

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi pada dasarnya memiliki kontribusi dalam menciptakan keberagaman media. Ciri media baru menurut McNamus, bahwa ada pergeseran dari ketersediaan media yang dahulu langka dengan akses yang juga terbatas menuju media yang melimpah. Media cetak, sebagai misal, sudah bukan lagi barang langka dan bisa dijumpai setiap sudut kota di Indonesia atau media komunikasi seperti *handphone* seolah menjadi kebutuhan mendasar bagi semua orang untuk melakukan koneksi komunikasi jarak jauh (Nasrullah, 2014:1).

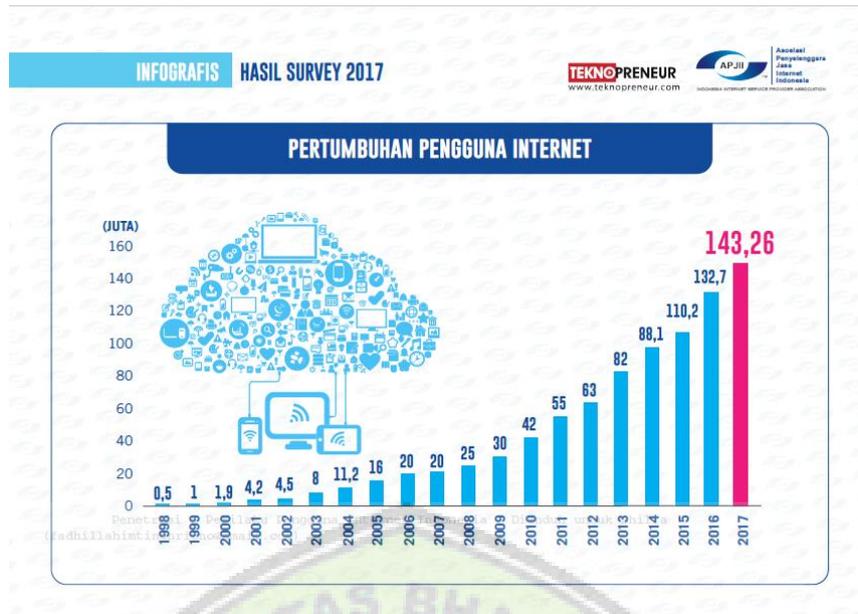
Media komunikasi pun ikut berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, berawal dari surat pos, telpon kabel, hingga telpon genggam yang memudahkan manusia dalam berinteraksi. Berbeda dengan surat pos yang membutuhkan waktu yang lama untuk seseorang menyampaikan pesan terhadap komunikan, dibandingkan telpon genggam yang bersifat cepat dalam menyampaikan pesan tanpa harus menunggu waktu yang lama, sehingga informasi yang di dapat akan lebih cepat sampai dan diterima oleh komunikan. Hal tersebut tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi, sama halnya dengan media. Pada dasarnya hal tersebut dapat membuat perputaran informasi menjadi cepat, efektif, dan efisien. Hal ini juga berpengaruh terhadap perkembangan media massa, terbukti dengan diawali media cetak seperti surat kabar dan majalah, media massa elektronik seperti radio, televisi, dan film, media massa tersebut disebut sebagai media massa tradisional. Adapun media massa modern yaitu media yang mengikuti perkembangan teknologi, adalah internet.

Seperti halnya dengan koran merupakan representasi dari media cetak, radio yang merupakan media audio dan televisi sebagai media audio-visual merupakan representasi dari media elektronik, dan internet merupakan representasi dari media *online* atau di dalam jaringan (Nasrullah, 2017:3). Seiring dengan berkembangnya teknologi yaitu era media baru Menurut Vivian, keberadaan media baru seperti internet bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional, sifat internet

yang bisa berinteraksi mengaburkan batas geografis, kapasitas interaksi dan yang terpenting bisa dilakukan secara *real time* (Nasrullah, 2004:14). Bahwa dalam hal ini masyarakat membutuhkan peran media dalam penyebaran pesan. Perkembangan teknologi dan media juga dapat mempengaruhi tentang penyebaran pesan yang ditujukan kepada khalayak. Dengan media tradisional berkembang menjadi media *online* yang dapat menjangkau khalayak lebih luas dan waktu yang relatif singkat. Keuntungan tersebut menjadikan khalayak lebih cepat mengetahui suatu informasi yang terbelah baru.

Istilah media bisa dijelaskan sebagai alat komunikasi, terkadang pengertian media ini cenderung lebih dekat terhadap sifatnya yang massa karena terlihat dari berbagai teori yang muncul dalam komunikasi massa. semua definisi memiliki kecenderungan yang sama ketika disebutkan kata “media” bersamaan dengan itu adalah sarana disertai teknologinya. Komunikasi Massa adalah proses komunikasi yang dilakukan melalui media massa dengan berbagai tujuan komunikasi dan untuk menyampaikan informasi kepada khalayak luas (Tamburaka, 2012:15). Hal ini menjadikan media tak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dimana media massa sendiri memiliki tujuan, yaitu untuk menghantarkan pesan atau informasi secara meluas dan serentak kepada khalayak luas. Informasi yang akan di terima oleh khalayak pun menjadi lebih cepat karena adanya perkembangan teknologi dalam media massa itu sendiri.

Media massa modern seperti internet menjadi salah satu kegemaran masyarakat dunia, salah satunya adalah Indonesia. Menurut lembaga survey Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017 menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia sebanyak 143,26 juta jiwa dari total populasi penduduk Indonesia sebanyak 262 juta orang. Hal ini mengalami peningkatan dalam pertumbuhan pengguna internet seperti berikut ini :



Gambar 1.1 Pertumbuhan Pengguna Internet APJII

Sumber: Hasil Survey APJII

Seperti gambar di atas, terlihat adanya peningkatan dari tahun 1998 sebanyak 0,5 dan 2017 sebanyak 143,26. Dari data APJII tersebut sudah menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia semakin pesat pertumbuhannya, khususnya di daerah pulau jawa yaitu sebanyak 58% hal tersebut menjadikan pulau jawa lebih besar penggunaan internet berdasarkan wilayah. Salah satu pengguna internet adalah remaja, menurut data APJII Penetrasi pengguna internet berdasarkan usia paling tinggi sebanyak 75,50% yaitu usia 13-18 tahun. Menurut Mappiare, masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita, dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria (Ali dan Asrori, 2014:9). Dalam hal ini remaja menduduki peringkat pertama dalam penetrasi internet. Remaja gemar menggunakan media massa modern, seperti internet yang dapat menunjang berbagai aktifitas, seperti menggunakan media sosial sebagai sarana hiburan atau pun mencari informasi dengan menggunakan mesin pencari *google*. Remaja dalam hal ini dapat masuk dalam kategori *digital natives*.

Pada dasarnya, generasi *digital native* menganggap bahwa perangkat komunikasi adalah bagian yang menyatu bagi kehidupannya. Sedangkan untuk orang yang tidak lahir pada zaman digital tetapi mengadopsi sebuah teknologi yang baru disebut sebagai generasi *digital immigrants*. Adanya proses adaptasi lingkungan

terhadap teknologi. Individu yang lahir pada zaman digital akan tumbuh dan memperoleh pembelajaran pada tingkat sekolah dasar, yaitu dengan menggunakan perangkat komputer, dikatakan bahwa individu tersebut akan dianggap sebagai generasi *digital natives*. Seperti yang dikemukakan oleh Gasser dan Palfrey, bahwa *digital natives* adalah orang-orang yang tumbuh ketika teknologi mulai berkembang. Dengan kata lain, mereka hidup di dalam lingkungan yang sudah di digitalisasi, dan bukan lagi sistem analog (Virginia, 2012). Dapat disimpulkan bahwa, remaja gemar menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya, salah satunya dengan menggunakan internet sebagai wadah untuk mencari informasi, melakukan komunikasi berbasis internet atau *online*, dan games. Hal tersebut bisa menjadikan anak remaja semakin lebih mudah untuk melakukan aktivitas, seperti mencari hiburan sampai mengerjakan tugas sekolah. Namun tidak hanya dampak positif yang timbul dengan adanya internet, dampak negatif pun bisa terjadi.

Banyak publik dapat menyampaikan aspirasi mereka dengan menggunakan media sosial, mengomentari sesuatu yang mengandung kata-kata kasar, tanpa memperhatikan etika dan norma dalam menyampaikan pendapat. Dan banyak informasi yang tersedia di internet belum tentu akan kebenaran atau keaslian informasinya yang sulit untuk di pertanggungjawabkan. Hal tersebut sebenarnya sudah diatur oleh Undang-Undang Nomer 12 tahun 2016, tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang mengatur tentang perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan media elektronik lainnya.

Diambil dari Pendit (2013) Sebagaimana dikatakan oleh Lankshear dan Knobel, bahwa anak-anak seringkali memiliki *mindset* yang lebih luas dan kontemporer untuk berpartisipasi, berbagi, dan memperluas pengetahuan serta pengalaman menggunakan teknologi. Perlu juga kiranya diingatkan bahwa perkembangan internet menyebabkan fenomena di mana masyarakat, termaksud siswa, tak hanya secara pasif menjadi penerima melainkan juga sebagai pencipta atau kolaborator dalam penciptaan teks dan informasi.

Dalam hal ini anak remaja memerlukan pembelajaran yang baik dalam menggunakan media online yaitu dengan mengadakan literasi media. Menurut Pungente (2002) secara lebih khusus, literasi media adalah pendidikan yang

bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa atas cara kerja media, cara media memproduksi makna, cara media diorganisasikan dan cara media mengkonstruksi realitas. Literasi media juga bertujuan memberikan kemampuan pada siswa untuk membuat produk-produk media (Iriantara, 2009: 17). Media siber dalam literasi media sendiri adalah penggunaan media *online* atau media baru yang digunakan oleh para remaja untuk berkembang dari segi penggunaan teknologi. Tidak hanya menggunakan dengan baik dan benar, namun literasi media juga mengharapkan generasi ini dapat menjadi generasi yang nantinya dapat pintar dalam menggunakan media. Semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, semakin juga masyarakat yang butuh pembelajaran tentang literasi media.

Pada penelitian terdahulu yang diteliti oleh Juliana Kurniawati (2016) mengenai Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu, dengan hasil penelitian bahwa (1) pemahaman mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu mengenai media digital berada pada kategori sedang, (2) tingkat *individual competence* mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu dalam meliterasi media era digital dalam level *basic*, (3) faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat *individual competence* terkait literasi media digital terutama adalah faktor lingkungan keluarga. Penelitian yang berjudul Literasi Media Sosial Di Kalangan Siswa SMA Melalui Situs Jejaring Sosial: *Facebook* dan *Twitter* (Studi Deskriptif Literasi Media Sosial mencakup *Technical Skills*, *Critical Understanding*, dan *Communicative Abilities* Melalui Situs Jejaring Sosial: *Facebook* dan *Twitter* Di kalangan Siswa SMA Negeri 2 Surabaya) oleh M. Khoirul Rohman (2016) dari hasil temuan data dilihat melalui 3 kompetensi, maka data yang diperoleh bahwa siswa memiliki tipe *advanced* dari setiap kompetensi. Sedangkan penelitian oleh Adiarsi, Stellarosa, dan Silaban (2015) dengan judul Literasi Media Internet Dikalangan Mahasiswa. Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengakses internet dibawah 5 jam per hari umumnya sudah sibuk dengan pekerjaannya dan tidak terlalu intens menggunakan media internet baik melalui *smartphone* maupun komputer. Penelitian tersebut menggunakan pengumpulan data melalui *Focus Group Discussion* (FGD).

Penelitian kuantitatif yang menjadi dasar penelitian ini karena penulis ingin mengetahui tingkat pemahaman literasi media siber dikalangan anak remaja di

SMPN 1 Bekasi. Metode kuantitatif merupakan data penelitian berupa angka-angka statistik (Sugiyono, 2016: 7). Variabel penelitian ini adalah Tingkat pemahaman literasi media siber dengan menggunakan model atau konsep teori tentang tingkat pemahaman literasi media siber yaitu menggunakan teori determinisme teknologi McLuhan (1962), yaitu perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri (Riva'i, 2016: 51). Dengan menggunakan aspek *individual competence* yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan media yang terbagi ke dalam dua kategori yaitu, *Personal Competence* dan *Social Competence*.

Pesatnya perkembangan teknologi membuat remaja menjadi lebih mudah dalam mengakses informasi secara cepat. Hal ini tidak sebanding dengan pembelajaran yang ada, seperti dihapusnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam kurikulum 2013 yang membuat siswa/i menjadi lemah dalam menggunakan media siber secara bijak, khususnya media sosial. Menurut Chairul selaku guru TIK di SMPN 1 Bekasi, menyayangkan hilangnya TIK dalam mata pelajaran yang disediakan, karena menjadi dampak negatif bagi siswa/i yang minim dalam menggunakan perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan *gadget*.

Penulis tertarik untuk meneliti bagaimana tingkat pemahaman literasi media siber di kalangan anak remaja SMPN 1 Bekasi ditinjau melalui aspek *individual competence*. Model penelitian yang digunakan penulis adalah kuantitatif dengan pendekatan survei yang nantinya akan menyebarkan kuesioner tentang penelitian ini kepada anak remaja di SMPN 1 Bekasi, yang salah satunya akan menjadi responden dalam penelitian ini. Dipilihnya SMPN 1 Bekasi merupakan satu-satunya SMP Negeri yang masuk dalam peringkat 10 besar untuk kategori nilai Ujian Nasional tertinggi.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengambil judul penelitian **“Tingkat Pemahaman Literasi Media Siber Di Kalangan Remaja SMPN 1 Bekasi”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengetahui tingkat pemahaman literasi media siber di kalangan remaja SMPN 1 Bekasi dalam menggunakan media siber ?

## **1.3 Identifikasi Masalah**

Dalam penelitian di atas, berikut adalah identifikasi masalah yang timbul dalam penelitian:

- 1) Seberapa besar tingkat pemahaman remaja SMPN 1 Bekasi dengan menggunakan media siber?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yaitu:

- 1) Untuk mengetahui tingkat pemahaman literasi media siber dikalangan remaja di SMPN 1 Bekasi.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Kegunaan teoritis dalam penelitian ini adalah menambah referensi di bidang Ilmu Komunikasi khususnya dalam perkembangan media massa yaitu media siber.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan media sosial yang baik dan benar tentunya juga aman, agar menjadikan generasi remaja selanjutnya menjadi lebih pintar dengan menggunakan media sosial.