



PAPER – **OPEN ACCESS**

Kemampuan Literasi Media pada Era Informasi Digital di Kalangan Mahasiswa Kota Medan

Author : Rahmanita Ginting
DOI : 10.32734/lwsa.v3i1.816
Electronic ISSN : 2654-7066
Print ISSN : 2654-7058

Volume 2 Issue 3 – 2019 TALENTA Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/).

Published under licence by TALENTA Publisher, Universitas Sumatera Utara



Kemampuan Literasi Media pada Era Informasi Digital di Kalangan Mahasiswa Kota Medan

Media Literacy Skills in the Digital Information Era among Students in Medan

Rahmanita Ginting

Program Studi Magister Ilmu Komunikasi Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, 20223, Indonesia

rahmanita_ginting@umsu.ac.id

Abstrak

Media, informasi dan teknologi komunikasi telah menjadi kebutuhan primer bagi publik untuk mengimplementasikan literasi media. Intensitas terpaan media dan informasi yang tinggi akan cukup menjadi alasan bahwa literasi media perlu menjadi isu penting bagi mahasiswa. Literasi media membutuhkan kemampuan spesifik yang kerap dinamakan dengan *media literacy skills* atau kemampuan literasi media. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana kemampuan literasi media pada era informasi digital di kalangan mahasiswa Kota Medan. Teori yang digunakan adalah literasi media, media baru, era informasi digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu mendeskripsikan pendapat objek yang diteliti berdasarkan fakta yang ada di lapangan mengenai literasi media pada era informasi digital di kalangan mahasiswa di Kota Medan. Data primer diperoleh melalui wawancara dan observasi. Simpulan penelitian ini memberikan gambaran kemampuan literasi media pada era informasi digital di kalangan mahasiswa Kota Medan. Kemampuan literasi media membantu mahasiswa agar memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang isi media, sehingga dapat mengendalikan pengaruh media dalam kehidupannya.

Kata Kunci: Kemampuan Literasi media; mahasiswa; era informasi digital; Medan.

Abstract

Media, information and communication technology have become the primary need for the public to implementing media literacy. The high intensity of media exposure and information will be sufficient reason that media literacy needs to be an important issue for students. Media literacy requires specific abilities that are often referred to as media literacy skills. This study aims to explain how media literacy skills in the era of digital information among students in Medan. The theory used is media literacy, new media, the era of digital information. This research uses descriptive qualitative research method, which describes the opinion of the object regarding media literacy in the era of digital information among students in the city of Medan. Primary data obtained through interviews and observations. The conclusion of this study provides an overview of how media literacy skills in the era of digital information among Medan City students. Media literacy skills aim to help students have sufficient knowledge and understanding of media content, so that they can control the influence of media in their lives.

Keywords: Media literacy skills; Students; information digital era; Medan

1. Pendahuluan

Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) menerangkan bahwa penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 64,8% di tahun 2018 (APJII, 2018) Literasi media merujuk kemampuan khalayak yang melek terhadap media dan pesan media massa dalam konteks komunikasi massa” [2]. Literasi Media adalah suatu rangkaian perspektif yang kita gunakan secara aktif untuk menerpa diri kita dengan media untuk menginterpretasikan makna dari pesan-pesan (media) yang kita temui. Kita membangun perspektif kita dari struktur pengetahuan. Untuk membangun struktur pengetahuan, kita memerlukan peralatan dan materi-materi mentah. Peralatan tersebut adalah keterampilan kita. Sedangkan materi mentah tersebut adalah informasi yang kita dapat dari media dan dari dunia nyata [3]. Mengambil kendali adalah inti dari literasi media. Menjadi melek media memberikan kita perspektif yang lebih jelas untuk melihat batas antara dunia nyata dan dunia yang dihasilkan oleh media. [3].

Selain interaktivitas yang ditawarkan, media pemberitaan baru juga memiliki karakteristik yang tidak kalah penting, yaitu digitalisasi. Tidak dapat dipungkiri lagi, media penyiaran dengan *platform* digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan media analog atau konvensional. Selain membuka jalur komunikasi dua arah, media baru era informasi memiliki performa kualitas tayangan serta sebaran yang lebih luas. Karakter terakhir yang diusung adalah *Audience Generated*, bahwa media baru memungkinkan khalayak mendistribusikan konten yang mereka himpun sendiri [4].

Kemampuan literasi media yang baik dari mahasiswa akan mampu membantu masyarakat untuk memahami informasi yang sehat serta perkembangan media massa secara negatif maupun positif dapat diaplikasikan secara benar dan baik dan bermanfaat bagi khalayak. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana kemampuan literasi media pada era informasi digital di kalangan mahasiswa Kota Medan?” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab segala pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusan permasalahan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana literasi media pada era informasi digital di kalangan mahasiswa Kota Medan.

1.1. Literasi Media (*Media Literacy*)

Silverblatt [5] menyebutkan empat tujuan literasi media yaitu: (1) Kesadaran kritis. Kesadaran kritis memberikan manfaat bagi khalayak untuk mendapat informasi secara benar terkait *coverage* (cakupan) media dengan membandingkan antara media yang satu dengan yang lain secara kritis. (2) Lebih sadar akan pengaruh media dalam kehidupan sehari-hari, menginterpretasikan pesan media. (3) Membangun sensitifitas terhadap program-program sebagai cara mempelajari kebudayaan. (4) Mengetahui pola hubungan antara pemilik media dan pemerintah.

[3] menekankan bahwa literasi media dibangun oleh tiga pilar, yaitu:

1. *Personal Locus* merupakan tujuan dan kendali kita akan informasi. Ketika kita menyadari akan informasi yang kita butuhkan, maka kesadaran kita akan menuntun untuk melakukan proses pemilihan informasi secara lebih cepat serta menekan efek media.
2. *Knowledge structure*. Struktur pengetahuan merupakan seperangkat informasi yang terorganisasi dalam pikiran kita. Dalam literasi media, kita membutuhkan struktur informasi yang kuat akan efek media, isi media, industri media, dunia nyata, dan diri kita sendiri,
3. *Skills* adalah keahlian untuk menganalisis, mengevaluasi, mengkategorikan, mensintesis, mengkritisi isi media. Keahlian ini jika dilatih maka akan semakin kuat kemampuannya. Materi dan informasi mengenai media (*knowledge structure*) menjadi dasar bagi pengembangan kemampuan ini.

Buckingham (2001) menyebutkan definisi literasi media sebagai “*the ability to access, understand, and create communications in a variety contexts*”. Tiga poin yang dapat diambil dari definisi di atas adalah sebagai berikut:

1. *Access*, mencakup kemampuan untuk terhubung pada media atau ketersediaan media dan juga kemampuan untuk mencari informasi atau konten yang dibutuhkan.
2. *Understand*, memahami empat komponen kunci dalam media yaitu bahasa media, representasi realitas, industri, dan audiens.
3. *Content Creation*, yaitu kemampuan untuk menciptakan konten media seperti contohnya *home video*, membuat website, dan blog. Atau secara aktif mengkomunikasikan pesan-pesan baru dari perspektif audiens.

1.2. Proses dalam Literasi Media

Dua proses dalam membangun literasi media [3] Pertama, membangun struktur pengetahuan yang kuat. Kedua, bertindak dalam cara “*media literate*” selama berhubungan dengan media. *Media literacy strategy* memiliki tujuan untuk memahami dunia ekonomi dalam industri media. hal ini berarti mereka memiliki ekpektasi yang lebih tinggi terhadap hasil yang didapat dibanding sumber daya yang dikeluarkan. Orang-orang semacam itu menginginkan lebih dari kepuasan minimal dari mengakses media, mereka berpikir matang tentang sumber daya yang dimiliki dan menginginkan negosiasi untuk mendapatkan hasil yang lebih bernilai [7].

1.3. Kemampuan (*Skills*) Berdasarkan Literasi Media

Literasi media membutuhkan kemampuan yang spesifik yang kerap dinamakan dengan *media literacy skills* atau kemampuan literasi media. *Center For Media Literacy* (CML) mendefinisikan literasi media sebagai suatu kerangka kerja untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan media. Kemampuan literasi media mencakup: (1) Kemampuan mengkritik media. (2) Kemampuan memproduksi media. (3) Kemampuan mengajarkan tentang media. (4)

Kemampuan mengeksplorasi sistem pembuatan pesan media. (5) Kemampuan mengeksplorasi berbagai posisi. (6) Kemampuan berfikir kritis [2]. Menurut [3], terdapat 7 keterampilan (*skills*) yang dibutuhkan untuk meraih kesadaran kritis bermedia melalui literasi media, yaitu: (1) Analisis (2) Evaluasi (3) Pengelompokan (4) Induksi (5) Deduksi (6) Sintesis (7) *Abstracting*.

1.4. Mahasiswa Sebagai Audiens Media

Mahasiswa melalui media dapat belajar mengenali kehidupan luar sekaligus mendapatkan sosialisasi nilai-nilai yang berdaulat di tengah masyarakat sesuai realitas yang dipotret media. Ketika remaja berhadapan dengan media, remaja menampakan karakternya yang dinamis. Remaja pada dasarnya selalu ingin tahu, mudah terpengaruh, cenderung menerima begitu saja isi media [8].

Disisi lain, remaja akrab dengan teknologi, tidak takut berhadapan dengan hal-hal baru dan cenderung idealis [9]. Remaja merupakan kelompok budaya yang berbeda dan signifikan, sebagai sebuah segmen pasar, sebagai sub-kultur dan yang memimpin jalan dalam penggunaan media baru. Remaja adalah titik dimana seorang individu berusaha untuk membangun identitas, untuk membentuk kelompok sosial dan untuk menegosiasikan makna budaya yang mereka miliki. Diantara semuanya, media menjadi bagian pusatnya (Osgerby, 2004). Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa remaja menjadi obyek komodifikasi yang potensial untuk produser media yang memiliki tujuan pemasaran antar generasi.

1.5. Media Baru

Segala bentuk media baru sudah terbukti dapat memudahkan banyak orang, terutama dalam bidang komunikasi dan informasi. Tetapi tidak banyak yang mengetahui ciri-ciri media baru yang saat ini hampir semua orang menggunakannya. Berikut adalah ciri-ciri media baru menurut Dennis [10].

1. Saling terhubung (*interkonektivitas*)
2. Individu sekaligus sebagai penerima maupun pengirim pesan
3. Bersifat interaktif
4. Kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka
5. Sifatnya yang ada dimana-mana

Menurut [11] Media sosial mempunyai beberapa ciri-ciri yakni sebagai berikut:

1. Pesan yang di sampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet.
2. Pesan yang di sampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*.
3. Pesan yang di sampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya.
4. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi

Keterhubungan, mayoritas media sosial tumbuh subur lantaran kemampuan melayani keterhubungan antara pengguna, melalui fasilitas tautan (link) ke website, sumber-sumber informasi, dan pengguna lainnya.

1.6. Era Informasi Digital

Media, informasi dan teknologi komunikasi telah menjadi kebutuhan primer bagi publik untuk mulai mengembangkan literasi media. Intensitas terpaan media dan informasi yang tinggi akan cukup menjadi alasan bahwa literasi media perlu menjadi isu penting bagi publik. Ini karena tingginya intensitas publik yang terpapar materi simbolik berpeluang mengalami distorsi realitas akibat kekuatan media dalam merekayasa produknya. Produksi simbol yang telah sangat dependen dengan teknologi, baik sebagai alat maupun basis kreativitasnya, membuat makna simbol yang polisemik sangat berpotensi menjadi semakin kompleks.

Erik Qualman [12] dalam bukunya *Socialnomics How Social Media Transforms The Way We Live and Do Business* (2010) bisa dijadikan acuan awal. Ia pernah meneliti tentang dampak FB dan Twitter bagi kepribadian Seseorang. Qualman pernah mengungkapkan dua dampak dari media sosial, yakni *preventative behavior* dan *braggadocian behaviour Preventative behavior* diumpamakan dengan “*live your live as if your mother is watching*”.

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana kemampuan literasi media pada era informasi digital di kalangan mahasiswa Kota Medan?” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab segala pertanyaan yang telah dirumuskan dalam rumusan permasalahan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana literasi media pada era informasi

digital di kalangan mahasiswa Kota Medan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Metode penelitian deskriptif kualitatif sebagaimana menurut Bogdan dan Taylor [7] sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Informan dalam penelitian ini adalah 10 orang mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UMSU di Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan dan mahasiswa ilmu komunikasi di Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP USU di Jalan Dr. A. Sofian No. 1 A, Padang Bulan Medan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan oleh [13], yaitu sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data, diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, menulis memo dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan.

2. Penyajian Data (*Display Data*)

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Merupakan kegiatan akhir dari analisis data. Penarikan kesimpulan berupa kegiatan interpretasi, yaitu menemukan makna data yang telah disajikan. Antara *display data* dan penarikan kesimpulan terdapat aktivitas analisis data yang ada. Dalam pengertian ini analisis data kualitatif merupakan upaya berlanjut, berulang dan terus-menerus. Masalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi menjadi gambaran keberhasilan secara berurutan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang terkait. Selanjutnya data yang telah dianalisis, dijelaskan dan dimaknai dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada di lapangan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian yang kemudian diambil intisarinnya saja.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kemampuan (*Skills*) Berdasarkan Literasi Media

Literasi media membutuhkan kemampuan yang spesifik yang kerap dinamakan dengan *media literacy skills* atau kemampuan literasi media. *Center For Media Literacy* (CML) mendefinisikan literasi media sebagai suatu kerangka kerja untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan media.

Kemampuan literasi media mencakup:

1. Kemampuan mengkritik media.
2. Kemampuan memproduksi media.
3. Kemampuan mengajarkan tentang media.
4. Kemampuan mengeksplorasi sistem pembuatan pesan media.
5. Kemampuan mengeksplorasi berbagai posisi.
6. Kemampuan berfikir kritis [2].

Kemampuan (*Skills*) Berdasarkan Literasi Media dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa mahasiswa dapat memproduksi isi pesan media secara individu. Sebagaimana informan Emi menuturkan bahwa:

“.. Memperoleh informasi sekarang lebih mudah dengan penggunaan *smartphone*, sehingga saat ini nyaris tidak bisa dipisahkan dari kehidupan saya sehari-hari. Jadi lebih terasa susah kalau saya ketinggalan *smartphone* dibandingkan ketinggalan dompet karena intensitas yang tinggi terhadap penggunaan *smartphone* untuk interaksi dan memperoleh informasi. Kita mudah membuat dan men-*share* informasi”

Berdasarkan hasil penelitian dari informan lain bernama Sarah mengemukakan bahwa:

“ .. Karena banyak *banget* informasi/pesan yang ada sekarang terkadang bingung juga...Apakah betul informasi tersebut. Jadi kita memang harus ada *skill* juga ketika dapat pesan harus dianalisa dulu.”

Kemampuan mengeksplorasi sistem pembuatan pesan media juga sangat diperlukan dalam mengakses pesan informasi pada era informasi digital saat ini. Hal ini sejalan dengan temuan di lapangan yang disampaikan oleh informan Putri bahwa:

“...dianalisis serta dievaluasi dan kita juga harus bisa mengelompokkan pesan-pesan itu sehingga tidak salah kaprah dalam berinteraksi sosial informasi ataupun *kasikan* pesan ke orang lain. Mahasiswa harus tau juga pesan mana yang pas dan berkualitas.”

Menurut Rahmi (2013) mengapa literasi media harus dikembangkan? Paling tidak perlu dipahami bahwa tidak seorangpun dilahirkan ke dunia ini dalam kondisi melek media. *No one is born media literate*. Bahkan dalam proses hidup manusia –lahir, tumbuh menjadi anak, lalu remaja dan dewasa, kemudian tua dan pada akhirnya meninggal dunia– sangat sulit untuk mencapai literasi media yang komprehensif. Hal ini disebabkan pengetahuan manusia tentang media dan juga dunia nyata akan membentuk cara pandang untuk memahami media. Tujuan dari melek media/literasi media adalah: (1) Membantu orang mengembangkan pemahaman yang lebih baik, (2) Membantu mereka untuk dapat mengendalikan pengaruh media dalam kehidupan sehari-hari, (3) Pengendalian dimulai dengan kemampuan untuk mengetahui perbedaan antara pesan media yang dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang dengan pesan media yang “merusak.”

Tujuan literasi media adalah memberi kita kontrol yang lebih besar atas interpretasi karena semua pesan media merupakan hasil konstruksi. Berkenaan dengan pemberdayaan khalayak media untuk membangun khalayak yang berdaya tersebut, kita akan kembali melihat tujuan dan aliran pendidikan media untuk mencapai melek-media.

Ketujuh keterampilan atau kecakapan tersebut adalah

1. Kemampuan analisis menuntut kita untuk mengurai pesan yang kita terima ke dalam elemen-elemen yang berarti.
2. Evaluasi adalah membuat penilaian atas makna elemen-elemen tersebut.
3. Pengelompokan (*grouping*) adalah menentukan elemen-elemen yang memiliki kemiripan dan elemen-elemen yang berbeda untuk dikelompokkan ke dalam kategori-kategori yang berbeda.
4. Induksi adalah mengambil kesimpulan atas pengelompokan di atas kemudian melakukan generalisasi atas pola-pola elemen tersebut ke dalam pesan yang lebih besar.
5. Deduksi menggunakan prinsip-prinsip umum untuk menjelaskan sesuatu yang spesifik.
6. Sintesis adalah mengumpulkan elemen-elemen tersebut menjadi satu struktur baru.
7. *Abstracting* adalah menciptakan deskripsi yang singkat, jelas, dan akurat untuk menggambarkan esensi pesan secara lebih singkat dari pesan aslinya.

Menurut [14] Literasi media baru dikaitkan dengan kemampuan menggunakan komputer, media sosial, dan internet. Penekannya bukan hanya tentang bagaimana orang menanggapi pesan media, tetapi juga pada bagaimana mereka terlibat secara proaktif dalam dunia media dimana produksi, partisipasi, kelompok sosial, dan level tinggi keahlian non professional yang umum.

Hal ini sejalan dengan [15] mengatakan bahwa media tidak hanya membentuk budaya kita, namun itu adalah budaya kita. Dengan kata lain, media baru memainkan sebuah peran penting dalam kehidupan masyarakat, dan individu perlu membekali diri mereka dengan literasi media baru.

Perbedaan yang tampak antara media baru dan yang lama adalah dari segi penggunaan secara individual yaitu melalui tingkat interaktif penggunaan media yang diindikasikan oleh rasio respon pengguna terhadap pengirim pesan, tingkat sosialisasi pengguna dimana media baru lebih bersifat individual dan bukan bersifat interaksi sosial secara langsung, tingkat kebebasan dalam penggunaan media, tingkat kesenangan dan menariknya media yang di gunakan sesuai dengan keinginan serta tingkat privasi yang tinggi untuk penggunaan media baru [10].

Munculnya virtual reality, komunitas virtual identitas virtual merupakan fenomena yang banyak muncul seiring dengan hadirnya new media. Fenomena ini muncul karena new media memungkinkan penggunanya untuk menggunakan ruang seluas-luasnya di new media, memperluas jaringan seluas-luasnya, dan menunjukkan identitas yang lain dengan yang dimiliki pengguna tersebut di dunia nyata. [16].

Menurut [11] Karakteristik media sosial adalah sebagai berikut:

1. Partisipasi, mendorong kontribusi dan umpan balik dari setiap orang yang tertarik atau berminat menggunakannya, hingga mengaburkan batas antara media dan audiens.
2. Keterbukaan, kebanyakan media sosial terbuka bagi umpan balik dan partisipasi melalui saran-saran voting, komentar, dan berbagi informasi. Jarang sekali dijumpai batasan untuk mengakses dan memanfaatkan isi pesan.

3. Perbincangan, kemungkinan terjadinya perbincangan antara pengguna secara “dua arah”.
4. Komunitas, media sosial memungkinkan terbentuknya komunitas-komunitas secara cepat dan berkomunikasi secara efektif tentang beragam isu/kepentingan.

Pandangan Dennis [10], kelebihan media sosial dibandingkan media konvensional adalah sebagai berikut:

1. *Interactivity*, kemampuan sifat interaktif yang hamper sama dengan kemampuan interaktif komunikasi antarpersonal.
2. *Media richness*, yaitu menjadi jembatan bila terjadi perbedaan kerangka referensi, mengurangi ambiguitas, memberikan isyarat-isyarat, serta lebih peka dan personal.
3. *Autonomy*, yaitu memberikan kebebasan tinggi bagi pengguna untuk mengendalikan isi dan penggunaannya. Melalui *New Media*, pengguna dapat bersikap independen terhadap sumber informasi.
4. *Social presence (sociability)*, yaitu berperan besar membangun *sense of personal contact* dengan partisipan komunikasi lain.
5. *Playfulness*, yaitu sebagai hiburan dan kenikmatan.
6. *Privacy*, yaitu fasilitas yang bias membuat peserta komunikasi menggunakan media dan isi sesuai kebutuhan.
7. *Personalization*, yaitu menekankan bahwa isi pesan dalam komunikasi dan penggunaannya.

4. Penutup

Ada tujuh keterampilan (*skills*) yang dibutuhkan untuk meraih kesadaran kritis bermedia melalui literasi media, yaitu: Analisis, Evaluasi, Pengelompokan, Induksi, Deduksi, Sintesis dan *Abstracting*. Saran penelitian ini bahwa beradanya literasi media sangat dibutuhkan untuk membuat mahasiswa menjadi lebih cerdas lagi di dalam menerima dan membuat informasi di tengah era saturasi media ini. Perlu dilakukan peningkatan kemampuan literasi media dalam penggunaan media sosial pada mahasiswa di Kota Medan. Dengan literasi media mahasiswa diharapkan bisa lebih bijak di dalam menerima informasi serta lebih bijak di dalam menyebarkan informasi yang dia dapat, serta lebih jauh lagi masyarakat diharapkan bisa memiliki kemampuan untuk memproduksi informasi yang layak dan bermanfaat.

Referensi

- [1] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). 2018. *Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. (<https://apjii.or.id/content/read/39/410/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2018>).
- [2] Tamburaka, Apriadi. (2013). *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, Jakarta, Rajawali Pers.
- [3] Potter, W. James. (2001). *Media Literacy*, London, Sage Publications.
- [4] Straubhaar, J., and LaRose, R. (2006). *Media Now, Understanding Media, Culture and Technology*, Belmont, Thomson Wadsworth.
- [5] Ginting, Rahmanita. (2015). *Peran Literasi Media Dalam Era Komunitas Asean*, dalam Ambang Priyonggo, FX Lilik Dwi M., Adi Wibowo, *Dinamika Media Pada Masyarakat Kontemporer Indonesia*. Tangerang-Banten, UMN Press.
- [6] Sorrell, Steve Buckingham, D., & Domaille, K. (2002). *Where Are We Going and How Can We Get There? General Finding From The UNESCO Youth Media Education Survey 2001*. London, Institute of Education University of London.
- [7] Rifiani, Nisya. (2014). *Studi Literasi media*. dalam <https://id.scribd.com/doc/229115779/Studi-Literasi-Media>.
- [8] The Habibie Center. (2010). *Cerdas Bermedia Untuk Toleransi: Modul dan Laporan Kegiatan*. Jakarta: The Habibie Center.
- [9] Zimic, Sheila. (2009). “Not So Techno Savvy: Challenging The Stereotypical Image of Net Generations”. *Jurnal Digital dan Education*, **1 (2)** URL:<http://www.Digitalcultureeducation.com/cms/>.
- [10] McQuail, Dennis. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- [11] Gustam, Rizky Ramanda. (2015). *Karakteristik Media Sosial Dalam Membentuk Budaya Populer Korean Pop di Kalangan Komunitas Samarinda dan Balikpapan*. *eJournal Ilmu Komunikasi*, **3: (2)**.
- [12] Nurudin, (2015). *Kecemasan Perkembangan ICT dan Pentingnya Literasi Media*. Dalam Hadi Ido Prijana, *Information and Communication Technology, dan Literasi Media Digital*: Yogyakarta: Buku Litera Yogyakarta kerjasama ASPIKOM Pusat.
- [13] Bungin, Burhan. (2010). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [14] Miočić, Bernard. (2014). *New Media Literacy Skill of Youth in Zadar*. *Medij. Istraž*, **20: (2)**.
- [15] Chen, D.T. & Wu, J. (2011). *Unpacking New Media Literacy*. *Journal on Systemics, Cybernetics and Informatics*, **9: (2)**.
- [16] Flew, Terry. (2002). *New Media: An Introduction*. New York, Oxford University Press.
- [17] Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung, Remaja Rosdakarya.