

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berbicara tentang media, maka kita berbicara tentang sesuatu yang tidak akan pernah habis untuk dikaji, di telaah ulang dan di pahami serta di kritisi dengan bijak. Dewasa ini media yang ada sudah semakin canggih, tidak harus memiliki sebuah kotak dengan remote, hanya bermodal internet dan sebuah smartphone saja, maka semua orang dapat melakukan streaming program stasiun TV, stasiun radio dari berbagai belahan dunia dapat ditonton dan didengarkan dengan mudah, ataupun membuka youtube, mengupdate status dengan cepat. Kebangkitan teknologi memang telah membuat pekerjaan kita menjadi lebih fleksibel dan minimalis, namun tentu saja dimanapun adanya perubahan tertentu ada saja bayang-bayang hitam di balik cahaya yang terang benderang, layaknya yang terjadi di media Indonesia kini.

Di era ini, kecanggihan teknologi sangat pesat, sehingga internet muncul sebagai sebuah media baru yang unik dan mampu menghubungkan banyak orang. Keberadaan internet sebagai media baru menjadi hal yang sangat menarik untuk dikaji, karena keberadaannya yang "merangsang" rasa ingin tahu tentang konten-konten yang ada di dalamnya yang berbentuk sebuah aplikasi menarik. Pada dasarnya, semua media komunikasi publik memiliki potensi medikal yang berpotensi menyimpang dari sistem kontrol sosial. Namun kehadiran internet di tengah masyarakat memerlukan pengawasan yang lebih tinggi daripada hanya mengawasi media radio, atau televisi (sumber : Buku Literasi Media, Danis McQuai, 2011 : 47).

Media internet paling banyak digunakan karena menjanjikan kebebasan komunikasi yang ada tentu saja mampu mempengaruhi pola masyarakat, tidak terkecuali remaja. Remaja merupakan fase dimana pada masa tersebut anak-anak menjadi dewasa baik secara fisik ataupun pemikiran. Pada masa inilah perilaku seseorang menjadi "labil", yakni sulit beriringan dengan pemikiran yang ada, cenderung berubah-ubah, menurut Santrock (2003 : 26) (sumber : www.detik.com akses : jumat 4/12/2014) remaja diartikan sebagai masa-masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mencakup perubahan biologis, kognitif dan sosial-emusional. Melihat hal ini, remaja adalah objek empuk nan menjanjikan sebagai sasaran sinetron-sinetron serta tayangan yang tak berkualitas. Bersumber dari KPI, pada tahun 2012 saja,

program tayangan yang cukup mendidik hanya sekitar 20% dari total tayangan yang ada di televisi Indonesia.

Keadaan yang sangat mengkhawatirkan ini tentu saja membutuhkan aksi yang tegas untuk mencegah pengaruh *social media* yang sangat mengkhawatirkan ini, sebuah aksi cerdas menggunakan media sangat perlu dilakukan, guna menyaring informasi, bukan hanya menjadi pengguna *social media* yang aktif, namun harus mampu menyaring, menggunakan dengan baik dan bijak untuk mendapatkan manfaat media social yang sesungguhnya.

"Ambassador" transfer budaya, pusat informasi, pembentukan jati diri pun tumbuh dengan pesat lewat internet. Seperti yang dikatakan Elisabeth-Neumann dalam (Vivian, 2008 : 472) menggunakan *theory cumulative effect* menimbulkan efek media yang kuat tidak terjadi secara langsung, namun efek tersebut akan menguat seiring berjalannya waktu. Indonesia membutuhkan adanya gerakan literasi media sejak dini, hal ini dilakukan untuk membentuk bibit-bibit bangsa yang lebih peka dan mampu menganalisis, serta dapat mengkritisi, memahami serta bijak dalam menggunakan media social yang sudah akrab dengan kehidupan mereka.

Media sosial juga menjadi "pionir" penting dalam "menyukseskan" eksistensi tayangan-tayangan di televisi yang sangat mengkhawatirkan (sumber dari www.kompas.com, diakses tanggal : 16 Desember 2014) pengguna internet yang berusia remaja berjumlah 30 juta orang, data dari kementerian komunikasi dan informatika. Bersama kementerian komunikasi dan informatika Harvard University AS, yang menelusur aktifitas online dari sample anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun diseluruh Indonesia, 98% mengaku tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet.

Pengaruh yang begitu besarsekarang ini yang menjadi permasalahan terbesar remaja adalah penggempuran melalui dua sisi yang sangat dekat dengan kehidupan mereka, dimana para remaja adalah pengguna internet yang paling rentan dengan isi-isi media social yang lebih banyak menyuguhkan hal-hal instan, kekerasan dan pornografi. Remaja kita saat ini tidak hanya harus waspada dan cerdas dalam menyingkapi tayangan di televisi, namun juga harus cerdas dalam menggunakan *social media* yang selalu ada di genggamannya dari bangun tidur, hingga tidur lagi.

Karena kami menyadari pengaruh dua hal ini yakni media televisi dan media sosial sangat berpengaruh pada pertumbuhan psikologis, serta sosial para remaja sehingga tidak berlebihan jika kami sangat menyetujui pernyataan professor hukum dari Amerika, Lawrence Lessig, dalam Harvard Law Review pada Desember 1999 (Briggs dan Burke, 2006 : 403), dimana hukum maya sama pentingnya dengan hukum perusahaan, internet harus memiliki hukum yang bisa mengontrol materi yang beredar di dalamnya. Misalnya dengan menindak tegas pelaku plagiaris yang menulis di blog mereka, atau halaman yang pertama muncul di *search engine* adalah halaman yang telah divifikasi kebenaran dan materi yang diunggahnya.

Sehingga hal ini lah yang menyebabkan kami memilih judul “Sharing Yuk : Cara Fun Make Media yang Cerdas” untuk mengurangi dampak yang dilancarkan oleh *social media*, karena perihal bibit pemuda Indonesia harus tanggap dalam menggunakan media, karena merekalah yang akan meneruskan dan menjadi agen perubahan untuk Indonesia yang lebih baik.

B. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dan kegiatan literasi digital ini adalah

1. Meningkatkan kesadaran remaja dalam menggunakan *social media* dengan cerdas
2. Meningkatkan keaktifan remaja dalam memilih *social media* dengan baik dan bijak

C. LUARAN YANG DIHARAPKAN

1. Penyuluhan ini dapat memberikan solusi bagi para remaja agar dapat menggunakan *social media* dengan cerdas
2. Remaja aktif dalam memilih dan menggunakan *social media*
3. Dapat memberikan informasi yang benar mengenai literasi media digital
4. Dapat menjadi pendidik sebaya mengenai literasi media digital dikalangan teman sebayanya
5. Hasil kegiatan ini dapat diterbitkan di mading sekolah

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Briggs, Asa, dan Peter Burke. *Sejarah Sosial Media dari Gutenberg sampai Internet*, Yayasan Obor Indonesia. Jakarta: 2006

Herlyna, Dyna dkk. *Gerakan Literasi Media Indonesia*, Rumah Sinema. Yogyakarta: 2012

John Vivian, *The Media of Mass Communication 8th edition*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2008

Internet :

www.detik.com (diakses : jumat 4/12/2014)

www.kompas.com (diakses tanggal : 16 Desember 2014)

www.potrait-online.com (dikases tanggal : 17 Januari 2015)

www.wearesocial.sg (Diakses tanggal : 5 Januari 2015)

www.baiduindonesia.com (Diakses tanggal : 5 Januari 2015).

www.tanyadok.com (diakses tanggal 5 Januari 2015)

BAB II

ISI

A. TEMA KEGIATAN

Untuk tema kegiatan ini adalah "Literasi Digital!". Kegiatan ini mengambil tema Literasi Digital karena kami sangat menyadari bahwa kemajuan teknologi sangatlah mempengaruhi kehidupan manusia, terutama remaja. Dengan menggunakan konsep sharing, diharapkan para remaja lebih terbuka dan mampu berperan aktif dalam mengkritisi konten-konten yang terdapat dalam *social media* yang mereka pakai.

B. KONSEP KEGIATAN

Penyaluhan berupa literasi digital ini mampu membentuk pengabdian masyarakat, menggunakan konsep sharing dalam pelaksanaannya. Peserta yang terlibat dalam kegiatan literasi ini diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam pelaksanaannya. Kegiatan ini akan diikuti oleh 40 orang peserta yang merupakan perwakilan dari masing-masing kelas. Kegiatan ini akan dipandu oleh 4 orang fasilitator yang akan mendampingi peserta dalam pelaksanaannya. Inti dalam acara ini adalah sebuah permainan yang akan dilanjutkan dengan hasil dari permainan tersebut oleh peserta. Kemudian dilanjutkan dengan sharing dari hasil permainan yang telah dilaksanakan. Dan terakhir para peserta akan membuat mading yang berisi hasil dari permainan yang telah mereka lakukan. Kegiatan literasi digital ini diharapkan mampu merubah sikap dan perilaku peserta dalam menggunakan *social media*.

C. RUNDOWN ACARA

WAKTU	NAMA KEGIATAN	FUNGSI ACARA
08:20-08:35	Pengkondisian Peserta	Seluruh Panitia
08:35-08:50	Sambutan Dosen Pembimbing dan Penyerahan Plakat	Wulan Widyasari
08:50-09:05	Perkenalan Fasilitator	Fasilitator
09:05-09:25	Penjelasan Materi	Fasilitator
09:25-09:55	Games	Peserta
09:55-10:25	Presentasi Games	Peserta

10:25-10:45	Sharing Games	Fasilitator dan Peserta
10:45-11:15	Pembuatan Mading	Peserta
11:15-11:30	Penutup	Fasilitator

D. FASILITATOR DAN DOSEN PEMBIMBING

Dosen pembimbing : Wulan Widyasari

Fasilitator :

1. Ahmad Ridhani
2. Dessy Ratna Arifani
3. Anis Khoirinnisa
4. Laylia Hifzi

E. PESERTA

Peserta kegiatan literasi digital ini berjumlah 40 orang yang dimana, 40 orang anak ini adalah siswa siswi kelas X, XI dan XII yang sedang menempuh pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Yogyakarta.

F. WAKTU DAN TEMPAT

Hari dan Tanggal : Senin, 5 Januari 2015

Waktu : 08:20-11:30

Tempat : MAN 2 Yogyakarta

G. SUSUNAN KEPANITIAAN

Penasehat : Filosa Gita Sukmono
 Penanggungjawab : Filosa Gita Sukmono
 Dosen Pembimbing : Wulan Widyasari
 Ketua : Laylia Hifzi
 Koordinator Acara : Annisa Rizkia Novianty
 Koordinasi Publikasi dan Dokumentasi : Dani Ilham
 Furqon Syahbani

Koordinator Perlengkapan : Anggara Bayu Palguna
Koordinator Konsumsi : Murti Setiawati
Humas : Chidananda Chaitanya Aditia Novi

H. HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi media digital yang kami lakukan di MAN 2 Yogyakarta mendapat apresiasi yang sangat baik dari pihak sekolah, meskipun adanya beberapa hambatan seperti waktu, dan tempat literasi yang berubah-ubah karena ruangan yang sebenarnya akan di pakai menjadi tempat literasi digunakan untuk keperluan rapat internal sekolah, namun literasi yang kami laksanakan ini, berlangsung cukup lancar. Pelaksanaan literasi media digital ini dilaksanakan di hari pertama masuk sekolah yaitu tanggal 5 Januari 2015 dan diikuti oleh kelas X,XI,dan XII dari jurusan IPA,IPS, Bahasa dan Agama. Hari pertama masuk sekolah, MAN 2 Yogyakarta melakukan pengajian umum yang dimana pengajian ini wajib diikuti oleh seluruh warga sekolah. literasi media digital ini berlangsung di ruang perpustakaan lantai dua MAN 2 Yogyakarta, anak-anak yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 25 orang kurang dari jumlah yang telah kami minta sebelumnya. Peserta literasi digital ini didominasi oleh laki-laki, hanya ada 5 perempuan dari total 25 siswa yang mengikuti literasi media digital ini.

Acara dibuka oleh moderator lalu dilanjutkan dengan sambutan dari ketua panitia, dosen pembimbing, berhubung MAN 2 Yogyakarta baru saja memiliki kepala sekolah yang baru di hari itu, sehingga sambutan dari pihak sekolah dilakukan oleh bagian kurikulum. Setelah sambutan barulah penyerahan ucapan terimakasih dan kenang-kenangan dari kami selaku pelaksana kegiatan. Suasana saat itu masihlah kaku, siswa-siswi ini masih malu-malu untuk berinteraksi lebih "Intens" dengan kami, oleh karena itu kami mulai melakukan perkenalan sekaligus penjelasan tema besar kami yakni "Literasi Media Digital". Walaupun hal ini sangat dekat dengan kehidupan mereka, mereka juga penasaran dengan literasi media yang tidak berbasis digital, seperti televisi. Penjelasan materi ini dilakukan dengan santai, sembari bercanda, bahkan memberikan siswa-siswi untuk "nge-tweet" di Twitter mereka dengan hastag #literasidigital. Dalam penjelasan materi yang hanya berdurasi 10 menit ini, kami sedikit "menyinggung" tema besar kami, untuk memberikan gambaran awal terhadap literasi media digital.

Games adalah acara inti yang sangat penting menjadi alat untuk menggali sebesar manakah para siswa menyadari, mampu memahami, menganalisis dan mengkritisi, hal-hal yang terjadi akibat konten dari media sosial yang ada. Dari games ini, kami memberikan setiap kelompok sebuah kasus dengan judul "Cyber Bullying" dan "Gila Gadget". Kasus kasus yang kami berikan adalah sebagai berikut;

1. Gila Gadget

- a. Gita (16) sedang kesal dengan Aulia(17) Gita tersinggung Dengan Tweet Aulia dan ini menjadi masalah yang cukup pelik ,padahal mereka dulu adalah sahabat baik. Namun hal ini berlanjut saat , Gita menumpahkan kekesalannya lewat status-status di akun Path miliknya. Begitupula dengan Aulia, ia juga merasa sakit hati terhadap hal yang dilakukan Gita. Ia juga tak mau kalah dengan mengupload gambar –gambar di Instagram tentang Gita.

2. Cyber Bullying

- a. Mima seorang siswi SMA X berusia 16 tahun, membobol akun facebook Rara salah satu temannya. Ia menyebarkan pesan atau gambar-gambar senonoh, melalui akun facebook yang berhasil ia bobol.
- b. Megan Meter, 13 tahun nekat bunuh diri karena teman temannya selalu mengolok-ngolok bentuk tubuhnya di akun facebook

Memberikan games adalah cara ampuh untuk membuat siswa-siswa ini mulai terbiasa untuk berinteraksi dengan kami. Mengingat jumlah siswa perempuan dalam literasi ini sangatlah sedikit, sebelum melakukan games kami membagi mereka dalam tiga kelompok secara acak. Sehingga terbentuklah tiga kelompok dengan dua orang kelompok berisi satu perempuan dan satu kelompok dengan tiga perempuan. Games ini memiliki konsep "kepala, perut dan kaki" tiga nama dari bagian tubuh manusia merupakan permainan yang sangat baik untuk mengkaji tingkah laku, serta pemikiran dari siswa-siswa yang mengikuti literasi yang kami lakukan ini. Games ini dapat pula disebut sebagai *briefing* sebelum kami berjalan terlalu jauh untuk menyampaikan maksud tujuan kami yang lebih spesifik. Berikut ini adalah ketentuan-ketentuan serta gambaran games "Kepala, perut, dan kaki".

1. Games ini membutuhkan tiga orang pemain. Satu sebagai orang yang badannya yang akan ditemeli kertas, dan dua orang akan menjadi pencmpel kertas
2. Games ini membutuhkan tiga kertas dengan warna berbeda, untuk membedakan mana kertas yang akan ditaruh di kaki, perut maupun kepala
3. Ditempel di kepala : kertas yang ditempel di kepala berisi fikiran- fikiran yang tersersit di otak kita saat sebuah kasus di berikan

4. Ditempel di perut : kertas yang ditempel di perut berisi siapakah yang akan bertanggung jawab atas kasus tersebut atau dapat pula mengapa kasus tersebut dapat terjadi.
5. Ditempel di kaki : kertas yang di tempel di kaki berisi aksi nyata yang kita lakukan atas masalah tersebut, atau dapat pula berupa solusi yang dibarengi langkah nyata terhadap kasus yang terjadi
6. Games ini berdurasi minimal 30 menit atau lebih, tergantung pengkondisian peserta

Dalam games ini terdapat filosof dari masing-masing anggota tubuh yang dipakai. Kepala memberikan filosofi bahwa apapun "judge" atau tingkah laku yang kita lakukan berasal dari respon otak terhadap lingkungan sekitar, dari kertas yang ditempel dikepala ini, kita akan mengetahui hal-hal yang difikirkan oleh siswa. Selanjutnya adalah perut. Didalam perut terdapat organ pencernaan yang merupakan filosofi bahwa, apapun yang kita pikirkan tentu saja ada penyebabnya, dan tentu saja ada seseorang yang harus bertanggung jawab jika hal tersebut terjadi. Yang terakhir adalah kaki. Dalam hal ini, filosofi kaki sebagai alat jalan berarti sebagai langkah pergerakan yang nyata, atau berupa perubahan yang terjadi saat kita mulai menggerakkan kaki kita yang berupa "Movement" sebuah langkah perubahan.

Games berlangsung seru, suasana yang tadi kaku mulai mencair dengan sendirinya. Para siswa pertama kali sedikit kebingungan saat menulis kertas. Mereka mengira kertas itu wajib diisi dengan kata-kata layaknya paragraf seperti ujian disekolah terlihat mereka hanya takut salah terhadap pikiran mereka. Namun setelah mengetahui bahwa apapun yang mereka pikirkan boleh ditulis dalam kertas tersebut, jadilah ruangan penuh semangat untuk menempeli kepala, perut dan kaki rekannya dengan kertas warna warni. Setelah selesai menempeli rekan mereka dengan kertas warna-warni. Selanjutnya adalah mempresentasikan pendapat mereka, yang sebelumnya setiap perwakilan dari tiga kelompok harus membacakan kasus yang telah mereka dapatkan sebelum games dimulai. Setelah perseniasi dilakukan oleh masing-masing kelompok, selanjutnya adalah sharing tentang kasus-kasus yang telah kami berikan. Tidak hanya sampai disitu, para peserta membuat madding untuk "mem-blow-up" pengetahuan mereka terhadap apa yang mereka tempelkan di saat games, dan juga pemahaman yang mereka dapatkan setelah sharing dilakukan. Setelah pembuatan madding, dan berfoto dengan para siswa, akhirnya acara literasi media digital kampilan pamit kepada para siswa dan pihak sekolah.

Siswa yang hadir dalam kegiatan kami ini datang dari latar keluarga yang berbeda. Rata-rata semua siswa masih menggunakan facebook sebagai sarana chatting mereka. Baik yang memiliki smartphone ataupun handphone biasa. Hanya beberapa orang yang aktif di twitter dan sisanya menggunakan aplikasi bawaan yang ada di android. Dari pengamatan kami bahwa seluruh siswa masih beranggapan bahwa kasus cyber bullying dan "gila" gadget adalah hal yang lumrah di masa modern ini. seperti kasus cyber bullying dalam membajak status teman atau hacking akun social teman mereka bukanlah hal tabu. Mereka juga baru menyadari bahwa hal tersebut dapat mengganggu teman mereka walaupun sebenarnya hal tersebut hanya dalam ranah

"main-main" saja namun tentu saja kasus bunuh diri juga arak terjadi karena tekanan yang didapatkan oleh seseorang dari lingkungannya seperti "tidak dihargai".

Dalam masalah *cyber bullying* ini pula para siswa mengetahui bahwa *cyber bullying* telah memiliki UU tersendiri bagi pelakunya, sehingga mereka merasa bahwa kasus *bullying* memang sudah megalami "upgrading" yakni tidak lagi dalam kehidupan sehari-hari namun lebih "lezat" dilakukan di media sosial, menurut mereka hal ini lebih mudah dilakukan karena di media sosial kita tidak bertemu langsung dengan orang yang kita bully, penghapusan akun pun secara cepat dilakukan, dan dapat menggunakan akun dengan nama palsu. Para siswa memang tidak mengatakan secara terang-terangan bahwa mereka sendiri pernah menjadi pelaku dan korban dalam masalah *cyber bullying*, namun dari tingkah mereka yang saling tunjuk-menunjuk dan menyebut nama rekan-rekan mereka memperkuat indikasi bahwa mereka pernah menjadi korban sekaligus pelaku *cyber bullying*.

Dalam kasus *cyber bullying* ternyata 80% siswa setuju bahwa mereka takut untuk melakukan perlawanan, malah tak acuh dengan masalah orang lain karena takut mereka akan menjadi orang selanjutnya yang akan menjadi bulan-bulanan *bullying*, baik itu secara langsung maupun lewat media sosial. Para siswa sangat menyadari bahwa jika mereka melaporkan kasus, atau sebuah permasalahan maka ini sama saja artinya menyerahkan diri sendiri untuk di bully. Namun setelah mereka mengetahui bahwa sebuah *bullying* mampu membunuh seseorang, hal ini menjadikan siswa tau bahwa mereka harus lebih waspada, dan lebih memperhatikan lingkungan sekitar mereka. Dan ternyata bahwa kasus *bullying* memang marak terjadi walaupun dari pihak sekolah sudah memiliki guru BK untuk memfasilitasi para siswa dalam perkembangan psikologisnya.

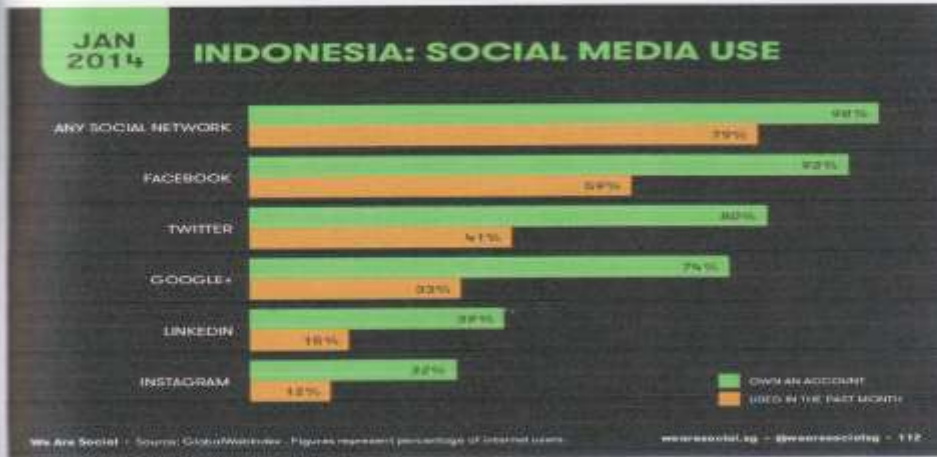
Banyak orang hanya mengetahui hanya dapat *bullying* yang dilakukan secara langsung atau bertemu langsung dengan target (sebutan untuk seorang korban) *bullying* menggunakan kontak fisik maupun verbal. Namun sekarang ini, *bullying* tidak hanya terjadi di kehidupan nyata saja, *bullying* sekarang juga terjadi di dunia internet atau *cyber*. *Bullying* yang terjadi di internet atau *cyber* dijuluki dengan *cyberbullying*. *Cyberbullying* sama dengan *bullying* yang terjadi pada umumnya, yaitu sama-sama mengintimidasi ataupun mengganggu orang yang lemah, *cyberbullying* ini pada umumnya banyak terjadi di media sosial. Perbedaan antara *Cyberbullying* dengan *bullying* adalah tempat di mana seorang pembully atau *mobbing* (julukan untuk satu kelompok pem-bully) melakukan intimidasi, ancaman, pelecchan, dll terhadap target. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seorang anak atau remaja diejek, di hina, di intimidasi, atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet, teknologi digital atau telepon seluler. *Cyberbullying* dianggap valid bila pelaku dan korban berusia di bawah 18 tahun dan secara hukum belum dianggap dewasa. Apabila salah satu pihak yang terlibat (atau keduanya) sudah berusia di atas 18 tahun, maka kasus yang terjadi akan dikategorikan sebagai *cybercrime* atau *cyberstalking* (sering juga disebut *cyber harassment*) (www.potrait-online.com, dikases tanggal : 17 Januari 2015)

Menanggapi bahwa para remaja yang kami literasikan berumur 18 tahun kebawah, dan rata-rata berumur 15-17 tahun sehingga kami sangat yakin bahwa mereka menggunakan media sosial sebagai kawan mereka baik itu untuk chatting dan bermain DotA, dan game online lainnya. Siswa MAN 2 Yogyakarta, menyadari bahwa ternyata kasus cyber bullying ini akan terus meningkat seiring meningkatnya penjualan smartphone di Indonesia. Baik itu yang berupa smartphone mahal ataupun murah.

Kasus yang kami berikan membuat mereka akhirnya menyadari bahwa kasus cyber bullying ini sebenarnya sering mereka lakukan. Dari games yang telah mereka mainkan, dari dua kelompok yang mendapatkan kasus cyber bullying 50% kertas yang ditempel di kepala berisi kata-kata yang menggambarkan bahwa mereka tidaklah peduli dengan kasus cyber bullying yang ada, namun walaupun seperti itu mereka memiliki keprihatinan yang cukup baik dalam kertas yang di tempel di kaki, dari kertas tersebut mereka mengajukan berbagai solusi untuk korban dari yang super serius seperti melaporkan polisi dan yang paling spele sekalipun seperti memperbanyak do'a kepada tuhan.

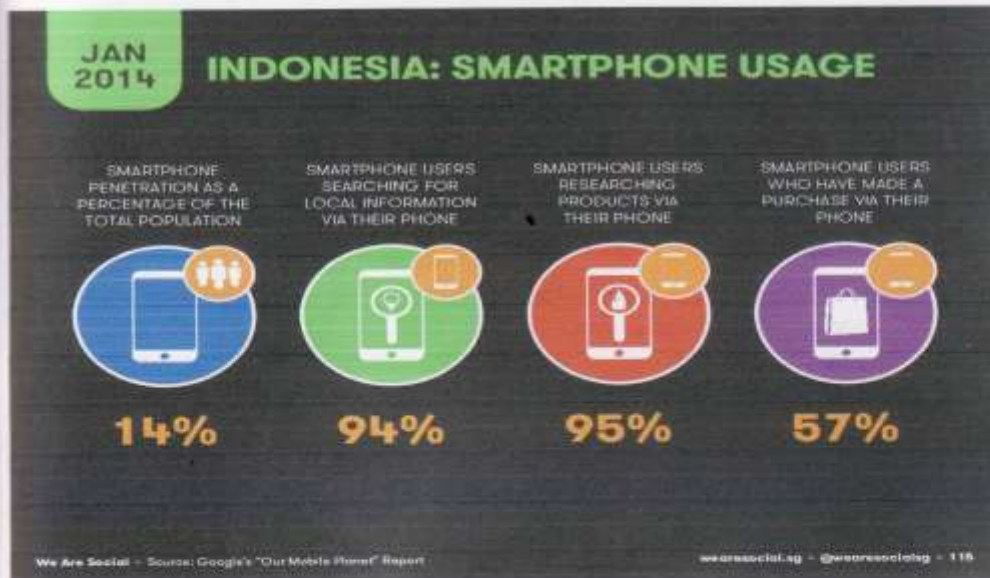
Beralih ke kasus kedua yakni "*Gila Gadget*". Siswa-siswa MAN 2 Yogyakarta mulai menikmati penjelasan kami, penjelasan yang kami lakukan tidaklah seperti persantai yang kaku, dengan menggunakan aplikasi yang menarik membuat mereka mendengarkan penjelasan dengan baik, walaupun ada salah satu dari mereka yang tak bis alepas dengan *smartphone* barunya. Sehingga saat pembahasan ini berlangsung mereka langsung menunjuk teman-temannya yang seolah tidak bis alepas dari *smartphone* mereka. Saat menyinggung masalah *Gadget* mereka sebelumnya tidak tahu, bagaimana kategori seseorang dapat dikatakan sebagai "*Gila Gadget*" atau "*Gadget Addict*" dengan menampilkan kategori-kategori ini para siswa akhirnya mulai mengevaluasi diri mereka sendiri apakah mereka termasuk seorang yang "*Gila Gadget*" atau tidak.

Berangkat dari riset terbaru dari Baidu Indonesia yang melakukan survey di tahun 2014 oleh www.wearsocial.sg (Diakses tanggal : 5 Januari 2015) yang di tampilkan seperti berikut ini



Gambar 1. pengguna Internet Indonesia

Seseorang yang menjadi "Gila Gadget" sangatlah banyak, hal ini berbanding lurus dengan penemuan survey terbaru dari *we are social* yang memuat data statistik pengguna *smartphone* di Indonesia dengan menampilkan diagram seperti berikut ini,



Gambar 2. Pengguna *Smartphone* di Indonesia

Dari gambar diatas siswa-siswa tersebut mengatakan bahwa mereka baru mengetahui bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia sangatlah banyak, dengan spesialisasi pengguna Path terbanyak dengan jumlah 700.000, dan pengguna Line terbanyak yakni 10 juta,(sumber : www.Harian.Tl.com, diakses tanggal : 5 Januari 2015). Para siswa tidak baru mengetahui bahwa jumlah *smartphone* yang dimiliki orang Indonesia lebih banyak dari populasi pengguna *smartphone* orang Indonesia itu sendiri yang berjumlah 5.251.160.124, padahal total populasi orang Indonesia hanya berjumlah 281.963.655 orang (sumber : Baidu Indonesia, diakses tanggal : 5 Januari 2015).

Dari kasus "Gila Gadget" ini, juga kami memberikan beberapa kategori seorang "Gila Gadget" yakni:

1. Alert Lovers : seseorang yang tidak bisa melakukan mode "silent" di *smartphone* mereka, hal ini akan memicu pada kasus *nomophobia*
2. Constant Checker : seseorang yang tidak bisa tenang, dan langsung mencari "Notifikasi" yang telah ada di *handphone* mereka, seperti notifikasi Facebook, Instagram, dan akun media sosial lainnya
3. Freak Outer : tipe ini adalah seseorang yang sangat tidak tenang jika tidak menemukan *smartphone* mereka saat *smartphone* mereka berbunyi, atau saat mereka berpergian tanpa membawa *smartphone*.

Dengan tiga analisis tersebut, para peserta bahkan ada yang menyadari kalau mereka adalah salah satu dari seorang "Gila Gadget". Karena *gila gadget* mampu memberikan perubahan psikologis pada individu, kami juga memberikan informasi terhadap beberapa penyakit yang terjadi karena seseorang sangat "Gila Gadget" seperti yang dikutip dari www.tanyadok.com (diakses tanggal 5 Januari 2015) berikut ini:

1. *Nomophobia* : Adalah seseorang yang merasa gelisah saat tidak memegang *smartphone*, ataupun *handphone*
2. Anti Social Behaviour : Seseorang yang menjadi antisocial karena *smartphone*
3. Family disorganization : Seseorang yang menjadi terasing karena selalu memegang *handphone*, sehingga komunikasi dalam keluarga menjadi rendah
4. in contemporary social problem :Seseorang yang memiliki masalah sosial karena terkontaminasi oleh apa-apa yang ada di Internet atau media sosial

Tidak hanya memberikan informasi tentang hal-hal negative yang akan terjadi jika kita selalu mengkonsumsi gadget, atau seseorang yang menjadi "Gila Gadget", seseorang yang menggilai *smartphone* dapat saja menjadi seorang "Online Shopper" atau seorang pembuat aplikasi, ataupun seorang pembuat game. Sehingga adanya *gadget* bukan sebagai penghambat produktifitas, namun sebagai usaha untuk terus memacu inovasi pemuda-pemuda bangsa. Para peserta literasi media juga akhirnya menyadari bahwa mereka harus lebih produktif dalam menggunakan sosial media yang mereka pakai. Literasi media digital

yang kami lakukan ini, memberikan siswa-siswa MAN 2 Yogyakarta, bahwa mereka patut peka terhadap keadaan sehari-hari yang mereka lakukan, sehingga mereka menyadari bahwa mereka adalah bibit-bibit harapan bangsa, yang harus bersatu padu dalam membangun Indonesia yang lebih baik.

H. FAKTOR PENDORONG

Berlangungnya literasi media digital kami telah berjalan dengan sukses, keberhasilan ini tentu saja memiliki faktor-faktor pendorong seperti, ruangan yang telah disediakan sekolah sangat baik, dengan fasilitas yang bagus. Dengan LCD, sound system dan ruangan yang nyaman kami dapat melakukan literasi media digital dengan baik. Tidak hanya itu, sekolah juga mengapresiasi dengan baik terhadap literasi yang kami lakukan, karena kami adalah satu-satunya pelaku literasi yang melakukan literasi pertama kali di sekolah MAN 2 Yogyakarta, sehingga hal ini tentu saja membuat kami sangat bersemangat dan berterimakasih atas kerjasama dan kesempatan yang telah MAN 2 Yogyakarta.

I. FAKTOR PENGHAMBAT

Acara kami sukses bukan tanpa halangan, dari waktu yang diundur hingga data-data peserta yang hilang akibat kesalahan teknis dari sekolah membuat peserta kami hanya berjumlah 25 orang, namun semangat literasi media yang ingin kami bagi kepada teman-teman siswa MAN 2 Yogyakarta tak lekas patah semangot, dari pergantian dosen pembimbing akhirnya mengalami titik temu. Jumlah peserta literasi kami juga memiliki sedikit waktu, karena ada beberapa yang harus meninggalkan acara, sebelum literasi kami selesai. Pengkondisian peserta yang terburu-buru karena data-data siswa yang seharusnya telah terkoordinasi hilang karena database sekolah yang mengalami kesalahan teknis akibat liburan sekolah yang cukup lama, membuat kami harus menunggu lebih lama sebelum literasi dilakukan, tapi amanat literasi ini tetap ada, bahwa kami harus memberikan pengetahuan lebih kepada para bibit bangsa Indonesia, karena kami sendiri telah menjadi tunas bangsa ini.

BAB III

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Melihat apa yang terjadi di lapangan kami yakin bahwa literasi media harus terus dilakukan, meskipun keiak Indonesia sudah menjadi Negara maju, literasi ini harus tetap dilaksanakan. Khususnya literasi media digital yang mendukung majunya teknologi informasi yang terus berkembang seiring penemuan teknologi yang tak ada habisnya. *Cyberbullying* seolah akan menjadi tumpukan es yang akan meninggi jika hal ini tidak di waspadi sebelumnya, bahkan hingga hadirnya teknologi seolah menjadi candu bagi para pemuda bangsa seperti "*Gila Gadget*" yang mewabah, padahal kita harus menjadi lebih inovatif, kreatif dan terus menganalisis, memahami serta mengkritisi apa yang ada di media untuk membangun Indonesia ke masa yang lebih baik.

B. SARAN

Semoga literasi ini dapat memberikan sedikit pencerahan bagi sekolah untuk memberikan pengetahuan bagi anak didik bahwa, mereka sudah dihadapi dengan sesuatu yang lebih "*ganas seperti zombie*" yaitu media yang terus berkembang dan tidak ada habisnya. Sehingga diharapkan sekolah-sekolah yang ada di Indonesia lebih peka terhadap isu yang menjadi agenda penting nan mendesak bagi masa depan bangsa ini, dengan mengundang secara rutin para penggiat literasi media.