

MEDIA BARU SEBAGAI INFORMASI BUDAYA GLOBAL

ABSTRACT

Media with technological developments into the lives of children and teenagers together with social and digital media on the internet. Growing children and teenagers, always interested in trying an information or something new and not knowing what the consequences are. Children and adolescents are directed to utilize the Internet as a useful source of information in learning and not just a choice of desirable and enjoyable information. Every day children and adolescents are always close and. They learn more from the media learning to learn. The reality of the next community is not much-expected education from the media, the media function as a medium of information, education, and entertainment.

Internet media is an important tool to help learn and in achieving the desired quality of life. In this case media literacy needed for children and adolescents in interpreting information received through the media and the internet. This can be done by the family, school and at the government level in cooperation with partners and related agencies. Media literacy education should be conducted not only for children and adolescents but all the layers of the community

(parents, teachers, NGOs, CSOs, Orsos, etc.) in order to be able to develop and improve on their family, self and environment on the content of educational lectures Literacy media, as well as new media in open planned products. Media does not just become a mirror of reality, all messages and content and media impressions are the result of construction.

Keyword: Media Literacy, New Media, Culture and Internet

ABSTRAK

Media dengan perkembangan teknologi menjadikan kehidupan anak dan remaja menyatu dengan media sosial dan digital dalam internet. Anak dan remaja yang masih dalam pertumbuhan, selalu tertarik untuk mencoba informasi atau sesuatu yang baru dan tidak begitu tahu apa akibatnya. Anak dan remaja diarahkan untuk memanfaatkan internet sebagai sumber informasi yang bermanfaat dalam belajar dan bukan hanya memilih informasi yang diinginkan dan menyenangkan saja. Setiap hari anak dan remaja selalu dekat dan mengkonsumsi produk media. Mereka lebih banyak belajar dari media dibandingkan belajar dari orangtua. Realitas selanjutnya masyarakat tidak banyak mengharapkan pendidikan dari media, padahal media itu berfungsi sebagai media informasi, pendidikan dan hiburan.

Media Internet adalah alat penting untuk membantu belajar dan dalam mencapai kualitas hidup yang diinginkan. Dalam hal ini diperlukan literasi media bagi anak dan remaja dalam menginterpretasikan informasi yang diterima melalui media dan internet. Hal ini dapat dilakukan oleh lingkungan keluarga, sekolah dan pada level pemerintahan bekerjasama dengan mitra dan dinas terkait. Pendidikan literasi media harus dilakukan tidak hanya untuk anak-anak dan remaja namun seluruh lapisan yang masyarakat (orang tua, guru, LSM, Ormas, Orsos, dan sebagainya) agar secara berantai dan berkesinambungan dapat mengembangkannya pada diri, keluarga dan lingkungannya mengenai betapa pentingnya pendidikan literasi media tersebut, selain itu juga media baru pada dasarnya menghasilkan produk yang terencana. Media tidak begitu saja menjadi cermin realitas, semua pesan dan isi serta tayangan media adalah hasil konstruksi.

Kata kunci : literasi media , media baru, budaya dan internet

PENDAHULUAN

Perkembangan media berbasis internet mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, terutama sejak digunakannya media digital. Saat ini kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh media. Baik itu media cetak, elektronik, dan media baru yang menggunakan komputer dan saluran internet. Semua orang rata-rata menggunakan media ini. Di Indonesia hampir 84% dari jumlah penduduk memiliki telepon seluler. Selain itu ada kurang lebih 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia menggunakan Internet. Dalam survei penggunaan media digital dapat dilihat dalam kehidupan anak-anak usia 2-5 tahun, anak 5-9 tahun dan anak remaja 10-19 tahun. Yang menarik anak balita sejak usia 2 tahun sudah terbiasa menggunakan media digital *smartphone*. Penggunaan baru pada taraf bermain game dalam bentuk apapun sebagai contoh game *Angry Birds*, *My Tom*, *birdy booble*, *barbie*, *zombie and plants*, *Animals*, *Candy Crush*, *Candy Shoot*, dan lain-lain. Pada permainan game ini digunakan anak dan remaja serta terkadang orangtua. ternyata permainan yang ada sangat menyenangkan dan mengasyikkan. Karena keadaan yang menyenangkan inilah yang menjadikan anak-anak kecanduan. Bahkan banyak terlihat anak-anak menangis jika disuruh berhenti untuk tidak selalu bermain game.

Disisi lain jika anak dan remaja terbiasa dengan media ini, mereka pun dapat mengakses internet dengan segala macam informasi yang tersedia. Dapat berkomunikasi dengan mudahnya dan bebas mengekspresikan ide di jejaring social. Dalam mengekspresikan ide inilah terkadang terjadi kebebasan dengan etika yang diabaikan. Hal ini mengakibatkan banyak peniruan yang merugikan dalam berperilaku. Keadaan ini terjadi juga dalam konten pesan-pesan yang disampaikan oleh media khususnya media internet. Banyak terjadi penyimpangan-penyimpangan perilaku terutama setelah sering bermain game di internet serta berkomunikasi di jejaring social. Apalagi semua media sekarang sudah terhubung dengan internet

dan sangat mudah untuk mengakses serta menggunakannya.

Generasi umur 4-14 tahun saat ini juga disebut generasi melania (multimedia). Karena di usia sedini itu anak-anak telah menonton televisi, bermain internet, dan menggunakan telepon selular. Fakta lain, menyebutkan bahwa 97% siswa SMP/SMU mengakses situs porno, padahal para pengguna tersebut juga merupakan anak-anak yang masih di bawah umur. Media baru ini sangat berperan dalam menyuburkan rasa keingintahuan pengguna internet. Dibandingkan penonton remaja dan dewasa, penonton anak-anak adalah yang paling rawan terkena dampak media-media ini karena sifat *imitation* (meniru secara langsung tingkah laku orang atau kelompok yang dilihatnya, didengar dan yang dibaca) yang dimilikinya masih kuat. Upaya mencerdaskan pengguna dalam berinteraksi dengan media dilakukan dengan memberinya skill *media literacy* (melek media) atau kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi dalam berbagai format melalui media khususnya internet.

Mencegah kekhawatiran akan isi semua media, dalam hal ini internet maka diperlukan media literasi atau melek media. Kegiatan ini masih sering dianggap tidak penting. Padahal hal ini penting bagi anak dan remaja yang sedang tumbuh kembang. Jika anak dan remaja tidak diarahkan dalam memilih informasi, mereka akan memilih informasi yang menyenangkan hati saja yang menjadikan tempat pembelajaran daripada mengikuti arahan guru dan orangtuanya.

Anak-anak dan remaja adalah anggota masyarakat yang paling rentan dari pengaruh media sehingga selayaknya mereka mendapat perlindungan yang memadai. Persoalannya tidak banyak masyarakat yang telah memiliki pemahaman memadai tentang pentingnya literasi media sehingga tak mudah terpengaruh dampak negatif media. Media Literasi belum begitu dekat di telinga masyarakat, mungkin ada beberapa daerah yang sudah mengenalkan atau

sudah mulai mensosialisasikannya akan tetapi itupun belum semua. Tetapi keluhan-keluhan masyarakat mulai terdengar.

KAJIAN TEORI

Literasi yang dalam bahasa Inggrisnya *literacy* berasal dari bahasa Latin *littera* (huruf) yang pengertiannya melibatkan penguasaan sistem-sistem tulisan dan konvensi-konvensi yang menyertainya. Namun demikian, literasi utamanya berhubungan dengan bahasa dan bagaimana bahasa itu digunakan. Adapun system bahasa tulis itu sifatnya sekunder. Manakala berbicara mengenai bahasa, tentunya tidak lepas dari pembicaraan mengenai budaya karena bahasa itu sendiri merupakan bagian dari budaya. Sehingga, pendefinisian istilah literasi tentunya harus mencakup unsur yang melingkupi bahasa itu sendiri, yakni situasi social budayanya. Berkenaan dengan ini Kern (2000) mendefinisikan istilah literasi secara komprehensif sebagai berikut:

"Literacy is the use of socially-, and historically-, and culturalsituated practices of creating and interpreting meaning through texts. It entails at least a tacit awareness of the relationships between textual conventions and their context of use and, ideally, the ability to reflect critically on those relationships. Because it is purpose-sensitive, literacy is dynamic – not static – and variable across and within discourse communities and cultures. It draws on a wide range of cognitive abilities, on knowledge of written and spoken language, on knowledge of genres, and on cultural knowledge." (Literasi adalah penggunaan praktik-praktik situasi sosial, dan historis, serta kultural dalam menciptakan dan menginterpretasikan makna melalui teks. Literasi memerlukan setidaknya sebuah kepekaan yang tak terucap tentang hubungan-hubungan antara konvensi-konvensi tekstual dan konteks penggunaannya serta idealnya kemampuan untuk berefleksi secara kritis tentang hubungan-hubungan itu. Karena peka dengan maksud/tujuan, literasi itu bersifat dinamis – tidak statis – dan dapat bervariasi di antara dan di dalam komunitas dan kultur diskursus/ wacana. Literasi memerlukan serangkaian kemampuan

kognitif, pengetahuan bahasa tulis dan lisan, pengetahuan tentang genre, dan pengetahuan kultural).

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa literasi memerlukan kemampuan yang kompleks. Adapun pengetahuan tentang genre adalah pengetahuan tentang jenis-jenis teks yang berlaku/ digunakan dalam komunitas wacana misalnya, teks naratif, eksposisi, deskripsi dan lain-lain.

Dalam beberapa tulisan jurnal penelitian kebanyakan ahli mendefinisikan *media literacy* dalam hal pengetahuan dan keterampilan individu yang diperlukan untuk menganalisis, mengevaluasi, atau menghasilkan pesan media. Pengetahuan dan keterampilan ini terutama yang berhubungan dengan empat aspek kunci dari fenomena media . Definisi media literasi itu berisi pengetahuan (*knowledge*) dan keterampilan (*skill*). Pengetahuan tentang isi media, seperti judul acara, nama tokoh dalam episode tertentu, judul buku, nama situs, dan sebagainya. Sedangkan keterampilan terkait dengan kemampuan memahami berbagai teknis penceritaan, kemampuan bermain video games, kemampuan mengakses internet, menggunakan komputer, dan sebagainya.

Dalam konsep dan implementasi media literacy di Indonesia (2011), banyak memuat makalah workshop nasional, mengatakan Thorman dan Jolls (2004: 23-24) mengajukan fokus media literacy, antara lain:

1. Media literacy adalah proses, bukan konten. Tujuan dari *media literacy* tidak untuk menghafal fakta-fakta tentang media atau bahkan dapat membuat video atau desain presentasi. Namun, tujuannya adalah untuk mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan yang muncul ketika orang terlibat kritis dengan pesan-pesan yang termediasi—cetak maupun elektronik;
2. Pendidikan media literacy memperluas konsep teks untuk menyertakan bukan hanya teks tertulis tetapi apa pun bentuk pesan yang digunakan untuk membuat dan mengomunikasikan ide antara manusia;

3. Media literacy dicirikan oleh prinsip penyelidikan—yaitu, belajar untuk mengajukan pertanyaan penting tentang apa pun yang dilihat, ditonton, didengar, dan dibaca.

Kunci media literacy adalah membangun struktur pengetahuan yang baik. Individu perlu memiliki pengetahuan tentang efek media, isi media, industri media, dunia nyata dan diri. Potter (2008:12-9) mengajukan ada tiga pilar yang membentuk literasi media dan juga membangun perspektif tentang media. Ketiga pilar itu antara lain : Pertama, personal locus terdiri atas tujuan dan dorongan. Locus merupakan kombinasi antara kesadaran terhadap tujuan, dorongan, dan energi yang mengarahkan kepada pencarian informasi. Locus beroperasi dalam dua bentuk: sadar dan tak sadar. Kedua, struktur pengetahuan, yakni seperangkat informasi yang terorganisasi dalam memori seseorang dan terbentuk secara sistematis dalam waktu yang lama. Struktur membantu kita melihat pola. Semakin banyak struktur pengetahuan yang kita miliki, maka kita semakin percaya diri dalam memaknai berbagai pesan media. Dengan struktur pengetahuan yang berkembang, kita bisa memahami seluruh

rentang isu media, dan bisa memahami mengapa media selalu bersikap seperti itu dan yang ke ketiga adalah keterampilan (skill). Keterampilan ini akan berkembang seperti halnya dengan otot dalam tubuh manusia bila sering dilatih.

Definisi lain mengenai literasi media adalah keahlian untuk menganalisis, mengevaluasi, memilah, menginduksi, mendeduksi, mensintesis, dan mengabstraksis pesan-pesan media. Definisi yang diajukan dalam *The National Leadership Conference on Media Literacy* (1992) bisa disajikan dalam berbagai cara. Misalnya, menganalisis (*analyzing*) dapat dinyatakan sebagai decoding atau mengevaluasi, dan menghasilkan (*producing*) lebih baik dijelaskan sebagai pengkodean atau memberikan ekspresi alternatif. Dengan menggunakan kata ‘hasil’ (*outcomes*) mengacu pada jenis evaluasi tertentu. Anak-anak juga belajar untuk mengatasi hal-hal yang mungkin tidak diinginkan atau mengganggu respon emosional, dan membuat penilaian kritis tentang hal-hal seperti kekerasan menggunakan bentuk *media literacy*. Dalam komponen pemahaman (*understanding*) memuat unsur membaca (*read*), mendekonstruksi (*deconstruct*), dan mengevaluasi (*evaluate*).

Tabel 1.

Model Konsep Literasi Media

No.	Kategori Literasi Menurut National Leadership Conference on Media Education	Keterangan	Indikator
1.	Mengakses	Pemahaman dan pengetahuan menggunakan dan Mengakses Media dan mampu memahami isi pesan	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan • Frekuensi penggunaan • Tujuan penggunaan • Mengerti isi pesan
2.	Menganalisa	Mampu memahami tujuan pesan media dan dapat mengidentifikasi pengirim pesan melalui media dan apa isi pesan tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan mengingat pesan yang diterima melalui media. • Mampu menjelaskan maksud dari pesan • Mampu mengidentifikasi pengirim pesan. • Mampu menilai pesan media yang dapat menarik perhatian

3.	Mengevaluasi	Mampu menilai pesan yang diterima kemudian dibandingkan dengan perspektif sendiri. Hal ini mencakup penilaian subjektif seorang individu atau reaksi sikap terhadap pesan serta implikasi lain dari pesan	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap, perasaan atau reaksi yang dirasakan setelah menerima pesan dari media • Mengungkapkan informasi apa saja yang menyarankan atau memberikan informasi yang berguna bagi pengguna
4.	Mengkomunikasikan	Mampu mengkomunikasikan pesan yang diterima dari media dalam bentuk apa saja kepada orang lain	<ul style="list-style-type: none"> • Pesan yang diterima dikomunikasikan dalam bentuk apa

Sumber : National Leadership Conference on Media Education (Hobbs, 1999) dikutip dari Juditha (2013: 52).

Khalayak tidak lagi dipandang sebagai entitas pasif, melainkan dianggap sebagai individu yang aktif. Pemahaman mengenai *media literacy* tidak lagi berangkat dari semata upaya proteksi, tetapi lebih kepada sebuah pemberdayaan (*empowerment*). Media tidak dilihat dari satu sisi yang penuh potensi negatif, melainkan lebih kepada upaya memaksimalkan sisi positif yang dapat diperoleh dari media (pemberdayaan). *Media Literacy* atau melek media (Rachmiate, 2009:64) adalah suatu istilah yang digunakan sebagai jawaban atas maraknya pandangan masyarakat tentang pengaruh dan dampak yang timbul akibat isi (*content*) media yang cenderung negatif dan tidak diharapkan. Khalayak perlu diberi kemampuan, pengetahuan, kesadaran, dan ketrampilan secara khusus.

Literasi Media diberi pengertian (Chang, Sup, 2001: 424) yaitu :

1. Kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan pesan (*National Leadership Conference on Media Literacy*, 1992)
2. Pengetahuan tentang bagaimana fungsi media bagi masyarakat (Paul Messaris, 1990)
3. Pemahaman kebudayaan, ekonomi, politik, dan keterbatasan teknologi dalam suatu kreasi, produksi, dan transmisi pesan.
4. Pengetahuan khusus, kesadaran, dan rasionalitas sebagai proses kognitif dalam memperoleh informasi
5. Fokus utama mengevaluasi secara

kritis tentang pesan dan cara mengkomunikasikannya. Kemudian memahami sumber dan teknologi komunikasi, simbol yang digunakan, pesan yang diproduksi, diseleksi, diinterpretasi, dan akibat yang ditimbulkan.

Terdapat dua pandangan mengenai media literacy yaitu dari Art Silverblatt dan James Potter (Potter dalam Kidia). Silverblatt menyatakan bahwa seseorang dikatakan memiliki keterampilan literasi media apabila dirinya memuat faktor-faktor sebagai berikut :

1. Sebuah kesadaran akan dampak media terhadap individu dan masyarakat
2. Sebuah pemahaman akan proses komunikasi massa
3. Pengembangan strategi-strategi yang digunakan untuk menganalisis dan membahas pesan-pesan media
4. Sebuah kesadaran akan isi media sebagai 'teks' yang memberikan wawasan dan pengetahuan ke dalam budaya kontemporer manusia dan diri manusia sendiri
5. Peningkatan kesenangan, pemahaman dan apresiasi terhadap isi media.

Istilah literasi media juga dapat disamakan dengan istilah 'melek media'. Empat Faktor Utama dalam Model Media Literacy yaitu Struktur Pengetahuan, Personal Locus, Kemampuan dan Ketrampilan, dan Proses Informasi, sebagai indikator bahwa secara individu seseorang atau suatu masyarakat sudah melek media adalah sebagai berikut :

1. Mampu memilih (selektif) dan memilah (mengkatogori/mengklasifikasi) media, mana yang bermanfaat dan mana yang mudarat.
2. Memahami bahwa media, terutama televisi merupakan lembaga yang sarat dengan kepentingan publik, ekonomi, dan sosial budaya
3. Memahami bahwa media elektronik bukan menampilkan realitas dan kebenaran satu-satunya , namun dapat merupakan rekayasa dari pelaku-pelakunya.
4. Mampu bersikap dan berperilaku kritis pada media elektronik
5. Menyadari bahwa sebagai konsumen media, khalayak mempunyai hak dan kewajiban atas isi siaran dari media eletronik tersebut
6. Menyadari dampak media dan mengidentifikasi hal-hal yang harus dilakukan ketika menggunakan media.
7. Selektif, pandai memilih dan media yang akan digunakan
8. Hanya menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu.
9. Membangun filter yang kokoh, baik bagi dirinya maupun terhadap orang-orang di lingkungannya, sehingga secara personal tidak mudah dipengaruhi media. (<https://sadedadadila.wordpress.com/2010/03/20/media-literasi/> di akses pada hari kamis tanggal 19 mei 2016).

Secara sederhana, media literasi pada dasarnya merupakan kepedulian masyarakat terhadap dampak buruk dari media, khususnya media . Perkembangan teknologi komunikasi, khususnya berkenaan dengan keberadaan media , di samping memberikan manfaat untuk kehidupan manusia ternyata juga memberikan dampak lain yang kurang baik. Beberapa dampak tersebut antara lain

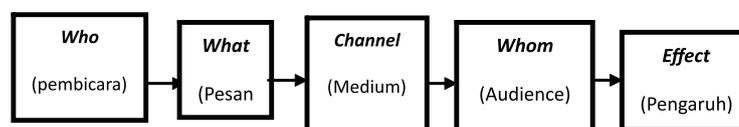
(1) Mengurangi tingkat privasi individu, (2) Meningkatkan potensi kriminal, (3) Anggota suatu komunitas akan sulit dibatasi mengenai apa yang dilihat dan didengarnya, (4) internet akan mempengaruhi masyarakat madani dan kohesi sosial, serta (5) Akan *overload*-nya informasi (Fukuyama dan Wagner, 2000).

Tujuan dasar *media* literasi ialah mengajar khalayak dan pengguna media untuk menganalisis pesan yang disampaikan oleh media , mempertimbangkan tujuan komersil dan politik di balik suatu citra atau pesan media, dan meneliti siapa yang bertanggungjawab atas pesan atau idea yang diimplikasikan oleh pesan atau citra itu. Disisi lain dari *Bandung School of Communication Studies* (2008), *Media Literacy*, yang diterjemahkan menjadi ‘melek media’, adalah kemampuan untuk memilah, mengakses, dan menganalisis isi media.

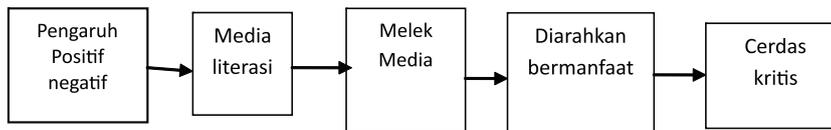
Media literacy adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh siapa saja, sehubungan dengan banyaknya media yang ada di tengah-tengah kita. Menjadi penting karena fakta bicara, tidak semua isi media bermanfaat bagi khalayak. Banyak di antaranya yang tidak mendidik dan hanya mengedepankan kepentingan pemilik/pengelola media untuk mendapatkan keuntungan sebanyak-banyaknya. *Media literacy* bermaksud membekali khalayak dengan kemampuan untuk memilah dan menilai isi media secara kritis, sehingga khalayak diharapkan hanya memanfaatkan isi media sesuai dengan kepentingannya.

Konsep Media Literasi

Secara sederhana, *media literasi* pada dasarnya merupakan kepedulian masyarakat terhadap dampak buruk dari media, khususnya media internet. Dikaitkan dengan Pengaruh akibat tayangan isi media sesuai dengan Model Komunikasi Lasswell, yang mengatakan:



Gambar 1.
Model Komunikasi Laswel



Gambar 2.
Gambaran Model Media Literasi Lasswell

Lasswell mendefinisikan medium pesan dalam arti yang lebih luas yakni media. Sebagian kritikus bahkan menilai teori Lasswell melampaui teori Aristoteles. Jika Aristoteles hanya mendefinisikan tujuan komunikasi sebagai proses membangun citra positif agar ucapan seseorang didengar orang lain, maka Lasswell mendefinisikan tujuan komunikasi sebagai penciptaan pengaruh dari pesan yang disampaikan. Disinilah pesan yang dimaksud dapat berupa informasi di media baru dalam media online atau internet.

Gejala di atas, jika dikaitkan dengan teori ilmu komunikasi menandakan bahwa kita telah berada di era informasi (*information age*). Era ini ditandai oleh : Informasi sebagai komoditas. Maknanya adalah, informasi dan pesan dilihat sebagai barang komoditas ekonomi yang dapat diperjualbelikan. Periode ini juga ditandai munculnya perusahaan – perusahaan besar yang bergerak dalam bisnis informasi. Sehingga timbulnya media baru. Media baru yang mengadopsi teknologi komputer tersebut memungkinkan proses pengiriman dan penerimaan pesan menjadi lebih hemat waktu, mudah dan efektif. internet pada masa ini tidak hanya berfungsi sebagai medium melihat penyebaran program, namun internet juga berfungsi sekaligus sebagai piranti sistem jaringan kabel, video game dan layar komputer. Media menciptakan dan mempengaruhi kehidupan manusia sebagai individu dan masyarakat. Hal ini juga yang menjadikan globalisasi. Sehingga McLuhan menyampaikan Teori Determinime Teknologi yang menuai berbagai kritik , McLuhan melebih-lebihkan pengaruh media. Contohnya, benar media berpengaruh, enam atau sepuluh tahun yang lalu, internet masih merupakan barang baru tetapi sekarang, bagi

yang tidak tahu menggunakan internet akan di anggap gaptek (gagap teknologi), manusia jadul (jaman dulu).

Menurut Everett M. Rogers dalam bukunya *Communication Technology; The New Media in Society* (Mulyana, 1999), era hubungan komunikasi di masyarakat, terdiri dari era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi dan era media komunikasi interaktif, yang dikenal dengan media komputer, *videotext*, *teletext*, *teleconferencing*, dan sebagainya. Berkaitan dengan kejadian diatas dan tetap mengacu pada tayangan televisi, studi pengiriman dan penerimaan pesan oleh individu, kelompok, organisasi, kultur dan masyarakat pada era ini melibatkan wilayah studi lain, seperti :

- 1). Psikologi kognitif : fokus pada persepsi, interpretasi, penyimpanan dan penggunaan informasi.
- 2). Studi kebudayaan : fokus pada pengaruh historis, sosial dan kultural terhadap pembentukan, pengiriman, interpretasi dan penggunaan pesan.
- 3). Ekonomi : fokus pada produksi dan konsumsi informasi sebagai entitas ekonomi.
- 4). Ilmu Komputer : Fokus pada penyimpanan, penggunaan kembali (retrieval), manipulasi dan pengiriman informasi.
- 5). *Jurnalisme* : fokus pada sumber informasi, isi, komunikasi publik dan media.
- 6). Marketing : fokus pada kebutuhan pengguna (*user*) untuk menggunakan pesan, produk dan jasa.

Teori komunikasi hingga kini masih terus berkembang. Komunikasi kekinian adalah komunikasi yang termediasi oleh teknologi dalam berbagai bentuk jenis media baru. Media baru tersebut sejatinya adalah media yang mengalami perubahan konsep secara cepat seiring dengan percepatan teknologi komputer, internet dan telekomunikasi digital. Tumbuhnya media baru juga diikuti oleh meningkatkan akumulasi konsumsi informasi. Di negara maju

seperti Amerika Serikat (AS) rata – rata orang menonton TV adalah 2600 jam per tahun, atau setara dengan 325 hari efektif kerja. Tidak jauh berbeda dengan kita di Indonesia.

Dalam beberapa penelitian Internet sebagai Media baru yang menghasilkan budaya positif dan negatif sebagai contoh banyaknya pelajar maupun mahasiswa/i membuat tugas-tugas kuliah banyak terbantu dari internet, tapi masih suka copy paste seakan plagiat karena kurang memahami cara penulisan. Jika diteruskan akan menjadi budaya negatif. Sebaliknya menjadi budaya positif jika disiplin waktu dalam berinternet, dan tidak mencari hal-hal yang tidak bermanfaat. Disinilah diperlukan media literasi dalam berinternet sehat. media baru pada dasarnya menghasilkan produk yang terencana. Media tidak begitu saja menjadi cermin realitas, semua pesan dan isi serta tayangan media adalah hasil konstruksi. Pendidikan yang baik berpengaruh pada penilaian konten di media. Jika anak dibekali dengan pendidikan yang baik dari orang tua maupun di sekolah, akan paham dan dapat menilai mana konten yang aman untuk ditonton, begitu pula dengan mengakses Internet yang hanya dimanfaatkan untuk hal-hal yang baik, karena sudah ada filter pada diri pengguna yang berupa nilai moral dan agama. tentunya, pada abad ini, abad ke-21, menjadi tantangan bagi masyarakat, juga para pendidik untuk selalu memberikan pendidikan yang baik bagi generasi muda. Jika buku sebagai sumber ilmu harus diperbaiki kontennya jika ditemukan hal-hal yang tidak pantas, begitu juga dengan seluruh media. Karena, baik buruk suatu media ditentukan oleh pengguna dan kreator media itu sendiri, yaitu manusia. Oleh karena itu, dimulai dari diri sendiri, harus mempunyai hal-hal yang baik sebelum berkarya lewat tulisan dan tayangan di berbagai media. Jika semua hal tersebut dilakukan, bangsa Indonesia akan menemukan jati dirinya sebagai bangsa yang bermartabat.

SIMPULAN

Jadi dalam kesimpulan tulisan diatas perlu digarisbawahi bahwa pendidikan literasi media harus dilakukan tidak hanya untuk anak-anak dan remaja namun seluruh lapisan yang masyarakat (orang tua, guru, LSM, Ormas, Orsos, dan sebagainya) agar secara berantai dan berkesinambungan dapat mengembangkannya pada diri, keluarga dan lingkungannya mengenai betapa pentingnya pendidikan literasi media tersebut, selain itu Peran Orangtua Sebagai Filter Efek Negatif Internet sangat penting karena sebagai lingkungan terdekat bagi anak, orangtua memiliki peran yang besar dalam menanamkan nilai-nilai dan budaya yang baik untuk anak. Didalam beberapa hasil penelitian di jurnal dan artiket membuktikan bahwa orangtua memiliki peran dalam menanamkan budaya membaca dan menonton televisi bagi anak. Kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan orangtua, secara tidak langsung akan mempengaruhi perilaku anak. Hal tersebut dikarenakan orangtua merupakan *role model* bagi anak-anak. Hal ini sejalan dengan teori peniruan (*modeling theories*) sebagaimana dipaparkan Rakhmat (2002, h.216) bahwa “individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya. Kita membandingkan perilaku kita dengan orang yang kita amati, yang berfungsi sebagai model”. Sebagai role model, orangtua dituntut untuk memberikan contoh yang baik bagi anak-anaknya. selain itu juga media baru pada dasarnya menghasilkan produk yang terencana. Media tidak begitu saja menjadi cermin realitas, semua pesan dan isi serta tayangan media adalah hasil konstruksi. Masyarakat memahami manfaat dan dampak dari media berbasis jaringan (media televise dan internet), Masyarakat harus mampu memfilter atau menyaring mana tayangan yang layak ditonton dan mana yang tidak layak serta mampu memanfaatkan media khususnya media baru (*new media*) secara bijak dan cerdas.

DAFTAR PUSTAKA

E- Journal dan Artikel Media:

- De Fleur, Melvin L, Sandra Ball – Rokeach. 1988. *Teori Komunikasi Massa*. Kuala Lumpur: Percetakan Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Isnawijayani. 2010. *Media Literasi Dalam Menyikapi Kualitas Buruk Program Televisi Indonesia*. Palembang: Yayasan Bina Pers
- Juditha ,Christiany. 2016. *Literasi Media pada Anak di Daerah Perbatasan Indonesia dan Timor Leste*. Diakses tanggal 12 Mei 2016. IPTEK-KOM, Vol. 15 No. 1 Juni 2013: 47-62
- Kurniawati, Juliana dan Siti Baroroh. 2016. *Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu*. Jurnal Komunikator, Volume 8, Nomor 2, 51-66.
- Kriyantono, Rachmat. 2007. *PEMBERDAYAAN KONSUMEN TELEVISI MELALUI KETRAMPILAN MEDIA-LITERACY DAN PENEKANGAN REGULASI PENYIARAN*. Dimuat di Jurnal Penelitian Komunikasi, Media Massa dan Teknologi Informasi, vol 10 no 21, 2007 ISSN 1978-5518.
- Latifah. 2014. *Analisis Literasi Media Televisi Dalam Keluarga (Studi Kasus Pendampingan Anak Menonton Televisi Di Kelurahan Sempaja Selatan Kota Samarinda)*. E-Journal Ilmu Komunikasi, 2014, 2 (4): 259-268 <http://ejournal.ikom.fisip-unmul.ac.id/site/>
- MacBride, S. 1983. *Aneka Suara, Satu Dunia*, Jakarta: PN Balai Pustaka-Unesco.
- McLuhan, Marshal. 1999. *Understanding Media, The Extension Of Man*. London: The MIT Press.
- McQuail, Denis. 1987. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Erlangga
- Mulyana, Deddy. 1999. *Nuansa-Nuansa Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Onong Uchjana Effendy. 2003. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Rachmitie, Atie. 2009. *Sistem dan Kebijakan Komunikasi Penyiaran di Indonesia*. Komisi Penyiaran Indonesia Daerah Jawa Barat, Bandung
- Retnowati, Yuni – AKINDO. urgensi literasi media ntuk remaja sebagai panduan mengkritisi media social
- Santoso, Edi. *Evaluasi Model Peningkatan Media Literasi Anak-Anak Dan Remaja di Jawa Tengah Sebagai Upaya Pengendalian Dampak Media Massa*. Diakses tanggal 12 Mei 2016. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/18238/7/Cover.pdf>.
- Setyowati, Retno Manuhoro. 2002. *Memahami Pengalaman Literasi Media Guru PAUD (studi kasus pada Gugus Matahari Kecamatan Bandungan kabupaten Semarang*.

Internet:

- Perkembangan Program Literasi Media di Indonesia : <http://indonesia-medialiteracy.net/tag/definisi-literasi-media/> Di akses pada hari kamis 10 Desember 2015
- <https://sadedadalla.wordpress.com/2010/03/20/media-literasi/> di akses pada hari kamis tanggal 19 Mei 2016.

