

SOSIALISASI LITERASI DIGITAL BAGI ORANG MUDA GEREJA EFATA TANAH PUTIH KECAMATAN KUPANG TIMUR KABUPATEN KUPANG

Yoseph Andreas Gual

Progam Studi Ilmu Komunikasi , Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik , Universitas Katolik Widya Mandira
e-mail: yosephandreasgual@gmail.com

Abstrak

Saat ini, media digital berbasis internet telah menerobos wilayah privat individu dan keluarga bukan dengan paksaan melainkan atas seizin penggunanya. Kehadiran media digital membawa kemaslahatan sekaligus kemudharatan bagi penggunanya tergantung bagaimana cara mereka memanfaatkan media interaktif ini. Karena itu, kemunculan media digital telah mengubah berbagai macam tatanan kehidupan pribadi dan bersama yang sebelumnya telah mapan. Pemanfaatan media digital belum tentu seirama dengan pengetahuan pengguna akan empat pilar utama media ini yakni keterampilan digital, budaya digital, etika digital dan keamanan digital. Pemberitaan media mainstrem dan lalu lintas informasi di media sosial merekam berbagai kejahatan penyalahgunaan media digital. Situasi ini juga terjadi pada orang muda Gereja Efata Tanah Putih Kecamatan Kupang Timur Kabupaten Kupang. Orang muda dalam komunitas gereja ini telah memanfaatkan media digital namun mereka belum sepenuhnya mengetahui dan memahami empat pilar digital di atas. Oleh karena itu, sosialisasi media digital menjadi sangat urgen bagi kelompok ini sehingga mereka tidak tersesat dan keliru memanfaatkan media digital.

Kata Kunci: Literasi Digital, Internet, Orang Muda.

Abstract

Currently, internet-based digital media has penetrated the private sphere of individuals and families not by force but with the permission of its users. The presence of digital media brings both benefits and harm to its users depending on how they use this interactive media. Thus, the emergence of digital media has changed many of the previously established structures of personal and social life. The use of digital media is not necessarily in tune with the user's knowledge of the four main pillars of this media, namely digital skills, digital culture, digital ethics and digital security. Mainstream media coverage and information traffic on social media record various crimes of digital media abuse. This situation also occurs with young people from the Efata Tanah Putih Church, East Kupang District, Kupang Regency. Young people in this church community have taken advantage of digital media but don't fully know and understand the four digital pillars above. Therefore, socialization use of digital media is very urgent for this group so that they do not get lost and mistakenly use digital media.

Keywords: Digital Literacy, Internet, Young People.

PENDAHULUAN

Orang muda memiliki keingintahuan yang besar akan segala hal disertai hasrat untuk bebas dari semua ikatan dan aturan yang menghalangi mereka. Dua hal ini mendorong orang muda berani mencoba berbagai macam hal baru walaupun mereka minim pengalaman. Akibatnya banyak terobosan yang dihasilkan namun tidak sedikit yang terjebak malah terjerembab pada hal-hal negatif. Hal ini juga terkait dengan komunikasi berbasis internet. Orang muda senang menggunakan internet namun belum sepenuhnya memanfaatkan internet sebagaimana adanya agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

Hasil survey *We Are Social* menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia telah mencapai 77 persen dari penduduk Indonesia atau mencapai 212,9 juta jiwa pada Januari 2023 (Rizaty, 2023). Berdasarkan laporan yang sama, dalam sehari masyarakat Indonesia menghabiskan 7 jam 42 menit untuk berselancar di dunia maya. Sementara survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) berhasil mengidentifikasi pengguna internet di Indonesia tahun 2022 berdasarkan usia terpola menjadi 62,43 persen untuk usia 5-12 tahun, 99,16 persen untuk usia 13-18 tahun, 98,64 persen untuk usia 19-34 tahun, 87,30 persen untuk usia 35-54 tahun dan 51,73 persen untuk usia 55 ke atas (Arif, 2022). Dari data di atas dapat dilihat bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah remaja dan orang muda.

Data lain yang rilis APJII dari penelitian yang sama yakni lima besar konten yang dinikmati oleh masyarakat Indonesia adalah media sosial 89,15 persen, *chatting online* 73,86 persen, *shopping online* 21,26 persen, *game online* 14,23 persen dan konsumsi berita hanya berada urutan lima yakni 11,98 persen (Arif, 2022). Konten pertama hingga keempat merupakan konten yang paling sering dinikmati orang muda. Tiga konten teratas merupakan konten-konten yang tidak terverifikasi kebenarannya sehingga kebenaran fakta-informasi dengan misinformasi, disinformasi dan malinformasi bercampuraduk tanpa teridentifikasi secara jelas. Bila diperhatikan, dua konten pertama sebenarnya memberikan kemudahan bagi siapapun untuk menciptakan kontennya tanpa perlu melakukan verifikasi kebenaran. Hal ini menyebabkan terjadinya penyebaran dan penerimaan informasi *hoax* yang massif oleh semua pihak terutama kaum muda yang mudah meniru dan belum sepenuhnya mandiri secara moral dan etika. Melalui konten-konten ini, penyebaran *hoax* terjadi mulai dari pengemasan pesan, produksi pesan hingga distribusi pesannya (Wedhaswary, 2022).

Pada tataran ini dapat dikatakan bahwa komunikasi berbasis internet seperti pedang bermata dua, membawa dampak positif dan negatif. Jika dimanfaatkan secara tepat sesuai peruntukannya akan membawa kemaslahatan bagi diri sendiri dan orang lain. Sebaliknya jika digunakan untuk tujuan yang salah akan berdampak mudarat bagi pribadi dan pihak lain.

Terkait kemaslahatan dan kemudharatan penggunaan internet, terdapat empat pilar pemanfaatan internet yang jika tidak dikelola secara baik akan berdampak buruk baik bagi personal maupun masyarakat yakni terkait keterampilan digital, budaya digital, etika digital dan keamanan digital (Kominfo, 2021). Karena kemampuan internet membawa pengguna ke ruang-ruang maya yang belum ada presedennya maka banyak orang yang kelabakan atau lebih tepatnya asal pakai tanpa mengetahui apakah ruang yang dimasuki itu layak baginya atau tidak. Selain itu, akibat keleluasaan internet menyediakan sarana bagi seseorang untuk berkomunikasi dengan siapa saja tanpa harus disertai identitas (Anonimitas) mengakibatkan banyak orang mempergunakan kesempatan ini untuk menyebar fitnah/berita bohong dalam ruang publik maya yang pada akhirnya mengancam keamanan orang lain.

Entitas utama komunikasi manusia meskipun menggunakan media pembantu tetaplah manusia. Oleh karena itu, seperti komunikasi tatap muka, komunikasi berbasis internet pun membutuhkan keterampilan, etiket, budaya dan keamanan tertentu bagi mereka yang menggunakannya. Jika tidak mengetahui keempat hal tersebut, pelaku komunikasi akan gagap atau malah melakukan kesalahan fatal, misalnya menyebarkan berita bohong, mengancam orang atau meneror, mencuri dan kejahatan lainnya menggunakan internet. Konsekuensi logis dari ketidaktahuan ini mengakibatkan seseorang dapat diperhadapkan dengan perbuatan melawan hukum yang tertuang dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Gereja Efata berada di desa Tanah Putih di mana letaknya di jalur utama lintas pulau Timor yang berjarak 23 kilometer dari pusat ibu kota Provinsi Nusa Tenggara Timur (Gual, 2023). Sembilan puluh delapan persen penduduk desa Tanah Putih beragama Protestan dan beribadah di Gereja Efata. Dengan demikian membuat orang muda Gereja Efata Tanah Putih mudah bersentuhan dengan kemajuan karena transportasi darat telah lancar dan signal telepon maupun internet sangat memadai. Sementara remaja dan kaum muda di Gereja Efata ini pada umumnya sudah mengenyam pendidikan yang baik setingkat SMA hingga perguruan tinggi. Hal ini mendorong orang muda gereja ini mudah bersentuhan dengan dunia luar terutama melalui media elektronik dan media baru. Namun seringkali, orang mudanya sangat mudah mempercayai informasi-informasi yang berselewerangan di media sosial. Sebagian besar masyarakat desa ini mempercayai apa yang diterima dan dilihat di media sosial sebagai kebenaran tanpa melakukan *cross check*. Pemahaman seperti ini membuat mereka mudah sekali termakan informasi *hoax* dan meneruskan berbagai informasi tersebut kepada sesamanya tanpa terlebih dahulu melakukan pengecekan kebenarannya.

Situasi seperti ini perlu dicegah agar tidak meluas. Diperlukan gerakan bersama untuk memberi wawasan kepada masyarakat terutama orang muda Gereja Efata Tanah Putih agar memahami dan dengan bijaksana memanfaatkan media digital. Gerakan tersebut merupakan langkah bersama semua pihak yang dikenal dengan istilah literasi media/digital.

James Potter dalam bukunya, *Media Literacy*, mengatakan literasi media adalah seperangkat perspektif yang digunakan secara aktif saat mengakses media untuk menginterpretasikan pesan yang menerpa pengguna media (Potter, 2001). Selain itu, literasi media dan informasi adalah seperangkat keterampilan yang memungkinkan orang untuk mengakses media, menganalisis konten media, membuat pesan yang baru, merefleksikan konten media yang ada, dan mengambil tindakan dengan media (Karg, 2017). Pada internet dikenal dengan istilah literasi digital sehingga literasi digital

merupakan suatu upaya mengembangkan kemampuan seseorang untuk memiliki kecakapan mendapatkan, memahami dan menggunakan informasi yang berasal dari berbagai sumber dalam bentuk digital (Naufal, 2021). Dengan kata lain, literasi digital merupakan usaha yang dibutuhkan seseorang pada masa kini yang serba canggih untuk memfilter informasi secara akurat (Kurniasih, 2021).

Sistem media, masyarakat dan individu merupakan entitas yang kompleks dan multidimensional. Karena itu, ketika seseorang terpapar media perlu menghindari penilaian dan pengambilan putusan yang cepat dan sederhana. Salah satu tujuan literasi media adalah mencipta akses yang lebih besar ke media dan meningkatkan partisipasi pada media. Hal ini dapat menimbulkan visi baru akan akses media, kontrol dan mengembangkan masyarakat di mana individu dihargai sebagai warga negara dan perlu diperlakukan sebagai subyek. Berkat teknologi media baru, seseorang saat ini bisa menganalisis dan membuat teks dan pesan dalam berbagai macam bentuk di internet. Tapi keterampilan yang dibutuhkan untuk membuat dan menganalisis media harus dipelajari, dilatih dan terus diperbarui. Ini berarti, literasi media merupakan pembelajaran sepanjang hayat.

Kebanyakan konseptualisasi literasi media sekarang melibatkan jenis literasi kritis yang didasarkan pada refleksi, analisis dan evaluasi, tidak hanya konten dan elemen struktur teks media tetapi juga elemen sosial, ekonomi, politik, dan konteks historis di mana pesan dibuat, disebarluaskan, dan digunakan oleh khalayak (Kamerer, 2013). Alasan utama untuk mempromosikan literasi media semacam ini seperti terungkap dalam Piagam Eropa untuk Melek Media yakni (a) Menggunakan teknologi media secara efektif untuk mengakses, menyimpan, mengambil, dan berbagi konten untuk memenuhi kebutuhan/kepentingan individu dan masyarakat; (b) Mendapatkan akses ke, dan membuat pilihan berdasarkan informasi tentang berbagai macam bentuk dan konten media dari sumber budaya dan kelembagaan yang berbeda; (c) Memahami bagaimana dan mengapa konten media diproduksi; (d) Menganalisis secara kritis teknik, bahasa dan konvensi yang digunakan oleh media dan pesan yang mereka sampaikan; (e) Menggunakan media secara kreatif untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan ide, informasi dan pendapat; (f) Mengidentifikasi dan menghindari konten dan layanan media yang mungkin tidak diminta, menyinggung atau berbahaya; (g) Memanfaatkan media secara efektif dalam menjalankan hak demokrasi dan tanggung jawab sipil mereka (McGonagle, 2011).

Sementara Baran menganjurkan jika ingin melek media maka seperangkat keterampilan spesifik ini perlu kuasai, yakni (a) Kemampuan dan kemauan melakukan suatu usaha untuk memahami isi media, memberikan perhatian dan menyaring berbagai gangguan; (b) Pemahaman dan penghargaan pada kekuatan pesan-pesan media; (c) Kemampuan untuk membedakan reaksi emosional dan rasional ketika merespon isi media; (d) Pengembangan ekspektasi yang lebih tinggi terhadap isi media; (e) Pengetahuan terhadap kesepakatan akan aliran (*genre*) dan kemampuan untuk mengenali dan menggabungkan berbagai *genre*; (f) Kemampuan untuk berpikir kritis tentang isi media, tidak peduli seberapa kredibel sumbernya; (g) Pengetahuan tentang bahasa yang dipakai di berbagai media dan kemampuan untuk memahami pengaruhnya, bagaimanapun kompleksnya bahasa tersebut (Baran, 2008).

Dalam konteks literasi media kritis di era digital yang berbasis Big Data ini, D'Ignazio dan Bhargav berpendapat bahwa ada masalah pemberdayaan dengan empat karakteristik utama yakni (a) Kurangnya transparansi: di mana data tentang interaksi orang dengan dunia umumnya dikumpulkan hanya dengan persetujuan token, jika ada, dari pengguna. Ini menyangkal kesadaran subjek bahwa tindakan mereka direkam waktu terjadinya tindakan. (b) Pengumpulan ekstraktif: di mana data dikumpulkan oleh pihak ketiga dan tidak dimaksudkan untuk observasi atau konsumsi oleh orang-orang yang dikumpulkan dari (atau sekitar). Hal ini menafikan lembaga subjek dalam mekanisme pendataan dan inter-peluang aksi dengan kolektor. (c) Kompleksitas teknologi: di mana data dianalisis dengan berbagai tingkat lanjut teknik algoritmik, dan didiskusikan dengan jargon yang sangat teknis. Ini menyangkal subjek pemahaman tentang bagaimana hasil apa pun dicapai, dan bagaimana mereka bisa dikritik. (d) Pengendalian dampak: di mana data digunakan oleh kolektor untuk membuat keputusan memiliki konsekuensi untuk subjek. Ini menyangkal partisipasi subjek dalam keputusan yang mempengaruhi mereka (Jandrić, 2019).

Steve Wheeler berpendapat dalam literasi digital saat ini, terdapat sembilan komponen penting yang perlu diperhatikan yakni jejaring sosial (*social networking*), transliterasi (*transliteracy*), menjaga privasi (*maintaining privacy*), mengelola identifikasi (*managing identify*), membuat konten (*creating content*), mengatur dan berbagi konten (*organising and sharing content*), menggunakan

kembali/mengubah tujuan konten (*reusing/repurposing content*), memfilter dan memilih konten (*filtering and selecting content*), serta penyiaran mandiri (*selfbroadcasting*) (Kurniasih, 2021).

Dengan pemahaman digital semacam ini, seseorang dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memahami bagaimana pesan media membentuk budaya masyarakat. Selain itu, orang yang terliterasi dapat mengidentifikasi strategi pemasaran yang ditargetkan, mengenali keinginan pembuat konten, mengenali dan mengidentifikasi teknik persuasi yang digunakan avokasi untuk perubahan pada sistem media, mengenali bias, putaran, kesalahan informasi, dan kebohongan dalam media, menemukan bagian-bagian cerita yang tidak diceritakan oleh dan dalam media, mampu mengevaluasi pesan media berdasarkan pengalaman, keterampilan, keyakinan, dan nilai-nilai personal dan masyarakat setempat, serta mampu membuat dan mendistribusikan pesan media kita sendiri, nilai-nilainya, dan pentingnya informasi dan komunikasi (Karg, 2017).

Kesungguhan belajar tentang media diharapkan membawa melek media. Dalam artian munculnya kesadaran kritis, diskusi kritis, pilihan kritis dan aksi sosial terhadap pesan yang diperoleh dari media. Kesadaran kritis memberikan manfaat untuk mendapatkan informasi secara benar dengan membandingkan isu-isu yang berseliwerang secara cerdas. Kesadaran kritis juga berarti sadar akan pengaruh media dalam kehidupan. Kekritisian juga berarti pengguna media tidak menelan semua informasi yang datang dari media sebagai sebuah kebenaran melainkan mendorongnya untuk bisa menginterpretasikan pesan media terutama apa yang ada di balik yang kelihatan. Kekritisian juga berarti paham bahwa pesan media merupakan salah satu sarana mempelajari kebudayaan. Kekritisian pada akhirnya memungkinkan pengguna media mempertimbangkan media mana yang bermanfaat bagi pengembangan diri (PKMBP, 2013). Dengan demikian, harapannya kekritisian memungkinkan pengguna media ‘melawan’ media manakala hak-haknya dilanggar oleh media. Perlawanan pun pada gilirannya mendorong media menyugahi substansi yang sehat lagi bernas.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam dua sesi waktu yang berbeda yakni sesi pengumpulan informasi dan sesi pemaparan materi serta diskusi.

- a. Sesi pengumpulan informasi mengenai penggunaan internet melalui diskusi kelompok dengan peserta.
- b. Pemaparan materi dilakukan secara monolog mengenai internet, dampak dan manfaat internet (Memberikan langkah-langkah pemanfaatan internet secara kritis kepada khalayak sasaran; Memberikan alamat situs yang bermanfaat bagi khalayak sasaran untuk dimanfaatkan bagi kehidupan mereka; Memberikan metode pencaharian informasi menggunakan mesin pencari di internet).
- c. Setelah paparan materi, dilakukan proses umpan balik dengan peserta kegiatan mengenai materi yang diberikan melalui diskusi dan sharing pendapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah orang muda Gereja Efata di desa Tanah Putih Kecamatan Kupang Timur Kabupaten Kupang. Orang muda yang dimaksudkan di sini adalah mereka yang usia sekolah 16 – 24 tahun. Artinya mereka yang sedang duduk di kelas satu SMA hingga yang sedang kuliah. Targetnya demikian, namun tidak menutup kemungkinan mereka yang berusia di atas target usia namun merasa membutuhkan manfaat dari kegiatan ini.

Orang muda dipilih karena kelompok sasaran ini cenderung lebih terbuka terhadap nilai-nilai baru yang ada di sekitar mereka. Mereka juga memiliki semangat belajar untuk mencoba hal-hal baru yang belum tentu dimiliki oleh orang yang lebih tua dan lebih mapan. Dan yang lebih penting adalah orang muda Gereja Efata Tanah Putih sudah berinteraksi langsung dengan internet menggunakan *handphone android* namun belum sepenuhnya mengetahui seluk beluk manfaat dan dampak dari apa yang sedang mereka gunakan.

A. Temuan: Penggunaan Internet Orang Muda Desa Tanah Putih

Secara garis besar, hampir seluruh keluarga di yang menjadi jemaat Gereja Efata Tanah Putih sudah memiliki televisi. Dengan demikian mereka sudah bersentuhan dengan televisi dan berbagai informasi yang disajikan oleh media televisi. Di sisi lain, telepon genggam juga bukan barang baru dan mewah bagi para orang pemuda Gereja Efata Tanah Putih. Dari pengakuan peserta kegiatan, sebagian besar orang muda di gereja ini memiliki telepon genggam jenis android.



Gambar 1. Diskusi Kelompok dengan Orang Muda tentang Pemanfaatan Internet

Berdasarkan pengakuan peserta kegiatan, waktu bermedia mereka lebih banyak dihabiskan dengan berselancar di dunia maya menggunakan *android* ketimbang dengan menonton televisi. Dalam sehari, rata-rata mereka habiskan lima jam untuk berselancar di ruang maya. Waktu intens mereka dengan telepon genggam terutama saat malam karena tidak ada pekerjaan lain. Mereka gunakan waktu tidur dengan mengoperasikan telepon genggam. Mereka juga mengaku akibat kegiatan ini, waktu istirahat malam terjadi pada pukul 01.00 atau 02.00 pagi. Selain mengoperasikan telepon genggam pada malam hari, orang muda Gereja Efata Tanah Putih juga menggunakan alat komunikasi ini di siang hari pada waktu-waktu senggang atau sedang belajar/bekerja. Hal ini berakibat buruk karena akan mengganggu waktu bangun tidur dan aktivitas lain selama seharian. Rutinitas pekerjaan mereka yang sudah tertata sebelum memiliki *android* berubah. Hal ini senada dengan temuan penelitian lain yang mengemukakan bahwa intensitas penggunaan media yang tinggi bisa menyebabkan terjadinya perubahan jadwal hidup seseorang (Santosa, 2010).

Peserta kegiatan mengaku berupaya mengisi paket pulsa internet agar dapat memanfaatkan kemudahan fasilitas android. Orang muda ini lebih banyak memanfaatkan android untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka melalui media sosial facebook, WA, messenger, instagram, sms, youtube dan game. Mereka juga memanfaatkan fasilitas google untuk mencari hal-hal yang belum mereka ketahui seperti tugas-tugas sekolah/kuliah, masalah pertanian dan berbagai hal lain. Namun uniknya, berdasarkan pengakuan para peserta, setelah mengetahui apa yang mereka cari mereka tidak melanjutkannya dalam bentuk tindakan. Pengetahuan yang mereka dapatkan tidak mereka implementasikan. Salah seorang pemuda, Erwin Olla mengatakan dirinya dan juga teman-teman yang lain sudah puas mengetahui apa yang mereka cari. Pengetahuan tersebut mereka gunakan untuk berdiskusi dengan teman-teman lain atau patner bicaranya. Mereka merasa bangga dengan pengetahuan itu namun enggan untuk menindaklanjuti pengetahuan mereka dalam aksi nyata.

Peserta kegiatan mengaku tidak hanya hal-hal positif yang mereka cari melalui android, hal-hal negatif pun mereka telusuri. Film dan gambar berbau pornografi sering mereka cari. Android memudahkan mereka menjawab rasa ingin tahu tentang seksualitas. Mereka tidak pernah diajari seksualitas di rumah maupun di sekolah. Mereka mengetahuinya dari pembicaraan antarteman sebaya dan melalui internet. Mereka mengaku tidak risih mengonsumsi konten pornografi karena teman dekat mereka pun melakukan hal yang sama.

Peserta kegiatan juga mengaku kurang tertarik membaca berita di media online. Karena itu mereka tidak mencari dan membuka portal-portal berita. Berita-berita yang mereka baca hanya melalui postingan yang teman-teman bagi melalui media sosial. Itupun tidak semua dibaca. Jika benar-benar menyentuh kepentingan dan minat, baru diklik.

Penggunaan media sosial yang biasanya paling sering adalah facebook. Melalui facebook peserta memposting pikiran-pikiran, perasaan-perasaan, situasi yang dihadapi, peristiwa yang terjadi di sekitar mereka baik dalam bentuk narasi maupun dalam bentuk foto atau video. Para peserta mengatakan bahwa mereka tidak memiliki pengetahuan spesifik mengenai batas-batas yang relevan dan etis tentang hal apa yang layak diunggah dan mana yang tidak layak dipublikasikan. Kebanyakan mereka merasa apa yang mereka rasakan atau pikirkan dapat dimuat di akun media sosial mereka. Hal ini

karena tidak ada orang yang melihat dan melarang tindakan tersebut. Pemahaman mereka akan baik buruknya menggunakan media baru termasuk media sosial sebatas insting bahwa media ini dapat dimanfaatkan untuk mempublis semua hal yang ingin mereka bagikan. Mereka juga belum mengetahui secara jelas batas-batas materi yang patut dan tidak patut diunggah untuk umum. Kaidah mereka adalah pikiran dan perasaan mereka sendiri atas materi yang ingin mereka unggah. Kebanyakan peserta tidak mengetahui konsekuensi hukum berkaitan dengan internet.

Para peserta kegiatan juga belum dapat memahami dan membedakan secara jelas antara informasi/berita yang benar dan berita bohong/*hoax* yang menyebar di internet. Kebanyakan mereka berpikir apa yang dimuat di internet adalah benar. Seringkali mereka mudah mempercayai apa yang mereka baca, dengar, lihat dan tonton di layar *android*. Mereka belum tahu cara memverifikasi kebenaran sebuah informasi yang mereka dapatkan di internet.

Demikian hasil temuan realitas bermedia orang muda desa Tanah Putih. Dari hasil temuan ini, materi kegiatan diberikan kepada peserta agar sesuai dengan kebutuhan mereka.

B. Sosialisasi Literasi Internet pada Orang Muda Desa Tanah Putih

Sesi pemaparan dan diskusi pendalaman materi dilakukan selama dua setengah jam. Materi yang dipaparkan kepada peserta pertama-tama mengungkapkan realitas kehidupan media, baik media konvensional (koran, tabloit, radio, televisi) maupun media baru berbasis internet serta konsekuensi atas koneksi manusia dengan berbagai sarana komunikasi terutama yang berbasis internet.

Kemudahan yang disediakan oleh media terutama media baru/internet bukan hanya membawa dampak positif tetapi juga dampak negatif. *Hacker*, *fishing*, penipuan, penculikan, pencurian data pribadi, pembajakan, *spamming*, pornografi, pemborosan, ketergantungan dan kecanduan terhadap internet, propokasi, *bullying*, perjudian, penculikan, fitnah melalui informasi palsu, penyebaran informasi yang berlebihan, penyebaran informasi *hoax*, kekejaman, dan *hatters* adalah contoh-contoh efek negatif penggunaan internet.



Gambar 2. Pelaksanaan Ceramah dan Diskusi

Dengan beragam kemudahan dan varian isi yang disediakan oleh internet mengakibatkan setiap orang dapat menjadi komunikator bagi yang lain. Komunikator tidak dipegang oleh sekelompok orang seperti media konvensional. Semua orang bisa menciptakan dan mengirimkan apa saja, kepada siapa saja, di mana saja dan kapan saja tanpa melalui fase seleksi dan sensor. Realitas media konvensional di mana satu mengirim untuk banyak orang berubah pada media digital di mana banyak pihak dapat mengirim kepada banyak pihak pula. Semua orang adalah komunikator sekaligus komunikan.

Semua orang dapat mengirim apa saja, ke mana saja dan kapan saja mengakibatkan informasi yang berseliwerang di sekitar pengguna bukan seluruhnya informasi yang valid untuk dipercayai. Banjir informasi yang melanda dunia mengakibatkan seseorang tidak sempat menganalisis informasi yang didapatkan. Individu bisa saja menelan mentah-mentah apa yang datang padanya tanpa mericek kebenaran informasi tersebut. Realitas semacam ini mengakibatkan banyak orang berada dalam situasi abu-abu. Bingung dalam menentukan benar dan salahnya informasi. Bingung dalam mempercayai realitas atau realitas semu.

Kondisi semacam ini membutuhkan gerakan bersama dalam mengedukasi masyarakat akan pentingnya memahami pemanfaatan internet secara sehat dan bijaksana. Masyarakat harus diberitahu tentang bagaimana cara mendapatkan informasi yang benar, cara membuat informasi yang benar, cara

menyeleksi informasi yang benar dan cara mendistribusikan informasi yang benar sehingga tidak terjerat masalah hukum karena ketidaktahuan akan berbagai seluk-beluk pemanfaatan internet. Hal-hal inilah yang dimaksudkan dengan literasi media atau melek media atau kecerdasan menggunakan media digital.

Hal terpenting dari literasi digital adalah kemampuan kritis seseorang untuk menyeleksi informasi saat memproduksi, mendistribusi dan mengonsumsi informasi tersebut. Seleksi kritis ini berdasarkan aspek manfaat, urgensi, kebenaran, keadilan, dan sisi kepentingan. Tidak semua informasi penting untuk diri sendiri dan orang lain. Tidak semua informasi benar. Tidak semua informasi memiliki bobot mendidik yang akurat.

Materi literasi ini akhirnya diakhiri dengan memberikan beberapa langkah praktis memilah informasi pada media digital sehingga peserta kegiatan dapat terbantu saat mengonsumsi informasi. Berikut ini beberapa langkah memilah informasi yang diketengahkan kepada para peserta:

1. Cek dan konfirmasi

Informasi yang ditemukan di media digital seharusnya tidak langsung dipercaya terutama bila bukan dari media-media online lembaga penerbitannya belum jelas. Media online yang terpercaya semacam *kompas.com*, *tempo.co*, *detik.com*, *vivanew.com*, *tribun.com* merupakan penyedia informasi yang kredibel sebab telah melewati proses seleksi di meja redaksi. Bila informasi bukan bersumber dari media kredibel perlu melakukan pengecekan bersilang terutama pada media-media terpercaya.

Informasi yang perlu dicek kebenarannya adalah informasi-informasi yang berasal dari blog, vlog, web pribadi, media sosial atau jasa penyedia berita online yang belum dikenal secara umum.

2. Renungkan

Setelah informasi dicek kebenarannya, perlu mempertimbangkan apakah informasi tersebut layak dan patut diteruskan kepada pihak lain atau tidak. Secara sederhana ukuran pertimbangannya adalah aspek kemaslahatan bagi diri sendiri, orang lain dan masyarakat.

3. Sebarkan

Informasi-informasi yang memiliki keakuratan dan kebermanfaatannya bagi diri sendiri, orang lain dan masyarakat dapat diteruskan kepada pihak lain. Informasi-informasi semacam ini terkait dengan banyak bidang kehidupan, mulai dari agama, budaya, politik, ekonomi, sosial, keluarga, kesehatan, makanan-minuman, ternak, olahraga, hobi, transportasi, gizi dan lain sebagainya.

4. Abaikan

Bila informasi yang ditemukan tidak memiliki sumber jelas, teridentifikasi bohong, tidak ada pembandingan, berbau pornografi, kekerasan, judi, hasutan untuk melakukan tindakan kekerasan dan tindakan lain yang berpotensi melanggar hukum maka tidak perlu disebarluaskan.

Setelah pemaparan materi, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi. Penulis dapat menyimpulkan hasil tanya jawab dan diskusi sebagai berikut: (a) Semua peserta memiliki android dan telah berselancar di dunia maya setiap hari; (b) Peserta belum sepenuhnya mengetahui bahwa penggunaan internet perlu disertai pengetahuan akan etika dan tata aturan perundangan agar tidak salah dalam memanfaatkan internet; (c) Peserta belum mengetahui dan memahami istilah literasi atau melek media/digital; (d) Peserta sudah mengetahui bahwa tidak semua isi dalam media digital sepenuhnya benar; (e) Peserta belum sepenuhnya memahami bahwa penggunaan media termasuk media digital harus disertai dengan kemampuan selektif dan daya kritis; (f) Peserta belum mengetahui tentang pelanggaran-pelanggaran yang termuat dalam UU No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang memuat tentang berbagai macam substansi dan sanksi tentang bila salah memanfaatkan media digital. Dengan kata lain, selama ini peserta kegiatan menggunakan *android* hanya untuk memenuhi kebutuhan komunikasi tanpa disertai pengetahuan dasar lainnya sebagai batas etika dan hukum dalam memanfaatkan media digital.

Melalui kegiatan pengabdian ini, peserta baru mengetahui hal-hal tersebut sehingga mereka antusias menerima materi yang diberikan. Sebagian besar peserta menggunakan internet hanya untuk berselancar di media sosial seperti *facebook* dan *whatsapp*. Fenomena ini menunjukkan bahwa tidak semua orang yang memegang dan memiliki *android* atau menggunakan media baru memahami semua fitur dan aplikasi yang disediakan oleh teknologi tersebut. Orang menggunakan media tertentu termasuk internet adakalanya bukan karena kebutuhan melainkan karena trend, ikut arus dan juga keterpaksaan sosial.

SIMPULAN

Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah orang muda Gereja Efata Tanah Putih. Para peserta berselancar di dunia maya terutama pada media sosial. Mereka belum sepenuhnya memahami etika dan konsekuensi hukum penggunaan media digital walaupun mereka mengetahui bahwa tidak semua yang ada di media sosial berisi informasi yang benar. Pemahaman akan literasi media dan pemaksimalan pemanfaatan mesin pencari *google* belum sepenuhnya mereka ketahui. Melalui kegiatan ini, para peserta mendapatkan informasi yang penting sebagai kaidah saat menggunakan media digital.

SARAN

Literasi digital sebagai sebuah gerakan harus dilakukan secara massif oleh semua pihak yang memiliki kapasitas dan kesempatan sehingga potensi besar media digital dapat dimanfaatkan secara positif oleh semua kalangan untuk kemaslahatan pribadi dan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Pimpinan Universitas Katolik Widya Mandira yang telah membiayai kegiatan pengabdian masyarakat ini. Terima kasih pula untuk Pendeta Gereja Efata Tanah Putih yang telah memberi izin penulis melaksanakan kegiatan pengabdian ini di lingkungan Gereja Efata. Penulis juga berterima kasih kepada Ketua Pemuda dan semua orang muda Gereja Efata Tanah Putih yang bersedia dan terlibat dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. (2022). Profil Internet Indonesia 2022 (Issue June).
- Baran, J. S. (2008). Pengantar Komunikasi Massa: Melek Media dan Budaya (5th ed.). Penerbit Erlangga.
- Gual, A. Y. (2023). Identifikasi Awal Pengembangan Desa Wisata Desa Tanah Putih Kecamatan Kupang Timur Kabupaten Kupang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Gadjah Putih*, 2(2), 61–69. <https://doi.org/https://doi.org/10.55542/jppmi.v2i2.601>
- Jandrić, P. (2019). The Postdigital Challenge of Critical Media Literacy. *The International Journal of Critical Media Literacy*, 1(1), 26–37. <https://doi.org/10.1163/25900110-00101002>
- Kamerer, D. (2013). Media Literacy. *ECommons*, 32(1–26), 329–341. <https://doi.org/10.1080/15228959.2018.1519405>
- Karg, T. (2017). Edition DW Akademie | Media and information literacy: A practical guidebook for trainers. In Germany: Deutsche Welle: Vol. Media Deve.
- Kominfo. (2021). Bangun Literasi Digital dengan 4 Pilar, Menkominfo: Realisasikan untuk Indonesia Digital Nation.
- Www.Kominfo.Go.Id. https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/32927/siaran-pers-no-54hmkominfo022021-tentang-bangun-literasi-digital-dengan-5-pilar-menkominfo-realisasikan-untuk-indonesia-digital-nation/0/siaran_pers
- Kurniasih, W. (2021). Pengertian Literasi Digital: Komponen, Manfaat, dan Upaya Peningkatan. *Www.Gramedia.Com*. <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-literasi-digital/>
- McGonagle, T. (2011). Media Literacy: No Longer the Shrinking Violet of European Audiovisual Media Regulation? In *European Audiovisual Observatory* (pp. 1–48).
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- PKMBP, P. K. M. dan B. P. (2013). Model-Model Gerakan Literasi Media dan Pemetaan di Indonesia. Pusat Kajian PKMBP dan Yayasan Tifa. Yogyakarta.
- Potter, J. W. (2001). *Media Literacy* (2nd ed.). Sage Publication.
- Rizaty, M. A. (2023). Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023. *DataIndonesia.Id*. <https://dataindonesia.id/digital/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023>
- Santosa, P. H. (2010). Menelisik Liku-Liku Infotainment di Media Televisi. *Gapai Asa Media Prima*.
- Wedhaswary, D. I. (2022). Modul Literasi Digital untuk Perguruan Tinggi (I. Ningtyas (ed.)). Aliansi Jurnalis Independen.