

PENGUKURAN KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL DI KALANGAN MAHASISWA FIKOM UNIVERSITAS PROF. DR. MOESTOPO (BERAGAMA)

Mediana Handayani

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)
medianahandayani@dsn.moestopo.ac.id

Abstract

This study examined digital media literacy skills of university students based on Jenkins and his colleagues' classification. Toward this purpose, an Likert scale was administered to a sample (n=150). This scale included a multi-component understanding of media literacy such as tackling the consumption of media messages and the original creation of multimedia material. This study also aimed to assess participants' new media literacy skills by presenting about their social and cultural modes of engagement, online interaction, and media consumption and creation patterns. The statements were conceptually built around the 12 new media literacy levels skills identified by Jenkins and his colleagues. These skills are: Play, appropriation, distributed cognition, collective intelligence, judgment, transmedia navigation, networking, negotiation, and visualization. The results of the study showed that individuals who spent more time on Internet, social media, and blogging had the highest media literacy skills levels. Furthermore, the average of new media literacy levels among respondents were quite good and well, and there is no significant difference in the new media literacy skills based on the demographics of respondents.

Keywords: Literacy, Media, Digital

Abstrak

Penelitian ini mengkaji keterampilan literasi media digital para mahasiswa berdasarkan kepada klasifikasi Jenkin dan kawan-kawan. Dalam penelitian ini digunakan skala Likert untuk mengukur sampel (n=150). Skala ini mencakup pemahaman literasi media seperti menangani konsumsi pesan-pesan media dan kreasi bahan multimedia. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai kemampuan literasi media baru peserta dengan menghadirkan sekitar keterlibatan secara sosial dan budaya, interaksi *online*, dan konsumsi media dan pola penciptaan. Penyusunan laporan didasarkan kepada 12 keterampilan tingkat literasi media baru yang diidentifikasi oleh Jenkins dan rekan-rekannya. Keterampilan ini adalah: bermain, kinerja, simulasi, peruntukkan, multi-tugas, kognisi yang terdistribusi, kecerdasan kolektif, pertimbangan, navigasi transmedia, jaringan, negosiasi, visualisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang yang menghabiskan lebih banyak waktu di Internet, media sosial, dan *blogging* memiliki tertinggi tingkat keterampilan melek media. Selain itu, rata-rata tingkat literasi media baru di kalangan responden antara cukup baik dan baik, dan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam keterampilan literasi media baru berdasarkan demografi responden.

Kata kunci: Literasi, Media, Digital

PENDAHULUAN

Saat ini mahasiswa Indonesia bertumbuh di era informasi dalam sebuah ledakan komunikasi yang sesungguhnya. Mereka hidup dalam masyarakat digital, masyarakat yang

diresapi oleh sesuatu yang serba digital, di mana tindakan mereka sering dimediasi oleh alat digital, dan benda-benda yang ditemui pun sering dibentuk oleh campur tangan digital. *eCommerce*, permainan, *Websites*

aplikasi ponsel, animasi, media sosial, video, realitas virtual, dan sebagainya, telah menjadi bagian dari dunia mereka. Media digital ini dapat mencakup industri-industri hiburan, teknologi, pemasaran, iklan, pendidikan, penerbitan, pemerintahan, dan sebagainya. Tingkat kemajuan teknologi informasi yang semakin canggih ini ternyata tidak hanya memungkinkan mahasiswa memproduksi berbagai informasi tentang berbagai hal, tetapi juga telah menimbulkan masalah baru. Apabila sebelumnya banyak mahasiswa memasalahkan bagaimana mengakses informasi, kini mahasiswa yang memasalahkan bagaimana melindungi diri dari terpaan informasi yang melimpah-ruah.

Karena mahasiswa memperoleh sejumlah besar pengetahuannya tentang dunia dari media di sekitar mereka, maka mereka harus belajar bagaimana untuk menafsirkan pesan yang menginformasikan, menghibur, atau bahkan yang membujuk mereka. Dengan kata lain para mahasiswa perlu memiliki keterampilan untuk memahami sifat media, teknik-teknik yang digunakan oleh media, dan pengaruh dari penggunaan teknik-teknik ini. Selain itu para mahasiswa juga perlu dibekali dengan kemampuan memahami media massa secara aktif dan secara kritis. Keterampilan atau kemampuan inilah yang dikenal dengan istilah literasi media. Dengan demikian, semua mahasiswa –apa pun latar belakang sosial, ekonomi, etnis, budaya, atau bahasanya– dapat memiliki kesempatan untuk belajar dan bertumbuh secara kognitif serta sosial. Ketika mahasiswa melihat diri mereka tercermin dalam apa yang mereka pelajari, dan ketika mereka merasa aman di lingkungan belajar mereka, maka potensi mereka yang sebenarnya akan tercermin dalam prestasi mereka.

Meskipun literasi media ini penting bagi para mahasiswa, tetapi bidang ini belum terintegrasi ke dalam kurikulum perguruan tinggi. Pembelajaran literasi media di Indonesia umumnya bersifat spontan, informal dan tidak sistematis. Umumnya, mahasiswa belajar literasi media tanpa mediasi pendidikan formal.

Mereka belajar tanpa kurikulum yang jelas. Sangat jarang mereka memperoleh informasi dari buku pedoman. Bagaimana pun kita tidak boleh melupakan, konteks sosial serta konteks teknologi dan media saat ini sesungguhnya mendorong perlunya kurikulum literasi media. Konteks inilah yang membuat literasi media penting dipelajari. Selain itu, keterampilan yang dipelajari di luar kelas cenderung terbatas dan hanya memfokuskan kepada sudut pandang tertentu. Oleh karena itu, memasukkan literasi media ke dalam kurikulum perguruan tinggi, mendesak.

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kemampuan literasi media digital berdasarkan dua belas keterampilan literasi media baru yang dikemukakan oleh Jenkins dan rekan-rekannya. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) besaran tingkat keterampilan literasi media digital mahasiswa, dan 2) perbedaan yang signifikan dalam skor literasi media digital berkenaan dengan karakteristik mahasiswa sebagai pengguna medianya.

LITERATUR DAN METODOLOGI

Media Digital

Media digital adalah media yang dikodekan dalam mesin format yang dapat dibaca. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dipertahankan pada perangkat elektronik digital. program komputer dan perangkat lunak; gambar digital, video digital; Video game; halaman web dan situs web, termasuk media sosial; Data dan database; digital audio, seperti MP3; dan e-book adalah contoh dari media digital. media digital sering bertolak belakang dengan media cetak, seperti buku cetak, surat kabar dan majalah, dan media tradisional atau analog lainnya, seperti gambar, film, atau rekaman audio. Media digital dapat dianggap sebagai simbol dari kondisi sosio-kultural modern yang paling akhir, yang membuka bentuk-bentuk aksi dan interaksi, baik individual maupun kolektif, yang mencerminkan hubungan subjek dengan realitas yang kompleks dan multimedia.

Dikombinasikan dengan Internet dan komputasi personal, media digital telah menyebabkan tantangan baru dalam penerbitan, jurnalisme, hiburan, pendidikan, perdagangan dan politik. Selain itu media digital juga telah menimbulkan tantangan baru bagi undang-undang hak cipta dan kekayaan intelektual, yang mendorong gerakan konten terbuka di mana pencipta konten secara sukarela menyerahkan sebagian atau seluruh hak hukum mereka untuk pekerjaan mereka. Adanya media digital dan dampaknya pada masyarakat menunjukkan, kita berada di awal dari sebuah era baru dalam sejarah industri, yang disebut Era Informasi, yang mengarah ke masyarakat tanpa kertas.

Faktor yang bersifat umum dari dunia digital yaitu kebebasannya dari keterbatasan ruang dan waktu, yang memungkinkan pelaku penjelajahan secara terbuka diarahkan oleh minat dan motivasi individual serta dipandu oleh rasa tanggungjawab dan oleh tingkat kemandirian serta kekritisitas dalam melakukan pilihan. Proses individualisasi dari kondisi modern ini dimulai dari kebutuhan-kebutuhan dan hasrat-hasrat yang secara konstan perlu dipenuhi, serta dimulai dari kapasitas untuk mengkonstruksi media baru menurut keadaan tempat kita bertindak (Beck, 2000). Individualisme dapat ditemukan dalam pilihan dan seleksi virtual serta informasi riil pada Web, dalam mengombinasikan dan menggabungkan ketiga faktor ini dengan cara kreatif dan selektif, tanpa membuatnya kontradiktif. Dalam hal ini ada pengembangan yang disebut aktivisme subjektif (Morcellini & Cortoni, 2007) atau sikap konsumeristik (Codeluppi, 2003).

Literasi Media

Dalam benak banyak orang istilah literasi sering dihubungkan dengan media cetak, sehingga literasi sering dimaknai sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis. Saat ini batasan literasi jauh lebih luas. Beberapa orang meluaskan makna literasi dengan mengistilahkan literasi visual, ketika mereka memikirkan media lain seperti film dan televisi. Ada juga istilah literasi komputer, literasi

digital, literasi informasi dan istilah-istilah lainnya. Istilah-istilah ini tidak sama dengan istilah literasi media. Literasi media mencakup semua kemampuan yang meliputi literasi visual, literasi informasi, literasi komputer, literasi bacaan dan sebagainya. Potter (2005: 22) mendefinisikan literasi media sebagai berikut:

“Literasi media merupakan seperangkat perspektif bahwa kita secara aktif mengekspos diri sendiri terhadap media untuk menafsirkan makna dari peran-peran yang kita hadapi. Kita membangun perspektif kita dari struktur-struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan, kita memerlukan alat-alat dan bahan baku. Alat-alat ini adalah keterampilan kita. Bahan bakunya adalah informasi dari media dan dari dunia nyata. Menggunakan secara aktif berarti kita sadar terhadap pesan-pesan dan berinteraksi secara sadar dengan pesan-pesan ini.”

Dengan demikian, literasi media tidak hanya sekedar kemampuan-kemampuan tertentu, tetapi juga merupakan suatu yang bersifat umum. Literasi media tidak hanya sekedar mengonsumsi media, tetapi juga memproduksi, menciptakan dan mengomunikasikan informasi secara berhasil dalam semua bentuknya, tidak hanya dalam bentuk cetak. Karena itu literasi media merupakan sebuah keterampilan komunikasi dan informasi yang diperluas yang digunakan untuk menanggapi perubahan informasi dalam lingkungan kita. Berbeda dengan Potter, Zacchetti (2011) mengemukakan definisi literasi media berdasarkan pendekatan kritis, menurutnya:

“Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, untuk memahami dan mengevaluasi secara kritis isi media dan aspek media yang berbeda, serta untuk menciptakan komunikasi dalam berbagai konteks. Literasi media berhubungan dengan semua media, termasuk televisi dan film, radio dan rekaman musik, media cetak, Internet dan teknologi komunikasi

digital lainnya.”

Literasi media lebih berfokus pada proses daripada konten. Tujuan dari literasi media bukan untuk menghafal fakta-fakta tentang media atau agar dapat membuat video atau disain dalam *PowerPoint*. Dengan begitu literasi media melibatkan (latihan) keterampilan berpikir tingkat tinggi; belajar bagaimana mengidentifikasi konsep-konsep kunci, bagaimana membuat koneksi antara beberapa ide, bagaimana mengajukan pertanyaan penting, bagaimana mengidentifikasi kesalahan-kesalahan, dan bagaimana merumuskan tanggapan. Agar dapat meningkatkan kemampuan literasi media, kita perlu mengetahui bagaimana dan mengapa pesan media dibuat. Kita harus menyadari pengaruh dan dampaknya terhadap pemirsa dan masyarakat. Literasi media memungkinkan kita untuk melihat bagaimana media membentuk budaya dan kehidupan kita. Hal ini memungkinkan kita untuk melihat yang tersirat di balik yang tersurat.

Literasi media (yang) baru dapat didefinisikan sebagai “kemampuan untuk secara kritis menilai dan mengembangkan konten yang menggunakan bentuk-bentuk media baru, dan untuk meningkatkan media baru untuk komunikasi persuasif” (Davies, Fidler, & Gorbis, 2011). Teknologi dan alat-alat baru, produksi video, animasi digital, navigasi Transmedia, dan lain-lain telah menciptakan kebutuhan literasi media baru di luar literasi media tradisional. Individu perlu menjadi fasih dalam membaca, menilai, dan menciptakan bentuk-bentuk media baru secara kritis. Maksud dari literasi media adalah memberikan kuasa kepada para individu untuk mengontrol penyusunan program atau pemrograman oleh media. Penyusunan program di sini bukan berarti turut serta membuat program televisi atau pesan-pesan media. Kita tidak memiliki banyak pengaruh untuk mengubah pembuatan pesan-pesan media massa. Kita tidak akan pernah bisa berbuat banyak untuk mengendalikan semua yang ditawarkan kepada publik, tetapi kita dapat mengendalikan pikiran

kita. Karena itu, maksud literasi media yaitu mengalihkan pengendalian dari media kepada diri kita sendiri. Jadi literasi media dimaksudkan untuk *membantu orang-orang mengendalikan penyusunan program media* dalam diri masing-masing.

Kerangka literasi media digital berbeda dengan model literasi media sebelumnya. Dalam literasi media digital, orang-orang merupakan peserta aktif dalam lingkungan digital. Dalam literasi media digital, fokus literasi telah bergeser dari ekspresi individu ke keterlibatan masyarakat. Jadi dalam literasi media, bekerja sama dengan orang lain menjadi sangat penting. Berikut ini deskripsi singkat 12 keterampilan literasi media baru yang digagas oleh Jenkins *et al.*: *Bermain*: Kapasitas untuk bereksperimen dengan lingkungan seseorang sebagai bentuk pemecahan masalah.; *Kinerja*: Kemampuan untuk mengadopsi identitas alternatif untuk tujuan improvisasi dan penemuan.; *Simulasi*: Kemampuan untuk menafsirkan dan membangun model dinamis proses dunia nyata.; *Peruntukan*: Kemampuan untuk mencoba dan memadukan kembali isi media.; *Multi-tugas*: Kemampuan untuk mengamati lingkungan seseorang dan mengubah fokus sesuai dengan kebutuhan.; *Kognisi yang terdistribusi*: Kemampuan untuk berinteraksi dengan perangkat-perangkat yang dapat memperluas kapasitas mental.; *Kecerdasan kolektif*: Kemampuan untuk menghimpun pengetahuan dan bertukar pikiran dengan orang lain menuju tujuan bersama.; *Pertimbangan*: Kemampuan untuk mengevaluasi keandalan dan kredibilitas sumber informasi yang berbeda.; *Navigasi transmedia*: Kemampuan untuk mengikuti alur cerita dan informasi dalam berbagai cara.; *Jaringan*: Kemampuan untuk mencari, menyintesis, dan menyebarkan informasi.; *Negosiasi*: Kemampuan untuk bergerak di dalam komunitas yang berbeda, bijaksana dan menghormati berbagai perspektif, dan memahami serta mengikuti norma-norma alternatif.; *Visualisasi*: Kemampuan untuk menafsirkan dan membuat representasi data

untuk keperluan mengekspresikan ide-ide, mencari pola, dan mengidentifikasi tren.

Populasi penelitian ini ialah para mahasiswa Fikom Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) Jakarta, Angkatan 2015 dan 2016 yang berjumlah 800 orang. Pemilihan kedua angkatan ini didasarkan kepada pertimbangan, para mahasiswa angkatan 2015 dan 2016 merupakan mahasiswa yang masih aktif serta telah cukup bersosialisasi dengan lingkungan kampus dan sedang menjalani perkuliahan sehingga memudahkan dalam pengumpulan datanya. Selain itu, pemilihan ini didasarkan kepada pertimbangan, para mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi diasumsikan lebih cepat beradaptasi dalam menggunakan teknologi baru dibandingkan mahasiswa di bidang lain. Hal ini berarti mereka seharusnya lebih mampu menggunakan media baru. Berdasarkan nomogram Harry-King jika jumlah populasinya 800 dan taraf signifikasinya 5%, maka sampel yang seharusnya diambil berjumlah $20\% \times 800 \text{ orang} = 160 \text{ responden}$. Tetapi karena ada kendala di lapangan maka angket yang terkumpul kembali hanya 150 responden. Data dianalisis dengan menggunakan *software* statistik SPSS 20. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dan inferensial. Temuan yang dihasilkan akan digambarkan dalam tabel yang relevan, dan interpretasinya disajikan dalam paragraf tersendiri.

TEMUAN DAN DISKUSI

Rata-rata tingkat literasi media baru responden berada antara cukup baik dan baik. Artinya, responden umumnya sudah melek media yang baru dan sudah memahami lingkungan media yang baru.

Tabel 1.

Rata-rata Kemampuan Literasi Media Digital

Keterampilan Literasi Media Digital	Rata-rata
Bermain	3.95
Kinerja	3.49
Simulasi	3.31
Peruntukan	3.49
Multi-tugas	4.40
Kognisi yang terdistribusi	3.87
Kecerdasan kolektif	3.37
Pertimbangan	3.93
Navigasi transmedia	4.05
Jaringan	3.37
Negosiasi	3.91
Visualisasi	3.87

Sumber: hasil penelitian, 2017

Begitu juga tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan literasi media baru berdasarkan usia, jender, jangka waktu penggunaan internet, frekuensi menggunakan internet, agama dan lamanya waktu menggunakan internet, karena nilai probabilitasnya lebih besar dari nilai 0.05. Tetapi ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan literasi media baru berdasarkan asal sekolah, karena nilai probabilitasnya lebih kecil dari 0.05.

Tabel 2.

Perbedaan antar Variabel Kategori

	Usia	Jender	Asal Sekolah	Agama	Jangka Waktu Menggunakan Internet	Frekuensi Menggunakan Internet	Lama Waktu Menggunakan Internet
Kemampuan Literasi Media Digital	0.936 *	0.750 *	0.024*	0.834 *	0.461 *	0.921 *	0.975 *

* Nilai probabilitas (*Asymp Sig 2 Sided*)

SIMPULAN

Sekolah dapat menjadi lingkungan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir secara kritis tentang teks

media yang sedang dipelajarinya. Pengajaran literasi media ini bersifat formal, dirancang secara hati-hati karena ditujukan untuk mencapai tujuan literasi media secara khusus.

Kurikulum pengajaran literasi media dirancang untuk memberikan peserta didik sejumlah informasi, motivasi, atau keterampilan yang dapat membantu mereka mengatasi efek negatif media, atau untuk membekali mereka perlawanan terhadap pengaruh negatif media di masa datang. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa orang yang menghabiskan lebih banyak waktu di Internet, media sosial, *blogging*, dan permainan digital yang memiliki tingkat literasi media digital yang cukup tinggi. Literasi media digital secara kritis membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah secara mandiri dan kolaboratif. Walaupun demikian, bukan berarti mereka tidak membutuhkan bimbingan untuk menavigasi dunia digital dan menjadi peserta digital. Literasi media tidak hanya merupakan sebuah kesadaran dan pemahaman yang lebih baik, tetapi juga merupakan otonomi yang sangat penting. Melalui literasi media kita akan mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan akan memahami bagaimana teks media dirancang untuk memengaruhi audiens, serta bagaimana teks ini mencerminkan perspektif

dari para kreatornya. Penggunaan media secara kritis merupakan aspek kunci literasi media dan dalam konteks Indonesia penggunaan media secara kritis sangat penting.

DAFTAR PUSTAKA

- Beck, U. (2000). *Risk society: Towards a new modernità*. New Deli, India: Sage.
- Codeluppi, V. (2003). *Il Potere del consumo*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Davies, A., Fidler, D., & Gorbis, M. (2011). *Future world skills 2020*. Palo Alto, CA: Institute for the Future for Apollo Research Institute. Diakses pada 12 September 2012 dari:
- Morcellini, M., & Cortoni, I. (2007). *Provaci ancora, scuola. Idee e proposte contro la svalutazione della scuola nel Tecnoevo*. Trento: Erickson.
- Potter, W. James. (2005). *Media Literacy*. Third Edition. London. Sage Publications