

## FENOMENOLOGI LITERASI MEDIA PADA REMAJA DI KOTA PEKANBARU

Fatmawati<sup>1</sup>, Benni Handayani<sup>2</sup>

- 1) Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau
- 2) Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau

### ABSTRAK

Revolusi industri 4.0 telah memberikan dampak yang cukup besar bagi kemajuan teknologi media dan informasi. Arus informasi yang tak lagi dapat dibendung mengakibatkan siapapun, sebagai pengguna media harus siap dan memiliki filter untuk menggunakannya. Dampak media sangat memberikan pengaruh besar bagi generasi muda. Kemudahan akses menjadikan media ini sebagai bagian penting yang tak terpisahkan dari para remaja, tak terkecuali remaja yang ada di Kota Pekanbaru. Akan tetapi dalam realita dewasa ini tidak sedikit para remaja yang terjebak pada sifat akses. Fenomena tersebut yang menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui bagaimana pengalaman literasi media di kalangan remaja di Kota Pekanbaru dengan menggunakan konsep kompetensi individu. Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah para siswa yang duduk di Sekolah Tingkat Menengah Atas di Kota Pekanbaru, yang merupakan representasi dari para remaja tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman literasi media pada remaja di kota Pekanbaru tingkat *technical skills* remaja dalam tataran medium, dan *critical understanding* dalam tataran *basic*. Pada tingkat pendidikan non formal, para remaja hampir tidak memperolehnya dari keluarga, tetapi justru diperolehnya dari *peer group*.

**Kata Kunci:** Literasi media, Remaja, Fenomenologi

### ABSTRACT

*The 4.0 of industrial revolution had a considerable impact on the advancement of media and information technology. The flow of information that can no longer be dammed causes anyone, as a media user, to be ready and have a filter to use it. The impact of the media has a great influence on the younger generation. The ease of access makes this media an inseparable important part of adolescents, including teenagers in Pekanbaru City. However, in today's reality not a few teenagers who are trapped in the nature of access. This phenomenon is of concern to researchers to find out how media literacy experiences among teenagers in Pekanbaru City by Individual Competence Framework. Adolescents referred to in this study are students who sit in the Senior High School in the City of Pekanbaru, which is a representation of the teenagers. The research method used is qualitative with a phenomenological approach. The results of this study indicate that media literacy experience in adolescents in Pekanbaru city is a three level of adolescent, there are: technical skills at the medium level, and critical understanding at the basic level. At the level of non-formal education, adolescents barely get it from the family, but instead get it from the peer group.*

**Keywords:** Media Literacy, Youth, Phenomenology

## 1. PENDAHULUAN

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keresahan dan kegelisahan peneliti terhadap maraknya penyalahgunaan media di kalangan remaja. Remaja sebagai pengguna aktif media perlu memiliki kompetensi individu dalam melakukan literasi media. Saat ini media tidak hanya memberikan dampak positif saja tetapi pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh media juga sama besarnya. Bahkan ketika seseorang tidak memiliki kemampuan berliterasi terhadap media, maka media tersebut akan menjadi mata pisau yang siap mencelakai diri sendiri. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengalaman secara langsung para remaja dalam melakukan literasi media dengan konsep *competence individual*.

Kebanyakan kegiatan Pendidikan Literasi Media di Indonesia belum memiliki konsistensi yang nyata antara tujuan yang ingin dicapai, dengan unsur-unsur penting dalam kecakapan literasi media. Artinya, pemahaman dan kajian konseptual mengenai literasi media masih belum cukup mendalam dilakukan oleh para penggiat (Guntarto; 2016). Dari waktu ke waktu, literasi media mengalami perubahan dan penyesuaian, seiring dengan terjadinya perkembangan teknologi media yang menjadi sarana komunikasi. Perkembangan tersebut, dimulai dari literasi media pada era media cetak, literasi media pada masa media elektronik, dan kemudian literasi media pada era media baru atau media digital yang menggunakan dan menggabungkan format audio, visual, dan format lainnya.

Kota Pekanbaru sebagai Ibu Kota Provinsi merupakan salah satu Kota besar di Indonesia yang memiliki heterogenitas penduduk didalamnya. Beragam suku, agama dan bahasa. Di Kota Pekanbaru, masyarakat diberikan banyak kemudahan, termasuk kemudahan dalam akses berbagai media. Ada banyak pilihan alternative media, mulai dari media cetak, elektronik dan media sosial. Remaja merupakan salah satu elemen masyarakat yang cukup aktif dalam mengakses berbagai media. Bagi remaja, kedekatan terhadap media adalah sebuah keniscayaan. Media dan remaja seperti tidak dapat dipisahkan. Dalam mengakses media, para remaja menggunakan berbagai alternative pilihan, diantaranya: komputer/laptop, televisi, dan smartphone. Kecanggihan teknologi memberikan banyak kemudahan akses terhadap berbagai ragam informasi. Remaja dapat dengan mudah berselancar di dunia maya untuk tujuan apapun, baik menjalin hubungan sosial atau sekedar *searching* informasi. Setiap hari, remaja juga disuguhkan berbagai acara siaran televisi, mulai dari *infotainment*, *sport*, *news*, *music* dan lain-lain. Revolusi industry 4.0 telah mengubah dunia menjadi teknologi digitalisasi. Arus informasi tidak dapat lagi dibendung. Oleh karena itu setiap pengguna media harus memiliki kemampuan literasi media yang baik. Realitas yang terjadi di masyarakat masih cukup memprihatinkan. Kemampuan masyarakat dalam literasi media masih cukup rendah. Riset Winarno (2014) mengatakan bahwa tingkat kemampuan Ibu-Ibu dalam mencerna informasi melalui tayangan TV masih cukup rendah. Senada dalam riset Muttaqin (2017) tentang kemampuan literasi media bagi Remaja di Kota Lamongan mengatakan bahwa

remaja di sana memiliki kemampuan menganalisis terhadap isi media dalam tataran *basic*.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengalaman pemanfaatan media di kalangan remaja di Kota Pekanbaru, dengan menggunakan *individual competence framework*? Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengalaman pemanfaatan media di kalangan remaja di Kota Pekanbaru.

## Remaja dan Media

Definisi remaja menurut kata berasal dari bahasa Latin yakni *Adolescence*, yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* (Golinko, 1984, Rice, 1990 dalam Jahja, 2011). Oleh karena itu banyak para ahli memberi definisi remaja sebagai usia yang berada pada masa transisi antara antara anak-anak dan dewasa. Pada usia remaja, seseorang sedang dalam fase pertumbuhan kearah kedewasaan, namun secara kematangan masih dalam proses. Pada masa ini, remaja lebih cepat mengalami perubahan, terutama dikarenakan pengaruh dari lingkungan sekitarnya. Menurut Psikologi, remaja berada pada rentang usia 10 sampai 12 tahun (remaja awal); 18 sampai 21 tahun (remaja akhir). Pada rentang usia tersebut, seringkali terjadi pergolakan emosi, kepribadian dan peran sebagai proses pencarian jati diri. Secara konseptual, Badan Kesehatan Dunia (WHO) memberikan batasan mengenai remaja menjadi tiga kriteria yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi. (1) individu yang berkembang saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual, (2) individu yang mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari anak-anak menjadi dewasa, dan (3) terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang lebih mandiri (Sarwono, 2006).

Remaja dan media memiliki hubungan yang sangat erat. Bagi remaja, media merupakan bagian dari kehidupan mereka yang tak terpisahkan. Dewasa ini, ada perkembangan media begitu pesat. Pilihan media sangat beragam dan memberikan banyak kemudahan sekaligus bahaya yang mengancam didalamnya. Media bak pisau bermata dua, di satu sisi memberi pengaruh positif dalam memberikan kemudahan mengakses informasi, kemudahan komunikasi kepada siapapun dan dimanapun. Namun di sisi yang lain, media juga memiliki dampak negatif yang cukup mengkhawatirkan, diantaranya: penipuan, berita bohong (hoaks), peredaran narkoba, dan banyak kejahatan kriminal lain yang tumbuh subur melalui media. Media yang menjadi pilihan utama para remaja adalah media sosial. Berdasarkan riset dari *We Are Social*, perusahaan media sosial asal Inggris, bersama Hootsuite menyebutkan dari total 268,2 juta penduduk, 150 juta di antaranya menggunakan media sosial. Remaja menjadi salah satu kelompok masyarakat yang sangat aktif dalam menggunakan media social. Riset Doni (2017) mengatakan bahwa dampak yang paling nyata dan merusak adalah dengan media sosial penggunaannya dapat

langsung mengakses konten-konten asusila yang tak bermoral yang dengan mudah dapat diakses dengan melalui internet.

***Individual Competence Framework***

Seiring dengan perkembangan media yang begitu pesat, gerakan melek media juga mengalami perkembangan yang cukup baik. Saat ini banyak bermunculan gerakan literasi media dari berbagai elemen, baik praktisi maupun akademisi. Hal ini dipicu oleh semakin maraknya kejahatan dan dampak negataif lainnya akibat perkembangan media tersebut. Menurut bahasa, literasi media berasal dari istilah Inggris *Media Literacy* yang terdiri dari dua kata *Media* dan *Literacy*. *Media* berarti tempat pertukaran pesan dan *Literacy* adalah melek media, artinya kemampuan untuk membaca dan memahami isi pesan media. Gerakan melek media ini bertujuan untuk meningkatkan kontrol individu kepada media yang digunakan baik dalam mengirim maupun menerima pesan. Iriantara (2009) mengatakan Melek media sebagai upaya pembelajaran bagi khalayak media sehingga menjadi khalayak yang berdaya hidup di tengah dunia yang disebut dunia sesak media (*media-saturated*). Sedangkan Hobbs (1999) mendefinisikan literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai bentuk. Sebagai bagian dari gerakan literasi tersebut *European Commission* memunculkan *Individual Competence Framework*.

Personal Competence merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan media dan menganalisis konten-konten media. *Personal Competences* terdiri dari dua hal, yakni: *technical skill* dan *critical understanding*. Berikut tabel yang diadopsi dari *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels European Commission, 2009* dalam Lutviah (2011):

**Tabel 1**  
***Personal Competence***

<i>Action</i>	<i>Use</i>	<i>Critical Understanding</i>
<b><i>Individual Skill Dimensions</i></b>	<i>Technical skills Media operational skills required for the effective use of media tools</i>	<i>Cognitive skills Capacities related to knowledge and semiotic operations: encoding/decoding, interpreting, evaluating media text</i>
<b><i>Objectives (Assosiated Operation)</i></b>	<i>Using media Instrumental use</i>	<i>Evaluating and taking account of Media and Media Content Comprehension and awareness</i>

Sumber: Lutviah (2011)

Dari tabel 1 dapat dijelaskan bahwa kemampuan seseorang dalam menggunakan dan menganalisis media berdasarkan individual competence framework dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. *Technical Skills*

Yaitu kemampuan teknis seseorang dalam menggunakan dan mengakses berbagai media yang ada.

*b. Critical Understanding*

Yaitu kemampuan seseorang dalam menganalisis dan mengevaluasi konten-konten media secara komprehensif.

Dalam hal pengukuran kompetensi literasi media tersebut terdapat tiga tingkatan pemahaman, yakni: *basic*, *medium* dan *advanced*. *Basic*, yakni kemampuan yang cukup mendasar dalam melakukan literasi media. Pada level ini seseorang hanya mampu mengoperasikan media dalam tingkatan yang sangat sederhana. Sedangkan untuk menganalisis, pada tingkat ini seseorang hanya melakukannya secara terbatas. *Medium*, Kemampuan seseorang dalam mengoperasikan media cukup tinggi, kemampuan dalam menganalisa dan mengevaluasi konten media cukup bagus, serta aktif dalam memproduksi konten media. *Advanced*, Kemampuan mengoperasikan media sangat tinggi, memiliki pengetahuan yang tinggi sehingga mampu menganalisa konten media secara mendalam, serta mampu aktif dalam bermedia (Winarno, 2014).

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang melakukan penyelidikan terhadap situasi dan kondisi yang seadanya tanpa melakukan perubahan dan penambahan terhadap realita yang terjadi. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan fenomenologi yang akan menangkap seluruh pengalaman subyektif dari setiap subyek penelitian, sehingga penelitian ini akan mendapatkan data yang sangat obyektif yang bersumber dari subyek yang mengalami langsung kejadian. Sedangkan dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana pemilihan subyek dilakukan dengan kriteria tertentu. Jumlah subyek penelitian adalah 10 orang yang merupakan remaja di Kota Pekanbaru. Remaja yang dimaksud adalah remaja yang aktif dalam bermedia, minimal 2 tahun dan duduk di Sekolah Menengah Atas. Pemilihan remaja sekolah ini karena dianggap telah mampu memahami literasi dalam bermedia.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pengalaman Remaja Bermedia di Kota Pekanbaru**

Setiap individu memiliki pengalaman yang berbeda dalam menggunakan media. Cara tersebut tentu saja akan sangat berhubungan kepada tujuan seseorang tersebut menggunakan media. Penggunaan media adalah aktivitas seseorang dalam melakukan cara, proses, dan untuk apa mengakses media. Dalam penelitian ini, ada tiga kategori pengalaman penggunaan media (bermedia) bagi remaja, diantaranya: berdasarkan jenis, cara dan tujuan bermedia.

*Pertama, kategori jenis bermedia.* Dari sepuluh narasumber yang diteliti mengatakan bahwa pengalaman remaja menggunakan jenis media ada dua macam, yaitu media sosial dan media massa. Jenis media sosial merupakan media yang dominan mereka akses dibandingkan media lainnya (TV, Radio, majalah, Koran dan lainnya). Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam bermedia social, remaja lebih sering menggunakan *facebook*, *instagram* dan *whatsapp*. Ketiga aplikasi tersebut ada dalam *smartphone* semua narasumber. Selanjutnya pengalaman bermedia remaja dalam penelitian ini juga ditemukan bahwa dalam mengakses media sosial, semua narasumber menggunakan paket data pribadi yang telah dibeli setiap bulan. Rata-rata narasumber menghabiskan 10 – 30 *Gigabyte* perbulan. Media massa (TV, Majalah, Radio, Koran, dan lainnya) dikatakan oleh narasumber sebagai media kedua. Media tersebut hanya sesekali saja diakses oleh remaja dengan alasan, semua yang ada di media sosial sudah memenuhi kebutuhan mereka. Namun ada diantara remaja tersebut yang masih rutin menonton TV dan mendengarkan radio setiap hari. Meskipun intensitasnya juga masih jauh lebih banyak bermedia sosial. Tontonan yang rutin dilihat di TV adalah tayangan sinetron dan *infotainment*.

*Kedua, kategori cara bermedia.* Penelitian ini menemukan bahwa cara remaja bermedia terbagi menjadi dua yakni: melalui *handphone* dan laptop. Mayoritas narasumber memiliki *handphone*. Mereka mengakui bahwa HP adalah barang primer yang sama dengan kebutuhan primer lain, seperti makan, minum dan pakaian. HP harus selalu ada dan dibawa kemanapun mereka pergi. Meskipun ketika di sekolah ada larangan menggunakan HP, namun mereka punya cara untuk menggunakannya pada saat-saat tertentu yang tidak mengganggu jam pelajaran sekolah. Selain menggunakan *handphone*, dalam bermedia, para remaja juga menggunakan laptop. Laptop hanya digunakan pada saat di sekolah atau di rumah. Biasanya penggunaan laptop dilakukan ketika mereka ingin melihat film atau *streaming* acara tertentu yang disukai oleh remaja.

*Ketiga adalah tujuan bermedia.* Temuan lain dalam penelitian ini adalah remaja dalam bermedia memiliki tiga tujuan utama, yaitu jalinan pertemanan, hiburan dan pencarian informasi. Sebagian besar narasumber mengatakan bahwa tujuan utama yang dilakukan ketika bermedia adalah menjalin hubungan pertemanan. Tujuan ini terutama dilakukan dalam bermedia sosial. Mereka mengakui keberadaan media sosial sangat membantu mereka dalam menjalin pertemanan. Sosial media mampu mengikat tali persahabatan yang telah lama putus dan dalam rentang jarak yang jauh. Selain itu tujuan bermedia juga dilakukan untuk mencari hiburan melalui media, misalnya menonton TV (sinetron atau *infotainment*), mendengarkan radio (music) dan *streaming* film atau tontonan lain melalui *youtube*. Senada dengan hasil penelitian Syahreza & Tanjung (2018) mengatakan bahwa motif responden dalam menggunakan media adalah untuk kesenangan atau hiburan. Yang terakhir, tujuan bermedia adalah untuk mencari informasi tertentu yang dibutuhkan. Informasi ini baik untuk tujuan sekolah maupun di luar kegiatan sekolah.

Sebagian besar narasumber mengakui, media internet sangat membantu mereka dalam mencari berbagai informasi yang dibutuhkan. Banyak tugas sekolah juga terbantu karena kemudahan akses informasi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat peneliti buat tabel hasil pengalaman remaja dalam bermedia:

**Tabel 2.**  
**Pengalaman Remaja dalam Bermedia**

Kategori	Hasil penelitian
<b>Jenis Media</b>	Media social ( <i>facebook, instagram dan whatsapp</i> ) Media massa (TV, Radio, majalah dan Koran)
<b>Cara Bermedia</b>	Handphone Laptop
<b>Tujuan Bermedia</b>	Jalinan Pertemanan Pencarian informasi Hiburan

Sumber: Data Primer diolah, 2019

### ***Individual Competence Framework* : Pengalaman Literasi Media bagi Remaja Kota Pekanbaru**

#### ***a. Technical Skills***

Indikator pertama dalam *individual competence* adalah *technical skills*. Kemampuan teknis merupakan kemampuan individu dalam melakukan literasi media secara teknis. Pengalaman remaja dalam menggunakan media secara teknis berdasarkan penelitian ini adalah sebagai berikut: dari dua ketogori jenis media yang digunakan oleh remaja. Secara umum, remaja mampu memiliki kemampuan teknis yang baik. Dalam bermedia sosial, rata-rata remaja mampu membuat email sendiri dan melakukan berbagai langkah teknis sesuai dengan instruksi yang terdapat dalam media tersebut. Dari sepuluh narasumber, semua mengaku telah membuat akun media social sendiri, membuat email sendiri, *upload* foto sendiri dan berbagai identitas diri yang harus diisi dalam akun media sosial tersebut. Namun ada diantara remaja yang menemukan kesulitan dalam bermedia sosial, maka langkah yang ditempuh adalah meminta bantuan dari teman atau sahabatnya. Seluruh narasumber mengakui bahwa proses belajar teknis dilakukan secara otodidak (belajar secara mandiri).

Taylor (1991) mengemukakan bahwa mendapatkan informasi yang berkaitan dengan kebutuhan seseorang untuk mendapatkan panduan atau bantuan bisa disebut sebagai *formalized*, sedangkan jika mereka mampu dalam mengaplikasikan sistem untuk memenuhi kebutuhannya yang disebut *compromised*. *European Commission 2009* menyatakan bahwa seseorang yang berada pada kemampuan *media literacy* tipe *medium* memiliki karakteristik sudah mengetahui bagaimana cara untuk mengoperasikan serta menggunakan strategi yang tepat dan bisa dibilang cukup tinggi.

### ***b. Critical Understanding***

*Critical understanding* merupakan kemampuan memahami konten dan fungsi media, pengetahuan tentang regulasi media, serta perilaku penggunaan media. Hasil dari *European Commission 2009* menyebutkan bahwa seseorang yang memiliki pengetahuan dan pemahaman untuk menganalisis konten media dapat dikategorikan menjadi tiga bagian, yaitu *advanced*, *medium*, dan *basic*. Selanjutnya pemahaman terhadap isi informasi di media dapat disebut sebagai kemampuan kritis terhadap dampak penggunaan media. Menurut Tibbo dalam Muttaqin (2017) proses pengecekan informasi dapat disebut sebagai *verifying*, di dalamnya terdapat proses menilai serta memeriksa keakuratan informasi yang mereka cari dari berbagai sumber.

Hasil penelitian menemukan pengalaman literasi media pada indikator *critical understanding* adalah pada tataran *basic*. Kondisi remaja dalam melakukan evaluasi media ketika mendapatkan informasi di media, tanpa melakukan kroscek terlebih dahulu. Remaja seringkali menerima pesan informasi dari teman/orang lain lalu membagikan kembali ke jalinan pertemanan yang ada tanpa terlebih dahulu melakukan kroscek terhadap kebenaran informasi tersebut. Sebagian besar remaja juga tidak melakukan pemahaman terhadap isi pesan yang diterima. Mereka mengakui bahwa arus informasi yang paling tinggi intensitasnya adalah melalui media social. Seringkali mereka mendapatkan informasi yang sama pada saat yang berbeda. Namun mereka seringkali juga mengabaikan informasi tersebut. Hal ini berate remaja tidak melakukan evaluasi konten media secara optimal. Dua dari delapan narasumber penelitian ini pernah melakukan evaluasi pada informasi yang diterima, namun informasi tersebut hanya jika berhubungan dengan lingkungan terdekat, misalnya sahabat, tetangga atau teman yang dikenalnya.

### **Bentuk Pendidikan Non Formal yang Diperoleh Remaja**

Pendidikan non formal dapat diperoleh seseorang dari berbagai lingkungan sekitar. Pendidikan non formal adalah proses pendidikan yang diperoleh seseorang dari pengalaman dalam kehidupan sehari-hari dengan sadar atau tidak sadar. Secara umum

pendidikan non formal tidak teratur dan tidak sistematis dan diperoleh sejak orang lahir sampai mati, seperti di dalam keluarga, sahabat, hiburan, dunia kerja, atau di dalam pergaulan sehari-hari. Pengalaman remaja dalam penelitian ini mengatakan bahwa keluarga kecil/inti tidak cukup berpengaruh dalam memberikan pembelajaran/pendidikan terhadap mereka. Mereka mengakui komunikasi yang terjalin diantara anak dan orang tua hanya sebatas pada pendidikan moral saja, misalnya sikap baik dan buruk, kepatuhan terhadap norma atau nilai-nilai yang ada di masyarakat. Untuk pembelajaran yang berhubungan dengan bagaimana melakukan literasi media hampir tidak pernah mereka peroleh dari keluarga. Mereka mengakui bahwa seringkali remaja lebih memahami media dibandingkan orang tua mereka. Oleh karena itu diskusi tentang media hamper tidak pernah mereka lakukan dengan keluarga. Namun ada diantara sebagian kecil narasumber yang mengakui bahwa orang tuanya terkadang bertanya terkait penggunaan media social, karena telah mengetahui dampak negative yang saat ini ditimbulkan oleh media tersebut. Meskipun demikian, remaja tersebut mengakui, orang tua hanya sebatas bertanya tanpa melakukan upaya lain.

Remaja mengaku bahwa sebagian besar interaksi mereka dilakukan bersama teman sepermainan yang memiliki hobby dan kebiasaan yang sama (*peer group*). Menurut Johnson dalam Muttaqin (2017), sebagian besar seseorang akan berinteraksi dengan orang lain yang memiliki kepentingan yang sama, kelas sosial yang sama, dan sumber daya yang sama. Sedangkan remaja lebih aktif dan juga merasa lebih nyaman berkumpul dengan teman bermain.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Pengalaman pemanfaatan media bagi remaja di Kota Pekanbaru terdiri dari tiga kategori yakni jenis, cara dan tujuan yang diperoleh berdasarkan pengalaman otodidak. Berdasarkan jenisnya, media favorit yang digunakan oleh remaja adalah media sosial (*facebook, instagram dan whatsapp*). Dari sisi cara bermedia, remaja lebih menyukai menggunakan *handphone* dengan paket data internet perbulan. Sedangkan dari sisi tujuan bermedia, remaja memiliki tiga tujuan utama dalam bermedia, yakni menjalin pertemanan, mencari hiburan dan informasi.
- b. Pengalaman literasi media dengan menggunakan *individual competence framework* bagi remaja di Kota Pekanbaru terdiri dari: pertama berdasarkan kategori *technical skill* menunjukkan bahwa remaja Kota Pekanbaru termasuk dalam tingkat *medium*, di mana kemampuan mengoperasikan dan juga memanfaatkan media cukup baik. Sedangkan dilihat dari kategori *critical understanding* termasuk dalam tataran *basic*, di mana kemampuan menganalisa konten media tidak terlalu baik. Remaja tidak melakukan kroscek terlebih dahulu terhadap konten media ketika mereka menerima informasi di media. Remaja memiliki keterbatasan dalam pemahaman terhadap isi

informasi, pengetahuan regulasi media, dan juga perilaku penggunaan media.

- c. Faktor pendidikan non formal yang paling dominan berasal dari *peer group*. Remaja di Kota Pekanbaru memiliki keterkaitan yang erat diantara teman sepermainan dalam melakukan kegiatan literasi media. Remaja seringkali berdiskusi terkait isi media dengan peergroup dibandingkan dengan keluarganya.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Apriadi. 2013. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.

Buente, Wayne, dan Alice Robbin. 2008. "Trends in Internet Information Behavior: 2000-2004". Journal of the American Society for Information Science, diakses pada <http://eprint.rclis.org/13679/1/RobbinTrends-2008Jun2-EntirePaper.pdf> *European Commission 2009: Study on assessment Criteria for Media Literacy levels*, Brussels

European Commission 2009. *Study on assessment Criteria for Media Literacy levels*, Brussels.

Federov, Alexander. 2002. *Media Education and Media Literacy: Expert's Opinon*. Makalah. Moskow: Russian foundation For Humanities (RGNF).

Hendriyani & Guntarto, B. 2011. *Defining Media Literacy in Indonesia*. Paper presented at the International Association of Media Communication Research, Istanbul, Turkey.

Iriantara, Y. 2009. *Literasi Media*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Jahja, Yudrik. 2011. *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Kencana,

Lutviah, I. K. 2011. *Pengukuran Tingkat Literasi Media Berbasis Individual Competence Framework: Studi Kasus Mahasiswa Universitas Paramadina*.

Soelaman Joesoef, *Konsep Dasar Pendidikan non formal*. (Jakarta: Bumi Aksara. 1992) Tamburaka.

Tester, Keith. 2003. *Media, Budaya, dan Moralitas*. Yogyakarta: Juxtapose.

Yusup, M. Pawit dan Priyo Subekti. 2010. *Teori dan Prektek Penelusuran Informasi: Information retrieval*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

## Jurnal

Aprianta, EB. Gita dan Errika Dwi S.W (2017). *Hubungan Penggunaan Media Sosial Dengan Tingkat Kepekaan Sosial Di Usia Remaja*. Volume 9 Nomor 1, Edisi Januari.

- Derks, D, Bos, Arjen E, R, Von Grumbkow, J (2008). *Emoticons and Online Message Interpretation. Social Science Computer Review, (Online)*, volume 26 (3),379-388. (<http://online.sagepub.com>) diakses tanggal 27 januari 2016) *Environics Research Group. 2001*
- Muttaqin, Misbah Zainal (2017). *Kemampuan Literasi Media (Media Literacy) Di Kalangan Remaja Rural Di Kabupaten Lamongan.*
- Syahreza, M. Fachri dan Irwan Syari Tanjung (2018). *Motif Dan Pola Penggunaan Media Sosial Instagram Di Kalangan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Unimed.* Jurnal Interaksi: Volume 2, Nomor 1. Halm. 61-84.
- Winarno, Sugeng (2014). *Pemahaman Media Literacy Televisi Berbasis Personal Competences Framework (Studi Pemahaman Media Literacy Melalui Program Infotainment Pada Ibu-Ibu Perumahan Tegalgondo Asri Malang)* <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/humanity/article/view/2394>. Diunduh pada tanggal 10 Mei 2019.
- Young Canadians in a Wired World: The Student's View*, diakses pada tanggal 13 januari 2016 pada [http://www.connect.gc.ca/cyberwise/pdf/wired\\_e.pdf](http://www.connect.gc.ca/cyberwise/pdf/wired_e.pdf) Hepworth, M. 1999. *Study Of Tertiary Students Information Literacy And Skills : The Inclusion Of Information Literacy And Skills In The Undergraduate Curriculum. Paper presented at the 65<sup>th</sup> IFLA Council and General Conference*, Bangkok, Thailand Nicholas, David.; Martin, Helen (1997). "Assessing Information Needs: A Case Study of Journalists". *Aslib Proceedings. Vol 49 (2) : 43-52*