

PENDAMPINGAN LITERASI DIGITAL PADA REMAJA UNTUK MENCAPAI RUANG SEHAT DALAM PENGGUNAAN MEDIA

Desmiati¹, Risma Oviantari², Fitria Gumilang Ramadhan³, Ayu Dewi Lestari⁴, Setiyo Kartiko⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Widya Mataram, KT III/237, Jalan Dalem Mangkubumen, Kadipaten, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55132

E-mail: desmidemiati03@gmail.com¹, rismaoviantari@gmail.com², tyaincess4@gmail.com³, ayudewilestari1604@gmail.com⁴, setiyolosta32@gmail.com⁵

ARTICLE INFO:

Submitted:
1 April 2023
Revised:
4 Juni 2023
Accepted:
25 September 2023
Available Online:
30 September 2023

ABSTRACT:

Orphanage have smartphones and use their gadgets without guidance, so they still need to understand media exposure. They also need to learn about the limits of using media. Therefore, this digital literacy activity aims to provide training and digital literacy assistance regarding Healthy Spaces in Using Media by using several methods: brainstorming, games, group discussions, and reflective discussions. The results of this literacy activity have a positive impact on participants, namely that participants can group and understand the excellent use of social media as well as the negative impacts of their use of social media.

Keywords: *Digital literacy, Youth, Influence, Healthy Space*

INTRODUCTION

Era teknologi digital ditandai dengan penggunaan teknologi informasi dalam aspek kehidupan mulai dari ekonomi, sosial, politik, kesehatan bahkan pendidikan (Danuri, 2019). Kemajuan teknologi saat ini memberikan efek yang sangat signifikan bagi kehidupan manusia. Kemampuan menggunakan teknologi informasi sangat dibutuhkan agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital. Era digitalisasi menciptakan dunia *baru (cyberspace)* yang memberikan keleluasaan dalam melakukan aktivitas digital tanpa ruang batas (Piliang, 2012).

Kecanggihan teknologi dan era digital saat ini akan membuat berbagai macam indikator media semakin berkembang, sama halnya dalam mengakses setiap informasi akan semakin banyak variasi pengelolaan data tersedia bagi setiap pengguna internet di era digital. Remaja

yang semakin berkembang pada era milenial saat ini akan berdampingan dengan pertumbuhan teknologi yang dapat memudahkan mereka dalam memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkan (Novrialdy, Nirwana, dan Ahmad, 2019). Dengan adanya teknologi yang sangat mudah untuk diakses oleh semua khalayak khususnya dikalangan remaja, hal ini dapat dikatakan bahwasanya remaja sebagai generasi yang paling memahami teknologi karena mereka sudah mengalami adaptasi dengan teknologi lebih awal dari generasi sebelumnya (Novrialdy, Nirwana, dan Ahmad, 2019).

Masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa berjalan antara umur 11 tahun sampai 21 tahun. Menurut psikologis, remaja merupakan suatu periode transisi dari masa awal dewasa, yang dimasuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 tahun hingga 22 tahun (Surbakti, 2017: 29). Masa pubertas dapat ditandai dengan adanya perubahan fisik yang cepat, seperti perubahan bentuk tubuh, perkembangan karakteristik seksual. Dengan perkembangan ini kemandirian dan identitas remaja sangat terlihat dari pemikiran yang semakin logis, keinginan untuk bebas, berusaha untuk menjunjung cita-cita dan semakin banyak menghabiskan waktu diluar keluarga. Panti asuhan daarut taqwa merupakan panti yang diisi oleh para remaja pengguna media sosial yang mulanya tidak mengetahui adanya batasan dalam menggunakan media tersebut.

Pada era digital saat ini kalangan remaja seringkali memiliki rasa penasaran terhadap berbagai hal seperti informasi yang ingin mereka ketahui terkait media sosial, banyak remaja pengguna media sosial masih kurang bijak dalam mengakses informasi. Bentuk pemahaman terkait media sosial kepada remaja bisa menggunakan literasi digital sebagai edukasi. Dengan demikian diperlukan adanya literasi digital kepada kalangan remaja yang masih awam atau belum paham terhadap dampak penyalahgunaan media sosial.

Literasi digital merupakan ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, serta berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat (Kurniawati & Baroroh, 2016: 54). Secara sederhana literasi digital dalam pengabdian kepada

masyarakat mengacu pada kemampuan atau keahlian individu dalam menggunakan media digital (smartphone, komputer, internet) sebagai sarana penunjang komunikasi secara benar dan optimal.

Tidak hanya dalam hal bagaimana individu menggunakan media digital untuk berkomunikasi, namun juga bagaimana individu dapat menggunakan media digital untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Penulis memilih Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta sebagai objek literasi digital, karena kebanyakan dari para remaja pengguna media tersebut kurang paham dengan adanya batasan dalam penggunaan media sosial. Selain itu daarut taqwa merupakan panti asuhan sekaligus tempat belajar yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Dalam pengabdian ini para pengurus memberikan kebebasan kepada fasilitator untuk menyampaikan informasi secara penuh tanpa adanya tekanan waktu dari pihak panti asuhan. Melalui literasi digital ini remaja Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta diharapkan lebih bijak dalam bermedia sosial. Dengan adanya literasi ini mereka mendapatkan pengetahuan atau bimbingan terkait penggunaan media digital dengan baik dan benar melalui metode diskusi antara fasilitator dengan remaja sebagai peserta literasi.

Theoretical framework

Dalam kegiatan tersebut secara sederhana teori yang tepat yaitu teori terpaan media dan juga teori new media. Menurut Jalaludin Rakhmat media *exposure* diartikan sebagai terpaan media (Rakhmat, 1989, p 78). Terpaan media merupakan suatu keadaan dimana khalayak terkena dampak dari penyebaran media. Terpaan media juga dapat diartikan sebagai kegiatan mendengar, melihat dan membaca pesan-pesan dari sebuah media. Terpaan media berusaha mencari data khalayak tentang penggunaan media baik jenis media, frekuensi penggunaan maupun durasi penggunaan (Ardianto & Erdinaya, 2005, p 2). Tentunya hal tersebut ada hubungannya dengan khalayak dan juga isi dari media itu sendiri, dimana hal itu berkaitan dengan perhatian (*attention*). Atensi atau perhatian sendiri merupakan suatu pemrosesan secara sadar atas sejumlah kecil informasi dari sejumlah besar informasi yang didapat.

Media *exposure* menurut menurut sari (Munawwaroh 2018), frekuensi penggunaan meliputi beberapa kali seseorang dalam menggunakan media sosial dengan jangka waktu

tertentu. Durasi perhitungan dilihat dari berapa lama audience berhubungan atau mengikuti suatu konten di media. Sedangkan menurut Rosengren (Munawwaroh, 2018), media sosial sendiri terdiri dari jumlah waktu yang digunakan dalam media sosial, jenis medianya dan juga media yang dikonsumsi atau media secara keseluruhannya.

Menurut (Fairuzah, 2018) karakteristik terpaan media dapat diukur melalui dimensi-dimensi seperti:

1. *Selectivity* (kemampuan memilih) yaitu kemampuan audiens dalam menetapkan pilihan terhadap media dan isi yang akan dieksposnya
2. *Intentionally* (kesengajaan) yaitu tingkat kesengajaan audiens dalam menggunakan media atau kemampuan dalam mengungkapkan tujuan-tujuan penggunaan media
3. *Utilitarianism* (pemanfaatan) yaitu kemampuan audiens untuk mendapatkan manfaat dari penggunaan media
4. *Involment* (keterlibatan) yaitu keikutsertaan pikiran dan perasaan audiens dalam menggunakan media dan pesan media yang diukur melalui frekuensi maupun intensitas

Sedangkan teori selanjutnya yang tepat dalam kegiatan pengabdian ini yaitu teori new media. Teori new media merupakan sebuah teori yang dikemukakan oleh Pierre Levy. Teori ini menjelaskan bagaimana perkembangan media yang mempunyai dua pandangan yaitu pandangan interaksi sosial, yang mana dapat membedakan media berdasarkan kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Sedangkan pendekatan yang kedua yaitu pandangan integrasi sosial, yang mana media diritualkan karena media dapat menjadi kebiasaan, sesuatu yang formal dan memiliki nilai yang lebih besar dari pada penggunaannya sendiri, bisa juga tentang bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan lingkungan masyarakat.

New Media merupakan media online yang berbasis teknologi, bersifat fleksibel serta interaksi, yang berfungsi secara publik maupun privat dengan menggunakan internet (Mondry, 2008:13). Sedangkan menurut (Creeber & Martin, 2009) new media diartikan sebagai produk komunikasi yang termediasi teknologi, terdapat bersama komputer digital. Berikut fungsi dari new media dalam penerapannya :

1. Sumber informasi, yang mana audiens dapat berbagi informasi. Informasi yang diberikan oleh media massa dapat bersifat beropini, obyektif, subyektif, primer dan sekunder. Fungsi media sendiri memungkinkan audiens mengetahui apa yang terjadi di sekitar mereka dan menemukan kebenaran. Dan penyebarannya biasanya melalui siaran berita di radio, TV serta surat kabar atau majalah
2. Alternatif pendidikan, yang mana media juga bisa memberikan informasi seputar pendidikan, media berusaha mendidik secara tidak langsung melalui berbagai konten yang disediakan. Contohnya berupa program pendekatan jarak jauh melalui drama, dokumenter, wawancara, cerita utama, dan banyak program lainnya yang sengaja disiapkan untuk mendidik masyarakat secara tidak langsung.
3. Hiburan, media juga bisa dimanfaatkan sebagai hiburan dalam mencari kesenangan. Contohnya menawarkan cerita, film, serial, dan komik untuk menghibur pada penggunaannya. Contoh lainnya seperti berita olahraga, review film, seni dan fashion.
4. Bentuk persuasi, yang mana media melibatkan pengaruh pada pikiran orang. Media bisa mempengaruhi audiens media membangun opini dan menetapkan agenda di benak publik. Biasanya dapat mempengaruhi suara, mengubah sikap dan perilaku. Banyak dari pengguna yang terpengaruh bahkan termotivasi tanpa disadari.

Penulis menggunakan teori tersebut karena teori-teori ini sangat cocok dalam pembahasan yang dibawakan kepada para peserta panti asuhan daarut taqwa. Teori pertama yang digunakan yaitu teori terpaan media yang mana teori ini menyinggung terkait dampak dari penyebaran media sosial dikalangan remaja, sehingga dengan adanya kehadiran media tersebut membuat perilaku seseorang mendapatkan paparan media dan didefinisikan sebagai audiens yang dihadapkan pada konten berita ataupun isi dari konten lainnya. Teori yang kedua yaitu teori new media yang mana teori ini digunakan penulis untuk menyampaikan kepada peserta tentang bagaimana era media baru dikalangan remaja dalam kehidupan sehari-sehari. Mulanya informasi hanya dapat diakses melalui media cetak namun kini informasi tersebar dan dapat diakses melalui perangkat komunikasi yang terkoneksi dengan internet.

RESEARCH METHODS

Dalam pengabdian ini kami menggunakan beberapa metode, pertama menggunakan metode curah gagasan. metode ini penyelesaian masalah yang dapat digunakan baik secara individual maupun kelompok. Hal ini mencakup pencatatan gagasan-gagasan yang terjadi spontan tanpa menghakimi atau menerima semua komentar atas masalah yang diberikan tanpa perlu dikomentari lagi. Dalam kegiatan Literasi digital kami menggunakan metode ini dengan cara mendengarkan pendapat dari peserta dan kemudian kami tampung dan digunakan dalam proses pembelajaran bersama.

Kedua menggunakan metode Games sebagai salah satu agenda untuk mencairkan suasana kegiatan Literasi digital kami menggunakan metode game yang bertujuan untuk mencarikan suasana dan melatih kefokusannya peserta. Terdapat 2 Games yang kami agendakan yaitu game Lempar spidol dan putar spidol dan kegiatan ini berhasil dilakukan dan sesuai dengan tujuan.

Ketiga menggunakan Metode Diskusi kelompok (FGD) Metode FGD merupakan salah satu metode pengumpulan data yang akhirnya memberikan data yang berasal dari hasil interaksi sejumlah peserta (Lehoux, Poland, & Daudelin, 2006). Dalam kegiatan Literasi digital kami menggunakan metode ini dengan membagi peserta menjadi dua kelompok dan masing masing kelompok terdapat fasilitator yang berguna untuk memandu jalannya diskusi.

Keempat menggunakan metode diskusi refleksi, Pembelajaran reflektif bisa dikatakan sebagai model belajar yang mengutamakan proses berpikir atas dasar refleksi diri, pengalaman masa lalu dari partisipan. Dalam kegiatan Literasi digital, kami menggunakan metode ini dengan cara mendengarkan peserta berpendapat sesuai dengan pengalamannya dalam penggunaan media digital dengan cara mereka mengkategorisasikan tentang media yang berisi Bentuk media, program media dan fungsi media, dengan sharing antar peserta dan fasilitator dengan saling ngasih feedback atas informasi yang fasilitator gali dari peserta. Agar memahami dampak positif dan negatif penggunaan media digital yang mereka gunakan.

RESULTS OF RESEARCH AND DISCUSSION

Kegiatan literasi digital dilakukan pada tanggal 11 Juni 2023 selama 3 jam yaitu dimulai pukul 09.00–12.00 WIB. Pelatihan tersebut dilaksanakan di Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta yang berada di desa Jarakan, Sendangrejo, Sidomulyo, Kecamatan Minggir Yogyakarta. Kegiatan pelatihan Literasi Digital tersebut secara umum membahas mengenai bagaimana remaja dapat menggunakan media sosial secara sehat. Kegiatan tersebut diikuti oleh 11 anak remaja di Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta yang berasal dari berbagai daerah.

Kegiatan pelatihan Literasi Digital tersebut dilakukan dalam empat tahap yakni: (a) Perkenalan, tahap pertama yang dilakukan untuk pengakraban antara fasilitator dengan peserta. (b) kontrak diskusi, tahap kedua dilakukan untuk kelancaran diskusi dari awal hingga akhir acara; (c) analisis bentuk media, program media, dan fungsi media tahap ketiga ini dilakukan sebagai bentuk rangsangan untuk membedakan media yang mereka gunakan sehingga mengetahui pengaruh media terhadap mereka; (d) pola dalam menggunakan media digital, tahap keempat ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada peserta literasi mengenai cara dalam menggunakan media sosial secara bijak.

Pada analisis bentuk media, program media, dan fungsi media Remaja Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta mereka secara keseluruhan sudah bisa membedakan antara ketiga analisis diatas. Dengan pengalaman yang mereka lakukan di kehidupan sehari-hari seperti penggunaan handphone, mereka sudah bahwa di dalam handphone terdapat beberapa program media yang dapat berpengaruh dari hasil pengelompokan dari ketiga analisis tersebut. Namun Pengetahuan mereka masih minim dalam pemahaman akan terpaan media dan hak-hak privasi mereka.



Gambar 1. Fasilitator Ngreview Hasil Pengelompokan Peserta pada Tabel Analisis

Kemudian tahap dalam menggunakan media sosial selanjutnya peserta literasi dibagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok didampingi oleh 3 fasilitator, pembagian kelompok ini dikhususkan untuk para peserta mengetahui lebih lanjut bagaimana pengaruh media sosial yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada sesi ini peserta dibebaskan untuk bertanya atau sharing-sharing kepada fasilitator.



Gambar 2. Kegiatan Diskusi Antara Peserta dan Fasilitato

Setelah dilakukan pelatihan kepada remaja Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta tersebut terlihat bahwasanya pengetahuan remaja terhadap media digital yang mereka gunakan masih minim dalam pemahaman akan terpaan media. Selain itu, mereka juga tidak mengetahui hak-hak privasi mereka ketika menggunakan media. Oleh karena itu kami memberikan pelatihan dan memberikan materi tentang Ruang Sehat Dalam Menggunakan Media yang menjadi agenda pertama dalam kegiatan pengabdian dalam literasi masyarakat ini. Kegiatan literasi dilakukan sebagai bentuk edukasi pada remaja Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta terhadap pentingnya dalam bermedia sosial secara bijak agar mereka bisa terhindar dari pengaruh negatif media sosial.



Gambar 3 : Kegiatan Literasi Digital mengenai Ruang Sehat Dalam Menggunakan Media

Hasil pelatihan pada media Remaja Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta adalah meningkatnya pengetahuan peserta tentang pengaruh media sosial dan bagaimana menjaga hak privasi mereka di ruang digital serta bagaimana mereka bisa memanfaatkan media sosial untuk kepentingan yang positif dengan menggunakan aplikasi-aplikasi untuk menunjang pembelajaran mereka dalam dunia pendidikan. Sehingga mereka bisa lebih bijak dalam menggunakan media sosial.

CONCLUSION

Dalam kegiatan tersebut peserta mulanya tidak memiliki batasan menggunakan media sosial. Sebelum kegiatan para peserta tidak memahami adanya privasi yang terdapat dalam media sosial sehingga peserta belum mampu menggunakan media dengan bijak. Kegiatan Literasi media yang dilakukan pada Remaja Panti Asuhan Daarut Taqwa Ihsaniyya Yogyakarta untuk meningkatkan pengetahuan mengenai pengaruh media sosial. Hasil kegiatan ini telah memberikan dampak yang cukup baik pada peserta. Mereka sudah bisa mengelompokkan dan mengetahui dampak negatif dan dampak positif dari media sosial yang mereka gunakan. Serta sudah mampu mengenali apa saja hak-hak privasi mereka di dunia digital. Setelah dilakukan literasi digital peserta mampu memahami adanya batasan-batasan dalam menggunakan media dan juga mampu menjaga privasinya dalam menggunakan media sosial seperti instagram, facebook, *marketplace* dan lain-lain.

REFERENCES

- Ahmadi, Abu dan Sholeh. (2005). *Munawar, Psikologi Perkembangan, Jakarta* : Rineka Cipta.
- Ardianto & Erdinaya (2005). *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Creeber, G. (2009). Digital theory: theorizing new media. *Digital cultures. Understanding New Media*, 11-22.
- Danuri, M. (2019). *Development and Transformation of Digital Technology*. Infokam, XV(II), 116–123.
- Eryzal Novrialdy. (2019). *Online Game Addiction in Adolescent: Impacts and its Preventions*. *Jurnal Psikologi*, 27(2),148-158. DOI: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Fairuzah Fairuzah, (2018). *Pengaruh Terpaan Media Televisi Tentang Pemberitaan Kasus Pembegalan Motor Terhadap Tingkat Kecemasan Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*. Univ. Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Haug, S. (2015). *Smartphone use and smartphone addiction among young people in Switzerland*. *Journal of Behavior addiction*, 4(4), 299-307. DOI: 10.1556/2006.4.1015.037.
- Hussain, Z., Griffiths, M.D., dan Baguley, T. S. (2012). *Online gaming addiction: Classification, prediction and associated risk factors*. *Addiction Research and Theory*, 20(5), 359-371. DOI: 10.3109/16066359.2011.640442.
- Isnawijayani, I. (2022). *Membangun Literasi Baru PEMILIHAN KONTEN YOUTUBE BAGI REMAJA*. *Membangun Literasi Baru PEMILIHAN KONTEN YOUTUBE BAGI REMAJA*.
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi media digital mahasiswa universitas muhammadiyah bengkulu. *Jurnal komunikator*, 8(2), 51-66.
- Kuss, D. J., van Rooij, A. J., Shorter, G. W., Griffiths, M. D. dan van de Mheen, D. (2013). *Internet addiction in adolescents: prevalence and risk factors*. *Computer in Human Behavior*, 29(5), 1987-1996.
- Lehoux P., Blake P. & Daudelin, G. (2006). *Focus group research and “the patient’s view”*. *Social Science and Medicine*, 63, 2091-2104.

Munawwaroh, P. R., 2018. *Pengaruh Terpaan Media Pada Akun Instagram @Ekspolerensiak Terhadap Kunjungan Wisata Ke Siak Sri Indrapura*. *Jom Fisip*, 5(1), 1:13

Nirwana, H. (2015). *Hubungan kecanduan Game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling*. *Konselor*, 4(4), 200-207. DOI: 10.24036/02015446473-0-00.

Piliang, Y. A. (2012). *Masyarakat Informasi Dan Digital : Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial*. *Jurnal Sositeknologi*, 11(27), 143–155.

Rakhmat, J. (1989). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).