

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia mengalami perkembangan pesat dalam bidang komunikasi dan informasi, sejak kemunculan internet pada pertengahan 90-an. Teknologi informasi yang berbentuk seperti media massa (media cetak, media elektronik, dan media baru) merupakan media yang mampu membangun interaksi sosial dan terjadinya perubahan sosial. Saat ini memperoleh informasi sangat mudah. Perhatian ini menjadi penting karena media bisa seperti dua ujung pedang yang memberikan efek positif juga negatif kepada masyarakat.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi saat ini turut ambil andil dalam mengubah pola pikir dan sikap remaja. Kehadiran internet mengubah apa yang dipikirkan remaja dan bagaimana perilaku mereka. Internet seperti dua sisi mata uang yang berbeda tetapi melekat satu dengan lainnya. Di satu sisi, internet mempengaruhi pembentukan citra tentang lingkungan sosial (Ardianto dan Erdinaya, 2005:27). Tidak sekedar mempengaruhi pembentukan citra, melalui media sosial online yang di fasilitasi internet, remaja dapat menjalin pertemanan online. Lebih jauh, dari pertemanan online yang remaja jalin, mereka dapat saling berbagi informasi terkait berbagai hal yang sulit diperoleh dari lingkungan keluarga ataupun sekolah.

Kecanggihan media digital memudahkan setiap penggunanya untuk saling berbagi informasi dan tentunya juga diikuti dengan fungsi-fungsi media. Fungsi media antara lain yaitu memberi informasi, mendidik, dan menghibur. Data Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) di pertengahan 2017 menunjukkan bahwa 69% isi siaran adalah hiburan yang belum tentu positif bagi masyarakat sedangkan fungsi informasi, pendidikan dan kontrol sosial masing-masing hanya sekitar 10% saja (sumber : Tabloid Pula Dwi Mingguan, 2017) menunjukkan bahwa Sumber informasi bisa berasal darimana saja.

Literasi digital sudah menjadi hal yang tidak asing lagi, baik di bidang akademik maupun non akademik. Salah satu alternatif yang muncul terkait dengan literasi digital, yaitu beralihnya bahan bacaan fisik menjadi digital.

Menurut Gilster dalam Jurnal Literasi Digital Remaja di Kota Surabaya, literasi digital adalah kemampuan untuk memahami serta menggunakan informasi dari berbagai format. Namun, bukan hanya kemampuan untuk membaca saja melainkan dapat mengerti makna yang terkandung di dalamnya. Prinsip literasi digital yaitu memudahkan pembaca dalam mengakses informasi kapanpun dan dimanapun saat dibutuhkan, dalam hal ini menggunakan perangkat yang terhubung ke jaringan internet. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018 ditemukan bahwa 132,7 juta penduduk Indonesia telah terhubung ke internet dari total 256,2 juta penduduk Indonesia (*Berita Online Harian Kompas*, 2018).

Era literasi digital yang berkembang saat ini diharapkan mampu memacu mahasiswa untuk memanfaatkan dengan adanya literasi digital dalam bidang akademik. Keuntungan yang dapat diambil dari adanya literasi digital ini salah satunya ialah mahasiswa dapat mengakses informasi edukatif yang *up to date*. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media digital, seperti komputer, laptop, atau *smartphone* yang terhubung ke jaringan internet yang dapat dengan mudah diakses oleh mahasiswa.

Namun, masih rendahnya pengetahuan tentang literasi digital menjadi kendala serius dalam penerapannya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah membekali mahasiswa dengan kemampuan literasi digital untuk melakukan penggalian informasi digital secara bijak.

European Commission (2009) juga menjelaskan bahwa untuk menguasai literasi digital, diperlukan *individual competence* yang terdiri dari kompetensi teknis, pemahaman kritis, dan juga kemampuan berkomunikasi serta berpartisipasi. Pengguna internet tidak hanya dituntut untuk mahir dalam kompetensi teknis menggunakan internet saja. Akan tetapi, mereka juga dituntut agar mampu berpikir kritis terhadap beragam konten yang ditampilkan oleh internet, sehingga mampu menggunakan internet secara efektif guna kepentingan sendiri. Selain itu, pengguna internet juga dituntut agar mampu membangun relasi sosial dan berpartisipasi dalam masyarakat melalui internet. Untuk membangun relasi sosial, seseorang perlu memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik lewat internet. Sebagaimana berkomunikasi dengan tatap muka atau berkomunikasi lewat media massa, berkomunikasi lewat internet membutuhkan

etiket agar relasi yang terjalin dapat berjalan baik tanpa menyakiti atau menyinggung perasaan orang lain.

Dalam penelitian kali ini, peneliti bermaksud melihat tingkat literasi digital menggunakan *individual competences* milik *European Commission* tahun 2009. Untuk mengukur tingkat literasi digital berbasis *individual competence* digunakan tiga komponen, yakni kemampuan teknis, pemahaman kritis, dan kemampuan berkomunikasi serta berpartisipasi. Di dalam dua komponen terakhir, peneliti menyertakan konsep netiket. Netiket merupakan bagian tak terpisahkan dari internet sebagai regulasi yang mengatur cara berkomunikasi yang baik dilakukan lewat internet. Sebagaimana Pratama mengatakan bahwa netiket lebih menekankan kepada upaya mengatur perilaku pelajar selama berinteraksi lewat internet dengan pengguna lain atau dengan kata lain ketika mereka berkomunikasi (Pratama, 2014: 282, 471).

Secara sederhana, ruang lingkup penelitian ini melihat orang yang terliterasi digital sebagai orang yang tidak hanya mahir atau menguasai teknis mengoperasikan perangkat teknologi untuk mengakses internet, tetapi orang yang terliterasi digital juga mampu memahami adanya netiket yang berlaku serta berkemampuan untuk menerapkan netiket selama berkomunikasi dengan orang lain melalui internet.

Literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat dan mengkomunikasikan konten/informasi, dengan kecakapan kognitif maupun teknis. Ada banyak model kerangka (*framework*) untuk literasi digital yang

dapat ditemukan di internet dengan ragam nama dan bentuk. Setiap model memiliki keunikan dan keunggulannya masing-masing. Singkatnya, literasi digital adalah himpunan sikap, pemahaman, keterampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format. (www.literasidigital.id).

Digital Literacy telah dikembangkan sejak tahun 1990 dan telah menjadi kebutuhan mendesak bagi masyarakat saat ini. Dalam perkembangannya literasi digital merupakan ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Kegiatan literasi digital selama ini identik dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan serta memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya dalam mendukung dunia pendidikan dan ekonomi.

Sedangkan pengertian *digital literacy* adalah kombinasi diantara kemampuan menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membagikan serta membuat sebuah konten dengan menggunakan teknologi dan internet (Cornell University, 2009). Pelaksanaan *digital literacy* merupakan suatu usaha atau kegiatan yang tidak semata mata penguasaan teknologi komputer dan ketrampilan penggunaan internet belaka yang berkonotasi menjadikan manusia sebagai sosok *robotic* belaka, melainkan lebih luas daripada itu yakni memadupadankan "literasi" dan "digital".

Literasi Digital muncul karena adanya *New Media* atau media baru yang didefinisikan sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital (Creeber dan Martin, 2009). Definisi lain media baru adalah media yang didalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen. Itu artinya terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu (Lievrouw, 2011). *New Media* merupakan media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan dapat berfungsi secara privat maupun secara public (Mondry, 2008: 13).

Pengaruh *New Media* atau “Media Baru” terhadap kaitannya dengan Literasi Digital demikian besar terhadap masyarakat secara individu maupun kelompok. Berbagai penelitian telah membuktikan betapa dahsyatnya pengaruh media baru dalam hidup bermasyarakat terutama berpengaruh pada generasi muda dalam hal ini terhadap mahasiswa. Pengaruhnya diantaranya terjadi perubahan pola pikir dan bentuk komunikasi antara mahasiswa terhadap dosen.

Kemunculan adanya media baru mulai mengarah serta mengancam keberadaan cara pandang objektif dan ruang publik. Keberadaan media baru juga sedikit banyak merubah hidup mahasiswa, mahasiswa jaman sekarang lebih pasif dalam proses komunikasi langsung dan lebih terfokus kepada informasi-informasi yang mereka akses dari digital.. Media begitu memenuhi keseharian hidup kita yang tanpa disadari akan kehadirannya dan juga pengaruhnya (Baran,2011:4).

Mahasiswa di era masyarakat *cyber* ini gemar mengakses situs-situs informasi di internet, mengakses *game online* sampai menggunakan media sosial

dan aplikasi yang memudahkan hubungan pertemanan dalam penggunaan *smartphone* yang canggih. Kehidupan mahasiswa sekarang ini ibarat tidak lengkap dan tidak *exist* bila tidak menggunakan *smartphone* yang canggih. Ibarat kata bagai sayur tanpa garam apabila sehari saja tidak update status di media sosial. Kebutuhan mahasiswa akan media digital semakin hari semakin menjadi sebuah kebutuhan primer. Mahasiswa memiliki ketergantungan yang tinggi untuk selalu mencari informasi di internet.

Salah satu simbol adanya pengaruh dari literasi digital tersebut adalah dengan memiliki *smartphone*. Berdasarkan pengamatan peneliti, mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur menggunakan *smartphone* yang *up to date*. Tapi sayang sekali penggunaan *smartphone* tersebut kurang optimal. Hal itu didasarkan pada pengamatan peneliti bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* hanya untuk bermain *game online*, berkomunikasi dengan seseorang, dan hiburan lainnya seperti mendengarkan musik atau radio melalui handphone yang dimiliki.

Ketergantungan mulai muncul pada mahasiswa di Kampus UPN “Veteran” Jawa Timur salah satunya adalah banyaknya penggunaan media digital khususnya saat proses belajar mengajar menggunakan aplikasi situs *search engine* dalam menjawab persoalan pada forum grup diskusi dalam kelas daripada menggunakan buku-buku referensi. Namun, berbeda dengan yang dilakukan oleh mahasiswa di Jurusan lainnya seperti Teknik Informatika dan sistem Informasi, berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* mereka untuk mengerjakan tugas seperti membuat

sebuah web baru dan membuat aplikasi yang mereka buat sendiri melalui smartphone yang dimiliki.

Untuk menjawab ketergantungan mahasiswa terhadap media digital tentang pengaruh dan dampak yang timbul akibat isi (*content*) media digital yang cenderung negatif dan tidak diharapkan maka perlu dikenalkan dengan media *literacy digital* atau melek media digital yaitu suatu kemampuan, pengetahuan, kesadaran, dan keterampilan secara khusus kepada khalayak sebagai pembaca media cetak, peselancar di dunia maya, penonton televisi atau pendengar radio. Media digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media informasi yang terhubung atau terkoneksi dengan internet masuk penggunaan smartphone.

Berdasarkan hasil penjelasan di atas, mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur menggunakan gadget canggih dalam setiap kesempatan, untuk berkomunikasi suara maupun komunikasi data. Tingginya penggunaan gadget ini harus diimbangi pula dengan pemahaman yang baik akan fungsi gadget itu sendiri.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap permasalahan yakni ingin mengetahui literasi digital pada mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur mengenai fungsi dan kegunaan dari media digital dan pemahaman mahasiswa mengenai literasi digital tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei. Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan penelitian yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang diarahkan untuk memberikan dan

menjelaskan gejala-gejala fakta-fakta atau kejadian secara sistematis dan akurat mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu.

1.2. Rumusan Masalah :

1. Bagaimanakah literasi media digital pada mahasiswa UPN “Veteran” Jawa timur?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan perumusan masalah diatas, peneliti memiliki tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui literasi media digital mahasiswa UPN “Veteran” Jawa timur.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan atau wawasan dan bisa digunakan sebagai referensi pembandingan, khususnya dalam bidang Ilmu Komunikasi, bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan topik peran dan strategi komunikasi di dalam suatu institusi ataupun perguruan tinggi di masa sekarang dan masa mendatang.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Organisasi

Dapat menjadi rekomendasi dan perbaikan bagi mahasiswa UPN “Veteran” Jawa Timur mengenai pengetahuan mahasiswa UPN “Veteran” Jawa

timur terhadap adanya fungsi literasi digital dan faktor yang mempengaruhi adanya literasi digital.

b. Bagi Masyarakat Luas

Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk memberikan informasi tentang pemahaman mengenai literasi digital.