

STUDI LITERASI MEDIA DAN DIGITAL

Atasya Rumakamar¹, Nataniel N Udiata², Leonard Manuputty³, Dilva S Drachman⁴, Jeni Natalia⁵, Brillyan G. Van Room⁶, Elvi Batauga⁷, Amelia Biloro⁸, Natasya Romer⁹, Hamin Wance¹⁰, Raymond Wenno¹¹, Chrisni M Kakisina¹², Geby Hehamony¹³, Farid H Sangadji¹⁴

¹⁾ Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pattimura

^{2,3)} Program Studi Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pattimura

^{4,5,6)} Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pattimura

⁷⁾ Program Studi Penjaskesrek, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

⁸⁾ Program Studi Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

⁹⁾ Program Studi Bahasa Jerman, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

¹⁰⁾ Program Studi PKN, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

^{11,12)} Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran, Universitas Pattimura

¹³⁾ Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pattimura

¹⁴⁾ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pattimura

e-mail : rumakamaratasya@gmail.com

Abstrak

Maraknya informasi bohong atau *hoax* di media sosial menjadi perhatian penulis. Dengan mudahnya suatu informasi yang tersebar jika salah menggunakan media akan dipengaruhi dengan keadaan sekarang, yang dengan cepat menerima dan mempercayai setiap informasi tanpa mengidentifikasi sumbernya, menganalisis kejelasan waktu, dan tempat. hingga melakukan cek blance atas informasi, untuk mengatasi dampak buruk penggunaan media dan digital dikalangan pelajar khususnya siswa-siswi SMK Kesehatan AMBON, Desa Nania. Tujuan kegiatan sosialisasi literasi media & literasi digital dilakukan agar pelajar dapat menggunakan media dengan bijak untuk melihat setiap informasi yang mereka baca, agar tidak terpengaruh dengan berita bohong atau *hoax*.

Kata Kunci : Literasi Media Digital, Sosialisasi, Faktor Resiko.

Abstract

The rise of false information or hoaxes on social media has become the author's concern. It is easy for information to be spread if using the media incorrectly will be influenced by the current situation, which quickly accepts and trusts any information without identifying the source, analyzing the clarity of time and place. So doing a blance check of information, to overcome the bad impact of using media and digital among students, especially students at SMK HEALTH AMBON, Nania village. The purpose of socialization activities for media literacy and digital literacy is so that students can use the media wisely to see any information they read, so as not to be influenced by fake news or *hoax*.

Keywords : Digital media literacy, Socialization, Risk Factors.

PENDAHULUAN

Pengaruh *New Media* atau "Media Baru" begitu besar terhadap masyarakat secara individu maupun kelompok. Berbagai penelitian menunjukkan betapa kuatnya pengaruh media baru terhadap kehidupan sosial, khususnya pada generasi muda, dalam hal ini pada mahasiswa. Hasilnya adalah perubahan pola dan bentuk komunikasi antara anak dengan orang tuanya, antar remaja dalam lingkungan pertemanannya, dan antara mahasiswa dengan dosen. Perubahan pola pikir yang cenderung menampakkan diri di media baru, khususnya media sosial, serta kecenderungan untuk mengkonsumsi lebih banyak. McLuhan mempresentasikan situasi ini dengan teori Determinisme teknologi, yang menggambarkan pengaruh media.

Eksplorasi media baru mulai mengarah dan mengancam eksistensi perspektif objektif dan ruang publik. Keberadaan media baru juga mengubah cara hidup siswa, dimana siswa saat ini lebih pasif dalam proses komunikasi tatap muka dan lebih fokus pada informasi yang mereka capai dari media baru. Media begitu mengisi kehidupan kita sehari-hari sehingga kita tidak menyadari kehadiran dan pengaruh mereka. Media memberi tahu kita, menghibur kita, membuat kita bahagia dan terkadang

membuat kita kesal. Media sering mendorong kita ke barang yang bisa dijual dengan harga tertinggi. Media membantu kita mendefinisikan dan membentuk realitas kita.

Pelajar di *Era Cyber Society* suka mengakses situs informasi di internet, *game online* menggunakan media sosial dan aplikasi yang memfasilitasi pertemanan di gadget canggih. Kehidupan mahasiswa saat ini tidak lengkap dan tidak ada kecuali seseorang memiliki *gadget* yang keren dan canggih. Kebutuhan media digital siswa menjadi kebutuhan yang semakin mendasar. Siswa sangat bergantung pada pencarian informasi secara konstan di Internet. Ketika seorang dosen memesan tugas berupa menyiapkan kuliah tentang topik tertentu, dia juga akan mencarinya di Internet tanpa berpikir, cukup klik, salin, tempel, jadi ini tugasnya. Sebagai media digital, internet telah menawarkan segala macam fasilitas dari waktu ke waktu.

Orang modern sangat dimanjakan dengan media ini. Siswa sebagai generasi muda yang terdidik secara teoritis harus memiliki kompetensi individu yang lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang kebetulan tidak sempat mengenyam pendidikan formal yang lebih tinggi. Kedekatan mahasiswa dengan media digital telah membawa perubahan yang signifikan. Perubahan yang telah terjadi dan sedang berlangsung memudahkan mereka untuk mengakses informasi yang ada. Namun kedekatan media digital dengan siswa tidak hanya baik tetapi juga buruk.

Informasi yang disajikan di internet/media digital belum tentu benar. Jika penerima informasi tidak melakukan *cross check*, maka bisa timbul miskonsepsi, yang dampaknya jelas tidak baik bagi dirinya atau masyarakat. Peradaban masa kini adalah masyarakat informasi (*information society*), yaitu peradaban dimana informasi sudah menjadi komoditas utama, dan interaksi antar manusia sudah berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari kehidupan dimulai sampai dengan berakhir, kehidupan seperti ini dikenal dengan *a life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Untuk menjawab ketergantungan mahasiswa terhadap media digital tentang pengaruh dan dampak yang timbul akibat isi (*content*) media digital yang cenderung negatif dan tidak diharapkan maka perlu dikenalkan melalui *media literacy digital* atau melek media digital yaitu suatu kemampuan, pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan secara khusus kepada khalayak sebagai pembaca media cetak, peselancar di dunia maya penonton televisi, atau pendengar radio. Media digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media informasi yang terhubung atau terkoneksi dengan internet termasuk penggunaan *smartphone*.

Tingginya penggunaan *gadget* ini harus diimbangi pula dengan pemahaman yang baik akan fungsi *gadget* itu sendiri. Dengan demikian maka pengetahuan mengenai literasi media digital menjadi pengetahuan wajib yang harus dikuasai oleh mahasiswa agar mahasiswa memiliki kesiapan mental dalam menghadapi berbagai tantangan di era sesak-media ini. Generasi muda sebagai elemen masyarakat harus selalu hadir untuk bersikap kritis terhadap setiap perubahan yang terjadi, dimana sikap kritis ini sebagai sebuah keharusan demi menjaga bangsa dan negara ini dari *proxy war*.

METODE

Kegiatan ini dilakukan kepada masyarakat Desa Nania Kota Ambon, terlebih khusus kepada siswa-siswi SMK Kesehatan Nania. Dilakukan dengan cara :

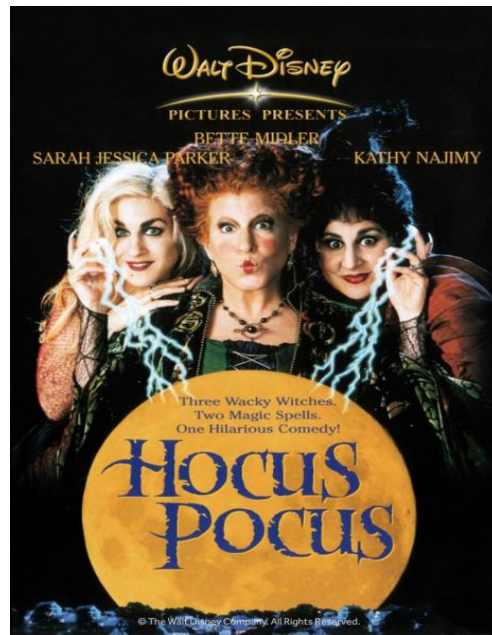
- a. Kegiatan dilakukan di salah satu ruangan kelas SMK Kesehatan Desa Nania,
- b. Kegiatan ini dibuka oleh moderator dan dilanjutkan oleh pemateri yang diawali dengan games.
- c. Memberikan materi kepada siswa-siswi.
- d. Pemateri menjelaskan secara rinci tentang menganalisis *hoax* dan meningkatkan daya fokus konsentrasi individu.
- e. Dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara peserta dan pemateri dan diakhiri oleh *games* yang diberikan oleh pemateri dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan daya ingat peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi Literasi Media dan Literasi Digital dilakukan di SMK Kesehatan Ambon Desa Nania pada bulan November 2021. Materi sosialisasi diberikan berupa penyajian Cermat

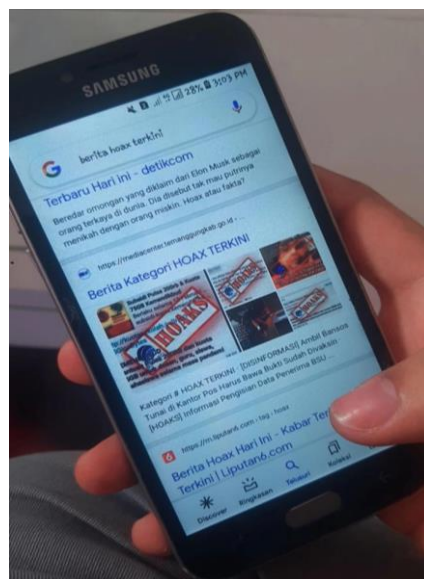
Berinternet di kalangan pelajar, faktor resiko serta cara menggunakan media dan digital dengan bijak. Sosialisasi berlangsung selama kurang lebih 60 menit disertai sesi tanya jawab 15 menit.

Literasi Media adalah kemampuan untuk memahami, menganalisis dan mendekonstruksi pencitraan media. Literasi media sendiri bertujuan untuk, terutama memberi kesadaran kritis terhadap hal layak. Literasi Digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkan secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital juga dapat meningkatkan daya fokus serta kosentrasi individu.



Gambar 1. Materi tentang istilah hoax mulai populer

Istilah “Hoax” mulai populer ditahun tahun 1808 dengan penyebutan *hocus* yang berarti untuk mengelabui. Kata-kata *hocus* sendiri merupakan penyingkatan dari *hocus pocus*, semacam mantra yang kerap digunakan dalam pertunjukan sulap saat akan terjadi sebuah *punch line* dalam pertunjukan mereka di panggung.



Gambar 2. Materi tentang pengertian hoax.

Hoax adalah informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah – olah benar adanya. Hal ini tidak sama dengan rumor, ilmu semu, atau berita palsu, maupun *April Mop*. Tujuan dari berita bohong adalah membuat masyarakat merasa tidak aman, tidak nyaman, dan kebingungan. Dalam kebingungan masyarakat akan mengambil keputusan yang lemah, tidak meyakinkan, dan bahkan salah.



Gambar 3. Materi tentang Mencari eksistensi.

Praktek seperti ini lazimnya dilakukan oleh pihak–pihak yang punya orientasi untuk mendapatkan pengakuan. Misalkan media yang ingin dikenal sebagai pemberi informasi tercepat, berani atau unik.



Gambar 4. Faktor dan Resiko.

Menurut pandangan psikologis, ada dua faktor yang dapat menyebabkan seseorang cenderung mudah percaya pada hoax. Orang lebih cenderung percaya hoax jika informasinya sesuai dengan opini atau sikap yang dimiliki. Contohnya individu atau kelompok menganut paham tentang suatu berita yang membahas tentang kehidupan seorang selebgram, maka secara naluri individu atau kelompok tersebut akan mudah percaya dengan unsur yang diyakininya. Secara alami perasaan positif akan timbul dalam diri individu atau kelompok itu sendiri, jika opini atau keyakinannya mendapat afirmasi sehingga cenderung tidak akan mempedulikan apakah informasi yang di terimanya benar dan bahkan mudah saja bagi mereka untuk menyebarkan kembali informasi tersebut. Hal ini dapat di perparah jika si penyebar hoax memiliki pengetahuan yang kurang dalam memanfaatkan internet guna untuk mencari informasi lebih dalam atau sekedar untuk cek dan ricek fakta.



Gambar 5. Penyajian materi sosialisasi.



Gambar 6. Sesi tanya jawab.

Gambar 5 dan 6 menunjukkan proses sosialisasi yaitu penyajian materi dan tanya jawab oleh peserta sosialisasi. Sosialisasi berlangsung lancar dan baik. Setelah sosialisasi selesai hampir semua peserta mulai menguasai materi yang diberikan. Berdasarkan hal tersebut maka para penulis dapat mengatakan bahwa sosialisasi tersebut berhasil dan menambah pengetahuan siswa-siswi yang hadir dalam kegiatan sosialisasi. Hal ini didukung juga oleh pemateri yang mengungkapkan bahwa sosialisasi yang diberikan dapat meningkatkan pengetahuan peserta sosialisasi tentang literasi media dan literasi digital.

SIMPULAN

Kegiatan pendidikan pelajar berupa sosialisasi tentang literasi media dan literasi digital kepada siswa-siswipengetahuan mengenai litarasi media dapat diketahui dengan baik setelah dilakukan sosialisasi. Tujuan sosialisasi ini adalah agar siswa-siswi dapat memahami dan sadar akan

menggunakan media dan digital secara sehat dan bijak sehingga dapat terhindar dari pelaku penyebar hoax.

SARAN

Disarankan kepada pihak terkait untuk meningkatkan sosialisasi mengenai literasi media dan literasi digital bukan hanya kepada siswa-siswi yang berada di bangku pendidikan saja, melainkan menyeluruh ke berbagai kalangan baik pelajar maupun masyarakat biasa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prodi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pattimura dan pihak sekolah SMK Kesehatan Ambon serta pihak Pemerintah Desa Nania yang telah memberi dukungan dan memfasilitasi kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Lessig, Lawrence. *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum Untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*. Hal 40-4 Ashidisiregar.com : *Menulis Singkat Berita Jurnalistik*
- Literasi Digital (Gerakan Literasi Nasional). Jakarta: *Sekretariat TIM GLN KEMENDIKBUD*. 2017 . Hal 8. *Kerangka Literasi Digital*. Jakarta: *KOMINFO Publisher* .2018. hal 4-5. ISBN 9786025132421.
- Lankshear, Colin,; Knobel Michele (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices* Newyork: *Peter lang*. ISBN 9781433101694. OCLC 213133349.
- Sumber Foto: <https://setkab.go.id/datanya-sudah-ada-presiden-jokowi-uang-kita-yang-disimpan-di-luar-negeri-rp-11-000-triliun/>
- Sumber Foto: <https://www.merdeka.com/peristiwa/penyebaran-informasi-hoax-menimbulkan-keresahan-di-masyarakat.html>
- M. Iqbal Husein, S.Sos, M.I.KOM Dosen Ilmu Komunikasi FISIP UNPATTI. *PPT Presentasi Hoax*