

PENGUATAN LITERASI MEDIA REMAJA MELALUI SOSIALIASI BUDAYA SENSOR MANDIRI

Nurhasanah Halim¹, Susilawati², Retno Dwigustini³

^{1,2,3}Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: susilawati.sxw@bsi.ac.id

Abstrak

Fakta bahwa anak/remaja sering mengunjungi tayangan dalam video online yang tidak dapat dipastikan isinya sesuai dengan profil pelajar Pancasila telah mendorong peneliti untuk menguatkan literasi media remaja. Sebagai penetrasi pengguna internet tertinggi di Indonesia, kelompok usia 13-18 tahun anak/ remaja menyaksikan tayangan berupa video online (55.06%), musik online (48.29%) dan game online (23.02) dalam 1-5 jam setiap harinya. Meninjau fakta tersebut maka diperlukan penguatan literasi media pada remaja melalui Budaya Sensor Mandiri. Disain yang digunakan dalam kegiatan ini diadaptasi dari *Community-Based Participatory Research*. Disain ini terdiri dari lima langkah Formulasi Masalah Penelitian, Pengumpulan Data melalui Wawancara, Menyusun Hasil Wawancara, Berkumpul Kembali, Diskusi Terpumpun, Modifikasi Masalah Penelitian. Peserta sasaran adalah 20 orang remaja yang tergabung dalam DKM Masjid Jami Al Muttaqin. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta secara dominan menunjukkan penerimaan yang positif terhadap kegiatan pengabdian yang dilaksanakan. Kegiatan sejenis sebaiknya dilakukan secara berkesinambungan dan dalam kurun waktu yang teratur, serta penambahan materi literasi lainnya, untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan para peserta untuk berperilaku secara berterima terhadap perkembangan budaya film secara khusus dan penggunaan media digital secara umum.

Kata Kunci: Literasi Media Remaja, Budaya Sensor Mandiri, Pengabdian Masyarakat

Abstract

The fact that children and teens often visit online video shows which cannot be ensured that the content is in relevance students with the profile of Pancasila has encouraged researchers to strengthen their media literacy through the Movement of Self-Censorship. As the highest penetration of internet users in Indonesia, the age group of 13-18 years old children and teens watch online video (55.06%), online music (48.29%) and online games (23.02) for 1-5 hours every day. Reviewing these facts, it is necessary to strengthen their media literacy in adolescents through Self-Censorship Culture. The design used in this activity was adapted from *Community-Based Participatory Research*. This design consists of five steps of Research Problem Formulation, Data Collection through Interviews, Compilation of Interview Results, Regrouping, Clustered Discussion, Modification of Research Problem. The target participants were 20 teenagers who are members of the DKM Masjid Jami Al Muttaqin. The findings revealed that participants indicates positive acceptance of the community service activities performed. Similar activities should be conducted on a regular basis and measurable periods, as well as other additional digital literacy materials, to increase participants' awareness and insight into acceptable behavior in the film culture development particularly, and broadly, in digital media use.

Keywords: Media Literacy for Teens, Self-Censorship Culture, Community Service.

PENDAHULUAN

Budaya Sensor Mandiri (BSM) merupakan gerakan penyensoran yang diinisiasi oleh Lembaga Sensor Film untuk menumbuhkan budaya memilah dan memilih tontonan sesuai dengan kategori usia dalam masyarakat (Lembaga Sensor Film Republik Indonesia, 2021). Gerakan ini penting karena akan menjadi arahan perilaku orang tua, keluarga, dan lingkungan dalam menentukan tayangan apa yang layak atau tidak untuk dikonsumsi. BSM sendiri merupakan implikasi dari globalisasi yang memungkinkan terjadinya akulturasi budaya sehingga dapat dilihat sebagai alat penetrasi budaya. Walaupun tidak sepenuhnya bisa mencegah pengaruh negatif budaya asing, tetapi BSM dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat bahwa pemilahan dan pemilihan film yang tepat adalah tanggung jawab semua pihak. Karenanya, BSM dapat menjadi penyaring utama agar budaya Indonesia tidak mudah dipengaruhi oleh budaya asing.

Penyensoran lazim dilakukan pada gagasan yang diekspresikan dalam media apa pun, baik visual maupun tulisan oleh badan yang diberi otoritas resmi oleh pemerintah. Namun, umumnya penyensoran dilakukan dalam konteks eksibisi film asing untuk membatasi atau melarang gagasan dan opini tertentu yang diekspresikan melalui gambar dan kata (Al-Qudah, 2022; Jacobs, 1995). Tujuan sensor penelitian bukan hanya untuk menyembunyikan atau membatasi akses terhadap suatu ide, teks, atau gambar, tetapi juga untuk menghasilkan gambar atau teks yang dapat diterima secara budaya, politik, agama, dan sosial. Penyensoran dipandang sebagai sebuah sistem yang terintegrasi dan komprehensif oleh pihak-pihak terkait seperti distributor, eksebitor, penerjemah dan lainnya untuk mendukung diputarnya film-film asing tersebut dan bukan meniadakannya.

Praktik penyensoran dilakukan dengan berbagai metode dimulai dari praktik sensor yang terang-terangan seperti pelarangan, hingga cara-cara halus untuk memanipulasi berbagai proses seleksi dan representasi ide dalam teks visual, audio, dan tertulis (terjemahan dan non-terjemahan). Lebih jauh lagi, praktik-praktik penyensoran ini telah berevolusi selama bertahun-tahun untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman modern yang menghasilkan sarana komunikasi yang lebih kompleks di antara orang-orang dan individu-individu yang lebih canggih, karena "masyarakat menjadi semakin kompleks, semakin terdidik, dan semakin maju dalam hal teknologi" (Caso dan Collins, 2008 dalam Al-Qudah, 2022).

Memang kemajuan teknologi telah memberikan "pekerjaan rumah" baru bagi masyarakat dan tentu saja pendidik seperti peneliti dalam studi ini yaitu meningkatkan literasi media anak/ remaja yaitu kompetensi anak-anak dan remaja usia sekolah untuk mengakses, memahami, menganalisis, dan mengevaluasi pesan media; membuat pesan media; berpartisipasi; dan merefleksikan pesan tersebut (Diergarten et al., 2017). Kompetensi yang terbentuk dari kemudahan untuk berbagi dan mengakses informasi pada media massa, media sosial ataupun media berbagi informasi lain dengan dukungan jaringan internet ini juga pengembangan dari literasi dasar 3R (reading, writing dan arithmetics). Pengembangan kemampuan membaca, menulis dan berhitung harus diselaraskan dengan penguatan kemampuan anak/ remaja untuk memecahkan kode, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi komunikasi dalam berbagai bentuk yang sudah diangkat menjadi bagian dari kurikulum sekolah standar di banyak negara (Welsh & Wright, 2010).

Definisi literasi media sering berubah seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada dan munculnya teknologi baru. Menurut Information Competence Project di California Polytechnic State University (Welsh & Wright, 2010), seseorang yang dianggap literat media adalah mereka yang memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Menilai kredibilitas informasi yang diterima serta kredibilitas sumber informasi;
2. Mengenali metafora dan penggunaan simbol-simbol dalam hiburan, iklan, dan komentar politik;
3. Membedakan antara ajakan untuk menggunakan emosi dan logika, serta mengenali ajakan yang terselubung dan terang-terangan;
4. Untuk dapat peka terhadap argumen verbal maupun visual;
5. Menggunakan kemampuan berpikir kritis dalam menilai kebenaran informasi yang diperoleh dari berbagai sumber.

Hasil penelitian relevan sebelumnya menunjukkan bahwa pengajaran literasi media harus dimulai lebih awal, yaitu pada masa prasekolah dan taman kanak-kanak dengan asumsi mereka masih kesulitan untuk memahami aspek-aspek tertentu dari suatu tayangan. Guru harus menyadari kesulitan yang dihadapi anak-anak saat belajar dari media-seperti misalnya dalam kemungkinan skeptisisme mereka terhadap realitas informasi yang disajikan dan harus mempersiapkan murid-muridnya dengan baik untuk mengikuti sesi pembelajaran media (Woolley & Ghossainy, 2013).

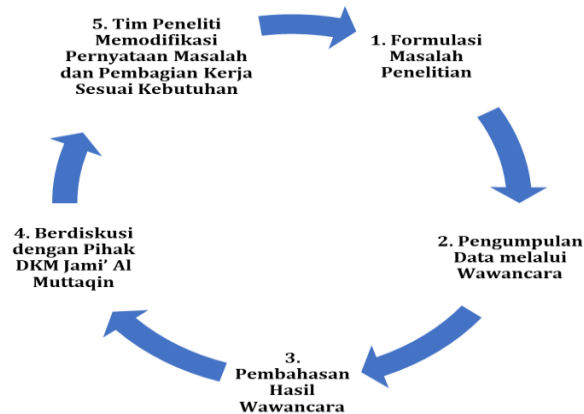
Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melalui survei Penetrasi dan Perilaku Internet 2023 menunjukkan bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia tertinggi dilakukan oleh kelompok usia 13-18 tahun (98.2 persen). Dengan penggunaan 1-5 jam, terdapat tiga jenis konten internet hiburan yang paling sering dikunjungi yaitu: video online (55.06%), musik online (48.29%) dan game online (23.02). Fakta bahwa anak/remaja sering mengunjungi tayangan dalam video online yang tidak dapat dipastikan isinya sesuai dengan profil pelajar Pancasila telah mendorong peneliti untuk menguatkan literasi media remaja. Dalam penelitian pengembangan ini, para peneliti berupaya untuk menguatkan literasi media melalui sosialisasi BSM melalui pertanyaan "Bagaimana menguatkan Literasi Media pada remaja melalui Sosialisasi Budaya Sensor Mandiri?" Penelitian pengembangan dilakukan melalui kegiatan pengabdian Masyarakat pada DKM Jami' Al Muttaqin yang berlokasi di

Jl. Percetakan Negara No.754, RT.3/RW.6, Cempaka Putih Bar., Kecamatan Cempaka Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

METODE

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, peserta sasaran adalah delapan belas remaja yang tergabung dalam DKM Jami' Al Muttaqin. Disain kegiatan ini diambil dari disain penelitian berbasis masyarakat (Community-Based Participatory Research Design/ CBPR). Disain ini mendukung penuh kerja kolaboratif dengan pembagian tugas berdasarkan perbedaan latar pengetahuan masing-masing tim peneliti. Secara metodologis, disainnya akan berpusat atau berbasis pada masalah yang membutuhkan solusi. Secara umum, disain penelitian ini digunakan dengan tujuan untuk mendorong terjadinya perubahan atau aksi dalam Masyarakat (Leavy, 2017).

Disain penelitian pengembangan ini melibatkan pembentukan kemitraan antara tim perguruan tinggi (tim peneliti) dan tim yang mewakili pihak DKM Jami' Al Muttaqin yang memiliki visi menjadi fasilitas remaja-remaja masjid untuk mendapatkan pendidikan yang layak, membekali mereka dengan IMTAQ, IPTEK serta keterampilan agar mereka dapat mandiri dan berguna untuk sesame. Disain penelitian ini memiliki lima langkah utama dalam perumusan masalah yang langkah-langkahnya dideskripsikan secara siklikal dan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Penguatan Literasi Media melalui Sosialisasi Budaya Sensor Mandiri pada Remaja

Langkah 1 dimulai dengan Formulasi Masalah Penelitian dengan mengangkat topik umum, yang teridentifikasi oleh DKM Jami' Al Muttaqin sebagai, calon mitra dari masyarakat yang terkait langsung dengan tim peneliti. Hasil identifikasi kemudian dikaji melalui tinjauan literatur. Langkah kedua yaitu Pengumpulan Data melalui Wawancara langsung dengan Pimpinan DKM Jami' Al Muttaqin untuk menetapkan masalah paling signifikan yang dihadapi oleh keluarga dari anak/ remaja. Hasil wawancara adalah berupa identifikasi permasalahan, solusi dan luaran yang disusun dalam Tabel 1.

Langkah selanjutnya adalah menetapkan topik pelatihan berdasarkan Hasil Wawancara yaitu Penguatan Literasi Media melalui Sosialisasi Budaya Sensor Mandiri pada Remaja. Langkah berikutnya adalah tim peneliti dan Pimpinan DKM Jami' Al Muttaqin berkumpul Kembali dalam diskusi terpumpun untuk penyusunan dan perijinan kegiatan. Langkah terakhir adalah tim peneliti memodifikasi masalah penelitian sesuai dengan temuan dalam wawancara dan hasil diskusi terpumpun, metode, dan pembagian kerja sesuai kebutuhan. Tim juga membuat daftar kehadiran peserta dan panitia dalam penyusunan proposal pengabdian masyarakat.

Tabel 1. Hasil Identifikasi Masalah, Solusi dan Luaran oleh Tim Peneliti

No.	Permasalahan yang Teridentifikasi	Solusi	Luaran
1.	Penetrasi pengguna internet di Indonesia tertinggi dilakukan oleh kelompok usia 13-18 tahun (98.2	Memberikan penguatan literasi media	Pemahaman Remaja terkait Literasi Media

	persen).		
2.	Dengan penggunaan 1-5 jam, terdapat tiga jenis konten internet hiburan yang paling sering dikunjungi yaitu: video <i>online</i> (55.06%), musik <i>online</i> (48.29%) dan <i>game online</i> (23.02).	Penguatan harus dilakukan dengan menumbuhkan budaya memilah dan memilih tayangan sesuai dengan kategori usia dalam masyarakat	Pengetahuan langkah-langkah untuk melakukan sensor mandiri.
3.	Terselenggaranya program Penguatan Literasi Media melalui Sosialisasi Budaya Sensor Mandiri pada Remaja.	Memberikan penguatan melalui sosialisasi Budaya Sensor Mandiri	Kegiatan pengabdian masyarakat dengan semestinya dan berdampak kepada remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan tanggal 28 Oktober 2023 di Masjid Jami Al Muttaqin pada pukul 13,00 – selesai. Metode sosialisasi dalam yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah dan demontrasi. Dokumentasi dari pelaksanaan metode kegiatan dapat dilihat pada Tabel 2.

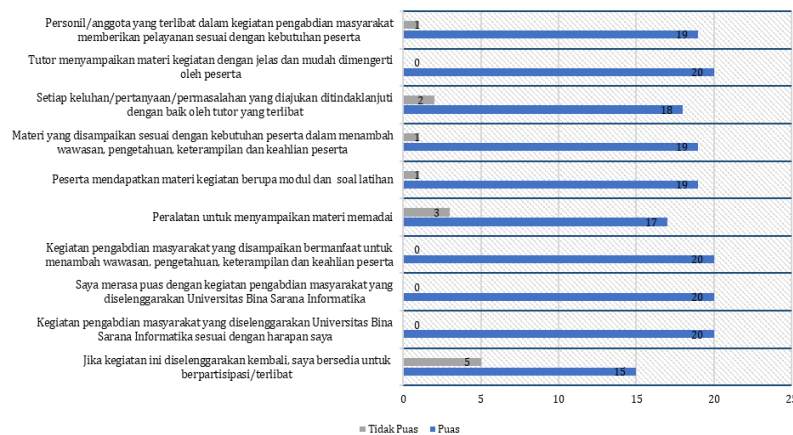
Tabel 2. Pelaksanaan dan Dokumentasi Metode Pelatihan

Metode Pelatihan	Dokumentasi
1. Metode Ceramah yaitu dengan memberikan pemahaman kepada remaja Masjid Jami Al-Muttaqin terkait penguatan literasi media melalui sosialisasi BSM	
2. Metode Demonstrasi yaitu dengan secara seksama menampilkan langkah-langkah untuk melakukan sensor mandiri. serta Metode Kolaborasi yang dilakukan bersama dengan orangtua.	

Evaluasi Kegiatan

Dalam rangka mengevaluasi kegiatan pengabdian ini, ada 10 indikator yang dijadikan acuan untuk efektivitas pelaksanaan kegiatan. Indikator tersebut meliputi: 1) pelayanan yang diberikan personal, 2) penyampaian materi, 3) penindaklanjutan masalah/pertanyaan, 4) relevansi materi, 5) ketersediaan sumber belajar, 6) fasilitas penunjang, 7) signifikansi kegiatan terhadap peserta, 8) kepuasan peserta, 9) harapan peserta, dan 10) kesediaan mengikuti kembali kegiatan sejenis.

Adapun data eveluasi berdasarkan indikator di atas secara keseluruhan disajikan pada Gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Hasil Evaluasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat “Penguatan Literasi Media melalui Sosialisasi Budaya Sensor Mandiri pada Remaja”

Indikator pertama menyebutkan bahwa personal/anggota yang terlibat dalam kegiatan ini memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan peserta. 19 peserta (95%) menyetujui hal ini, sementara 1 orang (5%) lainnya menyatakan ketidaksetujuannya. Indikator berikutnya adalah tutor menyampaikan materi kegiatan dengan jelas dan mudah dimengerti oleh peserta, di mana seluruh peserta (20 orang atau 100%) bahwa mereka mendapatkan penjelasan materi yang mudah dimengerti. Selanjutnya adalah penindaklanjutan masalah/pertanyaan, di mana 18 peserta (90%) mengakui bahwa pertanyaan dan permasalahan yang mereka miliki dijawab dan ditindaklanjuti oleh tutor dengan baik, namun ada 2 peserta (10%) yang memberikan jawaban berbeda. Indikator keempat adalah relevansi materi untuk peserta. Dari 20 orang peserta, 19 (95%) menyatakan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mereka sebagai remaja, sementara 1 orang (5%) tidak begitu merasakan relevansi materi tersebut. Yang kelima adalah ketersediaan sumber belajar. 19 peserta (95%) setuju bahwa penyelenggara kegiatan menyediakan modul dan soal latihan, sementara 1 orang (5%) tidak menyetujui hal tersebut.

Indikator berikutnya adalah fasilitas penunjang. 17 orang peserta (85%) mengakui bahwa peralatan yang digunakan untuk menyampaikan materi memadai, namun 3 orang lainnya (15%) menunjukkan ketidaksetujuan mereka. Indikator yang ketujuh adalah signifikansi kegiatan terhadap peserta. Ke-20 peserta (100%) setuju bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan memberikan manfaat bagi mereka berupa penambahan wawasan dan keterampilan. Mereka juga secara keseluruhan (20%) menunjukkan rasa puas mereka terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Mereka (100%) juga setuju bahwa kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sesuai harapan mereka sebagai peserta. 15 orang (75%) dari mereka juga menunjukkan kesediaan mereka untuk mengikuti kegiatan sejenis di kesempatan berikutnya, sementara 5 orang peserta lainnya (25%) menyebutkan mereka tidak bersedia.

Hasil dari kuisioner di atas menunjukkan bahwa secara dominan, para peserta menunjukkan penerimaan positif mereka terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan. Opini positif ini bisa menjadi tolak ukur bagi pihak penyelenggara kegiatan untuk melanjutkan kegiatan pengabdian secara berkesinambungan agar kesadaran peserta, pengetahuan dan keterampilan mereka tentang literasi media terutama dalam hal sensor independen mandiri bisa meningkat dan berkembang. Peningkatan kesadaran dan wawasan ini bukan hanya untuk para peserta yang menerima pemaparan materi, namun juga bagi para personil penyelenggara. Seperti yang dikemukakan oleh Bastida (2023), bahwa pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan kegiatan yang bersifat pelayanan pada masyarakat, menunjukkan nilai dan perilaku yang kompeten, begitu pun dalam hal peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan komunikasi juga terbukti meningkat melalui adanya kegiatan berbasis pengabdian (Nauhria et al., 2021). Terlebih lagi, dalam kegiatan ini, baik peserta maupun pihak penyelenggara, sama-sama mendapatkan pengalaman belajar yang positif (Muriello, 2020) mengenai self-censorship movement.

SIMPULAN

Pembekalan bagi remaja dalam hal literasi media digital termasuk sensor film mandiri merupakan hal yang signifikan untuk dilakukan di tengah gempuran budaya digital saat ini. Adanya pembekalan

ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran dan pengetahuan para peserta akan pentingnya melakukan sensor film secara mandiri untuk membentengi diri mereka dari arus informasi yang tidak sesuai dengan usia mereka. Hasil kegiatan pengabdian ini merefleksikan opini positif dari peserta kegiatan mengenai pentingnya budaya self-censorship. Para peserta mendapat pengetahuan yang bisa membantu mereka melakukan seleksi informasi dalam film secara mandiri. Sehingga, harapan akan terbentuknya generasi yang literat sedikit demi sedikit bisa terwujud.

Ke depannya, kegiatan pembekalan seperti ini diharapkan bisa dilakukan secara berkesinambungan dan dilaksanakan dalam kurun waktu yang lebih terukur melalui kerjasama yang teroganisir antara pihak universitas sebagai penyelenggara kegiatan pengabdian, pihak mitra yang mengkoordinir para peserta, serta para orangtua peserta. Pengembangan materi ke area literasi media digital lain juga penting untuk dikembangkan sehingga materi literasi yang disampaikan semakin komprehensif.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat mengenai penguatan literasi media melalui sosialisasi budaya sensor mandiri pada remaja, diperlukan beberapa rekomendasi guna perbaikan dan pengembangan kegiatan di masa mendatang. Pertama, perlu dilakukan pengembangan materi literasi media digital, termasuk sensor film mandiri, agar lebih komprehensif dan relevan dengan perkembangan teknologi dan budaya digital saat ini. Materi tersebut sebaiknya mencakup aspek-aspek baru seperti literasi informasi dan keamanan digital. Kedua, penting untuk meningkatkan kerjasama yang lebih erat antara pihak universitas, mitra koordinator peserta, dan orangtua peserta. Keterlibatan orangtua dalam kegiatan literasi media dapat mendukung pembentukan budaya sensor mandiri di kalangan remaja. Ketiga, disarankan untuk menyelenggarakan kegiatan serupa secara berkala, selain dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Pendekatan ini dapat membantu memperkuat dan memperdalam pemahaman serta keterampilan literasi media digital peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qudah, I. (2022). Censorship as enabling: importing, distributing, and translating foreign films in the Arab Middle East. *Heliyon*, 8(8), e09977. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e09977>
- Bastida, E. L. J. (2023). Relations between community engagement levels and citizenship competence among tertiary-level students at a public institution of higher education. *ASEAN Journal of Community Engagement*, 7(1), 3–25. <https://doi.org/10.7454/ajce.v7i1.1218>
- Diergarten, A. K., Möckel, T., Nieding, G., & Ohler, P. (2017). The impact of media literacy on children's learning from films and hypermedia. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 48, 33–41. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2016.11.007>
- Jacobs, L. (1995). An American Tragedy: A Comparison of Film and Literary Censorship. *Quarterly Review of Film and Video*, 15(4), 87–98. <https://doi.org/10.1080/10509209509361448>
- Leavy, P. (2017). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. The Guilford Press.
- Lembaga Sensor Film Republik Indonesia. (2021). *Masyarakat sadari pentingnya budaya sensor mandiri*. Desember 21, 2021.
- Muriello, B. A. (2020). *Students' perceptions of their community service experience based on high school resources*. Nova Southeastern University.
- Nauhria, S., Nauhria, S., Derksen, I., Basu, A., & Xantus, G. (2021). The impact of community service experience on the undergraduate students' learning curve and subsequent changes of the curriculum- A quality improvement project at a Caribbean Medical University. *Frontiers in Education*, 6(September), 1–10. <https://doi.org/10.3389/feduc.2021.709411>
- Welsh, T. S., & Wright, M. S. (2010). Media literacy and visual literacy. *Information Literacy in the Digital Age*, 107–121. <https://doi.org/10.1016/b978-1-84334-515-2.50009-3>
- Woolley, J. D., & Ghossainy, M. E. (2013). Revisiting the fantasy-reality distinction: Children as naïve skeptics. *Child Development*, 84(5), 1496–1510. <https://doi.org/10.1111/cdev.12081>