaks dari David Harley (2008), dan teori motivasi dari Abraham Harold Maslow. Teori pertama yang digunakan adalah teori literasi media dari Henry Jenkins. Jenkins dalam Anggraini (2016, p. 22) membagi inti keterampilan literasi media menjadi dua belas, yakni: *play, performance, simulation, appropriation, multitasking, distributed cognition, collective intelligence, judgement, transmedia navigation, networking, negotiation, dan visualization*. Namun, tidak semua inti keterampilan tersebut digunakan dalam penelitian Clara Novita Anggraini. Hanya tujuh dari dua belas inti keterampilan yang digunakan, yakni: *simulation, appropriation, multitasking, collective intelligence, judgement, negotiation, dan visualization*. Hal tersebut dikarenakan adanya penyaringan kembali keduabelas inti keterampilan berdasar kebutuhan penelitian, yakni hanya yang menurut penelitiannya berkaitan dengan kemampuan literasi media yang digunakan dalam

berkomunikasi dalam aplikasi pesan instan, yang secara spesifik dalam penelitian terkait adalah aplikasi Whatsapp.

Clara Novita Anggraini mengumpulkan data penelitiannya dengan observasi dan wawancara mendalam dengan tiga orang informan yang semuanya adalah mahasiswa pascasarjana. Penelitian berdasarkan tiga informan tersebut menunjukkan beberapa poin kesimpulan. Pertama, literasi media pada informan 1 dan 2 masih sangat rendah, sedangkan informan 3 dinilai belum *media literate* sama sekali. Kedua, pengetahuan ketiga informan akan informasi hoaks juga masih rendah. Ketiga, motivasi informan dalam menyebarkan hoaks adalah untuk memenuhi kebutuhan sosial. Penyebaran hoaks dilakukan oleh ketiga informan agar diterima sebagai anggota kelompok Whatsapp *group*. Dari hasil penelitian tersebut, secara umum dapat disimpulkan bahwa rendahnya dan belum dikuasainya literasi media oleh informan yang berstatus mahasiswa pascasarjana ini menggambarkan kegagalan fungsi pencerdasan teknologi informasi melalui perilaku bermedia.

Penelitian Clara Novita Anggraini berjenis kualitatif, sedangkan penelitian ini berjenis kuantitatif dengan sifat eksplanatif. Perbedaan lainnya adalah dalam hal penggunaan teori literasi media baru. Tesis tahun 2016 ini menggunakan rumusan teori literasi media dari Henry Jenkins berdasarkan dimensi *simulation*, *appropriation*, *multitasking*, *collective intelligence*, *judgement*, *negotiation*, dan *visualization*,

sedangkan penelitian ini menggunakan kerangka konseptual terkait literasi digital dari Buckingham (2015, p. 25-26) untuk mengukur literasi media digital pada *digital natives* dan *digital immigrants* di Kota Bandung.

Selain perbedaan, penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Clara Novita Anggraini. Peneliti menerapkan dimensi pengetahuan akan informasi hoaks (Harley, 2008, p. 8-9) untuk mengukur tingkat pengetahuan mengenai hoaks sebagai variabel dependen pada *digital natives* dan *digital immigrants* di Kota Bandung.

d. Nurul Akbari, Universitas Multimedia Nusantara

Penelitian terdahulu yang keempat ini menggunakan penelitian karya Clara Novita Anggraini sebagai salah satu referensinya. Penelitian tersebut adalah karya Nurul Akbari dari Universitas Multimedia Nusantara dengan judul “Literasi Media Baru di Kalangan Orangtua Murid SD (Studi Deskriptif di Kalangan Orangtua Murid SDN Gondrong 03, Cipondoh, Tangerang)”. Tujuan dari penelitiannya adalah untuk mengetahui tingkat literasi media baru di kalangan orangtua murid SDN Gondrong 03, Cipondoh, Tangerang. Sama dengan penelitian terdahulu sebelumnya, pengukuran literasi media baru dilakukan dengan tujuh dari dua belas inti keterampilan yang dirumuskan Henry Jenkins, yakni *simulation*, *appropriation*, *multitasking*, *collective intelligence*, *judgement*, *negotiation*, dan *visualization*.

Subjek penelitian Nurul Akbari ini adalah orangtua murid Sekolah Dasar (SD), dan menurut distribusi responden berdasarkan usia, sebagian besar responden tergolong ke dalam *digital natives*. Hasil penelitian yang dilakukan tahun 2017 lalu ini menunjukkan bahwa responden memiliki rata-rata literasi media baru yang tinggi. Hasil tersebut menunjukkan hal yang berbeda dengan penelitian terdahulu karya Iqbal Irsyaddi dan Ayu Adriyani yang respondennya sama-sama tergolong digital natives, tetapi tingkat literasinya tergolong biasa saja atau *basic*.

Sama-sama berjenis penelitian kualitatif, penelitian ini tetap memiliki perbedaan dengan penelitian Nurul Akbari. Perbedaan tersebut serupa dengan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Clara Novita Angraini, yaitu pilihan teori yang digunakan untuk mengukur literasi media baru. Penelitian ini menggunakan kerangka konseptual terkait literasi digital dari Buckingham (2015, p. 25-26), sedangkan Nurul Akbari menggunakan tujuh dari dua belas keterampilan bermedia rumusan Henry Jenkins, sama dengan Clara Novita Angraini. Perbedaan lainnya adalah, selain mengukur literasi media digital, penelitian ini juga menambahkan variabel tingkat pengetahuan mengenai hoaks sebagai variabel dependen, serta menjadikan *digital natives* dan *digital immigrants* sebagai subjek penelitian.

Penelitian terdahulu yang dirujuk penelitian ini semuanya sama-sama mengukur literasi media, tetapi teori yang digunakan berbedan dengan

yang akan digunakan dalam penelitian ini. Dalam pengukuran literasi media, penelitian terdahulu menggunakan *individual competences framework* dari European Commission (Adriyani, 2014) dan tujuh dari dua belas keterampilan inti dalam bermedia rumusan Henry Jenkins (Anggraini, 2016), sedangkan penelitian ini akan menggunakan kerangka konsep dari Buckingham (2015) untuk mengukur literasi media digital sebagai variabel independen. Selain itu, penelitian ini juga akan mengukur tingkat pengetahuan mengenai hoaks sebagai variabel dependen dengan menggunakan aturan praktis untuk mengidentifikasi hoaks yang dirumuskan Harley (2008) atas referensi dari penelitian Anggraini (2016).

Terkait subjek penelitian, sebagian besar dari penelitian terdahulu meneliti individu-individu yang termasuk *digital natives* (mahasiswa baru sebagai pemilih pemula, murid SD, serta orangtua murid SD). Hasil pengukuran literasi media pada penelitian-penelitian terdahulu tersebut menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Ada yang tergolong tinggi, sedang, dan cenderung rendah. Melihat penelitian terdahulu, penelitian ini akan mencoba mengonfirmasi hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan konsep milik Buckingham (2015) yang belum banyak digunakan untuk mengukur literasi media digital.

2.2. Teori dan Konsep

2.2.1. Literasi Media

Dewasa ini tidak semua informasi yang disajikan media bermanfaat bagi khalayak. Banyak informasi yang bahkan tidak dibutuhkan oleh khalayak, terutama informasi-informasi yang beredar di media baru. Dengan demikian, untuk menghindari tumpulnya daya kritisisme khalayak, perlu ditanamkan budaya literasi media (Sumadiria, 2014, p. 264).

Literasi media merupakan gabungan dari tiga bagian besar pengetahuan, yaitu kajian media (industri, konten, dan efek media), pemikiran manusia (bagaimana manusia mengatur pesan dan mengkonstruksi makna), serta pedagogi (bagaimana membantu orang untuk mengakses informasi, mengembangkan kemampuan, dan mengedukasi). Media literasi tidak sekadar menjadi persimpangan dari ketiganya, melainkan literasi media adalah keseluruhan area yang mencakup ketiga bidang tersebut (Potter, 2004, p. 23).

Silverblatt, dkk. (2014, p. 4-6) mendefinisikan literasi media melalui tujuh karakteristik atau elemen mendasar dengan satu elemen tambahan dari Baran (2014, p. 21-23):

- a. *A critical thinking skill about media content*, atau pemikiran kritis yang memungkinkan khalayak untuk mengembangkan penilaian yang independen terhadap konten media. Berpikir kritis merupakan dasar dari literasi media. Menurut Silverblatt, dkk (2014, p. 4), kemampuan berpikir kritis dalam konteks literasi media adalah kemampuan berpikir

yang memungkinkan individu membuat keputusan sendiri terkait media mana yang dipilih untuk dikonsumsi, serta bagaimana menginterpretasikan informasi-informasi yang diterima dari media. Khalayak harus tahu apa yang dibaca, apa yang ditonton, apa yang didengarkan. Khalayak harus dapat mempertanggungjawabkan apa yang dikonsumsi dari media.

b. *An understanding of the process of mass communication*, atau pemahaman proses media massa. Jika khalayak memahami komponen-komponen media, prosesnya, dan bagaimana tiap komponen berhubungan satu sama lain, khalayak akan memahami bagaimana media bekerja bagi khalayaknya. Jika khalayak memahaminya, khalayak akan mengetahui kewajiban apa yang dimiliki media pada publik, hak apa yang dimiliki publik, dan bagaimana komunikasi timbal balik dapat dilakukan dengan media.

c. *An awareness of the impact of media on the individual and society*, atau kesadaran akan pengaruh media pada individu dan masyarakat. Khalayak harus selalu sadar akan dampak-dampak yang dimiliki media agar media dapat selalu terkendali, bukannya mengendalikan masyarakat.

d. *Strategies for analyzing and discussing media messages*, atau strategi untuk menganalisis pesan media. Khalayak harus berusaha memahami pesan media sedalam-dalamnya, misalnya hingga memahami alasan peletakan foto, *angle* foto, dan sebagainya.

- e. *An understanding of media content as a text that provides insight into our culture and our lives*, atau pemahaman terhadap konten media sebagai sarana wawasan budaya dan kehidupan.
- f. *The ability to enjoy, understand, and appreciate media content*, atau kemampuan untuk menikmati, memahami, dan menghargai konten media. Literasi media tidak seharusnya menjadi sesuatu yang menjadikan khalayak mencurigai segala hal dari media. Dapat menikmati dan menghargai konten media juga menjadi bagian dari literasi media.
- g. *Development of effective and responsible production skills*, atau pengembangan keterampilan produksi yang efektif dan bertanggung jawab. Literasi tradisional berasumsi bahwa orang yang bisa membaca tentu bisa menulis. Begitu juga dengan asumsi literasi media baru. Individu yang berliterasi media harus dapat memproduksi pesan media yang bermanfaat, misalnya dalam produksi video blog yang sedang marak dewasa ini.
- h. *An understanding of the ethical and moral obligations of media practitioners*, atau pemahaman mengenai kewajiban etika dan moral para praktisi media. Untuk membuat penilaian atas konten media, sebelumnya khalayak harus memahami aturan-aturan yang berlaku bagi para praktisi media. Misalnya jika ada kekerasan ditampilkan di media tertentu, khalayak harus tahu terlebih dahulu batasan-batasan kekerasan

yang ditetapkan dalam media terkait untuk menuntut diturunkannya berita tersebut.

Teori terkait literasi media massa ini perlu dipaparkan dalam penelitian ini untuk memberi pemahaman mendasar dan lebih jelas mengenai implementasi literasi media. Lebih lanjut akan dipaparkan konsep literasi media digital secara lebih spesifik sebagai teori yang digunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini.

2.2.1.1. Literasi Digital

Perkembangan teknologi komunikasi juga memunculkan perkembangan literasi penggunaannya. Ketika media-media konvensional seperti surat kabar, televisi, atau radio memiliki karakter yang berbeda dengan media digital sebagai media baru, literasi media pada penggunaannya juga akan berbeda dengan media konvensional (Guntarto, 2011).

Gagasan mengenai literasi digital bukanlah merupakan hal baru. Mulanya, istilah yang digunakan adalah literasi komputer. Namun, literasi komputer pada masanya hanya diartikan sebagai sebatas seperangkat kemampuan dasar dalam mengoperasikan komputer, misalnya kemampuan menggunakan *tools* dalam perangkat lunak, atau kemampuan mencari dan memperoleh informasi tertentu dengan komputer (Buckingham, 2015, p. 23).

Buckingham (2015, p. 22) mengaitkan literasi digital dapat dengan pemahaman mengenai media digital itu sendiri. Media digital tidak dapat dipahami secara utuh jika penggunaan media digital dianggap sekadar soal

mesin dan teknik, atau soal menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. Untuk memahaminya, media digital tidak dapat dianggap hanya sebetuk teknologi, tetapi juga sebetuk budaya. Oleh karena itu, dari Buckingham (2007), dapat dipahami bahwa literasi digital adalah seperangkat kemampuan yang mencakup kemampuan mengakses perangkat-perangkat digital serta pemahaman kritis dalam penggunaannya yang dapat dipetakan melalui representasi, bahasa, produksi, dan audiens. Berikut adalah uraian kerangka konseptual yang disusun Buckingham (2015, p. 25-26) untuk membantu memahami literasi digital:

- Representasi

Dalam poin ini ditekankan bahwa media digital bukan sekadar merefleksikan dunia, tapi merepresentasikan dunia. Media digital memberikan interpretasi tertentu serta pilihan realitas tertentu pada khalayaknya yang kemudian memunculkan nilai-nilai atau ideologi tertentu pula. Pengguna media dianggap harus dapat mengevaluasi informasi-informasi yang diperoleh dengan menilai motivasi penyusun informasi, dengan membandingkannya dengan sumber-sumber informasi lain, serta membandingkannya dengan pengalaman pribadi.

- Bahasa

Individu dianggap *media literate* ketika tidak sekadar mampu menggunakan bahasa, tapi juga memahami bagaimana bahasa bekerja, misalnya dalam hal diksi, tata kalimat, dan sebagainya. Tidak hanya harus memahami bahasa sebagai alat komunikasi sehari-hari, tapi

individu juga harus memiliki kemampuan analisis untuk menggambarkan fungsi bahasa.

- **Produksi**

Selain poin representasi dan bahasa, terdapat pula poin produksi dalam kerangka konseptual ini. Dalam poin ini dipaparkan bahwa literasi juga melibatkan pemahaman mengenai siapa berkomunikasi dengan siapa, dan mengapa komunikasi tersebut terjadi. Generasi masa kini harus menyadari produksi di balik pesan-pesan yang beredar di media, terutama pesan-pesan bersifat komersial agar tidak mudah dipengaruhi. Lebih luas dari itu, tiap individu pengguna media digital juga harus menyadari produksi di balik informasi-informasi nonkomersial dari kelompok-kelompok tertentu yang dewasa ini seringkali menggunakan media digital dengan maksud persuasi atau mempengaruhi khayalak.

- **Audiens**

Masih sejalan dengan poin produksi, poin ini menekankan kesadaran pengguna media digital sebagai audiens atau khalayak. Individu pengguna media digital harus memahami bagaimana media menjadikan audiensnya sebagai target dan bagaimana audiens dari beragam kelompok meresponnya. Hal penting lainnya, pengguna media digital juga harus menyadari bagaimana mendapat akses ke situs tertentu, bagaimana pengguna diposisikan di dalamnya, dan bagaimana informasi dari tiap pengguna 'dikumpulkan' di dalam jaringan internet.

Ketika literasi media paparan Silverblatt, dkk. (2014, p. 4-6) dan Baran (2014, p. 21-23) mencakup pemahaman tentang konten dan medianya, serta komunikasi yang terjadi di dalam media maupun antara media dengan khalayak, konsep literasi digital ini mencakup juga kemampuan penggunaan perangkat digital, hingga komunikasi yang terjadi antarkhalayak pengguna media digital. Konsep literasi digital dari Buckingham (2015) ini kemudian digunakan sebagai dasar teori pembuatan alat ukur untuk mengukur literasi media digital pada penelitian ini.

2.2.2. *Digital Natives* dan *Immigrants*

Autry dan Berge (2011, p. 460-461) membagi *digital natives* dan *immigrants* berdasarkan generasi. Generasi Y (lahir antara tahun 1982 hingga 1995) dan seterusnya masuk ke dalam kategori *digital natives*, sedangkan pre-generasi Y masuk dalam kategori *digital immigrants*.

Seperti halnya bahasa, Generasi Y dianggap sebagai '*native speakers*' dari bahasa-bahasa teknologi digital seperti komputer, internet, dan sebagainya. Mereka adalah generasi pertama yang tumbuh bersama teknologi digital. Sejak lahir, orang-orang yang termasuk generasi Y hidup dikelilingi teknologi seperti komputer, *digital music player*, telepon genggam, dan berbagai perangkat lain di era digital (Prensky, 2001, p. 1).

Dari sisi pendidikan, pre-generasi Y masih berada di lingkungan pendidikan dengan kelas konvensional yang mengandalkan pengajar dan materi-materi pelajaran dalam bentuk cetak. Pengajar dan salinan cetak tersebut merupakan sumber informasi utama mereka untuk belajar (Autry &

Berge, 2011, p. 462). Ketika pre-generasi Y belajar dengan strategi belajar yang linear, generasi Y dan seterusnya belajar dengan interaktif dan independen. Mereka tidak lagi hanya menerima pelajaran dari pengajar secara linear, tapi lebih cocok dengan diskusi, berargumen, bertukar informasi dan sudut pandang. Mereka tidak lagi bergantung pada sumber informasi salinan cetak, tapi dapat dengan mudah mencari informasi di internet yang tak kenal ruang dan waktu.

Menurut Autry dan Berge (2011, p. 463), *digital immigrants* cenderung mengembangkan pemikiran dengan kecepatan yang lebih rendah untuk menerima informasi pembelajaran. Generasi yang tidak tumbuh bersama teknologi ini memroses informasi secara linear, bertahap dalam proses. Kebalikannya, *digital natives* dapat menerima informasi dengan cepat bahkan sambil melakukan sejumlah hal sekaligus (*multi-tasking*).

Dalam paparan tersebut juga dinyatakan bahwa jika *digital natives* tidak secara terus-menerus dirangsang pemikirannya, mereka seringkali menjadi bosan dan sulit berkonsentrasi dibandingkan jika mereka terus-menerus menerima informasi dari berbagai sumber sekaligus.

Konsep *digital natives* dan *digital immigrants* digunakan untuk memaparkan sejumlah karakteristik dan pemahaman mendasar atas pengelompokan generasi yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini akan membandingkan literasi media digital serta tingkat pengetahuan mengenai hoaks pada *digital natives* dan *digital immigrants*.

2.2.3. Perkembangan Masa Dewasa

a. Dewasa Dini (18-40 tahun)

Sejumlah ilmuwan menyatakan bahwa individu pada rentang usia dewasa dini berpindah pada pemikiran yang lebih matang, atau disebut juga *postformal thought* (Sinnott dalam Santrock, 2013, p. 439), yaitu:

- Reflektif, relativistik, kontekstual. Individu dewasa dini mulai memikirkan solusi yang tepat serta alternatif solusi yang terbaik bagi setiap masalah.
- *Provisional*. Individu dewasa dini kebanyakan menjadi skeptis akan kebenaran dan sulit menerima suatu jawaban sebagai jawaban final. Mereka cenderung akan terus mencari kebenaran sebagai suatu proses yang terus berjalan.
- Realistis. Individu dewasa dini memahami bahwa berpikir tidak bisa selalu abstrak. Dalam berbagai hal, berpikir harus realistis dan pragmatis.
- Individu dewasa dini lebih menyadari daripada remaja bahwa pemikiran mereka seringkali dipengaruhi emosi (Labouvie-Vief dalam Santrock, 2013, p. 439). Bagaimanapun, seringkali emosi negatif menghasilkan pikiran yang terdistorsi dalam fase perkembangan ini.

Kelompok dewasa dini inilah yang akan dijadikan sampel *digital natives* untuk penelitian ini (24-36 tahun). Dewasa dini

ditetapkan menjadi sampel penelitian karena generasi Y dan sebagian dari generasi setelahnya (kelahiran 1982-1994) masuk dalam kelompok usia ini pada waktu penelitian dilakukan.

b. Dewasa Madya (40-60 tahun)

Kecepatan dalam memproses informasi menurun pada rentang usia dewasa madya ini. Ingatan verbal cenderung meningkat, namun ingatan menurun pada usia ini, terutama pada dewasa madya akhir. Kecenderungan penurunan ingatan akan lebih besar jika individu tidak menggunakan strategi yang efektif dalam melatih ingatannya.

Kelompok dewasa madya, tepatnya individu-individu kelahiran 1958-1973 (usia 45-60 tahun) inilah yang akan dijadikan sampel *digital immigrants* untuk penelitian ini. Dewasa madya ditetapkan menjadi sampel penelitian karena pre-generasi Y tersebut masuk dalam kelompok usia ini pada waktu penelitian dilakukan.

c. Dewasa Lanjut (60 tahun ke atas)

Dalam rentang usia dewasa lanjut ini ada dua hal terkait kemampuan kognitif yang perlu diperhatikan, yaitu *cognitive mechanics* dan *cognitive pragmatics*. Baltes dalam Santrock (2013, p. 566) menjelaskan adanya aspek yang menunjukkan penurunan performa dan ada pula yang performanya tetap sama atau bahkan meningkat seiring bertambahnya usia. *Cognitive mechanics* mencakup kecepatan, ketepatan, sensor, motorik, perhatian, penglihatan. Hal-hal dalam *cognitive mechanics* ini dipengaruhi oleh faktor biologis,

hereditas, dan kesehatan, sehingga pada umumnya performanya menurun seiring bertambahnya usia. Sedangkan yang termasuk *cognitive pragmatics* adalah kemampuan membaca, menulis, pemahaman bahasa, keterampilan profesional, dan keterampilan-keterampilan lain yang dikuasai semasa hidup. *Cognitive pragmatics* sangat dipengaruhi oleh faktor budaya, jadi peningkatan performa di usia tua masih dimungkinkan sekalipun ada penurunan pada *cognitive mechanics*.

Kelompok usia yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelompok usia dewasa dini dan dewasa madya. Kelompok usia dewasa lanjut tidak dijadikan bagian dari penelitian karena sesuai dengan penjelasan sebelumnya, biarpun *cognitive pragmatics* pada kelompok usia ini masih memungkinkan, tetap terdapat penurunan dalam *cognitive mechanics* yang berhubungan dengan keprimaan individu dalam menggunakan media digital.

2.2.4. Tingkat Pengetahuan Mengenai Hoaks

Menurut hasil survei Mastel (2017), sebagian besar masyarakat yang menjadi responden memahami hoaks sebagai berita bohong yang disengaja. Sisanya, ada yang memahami hoaks sebagai berita yang menghasut, berita yang tidak akurat, berita ramalan/fiksi ilmiah, berita yang menyudutkan pemerintah, hingga berita yang tidak disukai.

Hoaks dalam Cambridge Dictionary diartikan sebagai rencana untuk menipu seseorang. Cambridge Dictionary memberi gambaran hoaks dengan

contoh memberi tahu keberadaan bom pada polisi ketika sebenarnya bom tersebut tidak ada.

Sunudyantoro, dkk. (2017, p. 33) dalam majalah Tempo merangkum karakteristik hoaks, yakni berita bohong atau palsu, peristiwa dilebih-lebihkan atau dihilangkan bagian tertentu, tulisan atau teks tidak sesuai dengan gambar, judul tidak sesuai dengan isi berita, peristiwa lama yang dimuat kembali untuk mendukung isu yang sedang ramai hingga seolah-olah menjadi peristiwa saat ini, isu yang sedang ramai diberitakan dengan foto peristiwa lain untuk menarik perhatian.

Sedangkan menurut Harley (2008, p. 7), hoaks merupakan informasi memiliki keterkaitan erat dengan pesan-pesan yang bersifat seperti pesan berantai. Namun demikian, Harley juga menyatakan bahwa tidak semua hoaks bersifat seperti surat berantai, dan tidak semua yang sifatnya seperti surat berantai adalah hoaks. Harley memaparkan bahwa kemuculan hoaks bermula dari berbagai kemungkinan. Ada yang bermula dari motif mencari keuntungan dengan memanfaatkan orang-orang yang terperdaya hoaks, dan ada yang merasa dirinya berguna bagi orang lain jika dapat membagikan informasi atau berita yang sebenarnya tidak terjamin kebenarannya. Selain penyebaran hoaks yang disengaja, ada pula hoaks yang tersebar murni karena kesalahpahaman terkait suatu informasi dan menjadi semakin jauh dengan kebenarannya seiring dengan peredaran informasi tersebut di internet.

Harley (2008, p. 10) mengelompokkan pesan yang beredar di internet menjadi empat kategori: informasi yang sepenuhnya dibuat-buat,

informasi yang tidak sepenuhnya dibuat-buat dan masih mengandung unsur fakta (disebut juga semi-hoaks), informasi yang faktual, dan informasi yang belum dapat dipastikan kebenarannya. Untuk mengidentifikasi hoaks, Harley (2008, p. 8-9) menyebutkan sejumlah aturan praktis yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi hoaks, yakni:

- Hoaks dapat berbentuk atau berbunyi seperti surat berantai dengan kalimat seperti “sebarlah informasi ini pada orang-orang di sekitarmu atau sesuatu yang tidak menyenangkan akan menimpamu...”, dan sebagainya.
- Hoaks umumnya tidak bertanggal sama sekali atau tidak memiliki tanggal yang jelas yang dapat diverifikasi, sekalipun adanya tanggal jelas juga tidak menjamin informasi terkait bukan hoaks.
- Jika informasi dalam bentuk peringatan, umumnya hoaks tidak mencantumkan batasan waktu peringatan tersebut, sekalipun adanya tanggal jelas juga tidak menjamin informasi terkait bukan hoaks.
- Umumnya hoaks tidak mencantumkan sumber jelas yang dapat diidentifikasi, atau mencantumkan sumber yang tidak benar-benar terkait dengan informasi yang disebarkan, atau membubuhkan kalimat seperti “saya mendapat informasi dari.....(sumber terpercaya)”.

Keempat poin yang menurut Harley (2008, p. 8-9) dapat digunakan untuk mengidentifikasi hoaks di atas dijadikan dasar dalam pembuatan alat ukur penelitian ini. Aturan-aturan praktis dari Harley (2008) tersebut

digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan mengenai hoaks pada *digital natives* dan *digital immigrants* di Kota Bandung.

2.3. Hipotesis Penelitian

a. H₁: Literasi media digital pada *digital natives* di Kota Bandung memiliki pengaruh terhadap tingkat pengetahuannya mengenai hoaks.

H₀₋₁: Literasi media digital pada *digital natives* di Kota Bandung tidak berpengaruh terhadap tingkat pengetahuannya mengenai hoaks.

b. H₂: Literasi media digital pada *digital immigrants* di Kota Bandung memiliki pengaruh terhadap tingkat pengetahuannya mengenai hoaks.

H₀₋₂: Literasi media digital pada *digital immigrants* di Kota Bandung tidak berpengaruh terhadap tingkat pengetahuannya mengenai hoaks.

c. H₃: Terdapat perbedaan literasi media digital antara *digital natives* dan *digital immigrants* di Kota Bandung.

H₀₋₃: Tidak terdapat perbedaan literasi media digital antara *digital natives* dan *digital immigrants* di Kota Bandung.

d. H₄: Terdapat perbedaan tingkat pengetahuan mengenai hoaks antara *digital natives* dan *digital immigrants* di Kota Bandung.

H₀₋₄: Tidak terdapat perbedaan tingkat pengetahuan mengenai hoaks antara *digital natives* dan *digital immigrants* di Kota Bandung.

2.4. Alur Penelitian

Teknologi digital memudahkan berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya dalam perolehan informasi dan berkomunikasi. Teknologi digital memberikan pengaruh positif, tapi sekaligus memunculkan dampak negatif. Pengaruh positif teknologi tampak dari beragam kemudahan dalam memperoleh informasi dan sarana belajar melalui media berbasis internet. Sedangkan dampak negatif yang dimunculkan pun cukup banyak, salah satunya yang nampak di keseharian khalayak kini adalah maraknya peredaran hoaks di media digital.

Maraknya peredaran hoaks tersebut dapat dikaitkan dengan tingkat pengetahuan khalayak media mengenai hoaks itu sendiri. Tingkat pengetahuan mengenai hoaks dapat diukur melalui aturan praktis untuk mengidentifikasi hoaks (Harley, 2008, p. 8-9) dengan subvariabel pengetahuan tentang ciri/karakteristik hoaks dengan indikator: bentuk informasinya seringkali berbunyi seperti surat berantai, serta informasi yang tidak bertanggal sama sekali atau tidak memiliki tanggal yang jelas; serta subvariabel pengetahuan tentang bagaimana memperlakukan hoaks dengan indikator: informasi yang seringkali berbentuk peringatan tanpa mencantumkan batas waktu peringatan, dan informasi yang umumnya tidak mencantumkan sumber jelas atau sumber informasi berasal dari pihak yang tidak berhubungan dengan informasi yang disebar.

Pengetahuan khalayak mengenai hoaks dapat dikaitkan dengan faktor dari dalam diri yang menggejala di masyarakat, salah satunya adalah

literasi media digital. Literasi digital dapat digambarkan melalui kerangka konseptual rumusan Buckingham (2015, p. 25-26) yang terdiri dari representasi media, kemampuan berbahasa, produksi media, serta audiens.

Selain gejala literasi media yang dikaitkan dengan pengetahuan mengenai hoaks, terdapat pula gejala-gejala yang menunjukkan adanya perbedaan karakter subjek dalam era informasi berbasis internet. Perbedaan karakter subjek dalam kajian permasalahan ini digambarkan melalui perbedaan generasi subjek pengguna media digital, yakni *digital natives* dan *digital immigrants*. *Digital natives* mencakup generasi Y (lahir tahun 1982-1995) dan seterusnya yang lahir, tumbuh, dan berkembang bersama teknologi digital. Sedangkan generasi *digital immigrants* mencakup pre-generasi Y yang baru mengenal teknologi digital di tengah masa tumbuh kembangnya. Kedua generasi menunjukkan perbedaan dalam hal kemampuan berpikir, emosi, dan sosial dalam mengolah kejadian-kejadian yang ada di lingkungannya (Autry & Berge, 2011 dan Prensky, 2001). Dengan demikian, kedua generasi akan mengolah informasi yang diterima dengan berbeda, sesuai dengan kecenderungan cara pikir pada kedua generasi. Dalam penelitian ini, perbedaan tersebut akan ditelaah melalui dimensi-dimensi dalam variabel literasi digital, yakni representasi, bahasa, produksi dan audiens pada masing-masing generasi.

Jika dikaji dari perbedaan kedua generasi dalam literasi digital, kemungkinan tingkat pengetahuan mengenai hoaks di media digital pada *digital natives* dan *digital immigrants* juga akan berbeda. Kemungkinan

tersebut didasari uraian Prensky (2001) yang menjelaskan bahwa *digital immigrants* terbiasa dengan pembelajaran searah dari pengajar dan dari cetakan salin, sedangkan *digital natives* lebih terbiasa pembelajaran dua arah. *Digital natives* mampu menguasai keterampilan-keterampilan bermedia digital melalui tumbuh kembangnya di dunia digital, dan *digital immigrants* umumnya asing dengan keterampilan bermedia digital, dan menganggap keterampilan tersebut bukanlah sesuatu yang perlu diutamakan.

Interaktivitas yang ada pada media masa kini membiasakan generasi *digital natives* lebih mengeksplorasi lingkungan, bertanya, dan berdialog secara aktif tentang kebenaran dari informasi yang muncul, sejalan dengan teori perkembangan usia dewasa dini yang menyatakan bahwa individu dewasa dini cenderung skeptis dan terus-menerus mencari kebenaran sebagai suatu proses (Santrock, 2013). Sedangkan generasi *digital immigrants* akan cenderung memaknai informasi yang diperoleh sebagai kebenaran, seperti pengalaman belajar linear yang didapatkan dalam sistem pendidikan konvensional seperti yang dipaparkan Autry dan Berge (2011, p. 462). Pengalaman fokus pada informasi dan mengolah dalam suatu proses yang bertahap membuat mereka peka pada suatu informasi yang dianggap penting, bahaya, atau informasi yang bermanfaat sehingga diteruskan ke khalayak yang lebih luas untuk diketahui dan diwaspadai.

Bagan 2.1.
Kerangka Berpikir

