

ISBN : 978-623-92243-3-2

LITERASI MEDIA BARU

Oleh :
Catur Suratnoaji



LITERASI MEDIA BARU

Oleh :

Catur Suratnoaji

Penerbit :

SASANTI INSTITUTE

LITERASI MEDIA BARU

Penulis :

Catur Suratnoaji

Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia
oleh :

SASANTI INSTITUTE

Jl.Lesanpura No.498 Teluk, Kec. Purwokerto Selatan

Kab. Banyumas 53145

Telp . 087898404858

Email : arimurti.adne@upnjatim.ac.id

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang.

Dilarang memproduksi atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi
buku ini tanpa seijin tertulis dari
penerbit.

ISBN : 978-623-92243-3-2

Cetakan pertama, November 2019

KATA PENGANTAR

TELEVISI merupakan satu dari segelintir hal yang dibangun manusia tapi tidak benar-benar kita pahami. Teknologi televisi menyatukan suara radio dengan gambar. Kata *televisi* (television), berarti program yang pernah disampaikan oleh antena melalui sinyal udara. Saat ini televisi berarti *layar televisi* (*television screen*) terdapat beberapa jenis sistem pengiriman membawa penonton kepada beragam program.

Program-program yang dinikmati warga Indonesia kini disiarkan melalui antena, kabel, dan satelit, tetapi muncul di layar yang sama. Sebagai penonton, Anda tidak mengerti bagaimana itu terjadi bahkan mungkin tidak peduli.

Apa yang Anda ketahui adalah televisi memberikan beragam program seperti drama, komedi, olahraga, berita, kuis dan *talk shows*. Ada dapat melihat berbagai macam orang seperti pembunuh, pejabat publik, pemimpin negara asing, wartawan, prajurit, penghibur, atlet, detektif dan dokter. Erik Barnouw dalam Biagi (2010) dengan jitu mengutarakan bahwa televisi itu adalah "sebuah tabung yang berisibanyak."

Tidak mengherankan, televisi telah menarik banyak perhatian dari orang tua, pendidik, ilmuwan sosial, pemimpin agama, pejabat publik, dan siapa saja yang ingin memahami kebiasaan dan nilai-nilai masyarakat. Televisi telah dituduh menjadi sebab penurunan kemampuan membaca dan meningkatnya kejahatan pada politik nasional. Sesekali televisi dipuji juga untuk memberikan akses cepat kepada para khalayak akan peristiwa dunia yang menyatukan penonton pada saat krisis nasional.

Ini adalah sumber kebaikan yang dahsyat sekaligus benih keburukan yang mengerikan. Industri televisi hadir dan mempengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia. Seseorang yang sedang menonton televisi tidak melakukan hal yang lain; seperti bermain bulu tangkis, mengunjungi sebuah museum, atau mengamati planet lewat teropong bintang Boscha. Akan tetapi, televisi dapat membawa kita ke museum yang tidak pernah kita kunjungi, ke pertandingan bulu tangkis yang tidak dapat kita hadiri dan mengunjungi permukaan planet yang hanya dapat dilihat melalui teropong.

Seiring makin luasnya daya jangkauan siaran televisi, pemahaman kita akan tiap-tiap aspek hidup pun berubah. Melalui kekuatan media televisi, rintangan zaman baheula bagi interaksi manusia seperti geografi, bahasa, dan informasi yang terbatas kini berguguran. Penggunaan massal televisi merangsang perubahan politis, sosial, dan budaya yang menarik.

Menurut Karl Erik Rosengren (2008) pengaruh media cukup kompleks. Dampaknya bisa dilihat dari skala kecil (individu) dan luas (masyarakat). Kecepatan media dapat cepat (dalam hitungan jam atau hari) dan lambat (puluhan tahun atau abad). Menurut Gamble, Teri & Michael (2008) secara perlahan-lahan namun efektif, media membentuk pandangan pemirsanya terhadap bagaimana seseorang melihat pribadinya dan bagaimana seseorang seharusnya berhubungan dengan duniasehari-hari.

Gamble, Teri and Michael (2008) menyatakan media memperlihatkan pada pemirsanya bagaimana standar hidup layak bagi seorang manusia. Dari sini pemirsa menilai apakah lingkungan mereka sudah layak? Atau apakah ia telah memenuhi standar tersebut? Gambaran ini banyak dipengaruhi dari apa yang pemirsa lihat dari media.

Penawaran-penawaran yang dilakukan oleh media bisa jadi mempengaruhi apa yang pemirsanya inginkan. Sebagai contoh media mengilustrasikan kehidupan keluarga ideal. Dan pemirsanya mulai membandingkan, membicarakan kehidupan keluarga tersebut. Ilustrasi ini terlihat begitu sempurna sehingga kesalahan mereka menjadi menu pembicaraan sehari-hari pemirsanya. Mereka menertawakan perilaku aneh dan hal-hal kecil pada tokoh tersebut. Penawaran yang dilakukan oleh media bisa mempengaruhi pemirsanya secara positif atau negatif. Namun tidak bisa dipungkiri juga bahwa televisi juga memberikan fungsi menghibur.

Media visual dapat memenuhi kebutuhan pemirsanya akan kepribadian yang lebih baik, pintar, cantik/tampan, dan kuat. Contohnya anak kecil dengan cepat mengidentifikasi mereka sebagai penyihir seperti Harry Potter, atau putri Elsa dalam film Disney. Bagi pemirsa dewasa, proses pengidolaan ini terjadi dengan lebih halus. Mungkin remaja ABG akan meniru gaya bicara dan berpakaian idola mereka. Tak hanya sampai sebagai penonton, para remaja juga menerapkan hal tersebut dalam gayahidup.

Televisi akan terus mengubah institusi kita, dari dalam dan dari luar. Kita akan makin sering menjangkau dan terhubung dengan orang di luar batas negara dan rumpun bahasa kita, berbagi ide, berbisnis di era globalisasi seperti sekarang.

Literasi media bermula dari kajian tulisan dan diskusi di kalangan pakar komunikasi. Kemudian berkembang menjadi sebuah gerakan aktivis dan organisasi literasi media untuk meningkatkan kemampuan literasi media dalam menghadapi konten media.

Penyusun

DAFTAR ISI

Halaman

KATAPENGANTAR	i
DAFTARISI.....	iv
BAB I LITERASIMEDIABARU.....	1
A. MEMAHAMI LITERASIMEDIA	15
B. PENTINGNYALITERASIMEDIA.....	24
C. PERKEMBANGAN LITERASIMEDIA.....	28
BAB II LITERASIMEDIATV	35
A. BERITADANINFOTAINMENT	48
B. SINETRONDANFILM.....	56
C. IKLANTELEVISI	71
D. TALKSHOW DANVARIETYSHOW	73
E. FILMKARTUN	78
F. DIETTELEVISI.....	88
BAB III LITERASI INTERNET DANGAMEONLINE	93
BAB IV MASYARAKAT SEBAGAI PELAKULITERASIMEDIA	114
BAB V PANDUAN LITERASI MEDIA UNTUKORANGTUA	118
BAB VI PANDUAN LITERASI MEDIA UNTUK GURUSEKOLAHDASAR	149
DAFTARPUSTAKA.....	160

BAB I

LITERASI MEDIA BARU

Media baru adalah jaringan komputer yang saling berhubungan yang terdapat di seluruh dunia yang memungkinkan transfer informasi secara elektronik. Media baru merupakan perkembangan terbaru dari media massa. Berikut karakteristik dari media baru seperti yang dikutip dari buku *Kebijakan Media Baru di Indonesia* (Wahyuni, 2013:1). Karakter media baru bersifat konvergen, tidak mengenal ruang maupun waktu, dan sederet karakter kebaruan yang melingkupinya telah mengubah karakter masyarakat dalam kehidupan bermedia serta berimplikasi langsung terhadap kehidupan manusia modern, baik secara sosiologis kemasyarakatan atau secara individual psikologis

Dewasa ini, keberadaan media baru membuat khalayak sangat mudah dalam memperoleh dan menyebarkan informasi. Teknologi ini menawarkan mobilitas di era modern berupa kemudahan berkomunikasi jarak jauh maupun dekat dan menjalin kerjasama untuk mempromosikan suatu produk

ataupun jasa. Maka, tak heran banyak masyarakat yang sangat bergantung pada media baru. Menurut Lee M dan Carla Johnson (2007:382-383), *Internet* atau media baru juga dirujuk sebagai ruang maya atau informasi super cepat (*Information superhighway*), dan memungkinkan transfer informasi secara elektronik. Ini merupakan jaringan global dari komputer-komputer yang saling terhubung dimana satu jaringan yang terhubung dengan sebuah jaringan dari ribuan komputer lain. Kehadiran media baru yang perkembangan dan implementasinya sangat cepat di berbagai bidang memiliki kecenderungan tidak mudah dikendalikan dan diregulasi. McQuil dalam bukunya *Teori Komunikasi Massa* (1987:16-17), menjabarkan karakteristik yang membedakan media lama dengan media baru, yakni: 1) Adanya desentralisasi-produksi dan pemilihan berita tidak lagi sepenuhnya berada ditangan pemasok komunikasi, 2) kemampuan tinggi dalam pengantaran pesan melalui kabel dan satelit sehingga dapat mengatasi hambatan komunikasi yang disebabkan oleh pemancar siaran lainnya, 3) komunikasi timbal balik (*inter-activity*) – penerima dapat memilih, menjawab kembali, menukar informasi dan dihubungkan dengan penerima lainnya secara langsung, 4) Adanya kelenturan (fleksibilitas)

dalam bentuk, isi dan penggunaan. Salah satu perbedaan diatas menjelaskan bahwa jika pada media lama sebuah lembaga media memiliki kuasa dalam memilah suatu berita yang ingin disampaikan pada khalayak luas Maka, pada media baru semua itu tidak lagi berlaku, karena setiap pengguna dapat menentukan sendiri berita apa yang ingin dan tidak ingin diterimanya. Dengan kata lain, dalam penggunaan media baru kuasa berada di ujung jadi masing-masing individu yang menjalankannya.

Perkembangan dari media baru atau internet menumbuhkan sebuah saluran baru untuk komunikasi massa. *The word wideweb* membawa internet masuk ke dalam komunikasi massa mord dan meninggalkan segala bentuk pola komunikasi tradisional. *Web sites* membuka kesempatan bagi seseorang untuk menjadi komunikator. Situasi ini juga mendorong seseorang untuk menggunakan media ini sebagai sarana untuk mencapai berbagai audiens yang potensial (Dominick,2009:15)

Media interaktif lebih unggul dari pada media tradisional karena kemampuannya media interaktif lebih melengkapai audiens untuk mendapatkan informasi yang ingin dididatkannya

(Shimp,2003:539). Pada umumnya media melibatkan audiens dengan cara relatif pasif yaitu hanya mendengarkan dan melihat informasi, sedangkan pada media interaktif memungkinkan pemakai untuk mengendalikan tingkat dan kebutuhan informasi yang ingin diterimanya. Dalam segala keadaan komunikator dan audiens ikut terlibat dalam pertukaran informasi *give and take* hubungan, bukan hanya sekedar transmisi dan penerimaan (Shimp,2003:540).

Dengan teknologi internet maka dunia mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan masyarakat dan negara. Batas-batas teritorial antarnegara yang sebelumnya menjadi salah satu kendala yang dihadapi dalam konteks hubungan antarbangsa dan negara, kini hal itu tidak menjadi kendala yang berarti. Hal ini dikarenakan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama dalam hal teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi yang telah menyebabkan batas-batas geografis antarnegara dan bangsa seolah tak nampak lagi. Sehingga manusia pun dapat berkomunikasi dengan mudah dan kebutuhan informasi cepat terpenuhi.

Kemajuan teknologi informasi yang ditandai dengan kelahiran internet dengan perkembangannya yang tiada henti menjadikan keterhubungan antara satu individu dengan individu lainnya menjadi mudah dan bersifat *realtime* tanpa memikirkan jarak. Melalui media sosial yang berbasis internet, interaksi komunikasi semakin mudah. Salah satu bentuk fenomena dan kelebihan internet sebagai media informasi dan komunikasi dibandingkan dengan media lain ialah informasi yang didapatkan lebih mudah, cepat, dan murah dengan jangkauan global. Hal ini didukung dengan fakta bahwa untuk menjangkau pengguna sebanyak 60 juta orang. Butuh 30 tahun untuk radio, butuh 15 tahun untuk televisi, dan hanya membutuhkan 3 tahun untuk *web* dengan produk aplikasi mail, WWW, NewsGroup FTP Gopher dan lain-lain.

Jika dilihat dari fakta diatas, tentu penggunaan internet semakin berkembang dalam memenuhi tuntutan para penggunanya yang mencakup media online, transportasi, transaksi, dan lain sebagainya. Selain itu, perbedaan internet dibandingkan media komunikasi lain dapat di lihat dari dua sisi yaitu pengguna dan karakteristiknya. Penggunaannya oleh

komunikator dan komunikasi serta dari sisi karakteristik internet itu sendiri sebagai sebuah media komunikasi.

Media sosial mempunyai peran besar dalam membuka luas jejaring sosial yang menghubungkan satu dengan lainnya. Fenomena yang akhir akhir ini terjadi adalah kemunculan beberapa media sosial yang digunakan oleh banyak orang untuk berinteraksi, baik dengan kerabat dekat, maupun orang baru di dalam jejaring sosial mereka. Keberadaan media sosial ini berubah-ubah seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya di bidang informasi. Waktu demi waktu, fungsi media sosial menjadi bertambah, yaitu menjadi salah satu alat penjualan yang paling digemari dengan target market yang spesifik. Alasan media sosial jauh lebih efektif dibandingkan dengan alat pemasaran konvensional karena media sosial bersifat komunikasi dua arah. Orang-orang yang berada di dalam jejaring media sosial lebih mempercayai informasi yang mereka dapatkan dari orang-orang yang berada di jejaring sosial terdekat. Mereka lebih memilih membaca ulasan-ulasan yang dibuat oleh teman-teman mereka yang diunggah ke dalam blog, dibandingkan harus menonton tayangan iklan produk yang sama. Dengan fenomena media sosial sebagai alat pemasaran yang begitu cepat

berkembang, maka munculah skema baru dalam berkomunikasi. Berdasarkan data statistik tahun 2016 APJII konten media sosial yang sering dikunjungi adalah Facebook sebesar 54% pengunjung, urutan kedua adalah Instagram sebesar 54% pengunjung dan Twitter menempati urutan ke lima dengan presentase 15%. Kehadiran aplikasi media sosial seperti situs-situs Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, dan lain sebagainya telah berhasil menciptakan komunikasi dua arah yang sangat mendukung terjadinya interaksi antar audiens. Dengan teknologi tersebut, umat manusia siapa saja, di mana saja, kapan saja, bisa bersaing di tingkat global asalkan terhubung ke internet (Kertajaya, Darwin, 2010:24-25). Fenomena penggunaan teknologi saat ini telah membawa kita pada era *Network Society*. *Network Society* adalah masyarakat yang dibentuk oleh jaringan struktur sosial yang diaktifkan oleh mikroelektronik yang berbasis informasi, diproses secara digital dan berdasarkan teknologi komunikasi (Castells 2009 : 24).

Mayfield menjelaskan bahwa media sosial mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik terhadap suatu hal tertentu. Kontribusi dan umpan balik ini telah mengaburkan garis pemisah antara media dan khalayak.

Jika pada era media konvensional garis pemisah antara khalayak dan media begitu jelas, kini di era media sosial, secara bersamaan individu, kelompok, atau organisasi tertentu bisa menjadi media sekaligus khalayak. Dulu individu yang memiliki minat terhadap politik internasional dan ingin tulisannya dibaca oleh khalayak luas melalui media massa, individu tersebut dengan mudah mempublikasikan. Di samping itu, individu tersebut berkontribusi sekaligus memberikan umpan balik terhadap suatu konten tertentu.

Fenomena di atas menggambarkan bahwa seiring waktu *cyberspace* dari internet ini membawa budaya baru yang dinamakan *Cyberculture*, dimana seseorang sudah tidak menyadari kesadaran ruang dan kesadaran sosial yang ada di kehidupan nyata. *Cyberculture* yang dimaksud adalah sebuah kebudayaan baru yang menawarkan “kesadaran pascaruang”, dimana seluruh aktivitas kebudayaan dilakukan di dunia maya tanpa batas. Dengan demikian kehidupan sosial dan ruang sosial kita di kehidupan nyata akan berganti dengan kehidupan sosial dan masyarakat sosial di dunia virtual (Djibran,2007 :12).

Teknologi internet telah mampu mencukupi kebutuhan manusia dalam hal mencari mencari hiburan. Salah satu fungsi internet untuk memberikan hiburan pada semua segmen dewasa dan anak anak adalah bermain *game* secara bersamaan (multiplayer) melalui *game online*. Di dalam *game online* kita bisa bermain dan berkompetisi dari berbagai orang secara online— siapa saja dan dimana saja. Selain itu bisa berinterkasi dengan orang lain tanpa batas ruang dan waktu. Game online telah menjadi tren baru dalam bergaul dengan orang lain. Dikutip dari www.wikipedia.org *Game online* adalah *game* yang dimainkan dengan menggunakan jaringan baik LAN (Local Area Network) atau internet. Biasanya, jenis *game* yang dimainkan adalah *game* peperangan atau menyusun strategi. *Game online* merupakan permainan elektronik melalui internet yang saat ini sangat menjamur di masyarakat apalagi di kalangan remaja dan anak-anak. Sedangkan menurut Henry (2010:10-11) *Game online* adalah *game* yang bersifat dunia maya dan biasanya dimainkan di dalam PC/laptop serta menggunakan media internet sehingga user dari berbeda tempatpun bisa bermain bersama dalam satu waktu dan permainan yang sama. Fenomena *game online* ini muncul sejak tahun 2000-an, dan pada tahun tersebut

merupakan puncak dari fenomena *game online* ini. *Game online* menyediakan berbagai jenis (*genre*) permainan seperti; petualangan (*adventure*), perang (*war/action*), strategi, *RPG (Role Playing Game)*, *sport*, dan sebagainya. Selain itu, permainan *online* juga disajikan dengan audio dan visual yang menarik bahkan untuk *gametertentu*, karakter (*character*) yang muncul bisa terlihat seperti nyata dan hidup. Tidak hanya itu, sebagai permainan *multiplayer,game online* juga menyediakan layanan *online chat* sehingga para *gamer* dengan permainan yang sama bisa berinteraksi sebelum, setelah dan sementara permainan sedang berlangsung.

Ada banyak jenis permainan yang ditawarkan di *game online*, contohnya adalah *AyoDance, Dot.A, Ragnarok, Yulgang, Street Dance, dan Counter Strike*, dll. Jenis permainan CS inilah yang awalnya sangat *booming* pada tahun 2000-an. Banyaknya pilihan dari jenis permainan yang beragam inilah yang menyebabkan anak-anak seusia SMP hingga SMA, bahkan tak jarang anak SD, mahasiswa, dan para karyawan pun menjadi kecanduan dengan *game* ini.

Teknologi internet juga mengubah siaran televisi yang awalnya bersiaran secara analog berubah menjadi TV berbasis internet. TV berbasis internet mempunyai kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan televisi free to air. TV berbasis internet (TV berlangganan) mempunyai kualitas gambar yang lebih baik juga menawarkan program yang lebih banyak dan bervariasi. Dari semua media yang diakses oleh anak-anak, televisi berlangganan adalah media yang paling dominan dan paling berpengaruh bagi anak. Aktivitas menonton televisi, di satu sisi memberikan hiburan bagi anak, disisi lain juga membahayakan mengingat program TV cenderung mengabaikan kemampuan pemahaman anak. Kasus peniruan kekerasan dari tayangan *TV Smackdown* yang mengakibatkan luka dan cacat bahkan meninggal dunia merupakan contoh nyata di Indonesia. Ada beberapa faktor yang menyebabkan anak tidak mampu berinteraksi dengan media televisi. *Pertama*, belum terbentuk pola kebiasaan menonton TV yang sehat. Menonton TV yang sehat setidaknya mencakup dua hal yakni memperhatikan isi acara yang ditonton harus sesuai dengan usia anak, dan kapan waktu anak menonton serta lamanya menonton yang semestinya tidak lebih dari 2 jam sehari. Kebiasaan menonton

televisi orang tua yang takut kehilangan episode sinetron juga sangat mempengaruhi pola kebiasaan anak. *Kedua*, isi acara TV cenderung tidak aman dikonsumsi anak. Pengelola televisi pada umumnya tidak memperhatikan kepentingan dan perlindungan terhadap kelompok permirsa anak.

Tidak dipungkiri bahwa keberadaan media baru telah mengubah kualitas hidup manusia lebih baik, tetapi disisi lain dampak negatif penggunaan media baru perlu juga diwaspadai. Keberadaan media baru telah membantu manusia dalam mencari informasi maupun membentuk jaringan pertemanan maupun bisnis. Sebagai salah satu contoh, penggunaan game online telah mampu membuat penggunanya berpikir kreatif karena *game* yang ada sangat beragam. Selain itu, *gameonline* ini mengajak penggunanya mahir dengan penggunaan perangkat komputer, dan bisa membuat *email*, membuat akun (*account*) di beberapa jejaring sosial, dan juga mampu menggunakan mesin pencari (*search engine*) seperti *google*, *yahoo*, *mozilla*, *youtube*, dan sebagainya. Dampak negatif penggunaan media baru diantaranya adalah menjadikan interaksi sosial dengan orang dekat menjadi kurang, lupa waktu, malas belajar bahkan jika dalam media baru memuat unsur yang

dapat memicu munculnya sikap agresivitas pada anak. Pengguna media baru dari kelompok anak-anak sangat rentan terhadap pengaruh negatif media tersebut. Dengan media baru, seorang anak dapat melakukan pelecehan (bullying) pada anak lainnya, saling mengolok olok, menyebarkan gambar porno, bahkan untuk menipu orang lain demi mencari sebuah keuntungan. Dampak lainnya, seorang anak dapat mengidap kecanduan media baru sehingga lupa waktu dan mengabaikan tugas penting lainnya. Akibatnya, anak tidak mampu menyeimbangkan antara penggunaan media baru dan kepentingan.

Jadi jelas dikatakan bahwa penggunaan media baru (TV berlangganan, *game online* dan media sosial) secara terus-menerus oleh anak-anak bisa mengubah perilaku dan psikologis anak. Terutama mengubah mereka menjadi kurang memperhatikan prestasi sekolah dan berganti menjadi asosial. Bila dikaitkan pada aliran psikologi maka fenomena ini adalah gambaran dari aliran behaviorisme. Aliran ini menyatakan bahwa perubahan perilaku manusia adalah berasal dari pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional. Namun, behaviorisme hanya ingin mengetahui sebagaimana perilakunya

dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dengan kata lain, seluruh perilaku manusia, kepribadian dan tempramen ditentukan oleh pengalaman indrawi saat ia berada di tengah-tengah suatu lingkungan (Jalaludin,2007:34).

Dalam upaya mencegah ketergantungan anak terhadap media baru yang berbasis internet, Teresa Orange dan Louise O'Flynn (2005) dalam bukunya *The Media Diet For Kids* menawarkan program pemberdayaan pada orang tua dengan sasaran anak-anak melalui Diet Media. *Diet media baru* pada hakekatnya merupakan tindakan untuk menyeimbangkan antara kebutuhan anak dalam mengkonsumsi media baru dengan aktivitas lainnya. Beberapa langkah dalam melakukan aktivitas diet media baru antara lain adalah : 1) menghitung kalori sampai menghitung waktu yang digunakan untuk menggunakan media baru 2) Memastikan bahwa waktu penggunaan media baru adalah benar-benar berkualitas; 3) Menyeimbangkan peran yang dimainkan media baru dalam kehidupan anak-anak. Dari manfaat diet media maka diharapkan anak-anak dapat menghentikan konsumsi media baru yang berlebihan dan menetapkan keseimbangan media yang sehat. Hasilnya, dengan

keseimbangan media yang baik, anak akan mampu mengontrol peran media pada usia remajanya.

A. MEMAHAMI LITERASI MEDIA

Sejarah Literasi Media

Mulanya, istilah literasi menunjuk pada huruf, sehingga terkadang literasi diterjemahkan sebagai keaksaraan. Ini sesuai dengan makna literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam perkembangan selanjutnya, istilah literasi digunakan secara longgar dan meluas. Hingga kita mengenal istilah literasi informasi, literasi media, literasi televisi. Dalam bahasa yang lebih populer dinyatakan sebagai melek-informasi, melek-media, dan melek-televisi.

Literasi media atau melek media baru populer di Indonesia sekitar tahun 2000-an. Sejarah panjang literasi media dimulai tahun 1964 saat UNESCO mengembangkan prototipe model program pendidikan media yang akan dijalankan di seluruh dunia (Hobbs, 1999). Konon, jauh sebelumnya, yakni pada tahun 1930, Inggris sudah mulai mengembangkan literasi media.

Pada waktu itu baru dua negara yang menaruh perhatian pada literasi media yakni Inggris dan Australia. Kalangan pendidik di dua negara tersebut menyarankan pendidikan untuk mencapai melek media. Harapannya anak-anak dan remaja dapat kritis

melihat dan membedakan apa yang baik dan apa yang buruk dari media.

Pembelajaran ini disebut dengan istilah yang berbeda-beda. Ada yang menyebutnya dengan *media education*, *paedagogy of media literacy*, *media studies*, dan *media literacy*. Namun perbedaan istilah ini tidak menunjukkan perbedaan substansi. Istilah *media education* dan *media literacy* sering dipertukarkan penggunaannya.

Pada tahun 1970-an negara-negara Eropa dan Amerika Latin memasukkan pendidikan media dalam kurikulum sekolah untuk mencapai melek media. Hal ini dilakukan untuk membantu menghapuskan kesenjangan sosial akibat adanya kesenjangan akses terhadap informasi.

Sedangkan di negara yang dikenal maju industri media massanya yakni Amerika Serikat, perhatian besar terhadap literasi media, baru diberikan sejak tahun 1990. David M. Considine (dalam Tella, 1997: 14) mengungkapkan pentingnya literasi media untuk dimasukkan dalam kurikulum pendidikan formal dengan menyatakan, “inti gerakan literasi media adalah kesadaran mendasar bahwa kebanyakan orang Amerika kini mendapatkan hampir semua informasi dari televisi dan media massa, bukan dari buku teks”.

Sedangkan di kawasan Asia, ada dua negara yang sudah sejak lama memberikan perhatian terhadap literasi media, yakni India dan Jepang. Di India, sekolah bersama LSM bekerja sama menyelenggarakan pendidikan untuk mencapai melek-media. Di Jepang didirikan komite yang beranggotakan guru besar dari berbagai disiplin untuk menetapkan kebijakan pendidikan melek-media. Pada perkembangan selanjutnya, literasi media

dikembangkan sebagai upaya mempersiapkan generasi berikut untuk bisa hidup di dunia yang sesak-media.

Kirwan et.al. (2002:18) menyebutkan beberapa alasan mengapa literasi media perlu dikembangkan :

- + Kita perlu mendapat informasi yang cukup tentang mengapa dan bagaimana informasi dikomunikasikan di media.
- + Kita perlu memiliki kemampuan untuk menilai informasi yang bisa dipercaya (*reliable*)
- + Media massa penting bagi banyak orang sehingga perlu dikaji seperti buku.
- + Literasi media penting untuk memberikan pembelajaran bagi anak-anak saat mengkonsumsi media.
- + Kita perlu memahami bagaimana media massa membentuk makna karena media massa adalah sumber pokok informasi dan menjadi bagian dari kultur kita.

Definisi Literasi Media

Media literasi adalah kemampuan untuk menganalisis pesan yang menerpanya, baik yang bersifat informatif maupun yang menghibur. James Potter dalam bukunya yang

berjudul "*Media Literacy*" mengatakan media literacy adalah sebuah perspektif yang digunakan secara aktif ketika individu

Pada dasarnya literasi media adalah upaya pembelajaran khalayak media agar berdaya di tengah dunia yang sesak-media (*media-saturated*)

mengakses media dengan tujuan untuk memaknai pesan yang disampaikan oleh media.

Literasi media di-definisikan Devito (2008:4), sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengakses dan memproduksi pesan komunikasi massa. Literasi media merupakan bentuk pemberdayaan (empowerment) agar konsumen bisa menggunakan media lebih cerdas, sehat dan aman.

Masyarakat kita bersifat heterogen, jika dilihat dari etnisitas, agama, infrastruktur, pendidikan, pengetahuan, latar belakang profesi, geografis dan berbagai factor lainnya. Varian kesenjangan dan perbedaan berbagai factor tersebut berdampak pada kemampuan konsumen media dalam mengakses informasi. Keanekaragaman indicator itu juga yang mengakibatkan perbedaan cara pandang masyarakat dalam memahami setiap konten media (Potter,2001:5).

Sementara itu khusus konten media televisi sering dipahami mampu merefleksikan realitas obyektif di masyarakat. Padahal media televisi bukanlah cermin dunia realitas yang ada di sekitar kita. Konten media televisi dikonstruksi oleh banyak faktor yang menghasilkan ragam realitas. Artinya konten media televisi tidak dipahami dalam konteks yang bebas nilai (value free). Namun realitas yang dikonstruksi televisi itu syarat dengan berbagai kepentingan politik keredaksian atau pemiliknya. Pesan yang diproduksi, dan disampaikan media televisi sangat erat kaitannya dengan pihak yang mendanainya (Shoemaker & Reese,1996:231).

Kita harus menegaskan literasi media sama sekali bukanlah gerakan anti media. Justru ini merupakan tindakan untuk menjaga media tetap bisa menjalankan fungsinya di tengah masyarakat. Dengan melek-media, media massa aan

memiliki khalayak – bukan konsumen – yang akan mempengaruhi bagaimana media menjalankan perannya. Melalui literasi, khalayak akan memberikan pendidikan kepada media massa sebagai institusi sosial yang mempunyai cita-cita luhur “mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Hal ini penting karena kita dapat menyaksikan perdebatan yang terjadi di Amerika Serikat. Considine (1995:35) melukiskan bagaimana proses degradasi dan penurunan standar dalam media massa cetak dan elektronik di Amerika Serikat. Penyebabnya adalah persaingan mengejar *rating* dan persaingan maut antarmedia. Media menyajikan informasi yang ringan dicerna dan *infotainment* yang menggantikan peliputan yang objektif, netral dan terpercaya. Akibatnya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap media menjadi yang terendah sepanjang sejarah media di Amerika Serikat.

Menurut Stockwell (2004) Kehadiran infotainment di stasiun televisi mengundang banyak kritik, seperti soal hubungan antara wartawan dan khalayaknya. Maka perlu kiranya kita sepakat akan perlunya kontrol terhadap media massa. Publik harus diperlakukan sebagai khalayak media ketimbang sebagai konsumen media.

Literasi media penting agar kita bisa dengan kritis melihat dan membedakan apa yang baik dan apa yang buruk dari media.

Elemen-elemen Melek Media

Art Silverblatt dalam Baran (2012:34) mengidentifikasi tujuh elemen dasar melek media. Kita akan menambahkan satu elemen lagi ke dalam daftar ini. Melek media meliputi karakteristik berikut :

1. Keterampilan berpikir kritis memungkinkan anggota khalayak untuk mengembangkan penilaian yang independen terhadap isi media.
2. Berpikir kritis terhadap isi media adalah esensi dasar melek media. Mengapa kita menonton apa yang kita tonton? Jika kita tidak dapat menjawab pertanyaan ini, kita tidak bertanggung jawab terhadap diri kita sendiri dan pilihan kita.
3. Pemahaman terhadap proses komunikasi massa.
4. Dengan mengetahui komponen-komponen komunikasi massa, kita dapat membentuk suatu ekspektasi bagaimana media akan memberikan pelayanan kepada kita.
5. Kesadaran akan dampak media terhadap individu dan masyarakat.
6. Jika kita mengabaikan dampak media dalam hidup kita, kita menghadapi resiko terjebak dan terbawa arus perubahan, bukannya mengendalikan dan mengarahkan perubahan tersebut.
7. Strategi untuk menganalisis dan mendiskusikan pesan-pesan media.
8. Sebuah kesadaran akan isi media sebagai suatu teks yang menyediakan wawasan bagi budaya dan kehidupan kita.

9. Kemampuan untuk menikmati, memahami, dan menghargai isi media.
10. Melek media bukan berarti hidup dalam kelihai, tidak menyukai apa pun yang ada di dalam media. Atau selalu curiga akan dampak yang membahayakan dan adanya degradasi budaya. Belajar untuk menikmati, memahami, dan menghargai isi media berarti termasuk kemampuan untuk menggunakan *multiple points of access* (poin akses ganda). Untuk mendekati isi media dari berbagai arah yang beragam dan menghasilkan berbagai tingkatan makna di dalamnya. Dengan demikian kita mengendalikan pembentukan makna untuk kenikmatan atau penghargaan kita.
11. Pengembangan keterampilan produksi yang efektif dan bertanggung jawab.
12. Pemahaman akan kewajiban etis dan moral para praktisi media.
13. Kita harus memahami tekanan persaingan para praktisi media. Kita harus memahami aturan resmi dan tidak resmi dalam operasionalisasi media. Dengan kata lain, kita harus memahami aturan resmi dan tidak resmi dalam operasionalisasi media. Coba kembali, untuk sesaat, pada pertanyaan kekerasan yang ada dalam televisi. Menyiarkan kekerasan merupakan hal yang legal bagi stasiun televisi. Namun apakah hal itu etis? Jika hal tersebut tidak etis, kekuatan apa, jika ada, yang kita miliki untuk menuntut supaya tayangan tersebut dihapus dari layar televisi kita. Dilema seperti ini akan dibahas di bab selanjutnya.

Keterampilan Melek Media

Menyerap isi media adalah suatu hal yang sederhana. Namun, penyerapan media yang melek membutuhkan beberapa keterampilan spesifik:

- 1. Kemampuan dan kemauan melakukan suatu usaha untuk memahami isi media, memberi perhatian, dan menyaring berbagai gangguan.**

Ketika kita menonton televisi, sering kali kita juga melakukan hal yang lain, seperti makan, membaca atau berbincang di telepon. Hal ini akan berpengaruh pada tingkat penyerapan makna kita pada pesan. Kualitas pembentukan makna yang kita miliki tergantung pada usaha yang kita berikan.

- 2. Pemahaman dan penghargaan pada kekuatan pesan-pesan media.**

Media massa sudah ada selama lebih dari satu setengah abad. Isinya biasanya gratis atau relatif tidak mahal. Banyak isi media yang bersifat dangkal dan sedikit bodoh. Jadi sangat mudah untuk mendepak isi media tanpa memerlukan pertimbangan yang serius.

- 3. Kemampuan untuk membedakan reaksi emosional dan rasional ketika merespon isi media atau yang bertindak sesuai isi media.**

Isi media sering dirancang untuk menyentuh kita dalam tingkatan emosi. Gambar televisi, contohnya, diambil dan disiarkan untuk dampak emosional. Kita dapat menggunakan perasaan kita sebagai titik awal pembentukan makna. Kita dapat bertanya, "Mengapa isi media ini membuat saya merasa seperti ini?"

4. Pengembangan ekspektasi yang lebih tinggi terhadap isi media.

Kita semua menggunakan media untuk menghabiskan waktu atau menyediakan suara latar. Ketika kita mengharapkan sedikit dari isi media yang ada di depan kita. Kita cenderung memberikan sedikit usaha dalam pembentukan makna dan perhatian.

5. Pengetahuan terhadap kesepakatan akan aliran (genre) dan kemampuan untuk mengenali ketika genre dan kemampuan digabungkan dengan yang lain.

6. Kemampuan untuk berpikir kritis tentang isi media, tidak peduli seberapa kredibel sumbernya.

Penting bagi media untuk menjadi kredibel dalam demokrasi. Media terkadang dianggap sebagai cabang keempat dalam pemerintahan, melengkapi cabang-cabang eksekutif, yudikatif, dan legislatif. Akan tetapi, hal ini tidak berarti kita harus mempercayai semua yang disampaikan oleh media.

7. Pengetahuan tentang bahasa yang dipakai di kalangan berbagai media dan kemampuan untuk memahami pengaruhnya, bagaimanapun kompleksnya bahasa tersebut.

Teks media cenderung rumit. Semakin baik kita memahami tata bahasanya, semakin baik kita memahami dan menghargai teks yang ada. Semakin kita memahami teks, semakin kita dapat menjadi rekan yang seimbang dengan para profesional media dalam pembentukan makna.

B. PENTINGNYA LITERASI MEDIA

Melek media merupakan suatu kemampuan yang kita anggap remeh. Namun, sama seperti keterampilan lainnya, keterampilan ini pun dapat ditingkatkan. Dan apabila kita menganggap betapa pentingnya media massa dalam menciptakan dan memelihara budaya yang menolong kita mendefinisikan diri kita sendiri dan kehidupan kita, ini adalah keterampilan yang harus kita tingkatkan.

Profesor bidang media dari Hunter College, Stuart Ewen, menekankan bagian ini dalam membandingkan pendidikan melek media dengan pendidikan melek baca-tulis. Secara historis keterkaitan melek baca-tulis dan demokrasi tidak dapat dipisahkan dari ide pembentukan masyarakat, dan pengenalan isu-isu yang menyentuh kehidupan mereka. Melek baca-tulis melewati batas yang secara historis memisahkan orang yang memiliki pengetahuan dengan orang biasa.

Literasi media merupakan wawasan penting untuk membendung dampak buruk dari penggunaan media massa. Isi media yang tidak baik dapat ditemukan dalam kasus kekerasan pada anak-anak akibat pengaruh tayangan Smackdown. Penyalahgunaan jejaring sosial seperti Facebook menjadi sarana penipuan dan penculikan. Tindakan preventif melalui pengetahuan literasi media harus segera dilakukan.

Beberapa Prinsip Dasar National Association for Media Literacy (2007), yaitu :

- Semua pesan media dibangun.
- Setiap media memiliki karakteristik, kekuatan dan keunikan membangun bahasa yang berbeda.
- Pesan media diproduksi untuk satu tujuan.

- Semua pesan media berisi penanaman nilai dan tujuan yang ingin dicapai.
- Manusia menggunakan kemampuan, keyakinan, dan pengalaman mereka untuk membangun arti pesan media.
- Media dan pesan dapat mempengaruhi keyakinan, dan pengalaman mereka untuk membangun sendiri arti pesan media.

Cara pandang kita terhadap pesan media menentukan bagaimana kita menyikapi setiap pesan di media. Seringkali kita melihat iklan sabun mandi yang menjanjikan orang yang memakainya akan tampak menarik, terlihat putih cantik, disukai banyak orang. Namun realitasnya acap kali tidak seindah harapan. Sering pula kita menyaksikan sinetron atau film yang menampilkan pemeran protagonist yang rupawan, pintar, dan baik hati. Sedangkan pemeran antagonis digambarkan buruk rupa, bodoh, jahat, dan sebagainya.

Televisi memberikan pengaruh terhadap kehidupan keluarga. Di setiap rumah dapat dijumpai satu pesawat televisi. Perubahan pada berita, politik, dan informasi dapat mempengaruhi setiap anggota keluarga. Banyak kalangan yang menilai televisi berhasil mengubah seluruh masyarakat

(Folkert & Lacy, 2004:251)

Gambaran dari iklan, film, berita dan pesan media membentuk persepsi khalayak. Realitas yang muncul di media tertanam dalam alam bawah sadar penontonnya yang kemudian diterapkan dalam kehidupan nyata bermasyarakat.

Kekerasan pada anak-anak akibat menonton tayangan gulat profesional Smackdown hingga jatuh korban luka hingga

meninggal menunjukkan besarnya pengaruh konten media pada kehidupan sosial. Kita lupa memikirkan apa dan mengapa itu bisa terjadi. Bagaimana cara mengantisipasi agar hal tersebut tidak terjadi lagi?

Media dan informasi memiliki keterkaitan yang erat, saling menguntungkan dan tidak bisa dipisahkan. Informasi bisa mudah dan cepat tersampaikan dengan adanya campur tangan media. Mediapun memerlukan sesuatu untuk disuarakan. Media hadir untuk mempermudah dan mempercepat lajunya informasi sampai ke sasaran. Sebaliknya informasi ada untuk mengisi media.

Di era informasi ini, media literasi menjadi begitu penting dikarenakan oleh beberapa faktor:

1. Pengaruh media menjadi pusat dari proses demokratisasi.

Secara global, masyarakat membutuhkan tiga kemampuan penting untuk menjadi bagian dari masyarakat yang demokratis: berpikir kritis, mengekspresikan diri dan berpartisipasi. Media literasi membangun tiga hal penting tadi.

2. Konsumsi media yang berlebihan dan kejenuhan terhadap media.

Ketika kita menggunakan telepon selular, jejaring sosial, video games, televisi, musik pop, radio, surat kabar, majalah, internet dan bahkan t-shirt sekalipun. Sesungguhnya kita dibombardir oleh pesan media. Pesan yang kita terima setiap hari, melebihi yang diterima generasi kakek kita dalam setahun. Melek media mengajarkan kita untuk menemukan panduan aman bagaimana merespon lautan informasi, gambar dan pesan yang kita terima.

3. Media berpengaruh pada persepsi, kepercayaan dan perilaku kita.

Dengan mengetahui bagaimana media mempengaruhi pandangan terhadap dunia. Kita dapat mengurangi ketergantungan terhadap media.

4. Media memiliki kekuatan untuk membentuk opini publik.

Kebebasan menyampaikan informasi melalui bermacam media meningkatkan pertumbuhan industri informasi. Namun di sisi lain, kekuatan modal dan kepentingan di balik pertumbuhan media dapat mengancam keberagaman pendapat. Dengan mengetahui bagaimana pengaruh media, kita akan lebih mudah menemukan, menentukan sikap dan memperjuangkan keberagaman sudut pandang. Pendapat kita tidak mudah dikendalikan oleh pendapat umum yang dibentuk media.

C. PERKEMBANGAN LITERASI MEDIA



Peristiwa Dunia Dalam Remote Control

Pada tahun 1997, TV menjadi jendela internasional tentang kesedihan ketika dilakukan cakupan jaringan nonstop dari peristiwa seputar kematian dan pemakaman Diana, Princess of Wales. Pada tanggal 11 September 2001, jaringan TV berita AS menawarkan jangkauan nonstop dari kegiatan teroris di World Trade Center di New York, Pentagon, dan di pedesaan Pennsylvania. Dua tahun kemudian, jaringan TV membawa penonton bahkan lebih dekat dengan kejadian ketika wartawan TV dan fotografer mengirimkan gambar hidup dan cerita-cerita pertempuran selama Perang Irak.

“Televisi adalah sahabat yang tidak kita sadari” Kalimat itu tak dapat dipungkiri bila kita amati animo individu atau masyarakat terhadap program komunikasi melalui media massa seperti surat kabar, majalah, radio, televisi dan film. Belum lagi munculnya media online (internet) yang sangat masif. Sejak bangun tidur, melakukan aktivitas harian, sampai tidur kembali kita tidak dapat lepas dari terpaan atau menerpa diri terhadap media massa.

Stasiun televisi di tanah air bermunculan, mulai dari hanya satu stasiun televisi (TelevisiRI), sampai menjadi 12 stasiun Televisi yang mengudara secara nasional dan berkantor di ibukota Jakarta. Serta sejumlah Televisi komunitas yang hanya dinikmati di satu kota atau daerah tertentu. Suka tidak suka, senang tidak senang, individu atau masyarakat tidak bisa menghindari gencarnya pesan media massa.

Di Indonesia perkembangan literasi media dapat dikatakan masih lambat karena belum tersosialisasi dengan baik

di tengah masyarakat. Hal ini terjadi karena keterlambatan masuknya literasi media di Indonesia di saat negara-negara maju sudah berkembang aktivitas literasi media mereka.

Sejumlah masalah penting berkaitan dengan lambatnya perkembangan literasi media di Indonesia (Tamburaka, 2013:34), yaitu :

Import Program TV

Pada kenyataannya, program televisi seperti Desperate Housewife, The Daily Show, The Simpsons, Malcolm in the Middle, dan The Family Guy secara khusus dibuat untuk mengambil keuntungan dari keterampilan pendidikan melek media dari penonton yang lebih berpengalaman. Dan tetap memberikan hiburan kepada konsumen yang memiliki keterampilan yang lebih rendah.

1. Tekanan dan Euforia Kebebasan Pers

Sejarah buruk kebebasan pers di Indonesia turut andil mempengaruhi minat masyarakat Indonesia. Pengaruh penjajahan Belanda dan Jepang yang mengekang kesempatan pendidikan. Serta pengekangan kebebasan pers sejak Orde Baru menjadi bagian dari rendahnya partisipasi publik dalam memanfaatkan media massa sebagai media berdemokrasi.

Ketika Orde Baru runtuh dan kebebasan pers dibuka seluas-luasnya, ruang demokrasi di media menjadi lepas kendali. Khalayak mengalami suatu lompatan yang sangat jauh dari suatu masyarakat yang terkekang dengan

Desperate Housewives dan *The Daily Show* diproduksi sebagai serial komedi televisi, yang dirancang untuk membuat penonton tertawa. Namun, ketika serial tersebut sengaja diproduksi untuk menyediakan kesempatan yang lebih mutakhir untuk membuat ketertarikan personal atau makna yang relevan bagi penonton yang sudah lebih berpengalaman dan melek media. Siapa pun dapat tertawa ketika menonton program ini. Tapi bagi sebagian orang akan menyelidiki kemunafikan para warga pinggiran kota (*Housewives*), atau penonton dapat memeriksa kegagalan dan kelemahan jurnalisme kontemporer (*Daily Show*).



demokrasi di media menuju sebuah masyarakat media yang sangat demokratis. Masyarakat kita saat ini belum disiapkan menghadapi perubahan ini. Khususnya dalam hal akses beragam konten dan kebebasan berekspresi.

2. Konsumerisme Media

Ada kecenderungan sikap masyarakat Indonesia yang sangat konsumtif terhadap konten media. Sehingga mempengaruhi sikap kritis terhadap media. Isu-isu penting di masyarakat banyak dipengaruhi dari informasi melalui media massa. Tapi tidak diimbangi dengan penyesuaian kebutuhan masyarakat akan media itu sendiri. Pengaruh budaya pop pada generasi muda menunjukkan gaya hidup dari luar yang didapatkan dari media. Terpaan media melalui iklan misalnya mempengaruhi fashion dan *mode* masyarakat Indonesia. Namun sedikit sekali waktu untuk memikirkan apa, mengapa itu terjadi dan bagaimana menyingkapi pesan-pesan media secara proporsional.

3. Belum menjadi Kurikulum Resmi

Berbanding terbalik dengan beberapa negara maju di Barat. Literasi media di Indonesia belum menjadi kurikulum resmi pendidikan dasar. Di negara kita, literasi media hanya dianggap sebagai pelengkap dan diperkenalkan oleh para penggiat dan aktivis saja.

Tantangan Di Masa Depan : Media Massa Menjadi *Wireless*

Pada tahun 1950-an, untuk mendengarkan radio, rumah Anda harus seluruhnya memiliki listrik. Atau bila tidak Anda harus menggunakan baterai. Anda meletakkan radio di dekat saluran listrik dengan memosisikan perabot rumah agar semua anggota keluarga dapat mendengarkan acara yang disiarkan di radio.

Pada tahun 1980-an, Anda memasang antena di atap rumah agar Anda dapat menonton pesawat Televisi baru Anda yang terhubung dengan dinding yang ada aliran listrik dan sambungan antena. Untuk dapat terhubung perlu sambungan kabel.

Pada tahun 2000-an, Anda masih membutuhkan sambungan listrik di rumah dan di kantor untuk menghubungkan komputer Anda, dan perabot rumah masih diatur untuk mengakomodasi sambungan kabel, satelit dan/atau telepon untuk pesawat televisi Anda.

Teknologi saat ini memungkinkan *wireless* media massa (sering kali disebut Wi-Fi, singkatan dari *Wireless Fidelity*). Teknologi baru memberikan Anda akses ke media massa apapun hampir pada setiap lokasi, tanpa kabel. Anda dapat duduk di serambi depan dan menonton film pada *laptop*, mendengarkan radio melalui sambungan satelit, dan mengunduh musik, buku dan surat kabar ke telepon seluler yang dapat Anda kantong. Kini, Anda dan media massa Anda sama-sama mobile (*leluasa bergerak*).

Media komunikasi telah bermetamorfosis menjadi media digital. Dewasa ini penetrasi berbagai jenis media tersebut

telah merambah ke berbagai kalangan dan komunitas di masyarakat, tanpa membedakan strata social dan ekonomi.

Kini konsumen tidak sekedar mendapatkan informasi, pengetahuan, dan hiburan, tetapi bisa berinteraktif langsung. Pada saat yang sama media menanamkan nilai ideologi baru berupa gaya hidup, budaya konsumerime dan model peniruan sikap dan perilaku para artis/aktor tertentu yang dipopulerkan media.

Maka dari itu sudah waktunya penetrasi media baru yang semakin gencar dan bebas harus diimbangi dengan literasi media sebagai budaya tangkal atas dampak negatif media tersebut. Disamping itu literasi media juga bertujuan untuk melindungi konsumen yang rentan dan lemah terhadap dampak mediapenetrasi budaya media baru.

Media baru ini menawarkan pilihan informasi, hiburan dan layanan dalam jumlah besar kapanpun dan di manapun Anda menginginkannya. Anda dapat:

- Menggunakan palikasi atau program favorit kapanpun Anda inginkan.
- Mengunduh film yang baru keluar, acara komedi favorit Anda.
- Melihat lagi tayangan yang Anda lewatkan.
- Merekam acara tv kesukaan Anda dan mengajak orang lain melihat bersama.

Sistem komunikasi global ini menggunakan teknologi penyiaran, telepon, satelit, kabel, dan komputer untuk menghubungkan setiap orang di dunia ke beragam pelayanan. Dengan munculnya teknologi digital, sinyal elektronik telah menggantikan kabel-kabel, membebaskan orang untuk tetap terhubung tanpa masalah di manapun dan kapanpun.

Ada beberapa prinsip dalam gerakan literasi media, yaitu:

1. Literasi media adalah gerakan berkelanjutan, bukan insidental apalagi reaktif semata. Literasi media adalah agenda rutin, ada kasus ataupun tidak.
2. Literasi media harus melibatkan berbagai kalangan secara lebih luas. Saat ini hanya segelintir masyarakat yang peduli akan media. Keanggotaan masyarakat yang peduli akan media harus diperluas. Tidak hanya digawangi oleh akademisi, insan pers, dan aktivis LSM saja, melainkan juga melibatkan secara aktif para pendidik, budayawan, pemimpin agama, pemimpin sosial, serta pemimpin di level akar rumput.
3. Keterlibatan insan pers dalam gerakan literasi media menjadi sangat signifikan. Pihak media Televisi harus mengontrol apa yang ia tayangkan. Hal ini bisa dilakukan dengan cara memuat jadwal acara Televisi dibarengi dengan tulisan kritis yang memandu pembaca dalam menonton Televisi pada media cetak.
4. Gerakan literasi media harus mulai berorientasi menciptakan masyarakat yang aktif mengontrol media. Tahap pertama, membentuk pemahaman masyarakat akan pesan-pesan laten media sehingga mereka bisa melakukan *filter* informasi secara mandiri sesuai kebutuhan mereka. Tahap berikutnya, menggerakkan masyarakat untuk turut aktif mengontrol penggunaan media baru,

BAB II

LITERASI MEDIA TV



BUDAYA TELEVISI

Kegiatan yang sering dilakukan oleh masyarakat Indoensia pada waktu menikmati waktu senggang adalah menonton televisi. Siaran televisi di Indonesia terdiri dari dua jenis yaitu : televisi berlangganan (*pay TV*) dan televisi tanpa bayar (*free to air*). Untuk menikmati TV berlangganan, seseorang harus membayar dalam jumlah tertentu seperti *Indovision, Big TV, First Media, Trans Vision* dan sebagainya. Sedangkan televisi tanpa bayar (*free to air*) merupakan saluran televisi yang bebas biaya artinya jika seseorang ingin menikmati televisi tanpa dipungut biaya alias gratis seperti menonton televisi *RCTI, SCTV, TVOne, Indosiar, TransTV*, dll.

TV berlangganan disiarkan pada khalayak melalui satelit atau kabel sehingga mempunyai kualitas gambar yang lebih baik dibandingkan dengan TV tanpa bayar (*free to air*). Selain itu, pilihan program di TV berlangganan jauh lebih banyak dibandingkan dengan TV tanpa bayar. Tidak dipungkiri, TV berlangganan mampu menyita waktu lebih lama terhadap program-program yang menghibur, mendidik sampai yang aneh, tidak mendidik, dan yang hanya mengejar rating semata.

Bisnis TV berlangganan berbayar (*pay TV*) semakin menggeliat di Indonesia karena pangsa pasar yang masih menjanjikan. Walau demikian, kompetisi pasar antar provider di Indonesia semakin sengit yang mengabaikan norma-norma yang berlaku di masyarakat. Tak jarang, banyak program TV berlangganan yang menonjolkan kekerasan dan pornografi yang terkadang lepas dari sensor. Sampai-sampai regulator seperti Dinas Komunikasi Dan Informatika dan Komisi Penyiaran Indonesia kewalahan untuk membendung program yang mengandung kekerasan dan pornografi

Kegiatan menonton televisi melalui TV berlangganan yang berbasis satelit, kabel, dan internet pada saat ini telah menjadi media keluarga, telah menjadi salah satu prasyarat yang “harus” berada di tengah-tengah mereda. Sebuah rumah baru dikata lengkap, jika ada pesawat televisi di dalamnya. Hal ini tidak hanya berlaku pada masyarakat kota yang relatif kaya, melainkan telah merambah ke pelosok-pelosok desa, di rumah-rumah hunian liar, di pinggir-pinggir sungai kota, ataupun di bawah jembatan layang.

Karena itu bisa dimengerti, jika banyak pihak yang menuding media televisi sebagai penyebab maraknya gaya hidup konsumeristik-hedonistik. Setidaknya, dengan banyaknya program acara televisi berlangganan yang hanya memunculkan kesemarak dan kemudahan hidup, yang bukan merupakan realitas sosial masyarakat penontonnya. Di layar televisi, didorong oleh karakter teknokapitalisnya, gaya hidup yang muncul adalah gaya hidup virtual dan superfisial.

Pada era informasi global ini tidak bisa kita bayangkan seandainya tidak ada media. Tetapi ketika media dan informasinya yang bebas dan vulgar menggempur masyarakat yang belum siap

HAKIKAT TELEVISI

Ada lelucon yang tak sedap mengenai televisi. Menurut Statler dan Wardof, dua penonton abadi dalam pertunjukan *The Muppet Show*. Tontonan apa yang paling ajaib di dunia? Jawabnya: Televisi. Karena begitu ada acara yang tak kita suka, bisa kita putus hubungan total, dengan cara memutar knop 'power' ke arah 'off'.

Lelucon itu menggambarkan kelemahan umum yang disandangkah oleh hampir semua media massa, yakni ketergantungannya yang rentan akan perhatian publik. Namun, dibalik kerentanannya itu justru menjadi pemicu kekuatannya. Media televisi akan berjuang sekeras-kerasnya (artinya, kadang juga sengawur-ngawurnya) agar semua orang tergantung padanya. Mereka berjuang agar penonton tidak mampu mematikan televisi.

Tetapi tak hanya berefek negatif. Televisi juga mempunyai efek

yang positif. Kehadiran televisi di tengah kehidupan manusia dapat menumbuhkan berbagai usaha produksi, distribusi dan konsumsi jasa media massa. Keberadaan televisi baik televisi pemerintah maupun televisi swasta dapat memberi lapangan kerja kepada sarjana ilmu komunikasi, para juru kamera, pengarah acara, juru rias, dan profesi lainnya. Tak hanya itu saja, dalam lingkup sosial, kehadiran televisi dapat meningkatkan status sosial dari pemiliknya.

Media Massa Ada di Manapun Kita Berada

Pada zaman sekarang, media massa menunggu untuk membombardir kita setiap saat. Kapan terakhir kali Anda menghabiskan waktu 24 jam tanpa media? Dimulai dari terbangun di pagi hari hingga tertidur di malam hari, media massa tersedia untuk selalu memberi informasi, memastikan kita terhibur dan yang terpenting menjual produk-produk kepada kita.

Dalam Biagi (2010) diperkirakan orang dewasa saat ini menghabiskan

Kata 'televisi' dulu berarti program yang disampaikan antena melalui gelombang udara. Saat ini berarti layar televisi yang merupakan berbagai system pengiriman ke penonton dalam berbagai program (Biagi. 2010: 224)

Program yang paling sering ditonton adalah komedi situasi, olahraga dan film

Banyak kelompok yang prihatin karena kejayaan televisi mempengaruhi nilai-nilai kebangsaan, kebiasaan dan perilaku

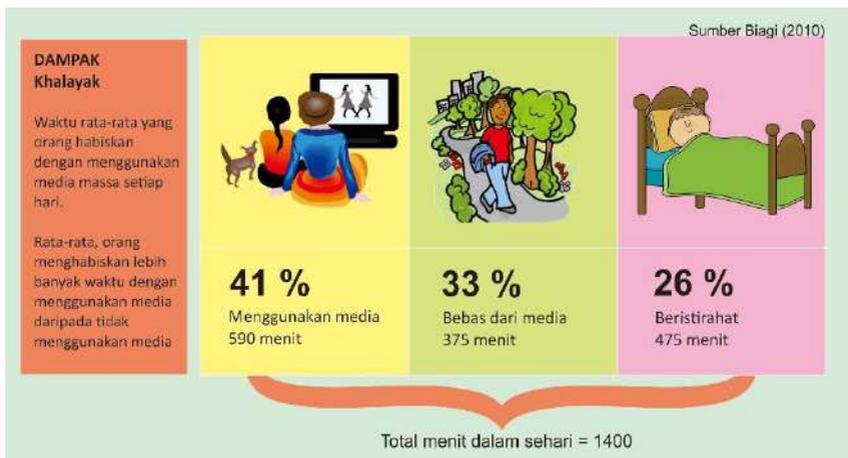
lebih dari setengah waktu mereka dengan media saat mereka terbangun – lebih lama dari waktu tidur. Sepanjang hari, rata-rata setiap orang menghabiskan waktu lebih banyak dengan media daripada tanpa media. Beberapa bentuk media massa menyentuh Anda setiap hari – secara ekonomis, sosial dan budaya. Media massa dapat mempengaruhi Anda menggunakan suara dan cara Anda membelanjakan uang. Terkadang media massa memengaruhi apa yang Anda makan, bicarakan, kerjakan, pelajari, dan beristirahat.

Di masa depan, TV dapat mengirimkan berbagai layanan program tanpa terbatas dan memungkinkan penampilannya ke dalam bentuk tiga dimensi

Dominick (2000) menyebutkan tentang dampak komunikasi massa pada pengetahuan, persepsi dan sikap orang-orang. Media massa, terutama televisi, yang menjadi agen sosialisasi (penyebaran nilai-nilai) memainkan peranan penting dalam transmisi sikap persepsi dan kepercayaan.

Perubahan perilaku kita terkait dengan televisi dikarenakan terpaan pesan yang disampaikannya. Karena televisi melaporkan dunia nyata secara selektif, maka tidak bisa dihindari kalau televisi memungkinkan memunculkan citra yang timpang, bias dan tidak cermat. Besarnya efek dari media massa dapat langsung mempengaruhi kehidupan kita sehari-hari. Misalnya, dengan menonton tayangan kriminal di berbagai stasiun televisi, kita cenderung mengatakan di sekitar kita sudah tidak aman lagi, banyak pembunuhan, perkosaan, pencurian dan sebagainya.

Charles Curran dalam Burton (2011) memberi sebutan yang sangat terkenal bagi televisi, yaitu sebagai sebuah ‘jubah tanpa kelim’, dan benar bahwa televisi tidak menyukai layar kosong. Pada dasarnya televisi bersifat polisemik. Artinya, televisi terdiri dari banyak tanda yang dibangun melalui serangkaian kode yang bersifat visual, verbal, teknikal, nonverbal, dan seterusnya. Polisemi ini cenderung menghasilkan kompleksitas visual dan aural. Sehingga, ‘membaca’ (*reading*) televisi adalah sebuah aktivitas yang rumit. Yang kita butuhkan adalah kecerdasan untuk memilih dan memilah acara televisi. Sebesar apapun pengaruh televisi terhadap penontonnya. Tetap saja tali kendali di tangan penontonnya.



TELEVISI DAN DAMPAKNYA BAGI MASYARAKAT

Senang apabila mempunyai hiburan yang murah meriah di dalam rumah. Sebuah kotak ajaib yang bisa menampilkan kehidupan yang ada diluar sana, memberikan kita pengetahuan, membuat kita tertawa, membuat kita merasa tidak sendiri, dan bisa membuat kita berkhayal. Kotak ajaib yang sering kita sebut dengan televisi ini mempunyai dua sisi, sisi positif dan sisi negatif. Sisi positifnya adalah membawa kemajuan bangsa ini, dengan informasi yang akurat, objektif dan beragam.

Tayang televisi mampu mengubah pola tingkah laku, di lingkungan keluarga, sekolah, serta dalam kehidupan bermasyarakat. Perubahan pola tingkah laku disebabkan adanya peniruan terhadap apa yang ditayangkan di layar televisi. Apa yang ditayangkan dilayar televisi menjadi sebuah cermin yang harus dilihat, diamati dan ditiru. Cara berpenampilan, berbicara, dan bergaya sangat dipengaruhi oleh informasi dari media televisi. Arus informasi yang terus menerpa ini dapat mempengaruhi, perkembangan jiwa, pola perilaku, serta norma-norma yang dianut.

Selain memberikan hiburan televisi juga menghadirkan pendidikan tentang kehidupan yang ada disekitar kita. Arus informasi bisa berkembang dengan cepat berkat adanya media

televisi yang memberitakan kepada kita. Apabila Tayangan televisi bila dimanfaatkan dengan benar bisa berdampak positif bagi pembentukan moral anak-anak.

Dampak Positif Televisi bagi Anak

Hiburan	Melalui nyanyian dan cerita yang ditayangkan mampu menghalau rasa kebosanan. Adanya hiburan dari televisi anak-anak merasa terhibur dan senang.
Relaksasi	Setelah seharian anak berfikir disekolah dan beraktivitas disekolah. Tayangan televisi mampu membangkitkan semangat anak untuk mengerjakan tugas dari sekolah.
Informasi	Banyak acara televisi yang memberikan informasi. Kita dapat mengetahui hal-hal terkini yang jauh atau pun dekat dari kita melalui tayangan televisi. Misalnya anak dapat mengerti bahwa Presiden saat ini adalah Jokowi
Membantu Proses Belajar	Televisi mampu memberikan pemahaman tambahan kepada anak sehingga anak mempunyai pemahaman baru. misalnya: Mengenal angka, mengenal huruf, mengenal warna, mengenal bentuk
Memperkaya Pengalaman	Melalui televisi memungkinkan anak mengalami berbagai hal tanpa harus

Tayangan televisi mempunyai dampak positif yakni Dampak negatifnya ialah anak-anak melihat, meniru, dan membentuk moral serta mental mereka seperti apa yang ditayangkan televisi. Membaca dan melihat tayangan televisi yang berbau seks dan kekerasan dapat berpengaruh kepada perilaku seseorang, hal ini diungkapkan dalam buku *Sex Violence and the media*.

Dampak Negatif Televisi bagi Anak

Mendorong anak mendapatkan dan mencapai sesuatu secepat mungkin (<i>instantly</i>)	Dilayar Televisi, segala sesuatu berjalan cepat. Gaya televisi memang mengharuskan kecepatan itu. Segalanya serba seketika. Hitungan yang berlaku dalam tayangan televisi adalah detik. Jadi, semua tampak cepat.
Mendorong anak kurang menghargai proses	Televisi memberondong anak dengan berbagai macam hiburan, kejadian pada momen-momen tertentu, pribadi-pribadi yang digandrungi, yang semua itu didapatkan dengan tanpa harus bersusah payah. Ini mendorong anak untuk kurang menghargai proses ini, bahkan dapat menimbulkan kecenderungan ingin mendapatkan sesuatu lewat jalan pintas.
Kurang dapat membedakan khayalan dengan kenyataan	Kemampuan berpikir anak yang masih amat sederhana, memungkinkan anak cenderung menganggap apa saja yang ada di layar televisi adalah sesuatu hal yang

	nyata.
Mengajarkan anak perilaku kekerasan	Tontonan Televisi yang berbau kekerasan yang sering dilihat anak, dikhawatirkan akan mengajarkan anak perilaku kekerasan dalam kehidupan sehari-hari
Mengurangi perhatian dan minat pelajaran	Keasyikan pada televisi akan berpengaruh pada minat dan perhatian anak pada pelajaran di sekolah.
Meningkatkan kesenangan terhadap hal-hal keduniaan	Televisi seringkali menampilkan tokoh dan watak yang umumnya mencerminkan hal-hal yang menjadi obsesi pemirsa (yang indah rupawan, ganteng, kaya, bahagia, dan sebagainya), sehingga dapat meningkatkan kesenangan terhadap hal-hal yang sifatnya keduniawian.

Tidak dapat dipungkiri bahwa berbagai tayangan Televisi juga mengandung konten yang mengarah ke pornografi dan hal tersebut sangat tidak sehat untuk dikonsumsi oleh penonton televisi baik orang dewasa apalagi anak-anak. Berikut beberapa hal negatif yang ditimbulkan dari tayangan yang mengandung unsur porno :

1. Pelecehan Seksual

Akhir-akhir ini banyak berita tentang pelecehan seksual terhadap anak usia dini. Usia dini adalah usia yang rentan terjadi pelecehan seksual, karena anak tidak tahu bagaimana menjaga organ vitalnya. Anak usia dini cenderung digunakan untuk pelampiasan seks karena belum tahu akibatnya.

Pendidikan seks terhadap anak usia dini perlu dilakukan agar anak tahu bahwa organ vital harus dijaga dan tidak boleh ditunjukkan kepada orang lain

2. Penyimpangan seksual

Penyimpangan seksual bisa terjadi ketika usia anak menginjak dewasa. Hal ini disebabkan sewaktu kecil anak mempunyai trauma terhadap tayangan porno. Di usia anak-anak belum paham tentang adegan yang dilihat, menyebabkan anak berfikir bahwa adegan itu jorok serta sakit. Hal ini yang menjadikan sewaktu dewasa terjadi penyimpangan seksual

3. Sulit Berkonsentrasi

Seks adalah kebutuhan dasar manusia, ketika anak mengenal seks sebelum waktunya bisa berbahaya. Anak akan sulit berkonsentrasi karena di dalam pikirannya yang terbayang adalah adegan porno, serta hal-hal yang berhubungan dengan itu. Rasa penasaran inilah yang membuat anak sulit berkonsentrasi dengan hal lainnya. Menerima pelajaran akan menjadi sulit karena yang ada di pikiran rasa penasaran akan seks.

4. Tidak Percaya diri

Anak menjadi tidak percaya diri ketika dia berpenampilan dan berperilaku tidak seperti anak yang lainnya. Padahal cara berpenampilan dan berperilaku anak sekarang cenderung terinspirasi oleh tayangan televisi. Memakai pakaian ketat, rok mini serta digandeng pacar

adalah hal yang harus dilakukan ketika julukan *Gaul* ingin disandang. Hal ini yang menyebabkan anak tidak percaya diri.

5. Menarik Diri

Menarik diri dilakukan ketika sang anak pernah mengalami kekerasan seksual. Anak akan tertutup serta menarik diri dari lingkungan, karena malu dan trauma. Trauma inilah yang bisa saja ketika dewasa si anak akan membeci jenis kelamin tertentu, karena pernah tersakiti. Peranan orang tua sangat penting ketika sang anak mulai menarik diri dari lingkungan. Orang tua harus mengajak anak berkomunikasi agar tercipta keterbukaan. Menjadikan orang tua bisa mengetahui kondisi sang anak.

6. Meniru

Anak belum bisa membedakan mana yang benar mana yang salah. Apa yang dilihatnya dan banyak orang kagum serta melakukan akan ditiru. Gambarnya anak yang tumbuh dalam lingkungan agamanis cenderung akan tumbuh menjadi anak yang taat beribadah dan sebaliknya. Tapi jaman sekarang meniru tidak hanya dari lingkungan sekitar anak itu tumbuh saja, tetapi juga melalui media. Bayangkan ketika sang anak melihat adegan ciuman di televisi apa sang anak tidak penasaran? apalagi adegan ciuman tersebut di nobatkan dalam vidio kreatif.

A. BERITA DAN INFOTAINMENT

Program Berita Televisi

Seorang jurnalis harus mampu menyajikan berita dengan fakta kepada masyarakat. Berita disajikan untuk memberi informasi kepada masyarakat tentang hal baru yang sedang terjadi. Ternyata selain mempunyai dampak positif seperti berita ekonomi, politik, olahraga. Berita bisa memberikan dampak negatif, seperti pembertitaan porno atau kriminal. Hal ini bisa menimbulkan efek konsensus, Konsensus adalah satu dari lima yang mempengaruhi tindakan.

Orang melakukan kejahatan dikarenakan adanya kesamaan yang terjadi, misalkan adanya berita tentang nenek miskin mencuri sesuatu untuk menyambung kehidupannya. Saat nenek lain melakukan kejahatan untuk menyambung kehidupannya adalah hal yang tidak wajar, karena pernah ada nenek yang melakukan kejahatan sebelumnya.

Salah satu pelanggaran dalam program berita terjadi pada tanggal 7 Desember 2014 pukul 05.36 WIB, Program berita "Fokus Pagi" di Indosiar menayangkan video seorang santri tengah dicambuk di sebuah pesantren, serta pada akhir pemberitaan terdapat video klip seorang laki-laki dan perempuan sedang berciuman.



Gambar :

Seorang Ustadz memukul beberapa Santri di sebuah Pondok Pesantren tanpa sensor pada Program Berita “Fokus Pagi” Indosiar (7 Desember 2014)

KPI Pusat menilai kedua adegan tersebut tidak sesuai dengan P3SPS yaitu adegan kekerasan dan muatan yang tidak santun dan tidak layak untuk dipertontonkan karena menimbulkan ketidaknyamanan pada masyarakat.

Apalagi dengan adanya adegan ulangan yang mengajarkan bagaimana kejahatan itu dilakukan. Hal ini dapat mengajarkan orang untuk melakukan kejahatan. Misalnya adegan ulang bagaimana cara membunuh seseorang. Rekontruksi ulang di ceritakan dengan jelas oleh pelaku serta di gambarkan dengan jelas bagaimana pelaku membunuh korban. Atau pengulangan

cara melakukan kejahatan lainnya, seperti bagaimana pelaku kejahatan menggunakan borak dalam makanan yang dijualnya. Hal ini sangat berbahaya karena penonton berita belajar dari apa yang ditayangkan oleh berita.

Selain program berita regular, pertelevisian kita juga sekarang sedang dihiasi dengan program berita khusus investigasi. Salah satunya adalah Reportase Investigasi di TransTelevisi.

Reportase Investigasi merupakan salah satu segmen dalam tayangan berita *Reportase*. Seiring dengan perkembangan minat penontonnya, segmen itu kemudian dikembangkan menjadi program mandiri yang ditayangkan dua kali seminggu.

Liputan investigasi bukanlah liputan biasa-biasa saja yang bisa dikerjakan kebut-kebutanatau kejar tayang. Hal itulah yang memicu munculnya pertanyaan, apakah konten *Reportase Investigasi* benar-benar reportase investigasi.

Pada tanggal 8 Februari 2015 mulai pukul 16.05 WIB, "Reportase Investigasi" memberitakan tentang prostitusi anak sekolah dan wawancara seorang narasumber yang merupakan Pekerja Seks Komersil (PSK) bawah umur. Dalam program tersebut terdapat narasi seperti :

"Walaupun usia Mawar (nama tersamarkan) masih belia, Mawar tak pilih-pilih pelanggan, tua dan muda semua dilayaninya"

"Saat menerima tamu, Mawar tak membatasi waktu, ia bahkan rela bolos sekolah demi tugasnya"

"Walaupun mengaku kerap takut dan khawatir, namun perasaan itu hilang seketika setelah menerima uang dari pelanggan"

“Keahlian Mawar bermain cinta didapat dari sang mucikari juga dari teman-temannya yang sudah berpengalaman, Mawar pun tahu bagaimana memuaskan pelanggannya. Namun sayangnya Mawar tak sadar bahaya yang mengintai dirinya saat melakukan seks bebas”

“Sungguh ironis, Mawar hanya tahu hamil, yang harus ia tanggung saat melakukan seks bebas. Mawar tak sadar dengan bahaya penyakit-penyakit kelamin yang mengintainya. Bukan tak mungkin, teman-teman Mawar yang lain juga tidak mendapatkan pendidikan seks yang baik”

“Mawar bisa dibilang PSK belia paruh waktu yang tak terikat dengan aturan dari mucikari”

Meski media mempunyai tanggung jawab untuk memberitakan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, namun tidak semua fakta dapat disiarkan tanpa memperhatikan batasan-batasan yang ada.

Program berita tersebut dinilai oleh KPI

Pada program tersebut, KPI menilai pemberitaan tersebut sangat vulgar dan tidak pantas untuk ditayangkan dan dapat menimbulkan anggapan perilaku tersebut sebagai hal yang lumrah dalam kehidupan. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas penghormatan terhadap norma kesopanan dan kesusilaan, perlindungan kepada anak-anak dan remaja, larangan membenarkan hubungan seks di luar nikah, prinsip-prinsip jurnalistik serta ketentuan program bincang-bincang seks.



Infotainment

Infotainment merupakan salah satu program televisi yang menuai kontroversi. Namun, terlepas dari kenyataan tersebut, infotainment menjadi salah satu sajian wajib televisi Indonesia.

Hasil pemetaan program infotainment memperlihatkan, sekitar 5-7 % sajian stasiun televisi terdiri dari infotainment selama hari-hari biasa. Sementara pada akhir pekan, porsi infotainment meningkat hingga mencapai 10 % dari keseluruhan jam siaran stasiun televisi.

Ditilik dari waktu penayangannya, infotainment agaknya ditujukan terutama untuk memenuhi kebutuhan khalayak perempuan dewasa di kelas menengah ke bawah. Masalahnya adalah kebutuhan macam apa yang bisa dipenuhi dengan sajian infotainment yang didominasi dengan kehidupan para selebritis yang tidak terlalu penting bagi pemberdayaan dan pencerdasan masyarakat.

Infotainment menyajikan berbagai berita, gosip maupun fakta tentang gaya hidup hingga pergaulan para selebritis yang tidak semuanya memiliki pengaruh baik bagi penontonnya. Kebanyakan infotainment menampilkan liburan mewah para artis, koleksi tas, sepatu hingga mobil yang justru akan menimbulkan kesenjangan sosial yang cukup tinggi terutama apabila penontonnya adalah masyarakat kelas menengah ke bawah. Belum lagi liputan tentang pergaulan para artis, pacar

baru hingga peristiwa kawin cerai yang dapat mempengaruhi pola pikir dan gaya hidup remaja dan anak-anak yang ikutan menonton infotainment bersama ibu mereka.

Muatan-muatan dalam tayangan Infotainment yang tidak mencerminkan nilai-nilai yang terkandung dalam program siaran klaisifikasi R atau yang lebih pantas ditujukan kepada penonton usia Dewasa, wajib ditayangkan di atas pukul 22.00 WIB sesuai dengan Pasal 38 ayat (2) SPS karena akan berpotensi menimbulkan dampak buruk bagi perkembangan anak-anak dan remaja. Tayangan Infotainment wajib mematuhi ketentuan mengenai Penghormatan terhadap Hak Privasi sesuai dengan Pasal 13 dan Pasal 14 SPS.

Lihat saja bagaimana Syahrini dengan berbagai penampilan dan keglamorannya mampu menarik perhatian masyarakat hingga mereka berusaha sedemikian rupa meniru gaya dan penampilan para artis infotainment tersebut.



Gambar :
Syahrini dengan Gaya Maju Mundur Cantik yang fenomenal



Gambar :
Gaya seorang balita yang meniru penampilan Syahrini

Dampak buruk lainnya juga dapat kita lihat saat infotainment menayangkan kasus-kasus perceraian para artis. Peristiwa yang seharusnya menjadi aib yang harus ditutupi berubah menjadi kabar yang dinanti-nanti bahkan seringkali penuh drama. Padahal tidak semua masyarakat mampu menyaring informasi dengan baik. Selain itu ada pula informasi tentang kasus-kasus perselisihan diantara para artis yang tentunya memuat banyak hal negatif yang dapat diikuti oleh masyarakat terutama generasi muda.



Gambar :

Muatan Infotainment mulai dari kasus Nikita Mirzani masuk penjara, pernikahannya yang seumur jagung hingga proses perceraianya sesaat setelah anaknya lahir

B. SINETRON DAN FILM

Sebagian besar jam tayang televisi menyajikan tayangan-tayangan yang bersifat menghibur, bahkan dapat dikatakan wajah tayangan televisi kita didominasi oleh sinetron dan infotainment.

Ironinya, alur cerita yang disajikan oleh sinetron-sinetron tersebut banyak mengangkat isu perselingkuhan, percintaan dan kekerasan. Bahkan sekarang sedang hangat-hangatnya alur cerita manusia yang memiliki sifat hewan seperti “Ganteng-Ganteng Serigala” atau “Tujuh Manusia Harimau”. Lebih ironis lagi rating dari kedua sinetron tersebut cukup tinggi yang berarti banyak masyarakat terutama anak-anak dan remaja yang menyukainya.

Selain sinetron yang ditujukan untuk remaja seperti tersebut diatas, Sinetron dengan target penonton ibu-ibu juga banyak ditayangkan. Muatannya tidak kalah menyedihkan dengan sinetron remaja, kebanyakan sinetron tersebut memperlihatkan tentang problematika rumah tangga yang terlalu dibesar-besarkan, perselingkuhan, permusuhan antara Mertua dan Menantu hingga perebutan kekayaan.

Kekerasan yang terjadi dalam film-film tersebut berupa kekerasan fisik, kekerasan verbal, percobaan pembunuhan, adegan percobaan bunuh diri, menampilkan remaja yang menggunakan testpack karena hamil di luar nikah, adanya percobaan pemerkosaan dan sebagainya.

Kekerasan verbal dan fisik memang sangat kental, hampir tak terpisahkan dari sinetron-sinetron dengan judul di atas. Tidak hanya itu, tayangan kekerasan pun sangat banyak ditemui dalam acara-acara berita dan gossip, dalam bentuknya yang lain.

Celakanya, saat menonton tayangan sinetron atau FTelevisei tersebut tak jarang orang tua (terutama kaum ibu) larut dalam alur cerita yang disajikan. Saat menonton sinetron misalnya, orang tua yang semestinya harus menjadi komentator dalam mendampingi anaknya menonton sinetron justru terhipnotis oleh adegan-adegan yang ditonton. Akibatnya, selain tak kuasa melarang anak untuk menonton televisi, tak jarang orang tua hanya duduk diam menikmati acara tanpa berkomunikasi dengan anaknya. Sehingga tak heran ketika tanpa kita sadari anak-anak tumbuh dengan meniru apa yang mereka tonton di televisi.

**Judul Sinetron & FTV di Indosiar
Selama Sepekan 14 – 19 Oktober 2014**

Tanggal 14 Oktober 2014

- Jam 08:30 Aku Selalu Salah Di Mata Suamiku
- Jam 12:00 Maduku Seusia Anakku
- Jam 15:30 Kupersembahkan Nyawaku Demi Suamiku

Tanggal 15 Oktober 2014

- Jam 08:30 Mantan Kakak Iparku Merebut Suamiku
- Jam 12:00 Suamiku Menikahiku Karena Dendam
- Jam 15:30 Kuterima Maaf Pacar Suamiku

Tanggal 16 Oktober 2014

- Jam 08:30 Doa Istri yang Tulus
- Jam 12:00 Istriku Pacaran dengan Sahabatku
- Jam 15:30 Kuburan Wanita Soleha Pancarkan Sinar

Tanggal 17 Oktober 2014

- Jam 08:30 Istri yang Mempermainkan Sumpah
- Jam 12:00 Istriku Iri dengan Anakku Karena Kalah Cantik

Tanggal 18 Oktober 2014

- Jam 12:00 Suami Cacat Istri Cari Pacar

Tanggal 19 Oktober 2014

- Jam 12:00 Mantan Istri Suamiku Mau Dia Kembali
- Jam 15:30 Kutitipkan Istriku Padamu

(sumber :<http://hminews.com/news/bagaimana-tayangan-meracuni-masyarakat-inilah-contoh-ftv-dalam-seminggu/>)

Mari sejenak kita lihat, bagaimana penampilan anak-anak Indonesia jaman sekarang :



Gambar :
Berbagai pose dan penampilan anak-anak Sekolah Dasar
(usia 12 tahun ke bawah) saat ini



Gambar :
Berita yang memuat Seorang Bocah SD mau bunuh diri karena cintanya ditolak



Gambar :
Foto yang diambil dari Facebook : Murid SD yang berciuman saat banjar

Anak-anak belum memiliki kemampuan untuk mencerna pesan tayangan sinetron yang diterimanya. Artinya anak-anak akan “menelan mentah-mentah” semua informasi yang diperolehnya. Semua yang ditontonnya dianggap sebagai sesuatu yang benar. Bisa saja dalam sinetron tersebut terdapat tokoh baik dan jahat dengan dalih anak-anak dapat mengambil pelajaran dari cerita di sinetron tersebut. Alih-alih menuruti tokoh baik, kebanyakan yang lebih menarik perhatian anak-anak dalam tokoh-tokoh jahat yang membuat mereka lebih reaktif dan berlaku brutal atau tidak sopan. Atau lebih dari itu seperti foto-foto realitas tersebut diatas. Anak-anak menirukan pergaulan dan gaya pacaran yang ditampilkan oleh sinetron.

Sinetron *Aisyah Putri The Series : Jilbab In Love*



Diantara sinetron yang telah beberapa kali mendapatkan teguran oleh Komisi Penyiaran Indonesia adalah Sinetron ***Aisyah Putri The Series : Jilbab In Love***. Sinetron yang diproduksi oleh SinemArt ini ditayangkan RCTI. Diadaptasi dari novel religi karya Asma Nadia.

Namun meski berjudul religi ternyata sinetron yang menceritakan kehidupan seorang remaja SMU ini, diwarnai dengan persaingan antar sesama gank, mulai dari saling eksis, saling mendahului mengikuti tren seperti musik, idola, tempat

tongkrongan atau saling bersaing untuk jadi primadona, pemandu sorak atau jadi pacarnya kapten basket atau ketua OSIS. Meskipun tokoh utamanya yang berjilbab, percaya diri, pintar dan aktif tidak ikut terlibat dalam berbagai persaingan tersebut, namun banyak adegan yang tidak selayaknya ditampilkan dalam sinetron dengan segmen remaja.

Sebagai contoh, pada episode pertama yang ditayangkan pada 27 Oktober 2014, sinetron ini menayangkan adegan remaja laki-laki berseragam sekolah mencium pipi remaja perempuan. KPI menilai adegan tersebut tidak santun dan



Gambar
Adegan Cium Pipi Sinetron Aisyah Putri
The Series : Jilbab In Love

rentan untuk ditiru oleh anak-anak dan remaja. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas perlindungan anak-anak dan remaja, program siaran tentang lingkungan pendidikan serta penggolongan program siaran. Program siaran dengan klasifikasi R harus mengandung muatan, gaya pencitraan dan tampilan yang sesuai dengan perkembangan psikologis remaja serta berisikan nilai-nilai pendidikan, sosial, budaya, dan budi pekerti.

Pada episode yang lain, masih pada sinetron yang sama, tanggal 18 Januari 2015, sinetron tersebut menayangkan adegan seorang remaja perempuan menyuruh temannya untuk

mencium sandalnya yang telah terkena kotoran kucing, namun karena menolak suruhan itu, akhirnya kedua remaja perempuan tersebut saling menjambak rambut. Adegan tersebut tentu saja menggambarkan bentuk intimidasi (bullying) yang sangat berbahaya untuk ditayangkan dan berpotensi untuk ditiru oleh anak-anak dan remaja.



Gambar

Adegan bullying pada Sinetron Aisyah Putri The Series : Jilbab In Love

TelevisiM "IBUKU SEORANG P"

"Ibuku Seorang P" merupakan sebuah judul Televisi Movie (TelevisiM) yang tayang di RCTI. TelevisiM tersebut tayang

pada hari Minggu, 11 Januari 2015 pukul 22.30 WIB. TelevisiM "*Ibuku Seorang P*" ini dibintangi oleh artis cantik dan seksi Indonesia ternama, Nikita Mirzani. TelevisiM ini mengangkat kehidupan seorang pelacur bersama anak perempuannya.

Nampak dalam TelevisiM tersebut beberapa adegan yang mengarah pada perilaku yang tidak sopan dan asusila, pembenaran seks di luar nikah serta ungkapan kasar yang terlontar dari ibu pada anaknya seperti percakapan berikut :



"Ma, aku punya bapak nggak sih?"



"Semua orang tuh pasti punya bapak, emangnya kamu keluar dari batu, tikus aja punya bapak, gimana sih kamu"



"Trus siapa Ma, Papa aku?"

"Laki-laki tuh banyak banget, mana mama inget papa kamu tuh siapa".

Gambar
Adegan Pembenaran Seks Diluar Nikah [1]
padaTVM Ibuku Seorang P



“Nyari apa?”

“Nyari pil KB!”



“Disana juga ada kali!”

“Suka gak cocok mi!”



“Gimana sih, masa iya hotel bintang 5 gak ada pil KB aja, pasti ada lah!”

Nampak pada adegan ini ada anak Marty yang masih SD turut mendengarkan percakapan

Gambar
Adegan Pembenaan Seks Diluar Nikah [2]
padaTVM Ibuku Seorang P

Pelanggaran yang dilakukan acara sinetron ini, adalah pelanggaran kesopanan dan kesusilaan perlindungan kepada remaja, larangan pembenaan seks di luar nikah, larangan ungkapan kasar serta penggolongan program siaran. Tayangan ini dinilai sangat vulgar, tidak santun dan dapat menimbulkan ketidaknyamanan di masyarakat.

TelevisiM ini menggunakan klasifikasi Remaja (R), yang mana program siaran dengan klasifikasi R seharusnya mengandung muatan, gaya pencitraan, dan tampilan yang sesuai dengan perkembangan psikologis remaja serta berisikan nilai-nilai pendidikan, ilmu pengetahuan, nilai-nilai sosial dan budi pekerti.

Namun yang terjadi banyak adegan-adegan yang tidak layak untuk ditonton oleh remaja. Selain adegan-adegan diatas, terdapat adegan pula dimana Marty memindahkan anaknya yang sedang tertidur ke kolong tempat tidur, lalu ada seorang pria mengangkat Marty ke atas tempat tidur dan mereka melakukan kegiatan intim.

Gambar
Adegan Asusila padaTVM Ibuku Seorang P

Tentu saja adegan tersebut sangat tidak mendidik dan dapat menimbulkan anggapan perilaku dalam program tersebut sebagai hal yang lumrah dalam kehidupan.

“Abad Kejayaan” (dahulu berjudul “King Suleiman”)



Acara serial televisi yang mulai tayang tanggal 22 Desember 2014 jam 22.00 WIB ini pada mulanya berjudul The King Suleiman namun kemudian berganti judulnya menjadi Abad Kejayaan. Dari awal kemunculannya di layar televisi, serial ini telah mendapatkan protes dan kecaman dari berbagai pihak karena dianggap telah melecehkan Islam dan penyesatan tentang sejarah Islam.

Gambar
Adegan Para Budak wanita menari di hadapan Raja Sulaiman



“Kalian semua dibawa kemari sebagai budak. Jika kamu bisa menjaga sikapmu dengan baik, kamu tidak akan menjadi budak lagi. Belajarlah dengan baik, tutup mulutmu dan jaga sikapmu. Semua gadis di sini dipersiapkan untuk Baginda, jika kau terpilih, kau bisa mendampingi Baginda dan bisa mengandung anak lelaki darinya, maka kau akan menjadi istri kesayangan Baginda. Dan kau akan menguasai dunia.”

Gambar
Adegan Seorang Budak yang diminta tunduk menurut perintah Raja

20.25 WIB tidak memperhatikan ketentuan tentang perlindungan terhadap anak-anak dan remaja, penggolongan program siaran serta larangan adegan kekerasan yang telah



Adegan tersebut dinilai berbahaya dan berpotensi untuk ditiru oleh anak-anak dan remaja. Jenis pelanggaran ini dikategorikan sebagai pelanggaran atas perlindungan anak-anak dan remaja serta penggolongan program siaran. Pelanggaran dikategorikan sebagai pelanggaran atas perlindungan anak-anak dan remaja serta penggolongan program siaran.

Sinetron bisa dikatakan merupakan bentuk dehumanisasi. Artinya ada proses pelepasan kemanusiaan yang dimiliki penontonnya. Dehumanisasi sebagai hasil analisis persepsi menyebabkan pembicaraan tentang sinetron menjadi sesuatu yang membosankan sekaligus menyebalkan. Membosankan karena simpulan sudah bisa dipastikan di awal. Menyebalkan karena membuat kita semakin geram dan hanya bisa menghela napas. Sinetron sebagian besar berisikan penampilan gaya hidup mewah, menjual mimpi, pelepasan tak terkendali atas hasrat seksual, perebutan harta, kekerasan fisik dan mental serta nuansa mistik.

Ada beberapa pihak yang berkepentingan dalam penayangan sinetron, yaitu:

1. Masyarakat (pemirsa).
2. Pemilik kuasa modal (pengiklan).
3. Pemilik kuasa politik (negara/pemerintah).
4. Agen (produser Televisi, PH).

Sinetron sebagai wadah bagi bertemunya kepentingan stasiun Televisi (perolehan iklan), PH (nominal harga jual program acara yang tinggi), dan pengiklan (keterjualan produk). Ketiganya bermuara pada *audience rating*. *Audience rating* menunjukkan jumlah orang yang menonton satu mata acara tertentu dibagi dengan total kepemilikan Televisi dalam satu populasi tertentu. Audience rating digunakan untuk ukuran buat pemasang iklan. Jika audience rating tinggi maka kemungkinan keterjualan produk tinggi; perolehan iklan juga tinggi; dan naiknya nominal harga jual program yang ditawarkan ke stasiun Televisi.

Ada beberapa pertanyaan untuk menganalisis sinetron secara model ekonomi politik:

1. Bagaimana proses sebuah PH (*production house*) dalam menghasilkan sinetron?
2. Bagaimana model pemesanan sinetron yang dilakukan stasiun Televisi?
3. Apa yang menjadi faktor penentu sebuah perusahaan memasang iklan di sebuah sinetron?
4. Apa kepentingan pemerintah/negara terhadap keberlangsungan industri sinetron?
5. Apa yang diharapkan pemirsa ketika menonton sinetron?

C. IKLAN TELEVISI

Selain pada program berita televisi, infotainment dan juga Sinetron serta film, pelanggaran-pelanggaran juga banyak ditemui pada konten iklan-iklan yang bertebaran di televisi. Berikut beberapa tayangan iklan yang melakukan pelanggaran tersebut :



Iklan Dewasa yang tayang dibawah pukul 22.00

Masih banyak dijumpai iklan-iklan produk dewasa yang ditayangkan di bawah pukul 22.00. Seperti iklan Kondom Fiesta dan Iklan Layanan Masyarakat “KB Andalan”.

Jenis pelanggaran ini di-kategorikan sebagai pelanggaran terhadap norma kesopanan dan kesusilaan, perlindungan kepada anak dan remaja serta ketentuan jam tayang iklan dewasa.

Dengan warna yang mencolok dan tampilan yang mencolok iklan ini dapat menarik perhatian anak dibawa umur apabila ditayangkan disaat anak-anak belum tidur dan dikuatirkan mengarahkan rasa penasaran hingga pada perilaku

hubungan seksual diluar pernikahan.



Iklan Vulgar tanpa sensor

Tidak hanya iklan untuk produk dewasa saja yang melakukan pelanggaran jam tayang. Banyak pula iklan-iklan produk lainnya yang memuat adegan vulgar dan tidak senonoh. Hal tersebut dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap perlindungan kepada anak-anak dan remaka serta norma dan kesusilaan.

Seperti iklan-iklan yang dapat kita lihat berikut ini :



Iklan Lasegar

Adegan seorang laki-laki yang hanya menggunakan celana renang tanpa sensor



Iklan Segar Sari

Adegan Jupe sebagai penjual minuman dengan pakaian seksi dan gerakan seksi



Iklan Pompa Air Shimizu

Adegan Perempuan seksi dengan gerakan dan percakapan yang menggoda dan bersifat ambigu

D. TALKSHOW DAN VARIETY SHOW

Tayangan televisi tidak melulu berisi sinetron dan berita, dalam beberapa tahun terakhir ini justru program talkshow dan reality show yang mendominasi. Meskipun ada beberapa tayangan yang memberikan unsur edukatif seperti talkshow "Kick Andy" atau "Mata Najwa" namun banyak juga tayangan talkshow dan reality show yang memiliki dampak buruk bagi penontonnya. Berikut diantaranya :

"Shafiyah Anak Jamilah"



Program tersebut menayangkan adegan dua anak perempuan (Shafiyah dan Louisa) saling berteriak dan kemudian Shafiyah memukul wajah Louisa. KPI Pusat menilai adegan tersebut sangat tidak pantas untuk ditayangkan dan berpotensi ditiru oleh anak-anak Berdasarkan hal tersebut. Program Siaran "Shafiyah Anak Jamilah"

yang ditayangkan oleh stasiun ANTelevisi pada tanggal 11 Januari 2015 pada pukul 15.18 WIB tidak memperhatikan ketentuan tentang perlindungan anak-anak dan remaja yang telah diatur dalam Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3 dan SPS).

Pelanggaran yang dilakukan oleh berbagai Program Acara Musik



Dahsyat (RCTI)

6 Januari 2015

Terdapat pembicaraan dewasa, seperti masalah sperma, tips agar cepat hamil dan seterusnya antara para Artis dan dr. Boyke



Duo Pedang (Global TV)

6 Januari 2015

Terdapat adegan kekerasan yang diperlihatkan oleh Limbad saat menggigit besi hingga terputus dan membengkokkan besi dengan leher



Pesbukers (ANTV)

6 Januari 2015

Adegan dua orang artis yang sengaja menyalakan petasan untuk membangunkan artis. Hal tersebut berbahaya jika ditiru oleh anak-anak dan remaja



D 'Terong Show

20 Agustus 2014

Adegan Julia Perez menyanyikan lagu 'Belah Duren' dengan gerakan tarian yang menggambarkan aktivitas seksual

Menggunakan Frekuensi Publik untuk Tayangan Pribadi



Penyiaran pernikahan Raffi Ahmad dan Nagita Slavina secara langsung selama belasan jam dalam sehari dianggap pelecehan terhadap publik. Stasiun televisi *Trans Televisi* dianggap menyalahgunakan kuasanya dalam mengelola frekuensi publik.

Dengan adanya siaran langsung tersebut, hak publik untuk mendapatkan manfaat dari pengelolaan frekuensi publik menjadi terabaikan. Kasus ini sebangun dan serupa dengan

pemakaian frekuensi publik untuk kepentingan politik sektarian pada saat pemilu.

Trans Televisi sudah menampilkan segmen *live* eksklusif bertajuk "Menuju Janji Suci" di dua tayangan regulernya, *Insert* dan *Show Imah*, sepanjang 6-15 Oktober 2014 lalu. Segmen ini menayangkan persiapan Raffi dan Nagita sebelum naik ke pelaminan. Puncak dari hajatan ini adalah ditayangkannya proses pernikahan tersebut secara langsung pada 16-17 Oktober sejak pukul 08.00 WIB hingga 22.00 WIB.

Apa yang kita lihat dalam siaran langsung pernikahan tersebut adalah penyalahgunaan frekuensi publik yang dilakukan secara telanjang dan sewenang-wenang. Ironisnya, bukan sekali ini saja hal ini dilakukan oleh stasiun televisi. Pada 2012 lalu, *RCTI* meluncurkan tayangan bertajuk 'Jodohku' (20 Mei), dengan menayangkan resepsi pernikahan Anang Hermansyah dengan Ashanti selama tiga jam penuh. Peraturan Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) tentang Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3-SPS) pada mukadimahnya menyebutkan, pemanfaatan frekuensi radio sebagai ranah publik yang merupakan sumber daya alam terbatas dapat senantiasa ditujukan untuk kemaslahatan masyarakat sebesar-besarnya.

Dalam Pasal 11 juga menyatakan bahwa lembaga penyiaran wajib memperhatikan kemanfaatan dan perlindungan untuk kepentingan publik. Apalagi, dalam SPS Pasal 13 ayat 2 menyatakan bahwa program siaran tentang permasalahan kehidupan pribadi tidak boleh menjadi materi yang ditampilkan dan/atau disajikan dalam seluruh isi mata acara, kecuali demi kepentingan publik.

E. FILM KARTUN



Menonton film kartun adalah hal lazim untuk anak-anak, bahkan remaja dan dewasa pun memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap film kartun karena semuanya tak lepas dari alur cerita yang imajinatif dan menghibur.

Melalui film kartun anak-anak bisa berimajinasi dan meningkat kemampuan berpikir serta kreativitasnya. Tetapi tak jarang justru dampak negatif yang muncul mulai dari hal kecil sampai yang besar, simak ulasan kematian Revino Siahaya, anak berusia 10 tahun, yang disinyalir bunuh diri akibat meniru gaya dalam film kartun Naruto.



Gambar :
Film Kartun Naruto

Berdasarkan hasil penyelidikan pihak yang berwajib, memang tidak ada indikasi pengaruh film tersebut terhadap kematian Revino. Tetapi menurut KPI kasus ini menimbulkan keresahan dari masyarakat akan sinyalemen bahwa film kartun Naruto mempunyai pengaruh buruk terhadap perilaku anak.

Kasus Naruto tersebut menambah panjang catatan ihwah film kartun televisi yang mendapat protes masyarakat. Kita tentu masih ingat, beberapa waktu silam film kartun Sinchan dan Doraemon, banyak mendapat kritik bagi masyarakat karena dinilai kurang edukatif dan tidak sesuai untuk anak-anak.

Sinchan dalam beberapa serialnya menampilkan perilaku yang menjurus ke arah pornografi. Sementara film kartun Doraemon banyak disoroti karena memanjakan tokoh Nobita

dengan hal-hal yang bersifat instan. Ini menyebabkan tokoh Nobita menjadi sosok anak yang malas dan kurang mandiri, selalu mengandalkan Doraemon dalam menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi. Perilaku kedua tokoh kartun tersebut, dikhawatirkan pihak orangtua bisa memberi pengaruh negatif bagi perkembangan anak.



Bila kita cermati, sebenarnya memang banyak film kartun kartun di televisi yang menampilkan adegan kekerasan. Ironisnya, film kartun di televisi bagi sebagian besar masyarakat masih dianggap sebagai film anak-anak. Padahal kita tidak tahu, film impor tersebut di negara asalnya apakah memang jelas-jelas untuk konsumsi anak-anak, atau tidak?



Gambar :

Nobita yang kurang mandiri dan selalu mengandalkan Doraemon

Gambar :

Adegan Pornografi pada Film Kartun Shincan

Sebagai contoh, film kartun 'Tom and Jerry' yang populer dan sangat digemari oleh anak-anak. Banyak orangtua yang merasa aman-aman saja dan

membiarkan buah hati mereka menonton kartun tanpa perlu mendampingi. Padahal, film kartun karya duo animator William Hanna dan Joseph Barbera ini bila diperhatikan sarat dengan adegan kurang terpuji.

Film kartun legendaris yang pertama kali diproduksi tahun 1940 ini, hampir di setiap penayangannya tampil penuh kekerasan maupun keisengan yang cenderung ekstrem. Perseteruan abadi tokoh kucing dan tikus ini selalu diwarnai dengan upaya saling mengalahkan dengan melakukan pemukulan, penusukan, pembakaran, jebakan, peledakan, penyiksaan terhadap masing-masing tokoh maupun perusakan materi seperti melempar piring, membanting gelas dan lain sebagainya.

Meski semua itu dikemas dalam balutan humor, sehingga tampak jenaka, namun bagi anak-anak yang belum bisa berpikir panjang bisa jadi apa yang diperagakan oleh tokoh Tom dan Jerry dianggap sebagai legalitas bagi mereka untuk melakukan hal serupa dalam pergaulan sehari-hari. Berdasarkan kajian dan hasil pemantauan yang telah dilakukan secara intensif terhadap tayangan anak dan kartun yang disiarkan stasiun televisi, KPI memutuskan terdapat beberapa tayangan anak dan kartun berbahaya dan tidak layak ditonton anak-anak. Tayangan tersebut penuh dengan muatan-muatan yang berdampak buruk bagi perkembangan fisik dan mental anak, yaitu:

1. Kekerasan fisik (mencekik, menonjok, menjambak, menendang, menusuk dan memukul)
2. Kekerasan terhadap hewan
3. Penggunaan senjata tajam dan benda keras untuk menyakiti dan melukai seperti pisau, balok, dan benda-benda lainnya
4. Kata-kata kasar
5. Adegan-adegan berbahaya
6. Perilaku yang tidak pantas seperti membuka celana dan memperlihatkan ke teman-teman dan merusak benda-benda

7. Sifat-sifat negatif (emosional, serakah, pelit, rakus, dendam, iri, malas, dan jahil)
8. Muatan porno
9. Unsur-unsur mistis

Dalam memberikan penilaian terhadap tayangan anak dan kartun, KPI telah meminta pandangan dari para pakar dan pemerhati anak yang memiliki kompetensi dalam bidangnya, yaitu Seto Mulyadi (Komnas Anak), B. Guntarto (YPMA), Elly Risman (Yayasan Kita dan Buah Hati), Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), perwakilan Deputi Perlindungan Anak dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, perwakilan dari KOWANI dan Muslimat.

Para pakar dan pemerhati anak sepakat bahwa tayangan anak dan kartun di Indonesia telah melampaui batas-batas kewajaran. Mereka sangat prihatin atas maraknya muatan-muatan kekerasan dan berbahaya dalam tayangan anak dan kartun, mengingatkan anak-anak belum memiliki daya filter yang baik terhadap apa yang dilihat dan didengarnya dari televisi.

Bahkan terdapat program kartun dengan kekerasan yang eksplisit dan masif ditayangkan setiap hari dengan frekuensi 2 kali sehari. Hal ini tentu saja akan mendorong daya imitasi yang berpengaruh terhadap sikap, pola pikir dan kepribadian anak-anak Indonesia.

Berikut tayangan anak dan kartun yang termasuk dalam kategori BERBAHAYA (lampu merah) dan HATI-HATI (lampu kuning) :



BIMA SAKTI (ANTV)

Memuat banyak adegan kekerasan, seperti meninju kepala berkali-kali hingga setengah tubuhnya terbenam ke tanah (4 September 2014)



LITTLE KRISHNA (ANTV)

Tayangan ini sarat akan adegan kekerasan fisik yang eksplisit dan ditayangkan secara masif, salah satu contoh adegan Krishna menarik ekor kerbau dan memutar-mutar tubuh binatang tersebut hingga terpelanting ke tanah dari ketinggian (5 September 2014)



TOM & JERRY (Global TV)

Tom & Jerry menyajikan banyak sekali adegan kekerasan dan permusuhan dengan balutan komedi sehingga rentan untuk ditiru oleh anak-anak. Sebagai contoh adegan membenturkan wajah Tom berkali-kali ke plang besi.



SPONGEBOB (Global TV)

Terdapat beberapa kali adegan kekerasan, seperti adegan Sandy (si tupai) menendang bagian perut Patrick dengan keras hingga terlempar lalu memukul Spongebob hingga keningnya tertancap botol (7 September 2014)



CRAYON SHINCHAN

Tayangan ini memuat unsur pornografi saat Shinchan membuka celana dalam dan memperlihatkan pakaian dalam kepada teman-temannya. (31 Agustus 2014)

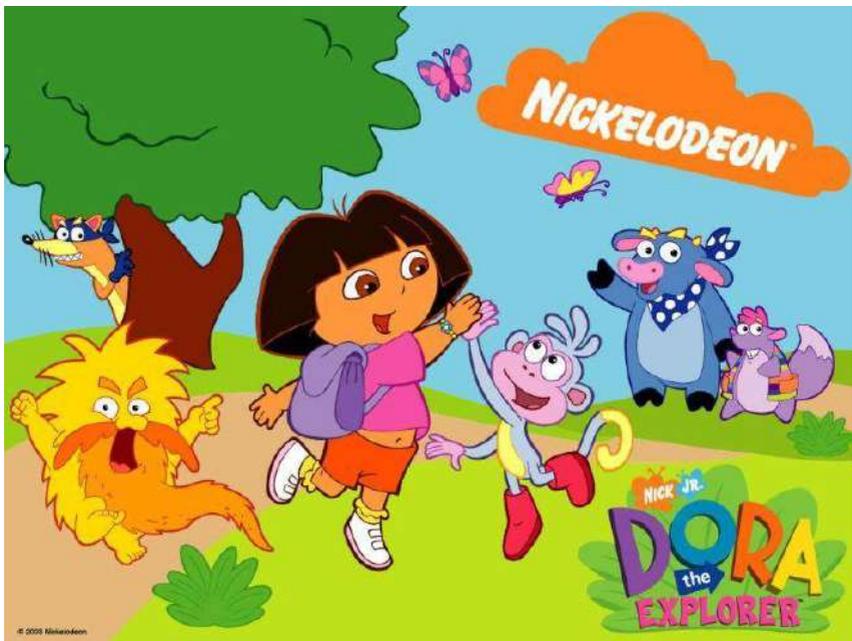
Gambar :

Film Kartun yang termasuk kategori Berbahaya (Lampu Merah) dan kategori Hati-Hati (Lampu Kuning)

Atas pelanggaran-pelanggaran tersebut, KPI dengan tegas telah menjatuhkan sanksi administratif kepada stasiun Televisi yang menyiarkan dan menginstruksikan stasiun Televisi untuk menghilangkan muatan-muatan kekerasan dan adegan berbahaya serta tidak pantas ditiru oleh anak-anak. KPI juga menghimbau anak-anak dan orang tua agar selektif dalam memilih tayangan anak dan kartun. Untuk 5 (lima) tayangan di atas, agar orang tua melarang anak-anaknya menonton.

Selain memberikan Lampu Merah dan Kuning untuk film kartun yang berbahaya bagi anak-anak. KPI juga memberikan apresiasi terhadap tujuh program anak dan kartun yang menginspirasi dan kaya muatan edukasi. Diantaranya :

1. Dora The Explorer – Global Televisi



2. Adit Sopo Jarwo – MNC Televisi



3. Laptop Si Unyil – Trans 7



4. Curious George – ANTelevisi



5. Thomas and Friends – Global Televisi



6. Unyil Keliling Dunia – Trans 7



7. Disney Junior – MNC Televisi



PANDUAN MENONTON TELEVISI

	<p>SIARAN UNTUK SEMUA UMUR YAKNI KHALAYAK DI ATAS 2 TAHUN</p>
	<p>SIARAN UNTUK ANAK-ANAK USIA PRA SEKOLAH YAKNI KHALAYAK BERUSIA 2-6 TAHUN</p>
	<p>SIARAN UNTUK ANAK-ANAK YAKNI KHALAYAK BERUSIA 7- 12 TAHUN</p>
	<p>SIARAN UNTUK REMAJA YAKNI KHALAYAK BERUSIA 13-17 TAHUN</p>
	<p>SIARAN UNTUK DEWASA YAKNI DIATAS 18 TAHUN</p>

Sumber :Komisi Penyiaran Indonesia

F. DIET TELEVISI

Program Diet Televisi bisa dikatakan sebagai cara bagaimana memilih acara Televisi yang sesuai dengan kebutuhan otak dan perasaan. Milton Chen Ph.D., Direktur Center for Education and Life Long Learning dari San Fransisco, menawarkan beberapa langkah dalam program Diet Televisi, yaitu:

- a) Pembuatan daftar perbekalan dengan kalender menonton. Kegunaannya adalah untuk mengetahui seberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk menonton, baik per hari maupun per minggu, dan program acara apa saja yang ditonton. Cobalah untuk diinventarisir jenis program acara apa yang biasa ditonton baik oleh orang tua maupun anak-anak. Jam berapa ia menontonnya dan berapa lama selama seminggu ia menonton.
- b) Mendiskusikan dengan anggota keluarga tentang program acara yang ditonton. Apakah ada manfaatnya? Apakah ada kegiatan lain yang bersamaan saat program acara tersebut ditayangkan? Bagaimana jikalau tidak menonton program acara tersebut? Adakah program acara yang dapat ditonton secara bersamaan oleh seluruh keluarga? Apakah menonton merupakan suatu rutinitas atau tak terjadwal?
- c) Mengevaluasi jam, jenis program acara apa yang biasa ditonton baik orang tua maupun anak-anak. Ada baiknya orang tua turut terlibat apa yang ditonton oleh anak-anak agar tahu apakah acara yang ditonton tersebut tepat untuk kebutuhan anak-anak.

Tips Bijak Menonton Televisi



- Dampingi anak ketika menonton televisi
- Batasi waktu menonton televisi 2 jam/hari
- Atur jadwal menonton televisi
- Pelajari program televisi layak tonton
- Ajak anak melakukan kegiatan lain

sumber gambar : JIBI/Solopos/Dok

Ada beberapa tips berdiet TV lainnya seperti yang termaktub dalam Buku *Panduan Sosialisasi Literasi Media Televisi: Pegangan untuk Narasumber*, di antaranya:

- a) Pindahkan Televisi ke tempat yang tidak terlalu nyaman untuk menonton, misal: tempat duduk bukan sofa empuk, Televisi digantung di atas, dsb.
- b) Matikan Televisi pada saat makan.

- c) Jangan gunakan kesempatan menonton Televisi sebagai hadiah.
- d) Tidak perlu ada Televisi di kamar apalagi di kamar anak-anak.
- e) Stop memilih program Televisi dengan menggunakan *remote control*.
- f) Pakailah jadwal acara Televisi dari surat kabar untuk memilih program acara Televisi yang bermanfaat.
- g) Batasi aktivitas keluarga untuk menonton Televisi maksimal 1 jam di hari sekolah.
- h) Berhenti berlangganan *channel* tambahan dan gunakan uangnya untuk membeli hal-hal yang berguna lainnya, seperti buku, perlengkapan olahraga, dan rekreasi.
- i) Lakukan aktivitas alternative, seperti mendongeng, musyawarah keluarga, bertamasya, kerja bakti membersihkan rumah, bermain sepeda, berolahraga, dsb.

Ada beberapa prinsip pokok dalam program diet Televisi, di antaranya:

- a) Mengurangi total menonton Televisi. Jika suatu keluarga menerapkan diet Televisi untuk kebiasaan nonton sehari hingga 4 jam, maka harus memotong waktu total hingga setengahnya menjadi 2 jam per hari atau 14 jam per minggu. Adapun anak-anak kecil potongannya lebih besar yaitu cukup setengah sampai 1 jam per hari atau 3-7 jam per minggu. Sebagian besar waktu mereka haruslah ditujukan untuk pemberian hak berpartisipasi, bermain, berinteraksi, dan berkomunikasi dengan lingkungan. Bisa saja dilakukan program sehari tidak menonton Televisi.

- b) Menyiapkan hidangan Televisi yang seimbang. Artinya, tidak harus secara terus-menerus menonton acara-acara yang terbilang berat dan penuh dengan muatan nilai-nilai karena jikalau terlalu sering dan tidak ada variasi maka si anak bukannya mengerti, malahan tambah pusing. Oleh karena itu, sesekali boleh menonton program yang remeh-temeh – acara yang menawarkan kegembiraan dan informasi ringan. Dalam langkah ini perlu adanya perencanaan bersama program acara mana yang boleh atau layak tonton. Untuk itu dibuatlah kalender harian selama sepekan setelah ada diskusi, evaluasi, dan penyesuaian.
- c) Cara terbaik untuk belajar mengenai apa yang ditonton oleh anak-anak adalah orang tua menonton bersama mereka sesekali. Dengan menonton bersama, orang tua dapat mengirimkan pesan akan suatu tayangan kepada anak-anak.
- d) Setelah nonton Televisi, lanjutkan dengan mendiskusikan program acara yang baru saja ditonton. Berikan pengertian sebisa mungkin kepada anak-anak yang mengarah pada sikap kritis. Membahas apa manfaat serta dampak positif dan negatif dari tayangan Televisi tersebut. Anak-anak harus diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya sendiri sebagai bentuk mekanisme partisipatoris.
- e) Menciptakan suasana demokratis, bukan kediktatoran. Artinya, orang tua jangan selalu memaksakan keinginan orang tua pada anak. Sebaiknya orang tua melibatkan anak dalam mengambil keputusan yang menyangkut hal-hal mengenai diet Televisi sebagaimana ia menyuarakan

pendapatnya mengenai apa yang ingin ia sarankan pada orang tua untuk kegiatan-kegiatan lainnya.

- f) Sebisa mungkin bebaskan anak umur 2 tahun ke bawah dari paparan TV. Otak anak umur 2 tahun sedang berkembang pesat dan anak harus belajar dengan berinteraksi dengan orang bukan layar kaca. Anak akan terpesona pada gemerlap tarian cahaya dan warna yang ditunjukkan oleh media layar kaca tanpa mereka mengerti akan nilai edukasinya. Ajak anak bermain lebih interaktif supaya tumbuh kembang otaknya bisa optimal seperti permainan tepuk tangan, bernyanyi, berbicara dan bercerita bersama.

BAB III

LITERASI INTERNET DAN GAME ONLINE

Pada era digital seperti sekarang ini, gadget atau perangkat digital elektronik telah menjadi kebutuhan pokok bagi semua kalangan baik dewasa, remaja maupun anak-anak. Perangkat ini tidak saja digunakan untuk mendukung kelancaran aktifitas bisnis bagi para pekerja tapi juga menjadi komunikasi dan pemenuhan kebutuhan hiburan bagi banyak kalangan. Sayangnya kehadiran gadget ini telah banyak merampas waktu bermain dan belajar anak-anak. Apabila dahulu anak-anak senang bermain di luar ruangan, maka tren saat ini anak-anak senang berdiam diri di rumah tenggelam bersama gadgetnya.

Beberapa orangtua menganggap hal ini sebagai sesuatu yang wajar dan tidak mempertimbangkan bahwa kebiasaan tersebut dapat berpengaruh secara negative dalam tumbuh kembang anaknya. Tak dapat dipungkiri bahwa perangkat digital tersebut dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dan pelajaran, namun apabila digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan, perangkat digital seperti internet dan games online dapat memberikan dampak buruk terhadap anak.

Seperti yang diungkapkan oleh Firger (2016) bahwa gadget merupakan *junk food food for young mind* yang maksudnya bahwa

gadget ini merupakan sesuatu yang dapat meracuni pemikiran anak-anak. Anak-anak yang terlalu banyak mengonsumsi media memiliki kemungkinan untuk terpapar konten-konten yang tidak pantas dan tidak sesuai dengan umurnya. Padahal usia anak-anak sampai usia 20 tahun merupakan usia dimana mereka sedang mengalami perkembangan otak. Sehingga sangat penting bagi anak-anak untuk membangun perkembangan otaknya melalui pengalaman dan terlibat dalam kegiatan dan stimulasi-stimulasi positif.

Peran penting orang tua adalah untuk melatih keterampilan berpikir dan keterampilan dasar yang berfungsi esensial dalam keberhasilan sekolah seperti keuletan dalam menyelesaikan tugas, motivasi, pengaturan emosi, kemampuan berpikir kreatif dan fleksibel. Kemampuan-kemampuan tersebut paling baik diajarkan dalam permainan sosial dan tidak terstruktur, seperti interaksi timbal balik antara orang tua dan anak dan permainan dengan teman sebaya.

Namun saat ini semakin banyak anak-anak yang menggunakan gadget. Bahkan balita sekalipun seringkali terlihat menggunakan smartphones atau tablet untuk melihat youtube. *American academy pediatric* merekomendasikan untuk memandu penyedia jasa kesehatan, orang tua dan pengasuh lainnya mengenai kepatutan usia dalam penggunaan media seperti internet, smartphones, video game dan televisi untuk anak-anak. Mereka menyarankan penggunaan

perangkat digital hanya pada waktu yang diijinkan dan dalam waktu yang terbatas. Selain itu juga orangtua seharusnya mengembangkan rencana penggunaan media personal atau diet media yang disesuaikan untuk masing-masing keluarga yang memenuhi usia, kesehatan temperamen dan tahapan perkembangan setiap anak (Firger, 2016).

Diantara panduan penggunaan media yang sehat yang diusulkan oleh Firger berdasarkan American Academy Pediatric antara lain:

1. Anak-anak di bawah umur 18 bulan tidak boleh terpapar dengan screen media kecuali video-chatting dengan keluarga dan teman dekat
2. Orang tua harus selektif dalam memperlihatkan program dan games yang diperlihatkan kepada anak usia 18-24 bulan
3. Orang dewasa harus mendampingi ketika balita berinteraksi dengan setiap screen media
4. Dari usia 2-5 orang tua harus membatasi penggunaan media hanya satu jam setiap hari dan selektif terhadap tayangan yang disaksikan anak dalam periode waktu tersebut
5. Setelah usia 6, paparan media harus di awasi dan di batasi secara konsisiten
6. Usia 8 tahun waktu penggunaan media dapat diberikan sampai 2 jam

Diet Sehat Internet

Sama seperti edukasi mengenai makanan, edukasi mengenai teknologi pada dasarnya adalah bersikap terbuka dengan anak mengenai apa yang bagus dan bermanfaat untuk tubuh dan pikirannya. Untuk menjaga konsumsi diet Internet yang sehat, tentu kita perlu membiasakan kebiasaan yang baik seperti berikut ini:

1. Carilah kegiatan yang dapat mendukung tumbuh kembang anak secara keseluruhan. Ketika memutuskan untuk menerapkan program diet media, bicarakan hal tersebut pada anak-anak. Sampaikan alasan dan tujuan mengapa program diet media ini sebaiknya dilakukan. Kemukakan bahwa segala sesuatu yang berlebihan tidaklah baik. Untuk tumbuh dan berkembang secara sehat seorang anak harus melakukan berbagai kegiatan yang bermanfaat untuk jiwa dan raga. Perpaduan yang seimbang antara udara segar, kegiatan fisik, olahraga, pendidikan, eksplorasi kreatif, konsumsi teknologi dan waktu untuk bersosialisasi.

Pada awalnya, jika anak sudah terlanjur menyukai internet ataupun games, hal ini akan terasa sulit. Mungkin anak-anak akan merengek atau bahkan merajuk dan *ngambek* karena tidak diberikan perangkat yang biasa mereka mainkan. Bertahanlah! Jika anak-anak sudah terbiasa dan mampu melewati masa peralihan tersebut, maka anda telah

menyelamatkan masa depan anak anda dari kecanduan perangkat IT. Jangan lupa untuk melibatkan peran seluruh keluarga, supaya dapat saling mengingatkan.

2. Tetapkan aturan untuk membangun kebiasaan yang lebih baik. Tetapkanlah aturan yang realistis tentang seberapa lama seluruh anggota keluarga boleh menggunakan gadget setiap harinya. Petakan batasan-batasan yang tidak boleh dilanggar, apa saja yang dapat dilakukan dan apa saja yang tidak dapat dilakukan selama anak-anak menggunakan perangkat teknologi tersebut. Jika anda menetapkan aturan dan batasan dengan jelas, anak-anak akan mendapatkan ekspektasi yang jelas dan selanjutnya akan mampu menjalankan aturan tersebut secara mandiri. Hal yang penting untuk mencapai keberhasilan dalam pengaturan diet media ini adalah tetaplah konsisten dan tegas dalam menerapkan aturan

Terapkan gadget/internet free time, yaitu menyimpan semua gadget dalam waktu tertentu untuk menciptakan kenyamanan. Cobalah untuk menetapkan waktu penggunaan internet/ gadget dua jam sehari (atau dapat kurang dari itu) dan biasakan waktu makan adalah media free time. Atau anda dapat menerapkan konsep 18-21 yang digagas oleh salah seorang ahli parenting Indonesia yaitu tidak menggunakan gadget sama sekali sejak pukul 18.00 sampai 21.00 dan

keluarga focus untuk melakukan kegiatan bersama seperti mengaji atau belajar. Temukan pola yang membuat anda dan keluarga nyaman dan berlatihlah. Jika anda terbiasa menempel pada gadget 24/7 maka kemungkinan besar anak-anak anda pun akan meniru perilaku tersebut. Selain itu jangan biasakan mengirim pesan atau membaca pesan di smartphone ketika anda menyetir kendaraan, sebelum anak-anak anda meniru hal tersebut.

3. Bedakan kenyataan dan dunia maya. Buatlah pengalaman berteknologi menjadi lebih interaktif dan emosional. Seringkali ketika anak-anak menggunakan media mereka mengisolasi diri mereka dari dunia dan lingkungan sekitarnya, walaupun tidak selalu demikian. Lakukan pengawasan mengenai konten (program atau permainan) yang anak anda mainkan dan ajaklah anak anda berdiskusi tentang konten tersebut secara mendalam. Hubungkan konten tersebut dengan pengalaman nyata dan mintalah anak-anak untuk bertanya.

Jika anak melihat atau memainkan game yang memunculkan gambar atau permainan yang mengandung konten kekerasan, tanyakan apakah hal tersebut merupakan kenyataan atau sesuatu yang dibuat-buat? Apakah anak mempercayai apa yang mereka lihat dalam gambar atau games tersebut? Apakah kita akan benar-benar meledakan benda-

benda di sekitar kita? Ungkapkan pernyataan seperti “Ibu rasa itu anak sakit” hal ini dilakuakn untuk membanyu anak dalam memahami bahwa apa yang mereka lihat bukan merupakan kenyataan yang sesungguhnya dan pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat digunakan untuk memeriksa pemahaman anak tentang konsep realitas. Selain itu, bantu anak-anak untuk menyaring informasi dan konten yang mereka lihat dan amati bagaimana perasaan mereka. Bantu mereka untuk memahami antara kenyataan dan hal-hal yang dibuat dan seolah-olah nyata. Bicaralah pada saat-saat santai seperti ketika sedang berbincang sore, dalam perjalanan ke sekolah atau ketika sedang berkendara. Sebuah percakapan yang berdampak pada anak tidak selalu harus dilakukan secara formal. Ajak anak melakukan permainan bersama-sama atau bergabunglah bersama mereka ketika mereka menggunakan waktunya untuk mengeksplorasi dan menggunakan perangkat digital dan lakukan diskusi dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan seperti di atas. Dengan begitu mereka akan tumbuh menjadi anak yang terlatih untuk membuat keputusan yang sehat.

4. Sosialisasi. Selanjutnya tentang pengaturan ruang yang digunakan untuk perangkat media di dalam rumah. Tempatkan TV, computer dan laptop di ruangan atau area yang terbuka dan dapat diawasi oleh siapapun. Jangan tempatkan perangkat

digital di dalam kamar anak atau membiarkan mereka menggunakan internet atau gadget lainnya tanpa pengawasan. Libatkan diri anda dalam permainan atau konten yang mereka akses. Berdiskusilah dengan mereka.

Perkaya aktifitas anda dan anak. Bangun relasi dengan orang-orang di sekitar dalam kegiatan-kegiatan seperti sosialisasi dan kreatifitas. Termasuk diantaranya berjalan-jalan di taman, bersepeda, main layangan, memasak bersama, mengobrol, bermain clay. Ajarkan anak tentang pentingnya bermain secara kreatif atau mulailah suatu hobi tertentu.

5. Bermain dan olahraga merupakan langkah yang bagus untuk terlepas dari media. Bersama-sama dengan anak dan seluruh keluarga buatlah kegiatan bebas media yang dapat dilakukann bersama-sama atau secara mandiri. Bermain, olahraga dan bersosialisasi dengan orang sekitar akan membantu anak untuk mengembangkan seperangkat kemmapuan dan keterampilan yang berhubungan dengan kesadaran diri, manajemen diir, kesadaran sosial, manajemen hubungan dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Keterampilan-keterampilan ini merupakan fondasi untuk kesuksesan anak baik di sekolah atau dalam kehidupannya. Anak-anak tidak akan mampu mengembangkan keterampilan-

keterampilan tersebut jika selalu menghabiskan waktu di depan layar selama berjam-jam (Dwyer, 2017)

Bagaimana Melakukan Diet Media Internet?

Teknologi merupakan hal yang bermanfaat tapi tanpa pendidikan dan pembatasan mengenai penggunaan teknologi, hal tersebut dapat berbahaya. Diet media merupakan pola atau cara mengkonsumsi media secara sehat dengan membatasi konsumsi media berdasarkan kualitas tayangan dan konten dan waktu yang dihabiskan untuk mengakses media dengan mempertimbangkan usia dan kemampuan seseorang. Diet media pada anak ini dilakukan dengan tujuan untuk menghindari kecanduan media dan menyeimbangkan kehidupan bermedia dengan aktifitas lainnya yang dibutuhkan oleh anak. Mereka harus dapat menyeimbangkan konsumsi internet seperti games, sosial media, YouTube, fitur internet lainnya dengan aktifitas offline seperti olahraga, bermain, dialog, berdiskusi dan bermimpi.

Berikut panduan diet untuk menyeimbangkan konsumsi internet pada anak.

1. Buatlah daftar konten. Kegiatan ini dapat dilakukan bersama sama anak-anak. Buatlah daftar tentang apa saja yang ingin di akses melalui internet, streaming radio, TV, browsing, daftar video di YouTube, games dan lain sebagainya. Pilih konten

yang berkualitas baik itu film, show, video dan games yang mendidik.

2. Tentukan tayangan utama. Dari daftar yang telah dibuat tersebut, diskusikan dan tentukan mana saja yang betul-betul dapat dilihat, di akses atau dimainkan. bisa dilihat
3. Hindari kecurangan. Walaupun godaan untuk melihat tayangan-tayangan yang tidak sengaja muncul, usahakan untuk tidak curang dan menghabiskan waktu melihat tayangan di luar daftar kesepakatan. Beri prioritas untuk setiap konten.
4. Bersihkan gadget dari fitur yang tidak diperlukan. Setelah menentukan konten yang bermanfaat untuk anak, bersihkan gadget dari aplikasi-aplikasi yang tidak diperlukan. Misal unsubscribe dari berbagai konten yang sudah tidak ada dalam daftar, menghapus aplikasi dan lain sebagainya.
5. Tonton dengar dan main bersama. Bicarakan apa yang anak anak anda dengar dari radio streaming atau aplikasi music. Amati konten video atau games apa saja yang anak mainkan, ajak mereka berdiskusi dan bicarakan kegiatan yang berhubungan dengan aktifitas internet anak. Tanyakan apa games favorit anak, tayangan dan karakter favorit. Diskusikan ide dan isu yang mereka baca atau pelajari melalui tv atau games. Hal ini juga merupakan kesempatan untuk memperkuat bonding diantara orang tua, pembelajaran dan

dapat digunakan juga untuk mentransfer nilai dan norma dalam keluarga.

6. Selalu pastikan bahwa konten yang anak akses sesuai dengan rating, kepantasan usia dan merupakan tayangan yang berkualitas.
7. Lakukan aktifitas secara seimbang dengan membuat rencana mingguan, bantu anak merencanakan rencana mingguan yang termasuk hal-hal yang harus dilakukan dan ingin dikerjakan oleh mereka, seperti PR, kegiatan, tugas, membaca, *family time* dan tv atau games.
8. Buat aturan dan batasan waktu. Tentukan batasan dan panduan perilaku menggunakan *family media agreement*. Buatlah zona bebas gadget seperti misalnya, tidak boleh menggunakan gadget ketika makan, tidak boleh mengakses sosial media ketika mengerjakan PR, semua gadget harus mati sebelum waktu tidur tiba, dan lain sebagainya.
9. Beri contoh yang baik. Jika ingin anak-anak bijak dalam menggunakan media, mulailah dari diri anda sendiri, berikan contoh untuk menggunakan media secara sehat dan seimbang. Gunakan media seperti anda ingin anak anda menggunakan media.

Hal lain yang perlu diperhatikan ketika anak-anak sudah mulai menggunakan internet adalah orang tua harus memastikan bahwa

anak-anak mempunyai pemahaman yang benar mengenai dampak dan konsekuensi dari penggunaan internet. Perlindungan dan usaha yang paling tepat adalah dengan berbicara dan berdiskusi secara terbuka dengan anak-anak. orang tua bisa saja memasang internet filter router dengan filter yang kuat, namun apabila anak tidak diberikan pemahaman mengenai pentingnya menggunakan internet secara bijak, anak tersebut tidak akan memiliki self control yang kuat sehingga dapat saja melakukan hal yang kurang bertanggung jawab.

Jelaskan pada anak kemungkinan yang akan mereka temui dalam kegiatan berinternet, seperti stalking, spamming, cyber bullying dsb. Diskusikan dengan mereka apa yang harus dilakukan jika ada teman yang memperlihatkan atau meminta mereka melakukan sesuatu yang tidak pantas. Beri mereka cukup pengetahuan dan kepercayaan diri sehingga mereka mampu menolak dan mengacuhkan hal-hal seperti itu. Buatlah aturan dasar sebagai sebuah keluarga, ajarkan mereka tentang pentingnya privasi dan menjaga identitas diri serta pentingnya melakukan aktifitas online yang bijak dan bertanggung jawab. Untuk itu bangunlah hubungan dengan anak, sehingga mereka akan selalu terbuka pada orang tuanya.

Contoh daftar diet internet seorang anak usia 8 tahun dapat dirancang oleh orang tua dengan melihat kondisi anak seperti berikut ini.

Daftar Diet Internet Almira

No	Jenis	Judul	☑	☒	?
1	YouTube	Its Funneh	v		
		Dolastic Dreams			v
		Gen Halilintar			v
		Keyra dan Sharma	v		
		LDshadow lady	v		
		Aphmau	v		
	Games	Roblox	v		
		Minecraft	v		
		Slendrina		x	
	Lagu/ Klip	Ed Sheeran- Shape of you		x	
		Alan Walker - Faded	v		
		Marsmello - Alone			?
	Browsing	Dunia binatang	v		
		Berkaitan dengan PR	v		

Keterangan:

☑ Disetujui

☒ Tidak Disetujui

?Perlu didiskusikan

Aplikasi yang dapat digunakan untuk mengontrol aktifitas online anak

Hampir semua media mempunyai fungsi control, begitu juga dengan sosial media. Sebelum anda memberikan gadget pertama pada anak, anda dapat mengatur gadget tersebut terlebih dahulu. Berikut beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk mengontrol aktifitas online anak

- a. Untuk produk apple bisa menggunakan fasilitas “family share”. Ketika anak-anak mencoba download aplikasi, orang tua akan mendapatkan notifikasi. Memberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai aplikasi tersebut apakah aplikasi tersebut cukup bagus, aman, bermanfaat, dan dalam hal ini adalah yang dapat mengapprove aplikasi tersebut
- b. Untuk membatasi konten anda dapat mematikan explicit lirik dalam iTunes, atau mengunci konten yang tidak pantas dari YouTube
- c. Telusuri aktifitas online anak dari menu history yang tersedia dalam setiap aplikasi internet browsing. Anda dapat melihat halaman apa saja yang telah di akses oleh anak-anak.
- d. Menggunakan “Surfie”. Aplikasi ini dapat melihat apa yang anak anda lakukan, tapi yakinkan bahwa anak anda mengetahui bahwa anda memasang aplikasi tersebut. Jelaskan bahwa

pemasangan aplikasi tersebut berfungsi untuk menjaga mereka tetap aman

Menggunakan Youtube secara bijak

Youtube merupakan salah satu aplikasi yang sangat populer, baik di kalangan dewasa atau anak-anak. Aplikasi merupakan situs sharing video dimana penggunanya dapat mengunggah, melihat, memberikan rating, berbagi video, melaporkan, memberikan komen dan berlangganan pada pengguna lainnya. Konten yang diunggah di YouTube sangat bervariasi termasuk video klip, tayangan televisi, video music, film, film dokumenter, atau juga konten video blogging, video edukasi, tutorial dan lain sebagainya. Video-video tersebut diunggah oleh pribadi atau juga lembaga / perusahaan (Wikipedia)

Aplikasi ini sangat populer karena pengguna dapat mengakses berbagai macam video secara gratis. Bahan aplikasi ini sangat populer juga di kalangan anak-anak dan balita, berbagai macam tayangan hiburan seperti film kartun, video edukasi, music anak dan video blog anak dapat disaksikan melalui aplikasi ini. Terdapat banyak tayangan bermanfaat yang dapat diakses melalui YouTube yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak, namun konten-konten tidak pantas yang mengandung pornografi dan kekerasan juga banyak bertebaran di YouTube. Tidak jarang anak-anak tidak sengaja “terdampar” di tayangan tayangan tersebut. Tentu hal ini perlu

diwaspadai, sebelum anak-anak terbiasa mengakses konten dan tayangan yang tidak sesuai dengan umurnya.

TIPS PENGGUNAAN YOUTUBE

1. Batasi penggunaan ponsel pintar untuk anak-anak
Seperti telah dibahas pada bagian sebelumnya, sebelum memberikan ponsel pintar pada anak-anak, tetapkan kesepakatan terlebih dahulu mengenai kapan mereka dapat menggunakan perangkat tersebut dan berapa lama mereka diperbolehkan menggunakannya. Sehingga apabila anak melanggar kesepakatan dan orang tua mengingatkan, anak-anak tidak akan merasa di kekang atau di larang, mereka akan menyadari bahwa orang tua hanya mengingatkan kesepakatan yang telah disetujui bersama. Tetapkan juga waktu khusus untuk mengakses YouTube dan sampaikan pada anak mengenai konten apa saja yang boleh di lihat dan konten apa yang tidak boleh dilihat.
2. Buatlah Playlist yang cocok untuk anak-anak
Buatlah playlist yang berisi konten taynagan yang sudah anda pilihkan untuk anak-anak. Untuk membuta playlist dapat dilakukan dengan cara mencari video khusus anak-anak kemudian klik “+ tambahkan ke” di bawah akun YouTube. Jika

anda menggunakan android, putar video yang akan dimasukan ke playlist setelah itu klik tanda “+” di bagian atas lalu pilih “buat daftar putar baru”. Dengan fitur ini anda dapat mengarahkan anak untuk memutar video-video yang telah anda pilihkan sebelumnya.

3. Gunakan kata kunci

Layanan ini baik digunakan untuk anak usia dua hingga delapan tahun dan dapat juga digunakan untuk anak di luar rentang waktu tersebut. Aplikasi ini mampu menyaring kata kunci video dan membuat anak memiliki batasan waktu untuk menggunakannya.

4. Aktifkan mode restricted

Restricted mode akan menyembunyikan video yang mungkin berisi tayangan yang tidak pantas yang ditandai oleh pengguna lain atau berdasarkan tanda-tanda lain. Walaupun mode ini tidak 100% akurat, namun setidaknya dengan mengaktifkan mode ini akan membantu orang tua untuk menghindarkan anak-anak dari tayangan-tayangan yang secara umum dianggap tidak pantas.

5. Buat kanal khusus untuk anak

Buat akun khusus Youtube untuk anak. Dari akun tersebut anda dapat memilih kategori apa saja yang baik dan tidak baik

untuk anak anda serta jenis kanal apa yang sebaiknya di-subscribe. Pastikan untuk melihat dan membersihkan laman history, agar anak tidak membuka kanal yang tidak di-rekomendasikan untuknya.

6. Gunakan aplikasi YouTube Kids

Aplikasi ini mampu memfilter konten yang tidak sesuai untuk anak-anak. Komentar pada video pun tidak dapat dilihat sehingga anak-anak terhindar dari membaca konten yang tidak pantas. Dengan menggunakan aplikasi ini anak-anak akan lebih mudah untuk mengakses tayangan yang sesuai dengan umurnya, focus pencarian pada aplikasi ini berupa konten anak-anak seperti tayangan edukasi, permainan dan lagu anak, tutorial, games anak-anak dan lain sebagainya. Iklan yang dipasang dalam aplikasi ini pun kontennya telah disesuaikan untuk pemirsa anak-anak. Menariknya lagi aplikasi ini memiliki fitur timer yang memungkinkan orang tua untuk membatasi anak-anak menggunakan atau mengakses Youtube kids sesuai waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

7. Dampingi anak ketika menyaksikan tayangan youtube. Luangkan waktu untuk mendampingi anak-anak dan menonton bersama video yang disaksikan anak-anak.

Mengatasi kecanduan games online pada anak

Tidak dapat dipungkiri bahwa gadget pada saat ini telah menjadi bagian dari keseharian anak-anak. Perangkat teknologi ini merupakan tantangan tersendiri bagi para orang tua untuk menjaga anaknya tetap aman dan bijak selama berinteraksi dalam dunia hiper realitas tersebut. Penggunaan gadget secara berlebihan khususnya untuk games online telah menjadi permasalahan tersendiri bagi orang tua. Banyak anak-anak yang akhirnya bermain games secara berlebihan dan menjadi kecanduan.

Sebagai orang tua harus waspada dan memberikan perhatian pada sikap anak-anak, beberapa indicator berikut dapat digunakan untuk melihat apakah anak telah kecanduan games:

1. Anak mengabaikan kebutuhan pokoknya, seperti menunda makan atau tidak makan sama sekali. Kurang tidur atau tidak tidur sama sekali dan memilih untuk bermain games.
2. Menarik diri dari pergaulan, tidak tertarik berkumpul bersama teman atau keluarga. selalu membicarakan games dan gelisah ketika tidak dapat bermain games.
3. Lupa mengerjakan PR dan tugas rumah secara berulang-ulang

Bagaimana membantu anak menyembuhkan kecanduan games?

1. Pahami apa yang dibutuhkan anak, apakah anak merasa kurang mendapat perhatian, tidak mempunyai teman, kurang dihargai di lingkungan sekitarnya. Terkadang anak mempunyai identitas lain dalam permainan, misal bermasalah dalam pelajaran di sekolah atau bermasalah di rumah tapi dalam permainan menjadi raja, mempunyai banyak harta, menjadi jagoan, mendapatkan reward dan tidak ada kecaman serta mendapatkan banyak support.
2. Dorong anak untuk memiliki niat dan tekad yang kuat untuk berubah
3. Bimbing anak untuk mendekatkan diri kepada Tuhan
4. Berikan perhatian lebih pada anak
5. Alihkan perhatian anak ke aktifitas lainnya, ajak anak berkeaktifitas di luar ruangan
6. Masukilah dunia anak dan pahami kebutuhan dan keinginannya
7. Dorong anak untuk berbaur dengan orang lain

Salah satu contoh games berbahaya yang dilakukan oleh banyak anak muda adalah Games tantangan “Neknominate”. Permainan ini awalnya menjadi tren di Australia kemudian mewabah di

Inggris dan Amerika Serikat. Cara bermainnya adalah dengan merekam atau memfilmkan dirinya sendiri ketika menenggak minuman beralkohol (biasanya bir) dan kemudian menantang 2 hingga 3 orang teman untuk melakukan hal yang sama dalam waktu 24 jam. Demi mendapatkan like dan komentar dari penonton, anak-anak muda ini melakukan berbagai macam tindakan gila dan berbahaya. Sampai saat ini terdapat 5 korban meninggal akibat mengikuti games ini karena menenggak racikan alcohol dalam jumlah yang sangat banyak.

Untuk itu penting bagi orang tua untuk selalu mengawasi aktifitas online anak-anak sehingga dapat membimbing mereka dalam aktifitas yang bertanggung jawab dan positif. Sebagai orang tua dari generasi digital native, orang tua harus selalu waspada, up to date terhadap perkembangan dan trend yang sedang berkembang di dunia maya ataupun dalam hal teknologi dan selalu memberikan contoh yang baik.

BAB IV

MASYARAKAT SEBAGAI PELAKU LITERASI MEDIA

A. KRITIS TERHADAP MEDIA BARU

Media baru saat ini – kalau boleh dikatakan – sudah menjadi barang yang wajib dimiliki oleh setiap rumah. Bisa jadi dalam satu rumah ada dua atau lebih jenis media baru, misal handphone, komputer berbasis internet, tv berlangganan. Media baru dengan berbagai aplikasi seperti media sosial (facebook, Instagram, twitter) dan game online mampu mempengaruhi keputusan hidup seseorang. Media baru telah menjadi pilihan hidup seseorang untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam merajut pertemanan, mencari informasi dan hiburan.

Penggunaan media baru seperti media sosial, internet, dan game online minim pengawasan. Seseorang bisa dengan mudah untuk mengunduh, membagikan pada orang, bahkan memanipulasi berbagai informasi yang mengandung kekerasan, pornografi, fitnah atau hasutan. Arus informasi yang mengalir di media baru cepat menyebar tanpa ada sebuah filter. Hal inilah yang menguatirkan terhadap tatanan hidup di masyarakat.

Dari beberapa hasil penelitian, anak-anak merupakan segmen khalayak media baru yang rentan terhadap dampak negative. Anak-anak tidak mempunyai cukup kuat dalam meyeleksi pesan-pesan yang datang dari penggunaan media baru. Secara umum dampak negatif penggunaan media baru

pada anak-anak adalah tidak mendidik secara kognitif, tidak membina pada aspek keimanan, semangat ibadah menurun karena berlangsung dalam batas yang tidak proporsional, semangat kerja dan belajar jeblok, tidak kreatif, malas, menjadi sangat hobi belanja, egois, tidak berperasaan, bebal dalam menangkap nilai-nilai kebaikan, dan menurunkan kemampuan anak untuk membaca.

Tentunya masyarakat memiliki ragam sikap atas penggunaan media baru. Ada yang bersikap konsumtif dan menelan mentah-mentah apa yang ditayangkan tanpa menganalisisnya – apakah program acara tersebut sudah sesuai dengan kebutuhannya atau bahkan sebaliknya. Penggunaan media baru yang berfungsi untuk menjalin pertemanan, mencari informasi dan hiburan telah menjadi agenda rutin sebagian orang sehingga jadwal lain tersingkirkan. Hal itu dapat mengganggu kebutuhan istirahat, kerja atau bersosialisasi dengan keluarga. Selain itu, ada yang bersikap apatis atau masa bodoh akan tayangan Televisi karena menonton Penggunaan media baru seperti penggunaan internet, media social, game online, dan menonton TV berlangganan merupakan kegiatan yang buruk dan dampaknya juga negatif. Sikap seperti ini dirasa kurang tepat karena masyarakat pasti membutuhkan informasi dan hiburan dari media baru. Untuk itu sikap kritis yang bijaksana mutlak diperlukan. Artinya mampu mengidentifikasi fungsi media baru, mengidentifikasi aplikasi atau program yang bermasalah, menyaring pesan yang ada dalam media sosial, dan memanfaatkan informasi yang memang betul-betul dibutuhkan oleh masyarakat.

Masyarakat selain diharapkan untuk mengkritik penggunaan media baru yang bermasalah juga perlu untuk menghargai dan mengapresiasi fungsi penggunaan media baru untuk promosi atau mencari informasi yang bermanfaat. Media baru

membutuhkan masyarakat untuk menyebarkan fungsi dan penggunaan media tersebut. Sedangkan masyarakat juga membutuhkan media baru untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dan hiburan. Hubungan antar keduanya haruslah dibangun secara seimbang dan setara. Media baru memberikan ruang kepada masyarakat untuk berpartisipasi sehingga masyarakat merasa terlibat dalam pengawasan tata kehidupan masyarakat. Masyarakat memiliki peran penting atas fungsi dan penggunaan media baru secara benar dalam kehidupan masyarakat. Dengan interaksi yang timbal balik, diharapkan akan tumbuh sikap masyarakat yang cerdas, kritis, dan selektif memilih dan memilah penggunaan media baru secara benar.



Sumber : Harian Kompas, Minggu 8 Desember 2013

Ada dua hal pokok dalam mengkritisi penggunaan media baru. Pertama, proteksi dan pemberdayaan masyarakat. Dan kedua, dukungan terhadap regulator dalam meregulasi konten dan penggunaan media baru. Beberapa regulator yang terlibat dalam penggunaan media baru seperti Departemen Kominfo dan KPI tidak mungkin melakukan sendiri dalam mengontrol isi media baru. Maka perlu dilibatkan masyarakat secara aktif dan konsisten memantau dan menyalurkan pengaduan salah satunya bisa melalui Kominfo (internet dan game online) dan KPI (terkait televisi).

Arti penting keterlibatan masyarakat dalam proses pemantauan dan literasi media adalah agar penggunaan media baru sesuai dengan arah dan tujuan yang hendak dicapai. Adapun arah dan tujuan penyiaran Indonesia menurut UU Penyiaran maupun UU ITE adalah untuk memperkuat integrasi nasional, terbinanya watak dan jati diri bangsa yang beriman dan bertakwa, mencerdaskan kehidupan bangsa, memajukan kesejahteraan umum, dalam rangka membangun masyarakat yang mandiri, demokratis, adil, dan sejahtera, serta menumbuhkan industri penyiaran Indonesia.

BAB 5

PANDUAN LITERASI MEDIA UNTUK ORANG TUA

Kehadiran media baru (seperti televisi berlangganan, game online, dan media social) di tengah masyarakat telah memberikan dampak yang sangat besar. Berbagai konten media baru yang bersifat informatif ataupun hiburan terbukti mempengaruhi cara berpikir dan berperilaku masyarakat. Dari semua lapisan pemirsa televisi, anak-anak merupakan salah satu kelompok yang paling rentan terkena dampak negatif penggunaan media baru. Karena anak-anak diyakini kemampuan berpikir kritisnya belum terbentuk dengan sempurna. Anak-anak cenderung menerima informasi yang dilihat tanpa mencerna secara lebih dalam atau mengkritisi. Lebih dari itu, anak-anak sedang dalam masa meniru, apa yang dilihat dan apa yang diamati cenderung akan diikuti.

Iklan dan anak-anak

Salah satu konten yang paling sering di tonton anak-anak mungkin adalah iklan yang ditayangkan melalui TV berlangganan atau media sosial. Setiap program televisi selalu diselengi dengan iklan. Mulai dari iklan kecantikan, susu, mobil sampai iklan

produk kesehatan keluarga. Jika dalam sebuah keluarga, televisi berlangganan selalu menyala dari pagi hingga sore hari, berarti anak dalam keluarga tersebut telah diterpa oleh iklan sejak ia bangun pagi sampai ketika hendak tidur lagi. Belum lagi iklan yang ditayangkan melalui Youtube atau media social lainnya.



Bagaimana anak-anak mempersepsikan iklan, apa pengaruh iklan terhadap anak2? Telah banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa iklan sangat berpengaruh terhadap anak-anak, dan anak-anak merupakan salah satu penentu dalam pembuaatan keputusan keluarga dalam pembelian dan pengeluaran keluarga. Mengapa hal tersebut dapat terjadi? Iklan di desain begitu rupa supaya mempengaruhi anak-anak untuk membeli produk yang di iklankannya. Lebih jauh lagi, mereka memainkan emosi anak-anak supaya timbul rasa senang dan keinginan untuk mendapatkan produk tersebut.

Perusahaan-perusahaan besar biasanya menyewa konsultan periklanan yang memiliki psikolog spesialis anak yang bertugas untuk meneliti bagaimana anak bertindak dan berpikir. Mereka menggali emosi dan menyelami pikiran anak-anak dan menciptakan trik-trik untuk meraih perhatian anak-anak.

Untuk itulah penting bagi para orang tua untuk menanamkan pemahaman pada anak-anak tentang esensi iklan, supaya mereka tidak terjebak dalam gaya hidup konsumtif.

Budaya “*aku mau*”



Iklan merupakan tayangan yang sering kali menerpa anak-anak ketika mereka menonton televisi, browsing internet, Youtube, atau menggunakan media social lainnya. Setiap harinya puluhan iklan menghiasi aplikasi penggunaan media baru, dengan berbagai informasi dan promosi yang ditawarkan. Sebagai salah satu dampak dari terpaan iklan yang begitu bertubi-tubi terhadap anak adalah berkembangnya budaya “*aku mau*”, yaitu keinginan untuk memiliki sesuatu yang yang dilihat di layar televisi atau media lainnya. Ketika anak-anak melihat iklan mobil-mobilan, seketika anak tersebut mengungkapkan “*aku mau itu ma, belikan itu ma...*”. Lebih jauh lagi, jika anak mengikuti serial film anak-anak di TV, TV kabel atau youtube, anak-anak tersebut menjadi terdorong untuk mengkoleksi mainan-mainan yang dilihatnya. Kebiasaan tersebut dapat menumbuhkan perasaan atau keinginan untuk memiliki barang-barang yang bermerek, asli atau barang-barang yang terkenal. Sebagai contoh, ketika film Frozen dari Disney, betapa anak-anak menjadi tergila-gila pada segala sesuatu yang berbau Frozen, mulai dari baju, kostum, boneka, lemari tas topi dll.

A. Apa yang dapat orang tua lakukan?

Pada bagian sebelumnya telah dipaparkan bahaya dan dampak negative konten media baru. Dampak negative tersebut dapat dikurangi atau dicegah dengan melakukan pendampingan pada anak ketika menonton televisi atau menggunakan media baru lainnya (internet dan game online) dan membantu anak

untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap penggunaan media baru.

Berikut beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam melakukan literasi media baru dengan anak:

1. Melakukan komunikasi dengan anak

Seorang anak akan lebih terbuka jika orang tua sering mengajaknya berbincang atau membicarakan hal-hal yang menarik buat mereka. Pemilihan kata-kata dan cara penyampaian yang tepat harus digunakan saat berbincang dengan anak-anak. Anak-anak cenderung untuk tertarik pada hal-hal yang baru dilihat dan suka untuk meniru. Saat di rumah, orang tua harus menyediakan waktu untuk mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan pada anak-anak.

Sebagai contoh :

- a. Adik mau nonton apa saja hari ini?*
- b. Adik suka kartun apa?*
- c. Kenapa suka kartun itu?*
- d. Ayo, adik nonton tayangan musik lagu-lagu anak-anak saja ya, lagu-lagunya kan lebih ceria, bisa buat hati adik selalu gembira.*
- e. Tidak semua kartun itu sesuai ditonton oleh anak-anak. Jadi adik kalau mau nonton Sinchan, nanti ayah/bunda temanin ya. Kita nonton bersama-sama.*

2. Mengetahui kuantitas dan kualitas program yang dipilih anak

Ketika orang tua sudah meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak-anak / murid-muridnya. Maka selanjutnya mereka harus mencari informasi tentang program yang disukai dan menarik bagi anak-anak. Orang tua harus meluangkan waktu untuk menonton beberapa tayangan televisi, media social yang digunakan, konten yang dibrowsing di internet dan mengamati apakah konten tersebut layak atau tidak layak dipilih oleh anak-anak. Orang tua dapat membuat catatan mengenai tayangan televisi yang telah mereka tonton, game yang dimainkan, informasi yang dibrowsing di internet.

Format catatan bisa menyesuaikan, seperti contoh berikut :

Tabel

Mengetahui kualitas program yang dipilih anak

Nama program	Isi tayangan televisi / iklan			Layak / Tidak Layak Untuk Anak-anak
	Kekerasan	Pornografi / Pornoaksi	Tidak mendidik	
Marsha & The Bear	Ya	Tidak	Ya	Tidak layak / harus dengan pendampingan orang tua
Sofia The First	Tidak	Tidak	Tidak	Layak

***Keterangan :**

Tayangan yang dianggap tidak mendidik meliputi:

- a) Dialog yang menggunakan kata-kata kasar
- b) Adegan-adegan yang tidak sopan atau tidak pantas
- c) Tindakan *bullying* baik verbal (kata-kata) ataupun non verbal (sikap / perilaku)

3. Menyeleksi dan membantu anak memilih program

Orang tua yang telah membuat catatan mengenai program televisi dan game online yang layak atau tidak layak untuk anak-anak, dapat menjadikan catatan itu sebagai dasar untuk memilih program televisi dan game online yang boleh atau tidak boleh ditonton atau dimainkan oleh anak-anak. Ketika menyampaikan hal tersebut kepada anak-anak, orang tua harus memberikan alasan yang mendasar kenapa program tersebut atau mainan game online tersebut layak atau tidak layak ditonton atau dimainkan oleh anak-anak. Hal tersebut akan membuat anak-anak bisa memahami dan menerima dengan besar hati untuk tidak menonton atau memainkan terlebih dahulu hingga sesuai dengan usianya.

4. Melakukan pendampingan dalam menggunakan media baru

Orang tua memang seharusnya memberikan pendampingan saat anak-anak menonton tayangan televisi, main game online, internet, dan menggunakan media sosial . Hal ini perlu dilakukan untuk mengurangi kesalahpahaman terhadap isi pesan yang ada dalam media baru dan menghindari adanya dampak negatif yang dapat diterima oleh anak-anak.

Ada baiknya ketika sedang mendampingi anak menggunakan media baru, orang tua yang memegang kendali. Hal ini dilakukan untuk mempermudah mengendalikan tontonan anak atau permainan yang ada dalam game online saat muncul tayangan-tayangan yang tidak layak dilihat anak-anak. Hal lain yang bisa dilakukan orang tua adalah selalu aktif memberikan penjelasan terhadap konten yang bisa memberikan pesan dan makna ambigu (atau membingungkan) bagi anak-anak. Sehingga anak-anak memahami setiap konten yang ditampilkan pada penggunaan media baru.

5. Batasi waktu penggunaan emdia bru selama 2-3 jam/hari

Terlalu lama menonton televisi atau menggunakan media baru bisa mengakibatkan beberapa dampak negatif bagi anak-anak. Diantaranya adalah anak akan menjadi pasif dan malas beraktivitas lainnya, kurang

bergerak, serta mengganggu kesehatan mata. Untuk itu, orang tua perlu memberikan batasan waktu menonton televisi atau menggunakan media baru lainnya bagi anak agar mereka memiliki waktu lebih banyak untuk melakukan aktivitas lainnya yang bermanfaat dan sehat.

Waktu yang tepat bagi anak untuk menonton televisi atau menggunakan media baru adalah satu jam saat siang hari setelah pulang sekolah dan sebelum tidur siang (sekitar pukul 12.30 – 13.30). Selanjutnya dua jam setelah bangun tidur siang saat sore hari, atau sebelum menjalankan sholat maghrib bagi keluarga yang muslim (sekitar pukul 15.00 – 17.00). Meskipun sebaiknya sore hari, anak lebih disarankan untuk melakukan aktivitas diluar rumah seperti halnya bermain bersama teman-temannya atau olahraga daripada di rumah untuk menonton televisi atau menggunakan media baru lainnya.

Berbeda pada saat akhir pekan atau liburan, anak bisa diberi tambahan waktu hingga satu jam untuk menonton tayangan televisi atau menggunakan media lainnya. Waktu yang ideal untuk anak-anak menonton televisi atau menggunakan media lainnya adalah dua jam saat pagi hari setelah melakukan aktivitas olahraga atau kegiatan lainnya di hari Minggu pagi, antara pukul 07.00 – 10.00. Sedangkan sore hari anak bisa mendapatkan waktu satu hingga dua jam untuk menonton televisi di rumah atau menggunakan media baru sesuai aturan.

6. Meletakkan televisi, computer, game online, atau media lainnya di ruang keluarga (jangan di kamar anak)

Bagaimana penataan ruang dan pemilihan *furniture* dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan ketika berada di ruang tertentu. Ruang televisi identik dengan tempat santai dan nyaman karena memang fungsi televisi masih cenderung sebagai hiburan. Untuk menjaga agar anak menonton tayangan televisi yang tepat atau menggunakan gadget yang lain dengan benar maka perlu penataan ruang dan peletakan media baru di ruang keluarga yang terbuka dan mudah diawasi oleh semua anggota keluarga.

Hindari peletakan televisi atau media lainnya di ruang kamar anak, supaya orang tua bisa mengontrol tayangan yang ditonton anak, permainan dalam game online, situs yang dibrowsing, atau media social yang digunakan. Selain itu juga menghindari kebiasaan anak untuk menonton televisi atau media lainnya dengan tidur dan dalam waktu yang lama. Besar kecil ukuran televisi juga dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan penontonnya, untuk itu jangan meletakkan televisi atau media lainnya dengan ukuran yang berlebihan di ruang tamu. Jika memang memiliki televisi yang sangat besar untuk menonton program TV atau game online, hendaknya diletakkan pada ruang khusus yang hanya dengan pengawasan orang tua atau orang dewasa anak menonton disana.

7. Mendiskusikan program atau konten yang dipilih

Saat menonton televisi atau memainkan game online, orang tua dituntut untuk lebih aktif mengajak anak berbincang. Selain untuk mengalihkan perhatian yang berlebihan ke layar televisi atau media lainnya, hal ini juga bisa dilakukan untuk menghindari salah penerimaan makna dari suatu pesan yang ditampilkan pada tayang televisi atau game lainnya. Orang tua berperan untuk memberikan penjelasan yang dapat dengan mudah diterima oleh anak-anak, seperti contoh berikut:

- a. Ketika anak menyukai karakter Spongebob dalam tayangan kartun Spongebob squarpant, orang tua bisa memberikan penjelasan tentang positif dan negatifnya karakter tokoh tersebut. Sehingga mengarahkan anak untuk meniru perilaku-perilaku yang positif dan mengabaikan karakter-karakter yang negatif

“Kenapa adik suka Spongebob?”

“Spongebob itu baik nggak dek?”

“Menurut adik, yang baik / tidak baik dari Spongebob itu apa ya?”

“Spongebob itu baik hati dan tulus, dia suka bantu teman-temannya. Hanya sajadia sering usil dan suka ngomong kasar, itu tidak sopan. Jadi adik tidak boleh meniru.”

- b. Seorang anak cenderung mudah tertarik atau menyukai produk makanan ringan dan minuman yang ditampilkan pada iklan berulang-ulang kali. Namun belum tentu produk tersebut baik dikonsumsi oleh anak-anak. Ketika orang tua dan anak melihat iklan yang dianggap kurang baik, ada baiknya orang tua memberikan penjelasan yang dapat dengan mudah diterima oleh anak, seperti contoh;

“Adik suka minum itu?”

“Kok warna minumannya merah sekali ya dek?”

“Minuman yang warnanya merah sekal itu ada pewarnanya jadi tidak baik kalau diminum terlalu sering, karena mengandung bahan pengawet yang berbahaya untuk tubuh.”

“Orang diiklan itu cantik nggak dek?”

“Cantiknya yang seperti apa?”

“Cantik itu nggak harus pakai kosmetik dek, lebih baik masih alami kan sehat. Kalau kulit masih anak-anak begini nggak baik kalau pakai kosmetik, nanti kulit wajahnya bisa iritasi, merah-merah, terus luka dan bisa membekas hitam selamanya”

Pada kegiatan diskusi saat menonton televisi bersama, orang tua harus memberikan kesempatan anak untuk menyampaikan pendapat terlebih dahulu, baru memberikan penjelasan mengenai mana yang baik atau mana yang tidak baik.

8. Merangsang sikap kritis anak

Perlunya kegiatan berdiskusi saat menonton televisi bersama dapat merangsang kemampuan anak untuk berpikir dan bersikap kritis. Anak diperkenalkan pada cara penilaian baik atau tidak baik terhadap tayangan televisi yang dia tonton. Anak juga dilatih untuk berpikir logis dan bersikap terhadap tayangan yang dia tonton.

Seorang anak akan mudah meniru perilaku yang ditampilkan pada seorang tokoh idolanya. Banyak film yang menampilkan karakter superhero yang hebat, bisa terbang dan meloncat dari gedung tinggi. Orang tua atau guru perlu menjelaskan, bahkan menunjukkan gambar sebenarnya bahwa apa yang dia lihat di televisi tidak selamanya benar dan sama dengan kenyataan.

Orang tua : "Kok itu manusia bisa terbang ya dek?"

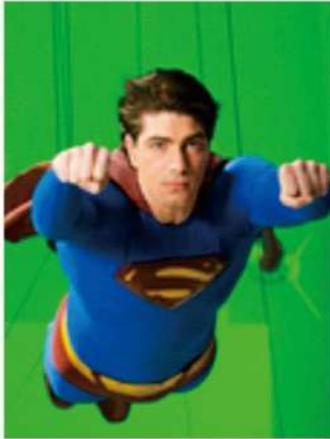
Anak : "Kan itu ada sayapnya ma"

Orang tua : "Memang kalau adik pakai sayap kayak gitu, adik juga bisa terbang?"

Setelah mengajukan pertanyaan tersebut, beri kesempatan sesaat agar anak berpikir tentang kebenaran apa yang dia lihat pada tayangan televisi. Selanjutnya, orang tua harus memberikan penjelasan yang dapat diterima oleh anak bahwa televisi bisa menampilkan realitas - kondisi yang sebenarnya, namun disisi lain televisi juga bisa menyuguhkan gambaran imajinasi atau khayalan. Orang tua dapat berperan aktif memberikan informasi mengenai kebenaran realitas terhadap tayangan tersebut.

Superman dalam aksinya di sebuah film digambarkan sebagai seorang manusia yang memiliki kemampuan super hingga bisa terbang. Padahal pada pembuatan film tersebut banyak trik yang dilakukan agar terlihat sempurna di layar. Seperti halnya pada saat *shooting* film, aktor yang memerankan tokoh superman ternyata menggunakan tali pengaman untuk mengangkat dia dan seolah-olah terbang. Sedangkan latar di belakang tokoh tersebut hanya menggunakan *green screen* yang nantinya dapat diedit dan diberi latar sesuai dengan keinginan film tersebut. Misalnya saja saat superman terbang maka latar yang berwarna hijau tersebut dapat diganti dengan gambar langit sehingga sangat sesuai dengan cerita.

Realitas



Di TV



Gambar
Realitas vs Apa yang nampak di Televisi

Contoh lain adalah saat adegan superhero meloncat dari atas gedung, hal tersebut juga merupakan bentuk rekayasa atau kemampuan edit dengan menggunakan kecanggihan teknologi. Kondisi yang sebenarnya, superhero tersebut tidak meloncat diatas kendaraan-kendaraan yang lalu lalang di jalan raya. Melainkan dia akan meloncat dengan bantuan mantras dibawahnya sehingga tidak mengakibatkan cedera pada aktor yang memerankan superhero tersebut. Terkadang juga superhero menggunakan *stunman* atau pemeran pengganti untuk melakukan hal-hal yang berbahaya.



Gambar
Adegan Stunman Superhero melompat diatas matras



Gambar
Setelah proses editing, Superhero nampak melompat dari atap gedung

Setelah menerima penjelasan tersebut, diharapkan anak akan bisa berpikir logis dan kritis serta

mampu memilah kebenaran yang ditampilkan pada tayangan televisi yang dia tonton.

9. Tanamkan ilmu tentang konstruksi media dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami anak

Televisi memiliki kekuatan untuk mengkonstruksi suatu nilai di masyarakat. Televisi sering dianggap menampilkan kebenaran dan mudah dipercaya oleh penontonnya. Sebagai contoh, banyaknya iklan produk kecantikan dan pemutih kulit yang dikemas dan bertujuan memunculkan pandangan di masyarakat mengenai bagaimana konstruksi perempuan cantik. Masyarakat percaya bahwa perempuan cantik itu memiliki kulit berwarna putih. Jika kulit dia berwarna gelap atau kusam maka dikatanya tidak cantik. Sedangkan jika perempuan ingin menjadi cantik maka dia harus membeli dan menggunakan produk kecantikan atau pemutih wajah yang ditampilkan dalam iklan.

Contoh lain, ada beberapa tayangan sinetron remaja yang menampilkan cerita tentang perkelahian anak sekolah akibat mempermasalahkan hal sepele dan berujung pada tindakan *bullying*. Kegiatan *bullying* dapat dilakukan dengan menggunakan kata-kata (verbal) ataupun perilaku. Seperti halnya berteriak saat berbicara, berbicara dengan ekspresi sinis, saling mendorong dengan kasar ketika tidak suka dengan temannya, dan perilaku lainnya yang tidak layak ditonton apalagi ditiru.

Ketika anak menonton perilaku aktor atau aktris favoritnya dalam sebuah tayangan sinetron, dia akan dengan mudah meniru perilaku tersebut dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu peran orang tua sangat besar untuk mengingatkan anak bahwa tidak semua tayangan televisi menampilkan kebenaran atau realitas karena terkadang televisi suka melebih-lebihkan situasi. Orang tua juga harus selalu mengingatkan pada anak, tentang nilai-nilai dan moral yang baik pada kehidupan sehari-hari.

10. Tanamkan kejujuran dalam kehidupan sehari-hari

Jika orang tua terbiasa berkomunikasi aktif dengan anaknya, maka akan mudah seorang anak untuk terbuka pada orang tuanya. Anak akan terbiasa untuk menceritakan aktivitas apa saja yang dia lakukan kepada orang tua. Hal tersebut akan memudahkan orang tua untuk menanamkan sikap jujur pada anak, termasuk jujur untuk menceritakan tentang tayangan televisi apa saja yang sudah dia tonton tanpa sepengetahuan atau pengawasan orang tuanya. Sehingga jika anak sudah terlanjur menonton tayangan yang tidak sesuai dengan usianya (seperti halnya terdapat adegan kekerasan, pornografi / pornoaksi, dan perilaku tidak mendidik lainnya) orang tua bisa melakukan dialog dan memberikan penjelasan yang tepat agar anak tidak

mendapatkan pemahaman pesan tayangan televisi yang keliru.

11. Lakukan dialog, berbicara dua arah dengan anak

Orang tua memang tidak dapat selalu mengawasi anaknya selama 24 jam, apalagi jika kedua orang tua harus bekerja diluar rumah. Namun orang tua dapat melakukan pengawasan kapan saja dalam bentuk dialog atau berbicara dua arah dengan anaknya.

Ketika suatu tayangan televisi yang tidak pantas (seperti halnya menampilkan kekerasan, pornografi / pornoaksi, dan tayangan tidak mendidik) sudah terlanjur ditonton oleh anak-anak tanpa pengetahuan orang tua, maka perlu dilakukan dialog dengan anak untuk mengetahui seberapa dalam pesan pada tayangan tersebut diterima dan dipahami oleh anak. Beberapa pertanyaan pembuka yang bisa digunakan untuk memulai dialog dengan anak, antara lain :

- ✓ *“Adik tadi siang nonton apa?”*
- ✓ *“Adik tadi nonton kartun yang ada adegan pukul-pukulannya ya dek? Seperti apa adegan pukul-pukulannya? Ada yang terluka atau tersakiti nggak? Sebagai anak yang baik, kita nggak boleh menyakiti atau melukai orang lain, jadi jangan ditiru ya. Lagian adegan pukul-pukulan di film itu kan cuma bohong-bohongan, karena selesai syuting mereka juga*

berteman lagi. Mukulnya nggak kena sungguhan.”

- ✓ *“Adik tadi nonton sinetron yang ada adegan ciumanyan ya dek? Harusnya adik nggak boleh nonton tayangan itu. Ciuman juga hanya boleh dilakukan oleh orang-orang yang sudah resmi menikah. Besok lagi adik jangan nonton tayangan itu ya. Adik harus nonton tayangan televisi yang sesuai dengan usia adik.”*

12. Memotivasi untuk melakukan hal positif

Menonton televisi bukan satu-satunya kegiatan hiburan yang bisa dilakukan anak ketika beristirahat di rumah. Orang tua bisa memotivasi anak untuk melakukan hal-hal positif lainnya ketika berada di rumah. Semenjak dini, orang tua bisa mengamati dan mengembangkan bakat dan minat anak dengan cara memberi ruang dan waktu bagi anak untuk melakukan hobby positifnya.

Jam-jam menonton televisi dapat dikurangi dan diganti dengan melakukan kegiatan positif lainnya saat istirahat santai di rumah, sebagai contoh seorang anak yang hobby menggambar maka orang tua bisa mengarahkan anak untuk melatih kemampuan melukisnya setiap sore. Orang tua bisa membelikan beberapa buku-buku untuk anak, sehingga melatih mereka untuk suka membaca dan berimajinasi serta

menambah pengetahuan. Orang tua bisa mensupport hobby anak berolahraga dengan cara mengikutkan mereka pada latihan dan ajang pertandingan olah raga, serta memberikan apresiasi saat anak mendapatkan prestasi.

13. Memberikan alternatif kegiatan

Agar anak tidak menghabiskan waktu luangnya untuk berlama-lama di depan televisi, ada baiknya orang tua menawarkan alternatif aktivitas lain yang bisa dilakukan oleh anak.

- a. Memberi ruang untuk anak bermain di luar rumah, seperti bersepeda, lari pagi dan sore, bermain basket, sepak bola, atau bermain beragam permainan tradisional lainnya
- b. Menambah kegiatan pendidikan non-formal lainnya yang dapat dilakukan diluar rumah, seperti mengikuti kursus bahasa, musik atau lainnya yang sesuai dengan hobby anak
- c. Mengajak anak berlibur bersama keluarga saat akhir pekan, seperti ke taman kota, tempat wisata lainnya yang ada di dekat rumah ataupun diluar kota.

b. Saatnya mengatur waktu anda dengan keluarga dan media

Sebelum menerapkan aturan-aturan untuk mencegah dampak negatif media terhadap anak, sebaiknya orang tua terlebih dahulu mengetahui kebiasaan anak dalam

mengonsumsi media. Seberapa lama anak-anak biasanya menghabiskan waktu untuk menonton televisi dalam sehari, berapa total waktu yang dihabiskan untuk menonton dalam seminggu. Beberapa orang tua mungkin tidak menyadari betapa banyaknya waktu yang digunakan oleh anak-anak untuk menonton, orang tua hanya mengetahui bahwa anaknya menonton sebelum berangkat dan setelah pulang sekolah. Setelah mengamati dan mencatat waktu menonton, ternyata betapa banyaknya waktu yang dihabiskan oleh anak-anak di depan televisi.

Untuk mengetahui secara pasti jumlah waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dalam menonton TV, buatlah catatan mengenai jumlah jam dalam sehari yang digunakan anak anda dalam menonton dan tayangan apa saja yang ditonton anak anda

Untuk memudahkan dalam mencatat, anda dapat menggunakan tabel buku harian televisi berikut:

Buku Harian Televisi

(-----Sophia-----)

tulis nama anak disini

Hari	Tayangan TV	Waktu (jam)	Total waktu
Senin	✓ Masha and the Bear	1	5
	✓ Upin Ipin	1	
	✓ Keluarga Pak Somat	1	
	✓ Sponge Bob	1	
	✓ GGS	1	
Selasa	✓ Masha and the Bear	1	5
	✓ Little Krishna	1	
	✓ Keluarga Pak Somat	1	
	✓ Princess Sophia	1	
	✓ GGS	1	
Rabu	✓ Masha and the Bear	1	3
	✓ Upin Ipin	1	
	✓ Keluarga Pak Somat	1	
Kamis	✓ Masha and the Bear	1	2
	✓ Keluarga Pak Somat	1	

Jumat	✓ Masha and the Bear	1	3
	✓ Keluarga Pak Somat	1	
	✓ Spongebob	1	
Sabtu	✓ Dahsyat	1	3
	✓ Inbox	1	
	✓ Thomas	1	
Minggu	✓ Dahsyat	1	3
	✓ Inbox	1	
	✓ Doraemon	1	
Total			24

Jika total waktu yang ananda habiskan dalam sehari untuk menonton TV lebih dari 2 jam sehari, artinya anda perlu membatasi jam menonton anak anda. Jangan paksa mereka untuk mengurangi jumlah menonton secara drastis, kurangi secara bertahap. Atur waktu menonton, dan bantu mereka untuk menetapkan jam menonton serta waktu yang tepat untuk menonton.

1. **Hitung jumlah waktu menonton anak**
2. **Atur jumlah jam menonton**
3. **Tentukan waktu kapan anak dapat menonton**
4. **Diskusikan dengan anak-anak mengapa perlu membatasi waktu menonton**
5. **Berikan penghargaan bila anak dapat mengurangi jam menonton**

C. Mengetahui kualitas dan kuantitas tayangan anak-anak

Jika anak-anak selalu duduk manis di depan televisi dan enggan beranjak dari tempat duduknya untuk sekedar makan atau bermain dengan teman-temannya, hati-hati, mungkin anak anda telah kecanduan televisi. Semakin beragamnya tayangan yang disuguhkan oleh berbagai stasiun televisi, maka semakin banyak pula waktu yang anak-anak habiskan di depan televisi. Jika pada jaman dahulu anak-anak hanya menonton beberapa jam sehari, pada saat televisi pemerintah menyiarkan program anak-anak saja, sekarang anak-anak dapat memindahkan channel untuk mencari tayangan yang diinginkan. Belum lagi program jaringan TV kabel yang menayangkan film kartun setiap saat pada beberapa channel tertentu. Hal ini mengakibatkan anak-anak semakin betah bertahan di depan layar TV.

Untuk mengetahui apakah anak anda kecanduan televisi atau tidak, berikut daftar pertanyaan yang dapat dijadikan sebagai indikator :

Tabel
Indikator Kecanduan Televisi Pada Anak

No.	Indikator	Ya	Tidak
1	Apakah menonton TV merupakan hal pertama yang ingin anak lakukan di pagi hari?		
2	Apakah anak lebih suka sendirian menonton TV daripada bermain atau berkumpul bersama keluarga?		
3	Apakah anak anda menolak ketika anda mematikan televisi?		
4	Apakah anak anda gelisah ketika tidak dapat menonton televisi		
5	Apakah anak anda hampir selalu memikirkan televisi/		

	program televisise		
6	Apakah anak anda dapat focus pada hal lain selain tv? Apakah anak anda sulit menyelesaikan kegiatan lain selain nonton tv		
7	Apakah anak anda harus menonton TV sebelum tidur?		

Jika anda mendapatkan minimal 3 jawaban “ya” pada pertanyaan-pertanyaan tersebut artinya anak mulai kecanduan televisi. Jangan biarkan masa mudanya direbut oleh televisi, saatnya anda melakukan sesuatu dan membantu anak-anak melepaskan diri dari ketergantungan terhadap televisi.

D. Pengecekan respon

Setelah membuat dan menetapkan kesepakatan dengan anak-anak mengenai jumlah waktu menonton televisi perhari, selanjutnya anda dapat mengevaluasi dan memilah program televisi mana saja yang boleh ditonton oleh anak. Pemilahan tayangan ini berdasarkan kualitas konten/isi tayangan yang disajikan, apakah layak ditonton oleh anak-anak atau tidak.

Apakah memberikan banyak manfaat atau malah memberikan dampak negatif bagi anak.

Untuk memudahkan orangtua dalam memilih dan memilih tayangan, tabel pertanyaan berikut dapat digunakan. Pilih salah satu tayangan yang biasa ditonton oleh anak, tonton dan amati kemudian isi kolom pertanyaan sesuai dengan pengamatan anda terhadap tayangan tersebut.

Tabel
Pengecekan Respon

No.	Respon positif		Respon negatif	
	Adegan yang ditemukan	√	Adegan yang ditemukan	√
1.	Apakah anak mendapatkan informasi edukatif dan perkembangan pengetahuan		Apakah anak anda terpapar informasi yang tidak sesuai dengan umurnya, seperti kekerasan, dan pornografi?	
2.	Apakah anak mendapatkan informasi dan		Apakah anak mendapatkan informasi yang	

	pengetahuan seni dan budaya		tidak tepat yang bersifat mengada-ada?	
3.	Apakah anak terinspirasi untuk melakukan sesuatu yang positif seperti hobi baru, menulis, membuat suatu prakarya, membantu sesame		Apakah tayangan tersebut menurunkan motivasi anak dalam melakukan hal-hal yang positif? Seperti malas belajar, malas mencoba hal baru?	
4.	Apakah hal baru tersebut membangkitkan semangat anak dalam melakukan hal yang positif?		Apakah tayangan tersebut membangkitkan energy yang tidak tepat? Sepeti rasa malas sebelum sarapan, sulit tidur di malam hari?	
5.	Apakah program tersebut meningkatkan keterampilan		Apakah tayangan tersebut memberikan pengaruh buruk	

	berbahasa anak, seperti penambahan kosakata baru, pengetahuan bahasa asing, dan penggunaan bahasa yang tepat?	terhadap perkembangan bahasa anak, misalnya kosakata kasar, tidak sopan, intonasi bahasa yang agresif?	
6.	Apakah tayangan tersebut mengandung model peran yang positif? Seperti nilai kehidupan beragama, nilai kehidupan bermasyarakat, pandangan akan kehidupan?	Apakah tayangan tersebut berisi model peran yang buruk, seperti orang dan perilaku yang tidak baik, kekerasan, perilaku antisosial?	
7.	Apakah tayangan tersebut menimbulkan suasana emosional yang positif pada anak anda? Misalkan perasaan gembira,	Apakah tayangan tersebut menimbulkan keadaan emosional yang mengkhawatirkan setelah televisi	

	rasa puas dan rasa percaya diri		dimatikan, seperti sedih, ketakutan, kekhawatiran dll.?	
8.	Apakah tayangan tersebut mendorong hubungan yang baik antar saudara atau dengan teman ?		Apakah anak menjadi penyendiri karena melihat tayangan tersebut?	

Diadaptasi dari the media diet for kids (Orange & O'Flynn)

Setelah mengevaluasi program tayangan yang biasa di tonton oleh anak, anda dapat memutuskan, apakah anak-anak dapat terus menyaksikan tayangan tersebut. Jika suatu tayangan memberikan banyak manfaat positif, maka biarkan anak-anak untuk menyaksikan acara tersebut, namun tetap sediakan waktu untuk mengawasi dan menemani. Bila suatu tayangan mengandung satu atau beberapa dampak negative, maka sebaiknya anak-anak tidak diperbolehkan untuk menonton tayangan tersebut.

BAB VI

PANDUAN LITERASI MEDIA UNTUK GURU SEKOLAH DASAR

A. Mengapa guru harus mengetahui pola konsumsi media anak?



Sebelum melakukan kegiatan literasi media di sekolah, guru sebaiknya mengetahui pola konsumsi media yang dilakukan siswa terlebih dahulu. Bagaimana kebiasaan menonton televisi, berapa lama waktu yang dihabiskan siswa untuk menonton, tayangan apa saja yang biasa ditonton oleh siswa serta seberapa dalam siswa memahami materi yang disampaikan di media.

Beberapa hal di atas akan bermanfaat untuk menyusun strategi berkomunikasi dengan siswa. Ada kalanya terdapat perbedaan pengetahuan mengenai tayangan-tayangan yang sedang populer di kalangan anak-anak dan pelajar.

B. Apa yang dapat guru lakukan untuk membantu anak menjadi cerdas bermedia?

1. Menetapkan tujuan literasi secara tegas
2. Bersama-sama mengisi buku harian media
3. Menetapkan bahan tayangan untuk selanjutnya menonton bersama dan berdiskusi
4. Merangsang sikap kritis anak
5. Memotivasi untuk melakukan hal positif lainnya
6. Memberikan alternatif kegiatan

C. Pengamatan mendalam untuk merangsang respon kritis anak

Watts Pailliotet (!995) telah mengembangkan metode pengamatan mendalam yang dapat digunakan dalam merangsang sikap kritis anak-anak dalam memahami tayangan televisi. beberapa pertanyaan berikut dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan usia dan tingkatan pendidikan anak-anak:

Kegiatan Diskusi Kritis Bermedia

Tujuan : Merangsang sikap kritis siswa

Kompetensi yang diharapkan : Anak

diharapkan

No	Indikator	Kegiatan guru	Pertanyaan yang dapat diajukan	Kompetensi yg diharapkan
1.	Adegan/ urutan (hubungan waktu)	Sebelum diskusi dengan beberapa pertanyaan ini, guru dapat mengajak siswa untuk menonton bersama. Dapat menggunakan film, video, cuplikan film atau cuplikan iklan. Setelah itu, guru memandu siswa berdiskusi. Diskusi bisa	Apa yang terjadi? Kapan dan berapa lama	Siswa dapat memberikan respon kritis pada tayang yang disaksikannya Siswa dapat memahami bahwa film, video, iklan merupakan cerita yang diperankan sesuai dengan naskah dengan menggunakan efek tertentu untuk suatu tujuan tertentu.
2.	Bentuk (makna visual)		Objek apa yang terlihat? Bagaimana karakteristik objek tersebut?	
3.	Pemeran/ kata-kata		Apa yang dikatakan oleh siapa? Bagaimana hal tersebut disampaikan? Bagaimana kedengarannya?	
4.	Kedekatan/		Tipe	

	jarak dan gerakan (langsung tidak langsung dan hubungan gerakan)	menggunakan diskusi kelompok kecil diantara sesama siswa ataupun diskusi	gerakan apa yang muncul	
5.	Budaya/konteks	diskusi kelompok besar yang dipandu oleh guru.	Kepada siapa tayangan ini ditujukan Symbol apa yang terlihat/ditemukan?	
6.	Efek/proses (peralatan artistic, visual dan audio)		Apa yang terlihat? Apa yang hilang? Bagaimana kualitasnya?	

Diadaptasi dari *the media diet for kids* (Orange & O'Flynn)

D. Mengamati iklan

Kegiatan selanjutnya yang dapat dilakukan bersama-sama di kelas adalah mengamati dan menganalisis iklan. Untuk memaksimalkan kegiatan ini, guru dapat menayangkan cuplikan iklan televisi atau membawa potongan gambar iklan televisi atau dapat juga dengan menggunakan poster.

Tema kegiatan: iklan TV favoritku

Alat peraga: cuplikan video/ poster

- Siswa diminta untuk membawa gambar/ poster iklan yang menarik menurut mereka, atau guru dapat menyediakan contoh salah satu iklan
- Minta siswa untuk mengamati iklan tersebut
- Minta siswa untuk mengungkapkan perasaannya berkaitan dengan iklan tersebut
- Gunakan beberapa pertanyaan di bawah ini untuk merangsang kemampuan menganalisa dan mengkritisi iklan:
 1. Apa yang digunakan untuk menarik perhatianmu?
 2. Apa yang digunakan untuk membuatmu tertarik dengan produk tersebut?
 3. Apa yang digunakan untuk membuatmu menginginkan produk tersebut?
 4. Apa yang digunakan untuk membuatmu begitu ingin membeli produk itu?
 5. Apakah kamu mau membeli produk ini? Mengapa atau mengapa tidak?

Pada usia TK, anak-anak dapat di bimbing untuk menguasai beberapa keterampilan yang berkaitan dengan Literasi Media, yaitu keterampilan dalam memahami materi berkaitan dengan media, keterampilan untuk mengkomunikasikan ide secara verbal dan non verbal mengenai beragam jenis media, serta memberikan respon secara kritis terhadap tayang program acara televisi dan iklan yang dilihatnya.

Berikut hal yang dapat dilakukan untuk mendampingi anak-anak TK dalam kegiatan Literasi Media:

A. Pandu anak-anak untuk dapat memberikan respon kritis terhadap karya animasi

Pada tahap ini anak-anak mulai dapat berpikir kritis secara sederhana. Mereka mulai sering melontarkan pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal yang ditemuinya atau dialami. Begitu pula dengan berbagai macam hal yang dilihat melalui Televisi dan media lainnya. Misalkan ketika anak-anak menyaksikan kartun yang menggambarkan binatang yang dapat berbicara, atau binatang-binatang yang bersekolah, dan contoh lainnya. Sebagai contoh, ketika menonton film kartun Frozen, dimana terdapat tokoh Olaf, si boneka salju, anak-anak mungkin saja menanyakan “kok salju bisa ngomong?”, atau “kok boneka saljunya hidup?”.

Dalam kondisi ini, guru dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis anak untuk merespon secara kritis tayangan yang ditontonnya. Kemampuan ini harus dikembangkan. Hindari memperlemah atau mengurangi kebiasaan anak dalam mengkritisi, contohnya dengan memberikan jawaban yang tidak relevan pada anak terhadap pertanyaan yang dilontarkan. Misalkan dengan menjawab “namanya juga filem” ketika ditanya mengapa ada salju yang dapat berbicara. Atau jawaban-jawaban seperti “dari sananya begitu”.

Beberapa pertanyaan yang dapat dikembangkan untuk melatih anak dalam merespon tontonan secara kritis, guru dapat mengajak dialog, dengan menanyakan hal-hal berikut:

1. *Menurut kalian, film ini dibuat untuk ditonton siapa ya?*
2. *Kira-kira, siapa ya yang suka nonton film kartun dan animasi?*
3. *Kalau Papa suka nggak? Kakak?*
4. *Apa yang membuat kalian ingin melihat film ini?*

(Di adaptasi dari Kurikulum Ontario, Kanada)

Dialog di atas dapat dilakukan setelah guru memutar potongan film kartun. Dialog ini bertujuan supaya anak-anak memahami bahwa tidak semua film dapat ditonton oleh semua orang. Terdapat beberapa tayangan yang mempunyai segmentasi tersendiri, sampaikan pula pada anak-anak, film

seperti apa yang boleh ditonton oleh mereka. Selain itu, sampaikan juga bahwa kejadian dan adegan yang terdapat dalam film merupakan rekayasa.

B. Bimbing anak-anak untuk mengkomunikasikan ide secara verbal dan non verbal mengenai beragam jenis media

Pada usia ini, anak-anak sudah dapat mengungkapkan emosi dan pendapat berkaitan dengan hal-hal dan kejadian di sekitarnya. Contohnya, anak dapat mengungkapkan perasaan berkaitan dengan film atau tayangan tertentu, seperti “aku nggak suka lihat film hantu-hantu, serem...” atau “aku senang lihat film kartun karena lucu”.

Pada tahap ini guru dapat merangsang kemampuan anak untuk merespon media yang dilihatnya dan mengkomunikasikan pendapatnya berkaitan dengan media tersebut. Metode yang dapat digunakan adalah dengan melihat media tersebut bersama-sama kemudian berdiskusi.

Misalnya guru menayangkan cuplikan iklan atau memperlihatkan poster iklan, pertanyaan yang dapat diajukan misalnya:

1. Apakah kalian senang dengan video tersebut?
2. Mengapa/ mengapa tidak?

3. Bagaimana menurut kalian iklan yang bu guru bawa?
4. Apa yang kalian suka dari iklan ini?
5. Tahu nggak kenapa iklan ini di buat?

Setelah itu guru dapat menjelaskan bahwa iklan dibuat dengan sengaja, dengan menggunakan gambar atau foto yang bagus untuk membuat orang senang sehingga ingin membeli barang tersebut. Perlu juga disampaikan bahwa gambar yang dilihat di iklan belum tentu sebagus seperti yang terlihat pada aslinya.

Aktivitas lain yang dapat dilakukan, adalah menggambar atau melukis sebagai tanggapan atau respon dari iklan yang ditunjukkan. Misalkan bu guru memperlihatkan iklan mcd, kemudian anak-anak diminta menggambar makanan sehat, atau makanan yang dimakan sehari-hari.



C. Ajak Anak-Anak untuk melihat dan mendengar berbagai jenis media

Dalam tahap ini, anak-anak diajak untuk menggali lebih dalam mengenai berbagai jenis media seperti video, foto, poster, daftar menu, iklan dan lain-lain. Selanjutnya dirangsang untuk memberikan jawaban dengan menganalisa contoh media yang diamati.

Pertanyaan yang dapat diajukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan alat peraga, poster, misalkan poster produk makanan, ajukan pertanyaan seperti
 - a. *“Poster ini sengaja dibuat oleh seseorang. Siapa ya yang membuat poster ini?”*
 - b. *“Poster ini dibuat supaya dilihat siapa?”*
 - c. *“Untuk apa ya poster ini dibuat?”*

Kemampuan yang diharapkan muncul dari Tanya jawab ini adalah:

1. Anak mampu memahami bahwa iklan sengaja dibuat oleh pembuat iklan (agen iklan, rumah produksi)
2. Anak mampu memahami bahwa iklan dibuat disesuaikan dengan khalayak sasaran tertentu (bisa dilihat dari warna, gambar, music, actor yang digunakan)
3. Anak Mampu memahami bahwa iklan sengaja dibuat untuk menimbulkan keinginan membeli atau menggunakan produk tersebut

2. Dapat juga menggunakan alat peraga lain, misalkan susu berhadaiah kaos atau gelas
 - a. *“Kadang-kadang kalau beli susu, di dalam kotaknya ada hadiah seperti ini. Kenapa ya mainannya dimasukin ke kotak susu ini?”*
 - b. *“Kalau beli susu, beli yang ada mainannya atau beli yang biasa dipilhkan ibu?”*

PENUTUP

Pada akhirnya, masyarakat akan menjadi ujung tombak literasi media karena dengan sadar akan media maka masyarakat akan memiliki sikap untuk bisa menerima, menolak atau mengkritisi media yang tidak sesuai dengan nilai dan norma yang diyakini berdampak buruk bagi masyarakat. Sehingga tayangan-tayangan yang memberikan dampak negatif secara tidak langsung akan tersaring dengan sendirinya, karena masyarakat yang sadar media pasti memilih acara yang baik bagi mereka dan mampu memberi hak jawab atas tayangan yang tidak layak ditampilkan. Semoga modul ini dapat bermanfaat bagi masyarakat dan mampu memperbaiki konten acara televisi kita.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Komala. 2004. *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Baran, Stanley. 2012. *Pengantar Komunikasi Massa, Melek Media dan Budaya*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Biagi, Shirley. 2010. *Media/Impact, Edisi 9 : Pengantar Media Massa*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Burn, Andrew and James Durran. 2007. *Media Literacy in School: Practice, Production and Progression*. London: Sage Publication.
- Burton, Graeme. 2011. *Membicarakan Televisi: Sebuah Pengantar Kajian Televisi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Considine, D, 1995. "Media Literacy: The What, Why and How To's" dalam *Telemedium The Journal of Media Literacy* Vol.41/No 2 Musim Gugur 1995.
- Devito, Joseph A. 2008. *Essentials of Human Communication, Sixth Edition*. Boston: Pearson Education, Inc

Folkerts, Jean & Stehen Lacy. 2004. *The Media in Your Life, An Introduction To Mass Communication. Third Edition.* Boston: Pearson Education, Inc.

Gamble, Teri and Michael. 2008. *Communications Work. Seven Edition.* London : UK Press.

Hidayat, Dadang Rahmat, dkk., 2011. *Panduan Sosialisasi Literasi Media Televisi: Pegangan untuk Narasumber.* Jakarta: KPI

Hobbs, R. 1998. "The Seven Debates in the Media Literacy Movement" dalam *Journal of Communication* Vol 48 No.1/1998 hlm, 16-32

International Educational and Professional Publisher: Thousand Oak-London-New Delhi.

Irkham, Agus M., 2008. *Mantera Penjinak Televisi: Agar Anak Tidak Keranjingan Televisi.* Yogyakarta: Lanarka

Irkham, Agus. 2008. *Mantra Penjinak Televisi: Agar Anak Tidak Keranjingan Televisi.* Yogyakarta: Lanarka Publisher.

Kirwan, T. et.al. 2003. *Mapping Media Literacy.* London: British Film Institute, Broadcasting Standard Commission & Independent Television Commission.

Masduki & Muzayin Nazaruddin (ed.), 2008. *Media, Jurnalisme & Budaya Populer.* Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia & UII Press

- Potter W.James dalam William F.Eadie (ed). 2001. *Media Literacy, Second Edition*. Sage Publications,
- Potter, W. J. 2005. *Media Literacy*. Upper Sadler River, NJ: Prentice Hall
- Rosengren, Karls Erik. 2008. *Pengaruh Media 3D pada Budaya*. Jakarta : Predana Media.
- Schmidt, Eric & Jared Cohen. 2014. *The New Digital Age : Cakrawala Baru Negara, Bisnis, Dan Hidup Kita*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Shoemaker, Paula J & Stephen D.Reese. 1996. *Mediating The Massage Theories of Influence on Mass Media Content, Second Edition*. New York : Longman Publishers
- Stockwell, S. 2004. Reconsidering the Fourth Estate: the Functions of Infotainment.” Makalah untuk Australian Political Studies Association di University of Adelaide, 29 September-1 Oktober 2004.
- Tamburaka, Apriadi, 2013. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Pers
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media : Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tella S. 1998. “The Concept of Media Education Revisited: From a Classificatory Analyses to Rhizonatic Overview” dalam *Media Education Publication* 8 1998 hlm, 85-143.

Wirodono, Sunardian, 2006. *Matikan Televisi-mu! Teror Media Televisi di Indonesia*. Yogyakarta: Resist Book.

Yosal, Iriantara. 2009. *Literasi Media : Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Internet

Butt, Tom. 2013. *The State of Television, Worldwide*<http://www.tvtechnology.com/opinions/0087/the-state-of-television-worldwide/222681> diakses pada tanggal 12 Februari 2014

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32382-peringatan-program-siaran-sinetron-mahabarata-antv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32386-teguran-tertulis-program-sinetron-aisyah-putri-the-series-jilbab-in-love-rcti>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32402-teguran-tertulis-siaran-iklan-lasegar-sctv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32429-teguran-tertulis-kedua-iklan-layanan-masyarakat-kb-andalan-trans-7>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32462-teguran-tertulis-program-siaran-big-movies-in-time-global-tv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32463-teguran-tertulis-program-siaran-iklan-kondom-fiesta-global-tv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32466-teguran-kedua-program-siaran-sinetron-7-manusia-harimau-rcti>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32468-teguran-tertulis-program-siaran-bioskop-trans-tv-terminator-3-rise-of-the-machine>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32474-teguran-tertulis-program-siaran-dahsyat-di-rcti>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32475-teguran-tertulis-program-siaran-breaking-the-magician-code-trans-tv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32479-peringatan-tertulis-program-siaran-bidadari-takut-jatuh-cinta-sctv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32480-teguran-tertulis-program-siaran-duo-pedang-global-tv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32481-peringatan-tertulis-program-siaran-pesbukers-antv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32485-teguran-tertulis-program-siaran-abad-kejayaan-antv>

<http://www.kpi.go.id/index.php/lihat-sanksi/32489-teguran-tertulis-program-siaran-tvm-ibuku-seorang-p-di-rcti>