

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di periode saat ini sangat berkembang pesat di negara Eropa, Asia, Amerika dan sekitarnya. Masyarakat Indonesia sebagai salah satu negara berkembang di dunia memiliki kebutuhan yang sangat tinggi akan adanya penggunaan teknologi informasi. Media merupakan sebuah perantara dalam berlangsungnya komunikasi, serta teknologi yang memperluas jangkauan dalam berkomunikasi. Perkembangan teknologi ini tidak hanya memperbaiki kinerja media massa atau media lama, namun juga melahirkan media baru (Fiske, 1982: 176). Media baru merupakan produk konvergensi berbagai teknologi media yang telah ada (Briandana, 2013: 248). Tidak bisa dipungkiri, hadirnya media baru merupakan sesuatu yang dapat mengubah bahkan menata kehidupan manusia. Flew (2002) menyatakan bahwa media baru dapat dipahami juga sebagai *digital media* (media digital), yaitu semua bentuk isi media (*media content*) yang menggabungkan dan menyatukan (mengintegrasikan) data, teks, suara, dan berbagai macam citra (*images*) yang disimpan di dalam format digital; dan didistribusikan melalui jaringan komunikasi seperti kabel serat optik *broadband*, satelit, dan sistem transmisi gelombang mikro (*microwave*) (Hastjarjo, 2012: 143).

Seiring berkembangnya zaman, media baru yang dapat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yakni berbasis internet, di mana masyarakat banyak menggunakan internet dalam memenuhi kebutuhan serta aktivitas mereka sehari-hari. Internet dan media sosial merupakan media massa yang banyak diminati oleh masyarakat pada zaman sekarang ini. Majalan *Marketeers* berdasarkan pada hasil penelitian yang dilakukan oleh *MarkPlus Insight* terhadap 2161 pengguna internet di Indonesia, menunjukkan hasil ada tren peningkatan dalam penggunaan internet di Indonesia. Menurut *MarkPlus Insight* jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2011 telah mencapai 55 juta orang, meningkat dari tahun sebelumnya di angka 42 juta (sumber:<http://tekno.kompas.com/> dalam Darmastuti, 2012: 51). Kehadiran internet tidak saja mengubah perilaku masyarakat bukan hanya cara berinteraksi dengan orang lain tetapi juga dalam penggunaan media.

Menurut Sibero (2011), internet merupakan jaringan komputer yang menghubungkan antarjaringan secara global. Internet juga dikatakan sebagai suatu jaringan yang luas. Internet hadir dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai piranti seperti laptop, tablet, dan telepon pintar. Ahmadi dan Hermawan (2013), juga menjelaskan bahwa internet adalah komunikasi antarjaringan global yang menghubungkan komputer di seluruh dunia (Risanty, 2017: 139). Internet dikatakan juga sebagai sebuah perkawinan yang mana internet sendiri mampu bekerja sebagai perangkat *CD player* dan televisi. Selain itu internet juga sebagai medium komunikasi antarpersonal (Ido Prijana, 2011: 233). Berdasarkan data statistik pengguna internet tahun 2016 yang dihimpun oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia

(APJII), menyatakan Indonesia merupakan salah satu negara yang termasuk dalam top 20 Negara di dunia dalam penggunaan akses internet. Peningkatan penggunaan internet ini cukup signifikan terjadi pada tahun 2014 hingga 2016 lalu, yaitu dari kisaran 88 juta pengguna menjadi 132,7 juta pengguna (Faila dan Shofwan, 2017: 37).

Masyarakat Indonesia terutama para pengguna internet berasal dari berbagai kalangan, dari kalangan dewasa tua, dewasa muda, remaja, bahkan anak-anak. Sebagian besar kalangan masyarakat yang menggunakan teknologi informasi berupa internet berasal dari kalangan remaja. Remaja merupakan kelompok masyarakat dengan usia yang sedang memasuki fase penting terkait upaya aktualisasi diri dalam era digital saat ini. Remaja pada fase usia 14-17 tahun adalah yang paling rentan terpengaruh dengan hadirnya media baru. Karena memiliki karakter yang fleksibel dan mandiri, media baru dapat menjadi andalan komunikasi yang efisien dan progresif yang mampu menyampaikan berbagai hal di sekitarnya. Remaja tidak jarang melakukan hal-hal yang beresiko tinggi baik itu secara *offline* ataupun *online*. Sering ditemukan bahwa remaja memutuskan untuk bertemu dengan seseorang yang baru dikenalnya melalui internet (Acep dkk, 2017:19).

Menurut Wearesocial.com, hingga Agustus 2017 jumlah pengguna internet di dunia telah mencapai 3,8 miliar atau 51 persen dari total populasi di dunia. Di Indonesia sendiri, menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet mencapai 32,3 juta, dan 40 persennya adalah pengguna media sosial (tetra Pak Index, 2017). Adapun studi yang dilakukan oleh Kementerian Kominfo pada tahun 2014 menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu

tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. (<http://kominfo.go.id/index.php/> diakses pada tanggal 21 Februari 2018).

Internet memiliki kelebihan yaitu kemampuan internet untuk menyesuaikan dirinya menjadi bagian dari masyarakat adalah daya tarik utama maraknya penggunaan internet. Internet menjadi alat yang memudahkan mereka dalam melakukan pencarian informasi. Dalam berkomunikasi di internet pun etika dan tata cara berkomunikasi pasti memiliki perbedaan dan ciri khusus (Hasan dan Thomas dalam Dewi dan Roro, 2017: 449). Pada kenyataan yang terjadi, remaja menggunakan internet bukan hanya untuk kebutuhan edukasi saja, tetapi juga dimanfaatkan untuk hiburan, belanja, media sosial, dan lain sebagainya (Noviandari dalam Astrid dan Nur Aini 2016: 18). Bertolak dengan kelebihan dan manfaat internet yang dirasakan oleh masyarakat, ternyata kemudahan akses informasi melalui internet ini juga mulai mengkhawatirkan. Berbagai kejahatan yang awalnya dilakukan secara konvensional seperti penipuan, pencurian, dan pengancaman kini dapat dilakukan secara *online* atau yang dikenal dengan sebutan kejahatan dunia maya (*cyber crime*) (Golose dalam Faila dan Shofwan, 2017: 38).

Berdasarkan fakta-fakta yang telah dijelaskan, maka dari itu guna mencegah implikasi negatif dari penggunaan internet tersebut maka perlu dipahami tentang literasi media. Literasi media adalah upaya pembelajaran bagi khalayak media sehingga menjadi khalayak yang berdaya di tengah dunia yang penuh informasi atau disebut sesak media (*media saturated*). Inti gerakan literasi media adalah kesadaran mendasar bahwa kebanyakan orang masa kini mendapatkan hampir semua informasi

dari media massa dan internet, bukan dari buku teks atau media massa konvensional yang berbasis jurnalisme berimbang (Dewi dan Roro, 2017: 450).

Selain itu, Silverblatt (2008) menjelaskan bahwa literasi media merupakan sebuah kemampuan untuk memilih serta memahami konten, bentuk atau gaya, dampak, dan untuk mempertanyakan, mengevaluasi, serta memberikan respon terhadap media yang dikonsumsi (Silverblatt dalam Fajar Junaedi, 2015). Selain itu, Elliot Gaines (2010:32) memberikan pendapat “melek media membutuhkan kemampuan untuk mengenali perbedaan antara informasi spesifik yang dikomunikasikan, pengetahuan diwujudkan oleh seorang penerjemah, dan nilai tambah melalui representasi fenomena komunikasi”.

Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini menggunakan obyek Dinas Komunikasi dan Informatika DIY karena pemerintah Kota Yogyakarta melalui Dinas Komunikasi dan Informatika yang merupakan salah satu instansi pemerintah yang bergerak dalam bidang komunikasi dan informasi khususnya media. Dalam hal ini seharusnya melakukan pemantauan sebagaimana hal itu merupakan wewenang, tugas, dan fungsinya dalam rangka mewujudkan visinya yaitu terwujudnya *Jogja Cyber Province* dan masyarakat informasi menuju peradaban baru mendukung keistimewaan DIY dan misinya, yaitu mendukung peningkatan efisiensi dan efektivitas tata kelola pemerintahan yang transparan dan akuntabel di DIY serta meningkatkan kualitas layanan dan pengelolaan informasi publik pemberdayaan lembaga komunikasi dan informatika (<http://diskominfo.jogjaprov.go.id/visi-misi> diakses pada tanggal 20 Februari 2018).

Merujuk kepada penelitian Astrid Kurnia dan Nur Aini tentang “Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet serta Media Sosial pada Siswa SMPN 52 Surabaya” yang dimuat dalam *Jurnal of Information System Engiering and Busines Intelligence* Vol.2 No.1 April 2016, dimana dari hasil penelitian ditemukan bahwa siswa SMPN 52 Surabaya secara umum sudah dapat menentukan penggunaan internet secara baik, baik untuk sarana pembelajaran maupun fungsi hiburan seperti media sosial, dan waktu interaksi setiap siswa dalam kehidupan sehari-hari maupun penggunaan internet dalam memenuhi kebutuhan mereka sudah sesuai dengan porsinya. Serta dapat diketahui bahwa para siswa SMPN 52 Surabaya sudah dapat mengetahui hal-hal mendasar yang perlu dilakukan pada penggunaan internet, seperti pembatasan privasi dan *sharing* hanya untuk orang yang dikenal.

Kemudian berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Darwadi (2017) yang berjudul “*Membudayakan Literasi Internet kepada Anak dan Remaja*” yang dimuat dalam *Jurnal Komunikator* Vol. 9 No. 1 Mei 2017. Peneliti menemukan bahwa media internet adalah alat penting untuk membantu belajar dan dalam mencapai kualitas hidup yang diinginkan. Dalam hal ini diperlukan literasi media bagi anak dan remaja dalam menginterpretasikan informasi yang diterima melalui media dan internet.

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Alip Kunandar yang berjudul “Model Literasi Media Pada Anak dalam Mencegah Konflikt Sosial” yang dimuat dalam *Jurnal Komunikasi Profetik* Vol. 7 No. 1, April 2014. Peneliti menemukan adanya penyimpangan dalam hal waktu anak menonton televisi, begitu juga tempat. Maka dari itu, hasil penelitian tersebut mengindikasikan perlunya Model Literasi

Media Proteksionis, yang bertujuan untuk melindungi anak-anak dari konten yang tidak sesuai dan berguna, bahkan berpotensi menimbulkan konflik sosial.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut, penelitian ini merujuk pada model literasi yang dilakukan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Yogyakarta. Peneliti tertarik untuk menggambarkan dampak yang diberikan oleh penggunaan internet terhadap remaja dan tidak terlepas dari peran Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Yogyakarta dalam tugas dan fungsinya dalam memberikan literasi media agar remaja menggunakan internet sesuai dengan manfaatnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana model media literasi internet untuk remaja oleh Dinas Komunikasi dan Informatika DIY?”

C. Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai model media literasi internet untuk remaja oleh Dinas Komunikasi dan Informatika DIY memiliki tujuan yaitu untuk menggambarkan dan menganalisis tahapan literasi media oleh Dinas Komunikasi dan Informatika DIY.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai model media literasi internet untuk remaja oleh Dinas Komunikasi dan Informatika DIY memiliki manfaat yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian mengenai model media literasi internet untuk remaja oleh Dinas Komunikasi dan Informatika DIY diharapkan dapat digunakan sebagai literatur bagi pelaku literasi media.

2. Manfaat Praktis

Penelitian mengenai model media literasi internet untuk remaja oleh Dinas Komunikasi dan Informatika DIY diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi Dinas Komunikasi dan Informatika DIY untuk meningkatkan kinerjanya dalam *monitoring* dan evaluasi terhadap remaja pengakses internet di DIY.

E. Kajian Teori

1. Model

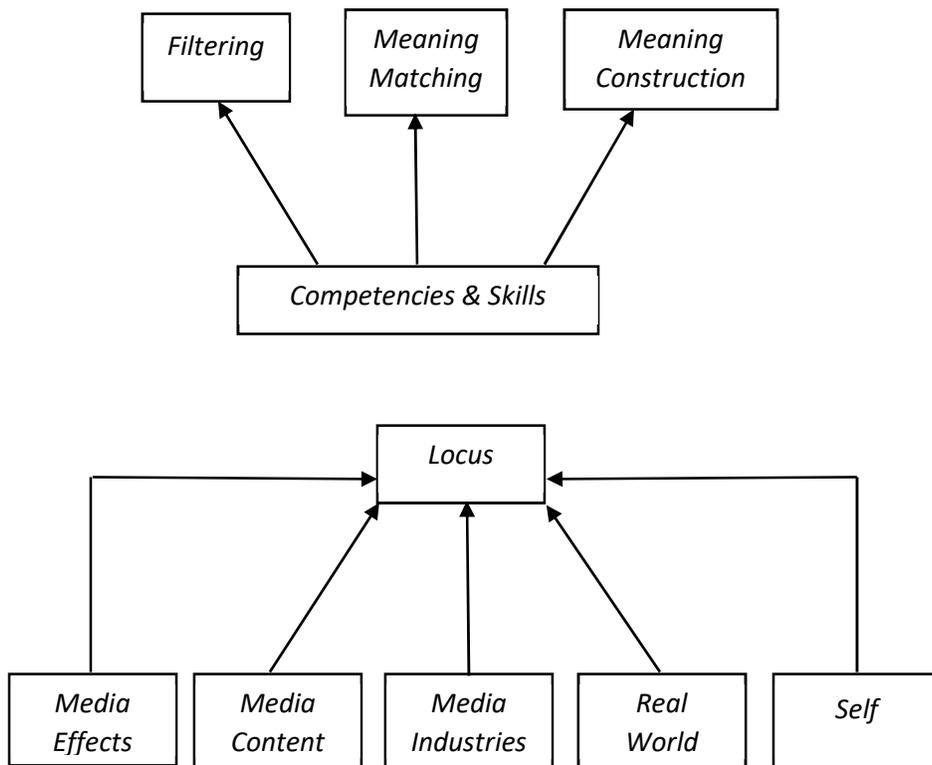
Model secara sederhana adalah sebuah gambaran yang dirancang untuk mewakili kenyataan. Runyon menyebutkan bahwa model adalah sebuah replika dari fenomena yang coba dijelaskan. Selain itu menurut Burch dan Strater menjelaskan bahwa model adalah sebuah ungkapan lisan atau matematis yang menggambarkan serangkaian hubungan dengan cara yang tepat. Sehingga model dapat disimpulkan sebagai tiruan gejala yang akan diteliti, model juga menggambarkan hubungan antara variabel-variabel atau sifat-sifat komponen gejala tersebut. Tujuan utama dari model adalah mempermudah pemikiran yang

sistematis dan logis. Burch dan Strater menyebutkan ada beberapa keuntungan dari model, yaitu:

- a. Model memberikan informasi yang berorientasi pada tindakan.
- b. Model menyajikan informasi yang berorientasi ke masa depan.
- c. Model menunjukkan alternatif arah tindakan untuk di evaluasi sebelum dilaksanakan.
- d. Model menyajikan pemberian situasi masalah yang kompleks secara formal dan berstruktur.
- e. Model mencerminkan pendekatan ilmiah untuk tidak menggantungkan diri pada intuisi dan spekulasi (Jalaluddin, 1993: 60).

Literasi media bukan hal yang baru di Indonesia, tetapi belum begitu juga dikenal di kalangan masyarakat sebagai audiens ketika mengonsumsi media. Penelitian yang dilakukan oleh PKMBP (Pusat Kajian Media dan Budaya Populer) tentang Model-Model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia, ada beberapa model yang dihasilkan dalam penelitian tersebut yaitu pertama proses *need assessment* merupakan hal pertama yang dilakukan untuk memberi konteks terhadap program yang akan dikerjakan. Adapun yang harus diperhatikan pada proses ini adalah siapa sasaran program dan bagaimana kriterianya, sejauh mana tingkat literasi media yang sudah dimiliki oleh sasaran, dan sejauh mana kebutuhan sasaran akan literasi media.

Selanjutnya setelah proses *need assessment*, maka dilakukan penentuan pendidikan literasi media. Tujuan pendidikan dilakukan untuk mencapai kemampuan kognisi, kemampuan afeksi, hingga kemampuan psikomotor. Terdapat beberapa metode untuk mencapai tiga tujuan tersebut, pertama metode *top-down* seperti: ceramah, seminar, diskusi, pelatihan, dan dongeng yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan kognisi dengan cara memberikan pengetahuan kepada sasaran mengenai baik dan buruknya media, dan juga metode ini bisa dilakukan untuk sasaran yang belum memiliki tingkat literasi yang cukup tinggi. Adapun metode yang dilakukan untuk mencapai tujuan afeksi yaitu dengan menghadapkan sasaran pada permasalahan yang mereka hadapi. Setelah tujuan kognisi dan afeksi sudah dilakukan, maka sasaran akan memperoleh pemahaman tentang literasi media, setelah itu sasaran akan langsung menerapkan pemahaman mereka terhadap literasi media tersebut sehingga tujuan psikomotor dapat tercapai (Poerwaningtias dkk, 2013: 187). Potter menjelaskan ada empat faktor yang digunakan dalam model literasi media, yaitu: struktur pengetahuan, lokus personal, kompetensi dan keterampilan, serta arus tugas pengolahan informasi. Potter juga mengatakan dalam membangun pengetahuan literasi media ini, ada lima hal yang mendasar struktur pengetahuan, yaitu: efek media, konten media, industri media, dunia nyata, dan diri sendiri (Potter, 2004: 33). Model literasi media yang dijelaskan oleh Potter ini disebut dengan '*The Cognitive Model of Media Literacy*' seperti pada gambar berikut:



Gambar 1.1 *The Cognitive Model of Media Literacy*

(Sumber: Potter, 2004)

2. Literasi Media

Koltay (2011) dalam dunia viral, dimana internet menjadi media baru yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dibutuhkan adanya pemahaman dan agensi penggunaannya sebab teknologi hanyalah alat semata yang tidak menentukan bagaimana pengguna internet harus bertindak. Untuk itu dibutuhkan serangkaian pemahaman dan tindakan dengan menerapkan berbagai literasi media (Kurnia, 2017: 7). Literasi media

merupakan sebuah gerakan yang membangun kesadaran dan kemampuan publik untuk mengendalikan penggunaan media dalam memenuhi kebutuhan. Gerakan ini diperkenalkan oleh negara-negara maju seperti Eropa, Amerika Serikat, Kanada, dan Australia yang telah mengalami kompleksitas wujud efek dalam kehidupan masyarakat sebagai hasil dari penggunaan media. UNESCO telah mengintrodusir pengertian literasi media sejak awal dekade 80-an.

Selanjutnya pada tahun 1992, melalui satu konferensi di Amerika Serikat, menghasilkan rumusan definisi literasi media yaitu kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan ke dalam beragam bentuk (Livingstone dalam Darmawan, 2010: 30). Literasi media merupakan seperangkat perspektif yang digunakan ketika masyarakat mengeksposkan diri ke media dan menginterpretasi makna dari pesan yang dihadapi (Potter dalam Jazimatul, 2017: 5). Baran (2010) mendefinisikan literasi media sebagai sebuah kecakapan yang melekat dalam diri kita sebagai sesuatu yang terberi (*given, taken for granted*) (Rahardjo, 2012: 6).

Adams dan Hamm memberikan pendapatnya bahwa literasi media dianggap sebagai kemampuan untuk menciptakan makna pribadi dari simbol visual yang didapatkan setiap hari, baik itu dari televisi, periklanan, film, dan media digital (Potter, 2004: 27). Konsep literasi media berkaitan dengan konsep pendidikan media, berpikir kritis, dan aktivitas memproses informasi. Arti penting literasi media tidak hanya berkaitan dengan tingginya terpaan media, melainkan juga berhubungan dengan

beberapa faktor lainnya, seperti: peran penting informasi dalam proses demokrasi, peran penting partisipasi budaya dan kewarganegaraan, dan berkembangnya budaya populer membuat remaja semakin banyak mengakses media digital.

Menurut Potter, literasi media merupakan sebuah perspektif dimana kita dapat secara aktif menunjukkan kemampuan kita terhadap media untuk menginterpretasikan makna dari pesan yang ditemui. Sehingga literasi media merupakan kemampuan menyaring, memilah, dan memilih pesan-pesan yang terdapat dalam media, baik media cetak maupun media elektronik (Potter, 2004: 33). Kemampuan literasi masyarakat diperlukan agar masyarakat dapat menghasilkan informasi yang kredibel melalui tulisan-tulisan yang lugas, serta menyaring informasi yang tidak objektif di era *cyber journalism* ini. Devito (2008) memberikan batasan literasi media sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan memproduksi pesan-pesan komunikasi massa (televisi, film, musik, radio, *billboards*, periklanan, *public relation*, surat kabar dan majalah, buku, *websites* dan *blogs*, *newsgroup* dan *chatrooms*) (Rahardjo, 2012: 6). Selanjutnya, Devito menjelaskan literasi media merupakan sebuah bentuk pemberdayaan (*empowerment*), karena bisa membantu kita untuk menggunakan media dengan lebih cerdas; seseorang bisa memahami, menganalisis, dan mengevaluasi pesan-pesan media lebih efektif; seseorang bisa mempengaruhi pesan-pesan yang akan disampaikan oleh media dan seseorang bisa menciptakan pesan-pesan yang dimediasi oleh orang itu sendiri (Budi, 2012: 247).

Literasi media tidak hanya terkait dengan mencerna isi media saja, tetapi juga memproduksi teks yang bersifat multimedia, dan bahkan teks yang bersifat interaktif *hypermedia*. Selain itu, literasi juga terhubung dengan adanya pertumbuhan yang sangat pesat dari penggunaan internet oleh anak dan remaja melalui interaksi mereka dengan internet di rumah (Buckingham dalam Kurnia, 2017: 8). Literasi media berasal dari kata literasi dan media. Konsep literasi menurut Stordy (2015), yaitu tentang hal-hal yang berkaitan dengan teknologi baru dimana literasi itu tidak mungkin tanpa teknologi digital termasuk internet. Sehingga teknologi digital sendiri dapat mengubah seseorang menjadi melek informasi dan menjadi hal yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat (Prasetyawati, 2017: 118). Kamus *Oxford* mengartikan media sebagai jalur utama masyarakat mendapatkan informasi dan hiburan, baik melalui radio, televisi, dan surat kabar. Sedangkan literasi (*literacy*) adalah kemampuan membaca dan menulis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa literasi media adalah kemampuan memahami, menganalisis, mengakses, dan memproduksi pesan komunikasi massa. Media Awareness Network (2011) memperluas definisi literasi media untuk meliputi media digital seperti komputer, ponsel, dan internet; meliputi perangkat keras dan perangkat lunak (Husain, 2012: 111).

The National Leadership Conference on Media Literacy mengatakan bahwa seseorang yang melek media (*a media literate person*) dapat menginterpretasikan, mengevaluasi, menganalisis, dan memproduksi pesan-pesan baik media cetak maupun penyiaran. Selain itu, seseorang harus mengetahui 5 hal, yaitu:

- a. Pesan-pesan media dikonstruksikan
- b. Pesan-pesan media diproduksi dalam konteks ekonomi, sosial, politik, historis, dan estetis
- c. Interpretasi terhadap proses penciptaan makna yang ada dalam penerimaan pesan yang berisi interaksi antara pembaca, teks, dan budaya
- d. Media memiliki bahasa yang unik, sebuah karakteristik yang merepresentasikan beragam bentuk, *genre*, dan sistem lambing komunikasi
- e. Representasi media memainkan peranan dalam pemahaman orang tentang realitas sosial (Rahardjo, 2012: 13).

Literasi media memiliki karakteristik yang khusus yaitu, pertama literasi media muncul di tengah peradaban yang ditandai dengan penggunaan teknologi lanjutan secara massif dalam komunikasi dan informasi, dimana publik sudah familiar dengan sesuatu yang berbasis digitalisasi, konvergensi, multimedia dan sejenisnya. Kedua, literasi yang dimaksud dalam konteks ini sekalipun basisnya adalah pengembangan kemampuan, bukan pada keterampilan teknis. Ketiga, literasi media bersifat multi-dimensional. Perlu dipahami, membangun kesadaran dan pengendalian publik dalam penggunaan media merupakan upaya mengajak publik untuk memiliki kemampuan secara *continue* menyikapi dampak informasi yang diterimanya dengan cara melakukan penafsiran secara hati-hati, serta menggunakannya secara bijak terhadap isu yang relevan dengannya.

Literasi media sendiri bukanlah sebagai ajaran, himbauan, atau bahkan ajakan untuk menjadi antimedia, membuat stigmatisasi terhadap media ataupun menciptakan hegemoni penafsiran atau muatan media, tetapi justru untuk lebih apresiatif terhadap media dan menempatkannya di posisi yang tepat dalam kehidupan publik. Sebab dengan apresiasi publik justru akan berpeluang terlibat secara aktif dalam proses komunikasi bermedia untuk tidak menjadi *voiceless*, terutama untuk lebih berdaya dalam manifestasi hak mengekspresikan diri dan partisipasi kulturalnya (Darmawan, 2010: 32).

Ada beberapa elemen utama dalam literasi media , yaitu :

- a. Sebuah kesadaran akan dampak media terhadap individu dan masyarakat.
- b. Sebuah pemahaman akan proses komunikasi massa.
- c. Pengembangan strategi-strategi yang digunakan untuk menganalisis dan membahas pesan-pesan media.
- d. Sebuah kesadaran akan misi media sebagai ‘teks’ yang memberikan wawasan dan pengetahuan ke dalam budaya kontemporer manusia dan diri manusia sendiri.
- e. Peningkatan kesenangan, pemahaman, dan apresiasi terhadap isi media (Fikriansyah, 2017: 21).

Setelah mengetahui pengertian kemampuan literasi media, dapat disimpulkan bahwa betapa pentingnya kemampuan literasi media tersebut untuk dimiliki setiap masyarakat terhadap penggunaan media.

Potter merumuskan tujuh kemampuan yang harus dimiliki masyarakat untuk bisa dikatakan sebagai individu atau masyarakat yang melek media, yaitu:

a. *Analyze.*

Kemampuan menganalisa struktur pesan, yang dikemas dalam media, mendayagunakan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan untuk memahami konteks dalam pesan pada media tertentu.

b. *Evaluate.*

Setelah mampu menganalisa, kompetensi berikutnya yang diperlukan adalah membuat penilaian (evaluasi). Seseorang yang mampu menilai, artinya ia mampu menghubungkan informasi yang ada di media massa itu dengan kondisi dirinya, dan membuat penilaian mengenai keakuratan, dan kualitas relevansi informasi itu dengan dirinya, apakah informasi itu sangat penting, biasa, atau basi untuk dirinya. Tentu saja kemampuan dalam menilai sebuah informasi itu dikemas dengan baik atau tidak, juga adalah bagian dari kompetensinya. Di sini, terjadi proses membandingkan norma dan nilai sosial terhadap isi yang dihadapi dari media.

c. *Grouping*

Kemampuan menentukan setiap unsur yang sama dalam beberapa cara atau menentukan setiap unsur yang berbeda dalam beberapa cara.

d. *Induction*

Kemampuan menyimpulkan suatu pola di set kecil elemen, maka pola generalisasi untuk semua elemen dalam himpunan tersebut.

e. *Deduction*

Kemampuan menggunakan prinsip-prinsip umum untuk menjelaskan khusus.

f. *Synthesis*

Kemampuan untuk merakit unsur-unsur ke dalam struktur baru.

g. *Abstracting*

Kemampuan menciptakan secara singkat, jelas, dan gambaran tepat menangkap esensi dari pesan dalam sejumlah kecil kata-kata dari pada pesan itu sendiri (Kunandar, 2014: 90).

Berdasarkan Centre For Media Literacy (2003) upaya untuk literasi media bagi khalayak adalah untuk mengevaluasi dan berpikir kritis terhadap konten media massa, mencakup :

- a. Kemampuan mengkritik media.
- b. Kemampuan memproduksi media.
- c. Kemampuan mengajarkan sistem pembuatan media.
- d. Kemampuan mengeksplorasi sistem pembuatan media.
- e. Kemampuan mengeksplorasi berbagai posisi.
- f. Kemampuan berpikir kritis atas isi media (Latifah, 2014: 262).

Secara umum yang dimaksud dengan literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi dengan

kecakapan kognitif maupun teknis (Syaripudin, 2017: 4). ICT Watch merilis tawaran alternatif “Kerangka Literasi Digital Indonesia”, kerangka ini didesain berdasarkan pengalaman ICT Watch menjalankan pilar Internet *Safety* “Internet Sehat” sejak 2002. Adapun kerangka yang ditawarkan antara lain:

a. Proteksi (*safeguard*)

Pada bagian ini memberikan pemahaman tentang perlunya kesadaran dan pemahaman atas sejumlah hal terkait dengan keselamatan dan kenyamanan siapapun pengguna internet, di antaranya adalah perlindungan data pribadi, keamanan *daring* serta privasi individu dengan layanan teknologi enkripsi sebagai salah satu solusi yang disediakan.

b. Hak-hak (*rights*)

Hak-hak yang dimaksud dalam hal ini adalah kebebasan berekspresi yang dilindungi, serta hak atas kekayaan intelektual (hak cipta dan hak pakai), hak untuk berkumpul dan berserikat di ranah maya, contohnya melakukan kritik sosial melalui *hashtag* di media sosial.

c. Pemberdayaan (*empowerment*)

Pada bagian ini, masuklah sejumlah pokok bahasan yang menjadi tantangan tersendiri seperti *citizen journalism* (jurnalisme warga) yang berkualitas, kewirausahaan terkait TIK. Selanjutnya akan ditekankan khusus hal etika informasi yang menyoroti tantangan *hoax*, disinformasi dan ujaran kebencian serta upaya menghadapinya dengan memilah informasi (Syaripudin, 2017: 5).

3. Internet

Internet dengan segala kelebihan yang ditawarkan telah diakui mampu untuk membantu menyelesaikan banyak permasalahan dan kebutuhan informasi masyarakat di era digital seperti sekarang ini. Salah satu kelebihan yang banyak dirasakan oleh masyarakat adalah kemudahan untuk mengakses berbagai macam informasi dan disajikannya dengan sangat efektif dan efisien. Fuchs menyebutkan, dengan internet manusia modern dapat melakukan beragam kegiatan seperti mencari informasi, merencanakan perjalanan, membaca surat kabar, menulis dan membaca artikel, berkomunikasi melalui surat elektronik, mengirim dan mengobrol melalui pesan instant, menelpon, berdiskusi, mendengarkan music dan radio, melakukan pemesanan dan pembelian secara *online*, mengembangkan relasi, berpartisipasi politik secara aktif, bermain games, menciptakan pengetahuan bersama, dan lain sebagainya (Kurnia, 2017: 4).

Riswandi menyatakan fasilitas internet juga terus dikembangkan dan ditingkatkan dengan berbagai inovasi yang canggih sehingga dapat memenuhi berbagai kebutuhan masyarakat dan masyarakat seakan tidak dapat terlepas dari fasilitas internet ini (Faila dan Shofwan, 2017: 37).

Ada empat hal yang akan membuat internet semakin dominan sebagai *platform* bisnis yaitu:

- a. Pertama infrastruktur pada internet akan terus ditingkatkan dan diperkuat sebagai tulang punggung yang aman dan berkapasitas tinggi.
- b. Kedua, internet akan menghubungkan dan mengintegrasikan sistem non-internet seperti pertukaran data elektronik dan pemrosesan transaksi.
- c. Ketiga, internet akan memungkinkan pengguna mengakses informasi dan pelayanan dari mana saja dan kapan saja menggunakan peralatan pilihan mereka.
- d. Keempat, dengan terjadinya ledakan informasi yang tersedia melalui internet akan tersedia berbagai pendekatan baru untuk menemukan dan mengindeks informasi (Palmer dalam Risanty, 2017 : 135).

Tidak dapat dipungkiri keberadaan internet di tengah-tengah masyarakat cukup membantu dalam memajukan pengetahuan serta pemecahan akan permasalahan yang dihadapi manusia melalui informasi. Namun dengan informasi yang disajikan oleh internet yang tidak terbatas membuat internet memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Adapun dampak positif yang diberikan internet antara lain:

- a. Informasi dan pengetahuan yang tak terbatas

Internet dapat menyediakan sumber informasi yang tak terbatas dalam 7x24 jam setiap waktu yang dapat diakses melalui computer, ponsel maupun *gadget* untuk menemukan apa yang dicari.

- b. Internet Sebagai Bisnis

Banyak orang yang mengaku cukup sukses dalam menjalankan bisnis berbasis internet. Menjalankan bisnis melalui internet diakui lebih menggunakan modal dengan minim dibandingkan berbisnis dalam dunia nyata.

c. Internet Sebagai Hiburan

Selain menggunakan internet sebagai sumber informasi, banyak orang yang menggunakan internet untuk bermain *game*, menonton *streaming tv online*, mendengarkan lagu dan lain-lain.

d. Biaya Pengetahuan yang Murah

Internet menyediakan akses informasi yang murah dengan segala sumber berita dan informasi yang bisa diperoleh dengan mudah.

e. Internet Sebagai Sarana Komunikasi Efisien

Seiring perkembangan zaman, internet menjadi alternatif untuk komunikasi yang lebih efisien dan praktis dengan keberadaan fungsi email, *chatting*, hingga *voice chat* yang menjangkau hingga ke seluruh dunia.

f. Internet Memungkinkan Untuk Mengenal Orang dari Segala Penjuru Dunia

Dengan berkembangnya situs jejaring sosial maupun forum diskusi di internet, sangat memungkinkan seseorang untuk mengenal orang dari berbagai penjuru.

g. Internet Sebagai Keperluan Darurat

Semakin meningkatnya kebutuhan manusia maka internet memberikan alternatif atau jalan pintas untuk memenuhi kebutuhan tersebut dalam

keadaan darurat seperti penggunaan Google Maps dan juga Internet *Banking*.

- h. Internet dapat mempercepat arus informasi.
- i. Internet dapat mempermudah mengakses data dan informasi.
- j. Internet dapat menambah wawasan dengan *Self Learning* dengan melihat berbagai macam tutorial di internet.
- k. Dapat memunculkan banyak lapangan kerja baru.
- l. Membuka mata *user* dengan dunia yang mungkin belum pernah dikunjungi.

Selain dampak positif yang diberikan oleh internet, terdapat pula dampak negatif terhadap penggunaan internet, antara lain:

a. Informasi yang Tidak Ter-*filter*

Sebagai wadah yang banyak menyajikan informasi yang tak terbatas membuat informasi yang disajikan bukan hanya informasi yang bermanfaat, melainkan terkadang membawa pengaruh buruk bagi penggunanya.

b. Internet Menyebabkan Kecenderungan

Kecenderungan akan menggunakan internet membuat tidak sedikit orang banyak menghabiskan waktu mereka hanya untuk bermain *game online* ataupun sosial media yang mengakibatkan menjadi lupa waktu dan berujung pada kemalasan.

c. Dampak Buruk Bagi Kesehatan

Banyak orang tidak menyadari ketika sudah asik menggunakan internet, seperti mereka yang duduk berlama-lama menggunakan komputer yang dapat mempengaruhi kesehatan mereka terutama jantung dan otot. Selain itu dapat berdampak pada kesehatan mata apabila terlalu lama di depan layar komputer ataupun *gadget* untuk mengakses internet.

d. Keterbatasan Pergaulan Sosial

Kemampuan dan kelebihan yang ditawarkan internet menjadikan komunikasi dapat terjadi secara instan sehingga masyarakat kurang untuk bersosialisasi langsung dengan lingkungan sosial.

e. Kejahatan Dunia Maya (*Cyber Crime*)

Dengan mengakses internet dengan mudahnya melakukan kejahatan dalam dunia maya untuk mendapatkan keuntungan dengan cepat, seperti penipuan.

f. *Violence and Gore*

Violence and Gore adalah kekejaman dan kesadisan yang ditampilkan untuk mendapatkan keuntungan tanpa memikirkan dampak dari penyebaran informasi tersebut (Risanty, 2017: 141).

4. Remaja

Stanley Hall memberikan pendapatnya bahwa masa remaja adalah masa neo-atavistik atau masa kelahiran kembali, dimana pada masa ini timbul fungsi-fungsi yang belum pernah timbul pada masa sebelumnya. Ada beberapa tingkah laku yang mulai terlihat pada masa remaja ini yaitu, masa *stress and strain* (masa kegoncangan

dan kebingungan) yang mengakibatkan berubahnya pola dalam kehidupan sosial pada remaja itu sendiri. Selain itu, mereka juga bersifat sentimental atau mudah tergoncang dan bingung (Panut dan Umami, 2005: 20). WHO menetapkan batas usia seseorang dikatakan remaja adalah antara usia 10-20 tahun. Muangman menyebutkan ada beberapa indikator seorang individu dikatakan sebagai remaja, yaitu:

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Wirawan, 1989: 9).

F. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini meliputi :

1. Jenis Penelitian

Penelitian tentang model media literasi internet untuk remaja oleh Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Yogyakarta merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu atau bidang tertentu secara faktual dan cermat. Pada penelitian deskriptif, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk menemukan

informasi-informasi baru sehingga hipotesis tidak datang sebelum melakukan penelitian (Jalaluddin, 1993: 22).

Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang bersifat kualitatif. Penelitian kualitatif dikatakan juga sebagai “*realitas jamak*”, dimana penelitian ini tidak menggunakan sampel dan populasi melainkan hanya membutuhkan beberapa orang untuk mendapatkan jawaban dari tujuan penelitian (Ardial, 2014: 249). Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat diperoleh dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau dengan cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian kualitatif dapat menunjukkan pada penelitian tentang kehidupan masyarakat, tingkah laku, maupun hubungan kekerabatan. Ada tiga komponen pokok dalam penelitian kualitatif ini, pertama adanya data sebagaimana yang telah sebutkan yang berasal dari berbagai sumber, *interview*, ataupun observasi. Kedua, terdiri atas analisis atau prosedur-prosedur interpretasi yang berbeda guna memperoleh hasil penemuan dari teori-teori. Penulisan dan laporan-laporan verbal masuk pada komponen ketiga dari penelitian kualitatif (Anselm dan Juliet, 1997:11).

Terdapat 5 macam yang dipertimbangkan dalam penelitian kualitatif yaitu:

- a. Pertama, penelitian kualitatif melibatkan studi makna kehidupan masyarakat yang kemudian dibawa ke dunia nyata.
- b. Kedua, penelitian kualitatif berbeda karena kemampuannya untuk mewakili pandangan dan perspektif peneliti dalam sebuah penelitian.

- c. Ketiga, penelitian kualitatif mencakup kondisi kontekstual - sosial, kelembagaan, dan kondisi lingkungan di mana kehidupan masyarakat berlangsung.
- d. Keempat, penelitian kualitatif bukan hanya buku harian atau kronik kehidupan sehari-hari. Penelitian kualitatif didorong oleh keinginan untuk menjelaskan kejadian, melalui konsep yang ada atau yang baru muncul.
- e. Kelima, penelitian kualitatif berupaya mengumpulkan, mengintegrasikan, dan menyajikan data dari berbagai sumber bukti sebagai bagian dari penelitian apapun (K.Yin, 2011: 8).

2. Subyek dan obyek penelitian

a. Subyek penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah model literasi media.

b. Obyek Penelitian

Adapun obyek penelitian dalam penelitian ini adalah Dinas Komunikasi dan Informatika DIY.

3. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik wawancara, dimana wawancara adalah salah satu yang paling banyak digunakan metode pengumpulan data. Wawancara merupakan alat pengumpul

data untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi arus informasi dalam wawancara, yaitu pewawancara (*interviewer*), responden (*interviewee*), pedoman wawancara, dan situasi wawancara. Berdasarkan dari sifat pertanyaan, wawancara dibedakan menjadi :

- a. Wawancara terpimpin yaitu pertanyaan diajukan menurut daftar pertanyaan yang telah disusun sehingga pewawancara sudah mempunyai arah yang pasti pada saat mewawancara.
- b. Wawancara tak terpimpin yaitu terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dengan responden. Dimana pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman, sehingga informasi yang diinginkan tetap dapat diperoleh.
- c. Wawancara bebas terpimpin yaitu perpaduan antara wawancara terpimpin dengan wawancara tak terpimpin. Dalam wawancara ini pewawancara sudah menyusun inti pokok pertanyaan yang akan diajukan (Hermawan, dkk, 1995: 71).

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara di mana peneliti mengajukan pertanyaan berdasarkan pada pedoman wawancara (wawancara terpimpin) kepada informan guna menggali informasi yang berkaitan dengan model literasi media bagi remaja. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam, di mana dilakukan dengan meliputi pertanyaan

dengan format terbuka, mendengarkan dan merekamnya dan kemudian menindaklanjuti dengan pertanyaan tambahan yang terkait (Quinn, 2006: 182).

Informan merupakan pemberi informasi yang diharapkan dapat menjawab semua pertanyaan dengan jelas dan lengkap guna memberikan informasi kepada pewawancara. Pada penelitian ini responden yang akan diwawancarai yaitu informan yang memenuhi kriteria sebagai informan yang membuat serta melaksanakan program literasi media tersebut.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Dimana data primer diperoleh peneliti melalui data wawancara kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Yogyakarta sedangkan data sekunder diperoleh melalui hasil dokumentasi dari model literasi remaja yang dilakukan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika.

4. Teknik Analisis Data

Tujuan utama dalam penelitian kualitatif adalah mencari makna dibalik data yang telah diperoleh. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa komponen analisis data yaitu reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Adapun proses dari ketiga komponen tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Reduksi data (*data reduction*) yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data kasar yang diperoleh di lapangan studi. Dalam tahapan reduksi data ini,

peneliti akan merangkum dan memilah data dari hasil wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan subjek dan objek penelitian, yang dalam hal ini adalah berasal dari Kepala Seksi Pengkajian dan Penyiapan Informasi Publik dan Staf Bidang Informasi, Komunikasi Publik yang bertanggungjawab atas pelaksanaan literasi media Diskminfo DIY.

- b. Penyajian data (*data display*) yaitu deskripsi kumpulan informasi tersusun yang memungkinkan untuk melakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Adapun penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah bentuk teks naratif. Dalam hal ini peneliti akan menyusun seluruh data yang diperoleh dari Kepala Seksi Pengkajian dan Penyiapan Informasi Publik dan Staf Bidang Informasi Komunikasi Publik sebagai subjek penelitian dan juga hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi sebagai objek penelitian, dalam bentuk narasi maupun grafik agar lebih mudah dipahami.
- c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing and verification*), berdasarkan data yang diperoleh peneliti mulai mencari makna dari setiap gejala yang diperoleh di lapangan (Salim, 2006:22). Pada tahapan menarik kesimpulan ini, peneliti akan memberikan interpretasi serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disusun tersebut untuk dapat menjawab permasalahan yang ada, yaitu

berupa model media literasi internet untuk remaja oleh Diskominfo
DIY.

G. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penulisan dari penelitian ini adalah:

BAB I, berisikan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian teori, metode penelitian, sistematika penulisan, lembar interview guide.

BAB II, berisi tentang deskripsi objek penelitian. Pada bagian ini penulis menuliskan profil dari objek yang akan diteliti oleh peneliti yang mana dalam hal ini adalah Dinas Komunikasi dan Informatika DIY.

BAB III, berisi tentang pemaparan temuan data dari wawancara kemudian diolah dan dianalisis.

BAB IV, berisi tentang penutup yang berupa paparan kesimpulan dan saran sebagai hasil analisis data.