

Penerapan Literasi Media Di Era Digital Pada Generasi Zaman *Now*

Muhammad Askolani¹, Ipad Padlan Al'Munawar²
Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon¹²
muh.askolani@gmail.com¹, ipadpadlanalmunawar@gmail.com²

Abstract : *This study aims to determine the application of media literacy in the digital age at the time of generation. now the current This study uses qualitative methods by using library research methods. Data analysis is carried out by finding, collecting, and comparing qualitatively with various findings obtained and linking them with various concepts and studies of related literature or literature. The results of this study indicate that 1) The interaction of today's generation with social media in the digital era is very intense. 2) media literacy in the digital age at the time of the generation now has not been implemented properly in the community even though they are already adept at using digital devices. 3) The development of media literacy at age generation now isin the digital age are still not as expected.*

Keywords: *Media Literacy, Digital Era, Today's Generation*

Pendahuluan

Generasi milenial disebut juga sebagai generasi modern atau dalam bahasa gaul disebut dengan generasi zaman *now*. Generasi ini lahir pada rentang tahun 1980-2000an, atau dengan kata lain generasi tahun 80-an ke atas. Generasi ini tampil bias karena dipengaruhi oleh kategorisasi demografis masyarakat barat. Melalui internet di era digital saat ini, sangat mudah bagi dunia untuk terpengaruh oleh apapun yang terjadi di dunia barat.

Interaksi dengan media sosial di dunia maya yang dilakukan oleh generasi saat ini sangat beragam, mulai dari bersosialisasi, eksis, narsis, viral, pilihan politik, hingga bisnis. Namun sayangnya, generasi sekarang ini umumnya kurang mampu memilah informasi dan cenderung mengesampingkan nilai moral dan etika dalam eksis dan menyebarkan informasi di media sosial. Oleh karena itu, banyaknya interaksi yang dapat dilakukan oleh generasi saat ini, perlu ada batasannya, agar informasi yang dibagikan dapat dipertanggungjawabkan. Jika tidak, interaksi di media sosial bisa dikategorikan menyebarkan informasi atau berita provokatif hingga berita bohong atau yang akrab disebut *hoax*.

Literasi media di era digital merupakan seperangkat kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam menyaring informasi saat menggunakan perangkat digital seperti internet yang melibatkan kemampuan teknis dan kecerdasan kognitif. Dan generasi milenial yang disebut generasi zaman *now* adalah sebutan untuk generasi yang lahir pada tahun 1980-an hingga 2000 dan akrab dengan perangkat teknologi digital. Kedua hal ini saling berkaitan mengingat teknologi digital terus berkembang pesat, bahkan saat ini dituntut untuk mengikuti era digital 4.0 yang selanjutnya akan memasuki era *society* 5.0 dengan

kehidupan kita sehari-hari. Sehingga sebagai pengguna perangkat digital tersebut, generasi sekarang juga dituntut untuk melek dalam dunia digital. Literasi dalam arti memahami, mengevaluasi dan menjadikan sesuatu baik sebagai produsen maupun konsumen.

Teknologi internet tidak hanya memudahkan kita untuk mendapatkan informasi terbaru, tetapi juga memberikan kesempatan bagi kita untuk dapat bekerja. Atas dasar pemikiran di atas, maka perlu dilakukan studi literatur yang mendalam untuk melihat bagaimana penerapan literasi media pada generasi zaman *now* di era digital saat ini, khususnya pada generasi sekarang di Indonesia.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode kualitatif. Untuk mengumpulkan data penelitian yang diperlukan dalam pembahasan ini, penulis menggunakan metode penelitian pustaka (*library research*) yaitu penelitian yang objek utamanya adalah buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan pokok bahasan dan sumber pendukung lainnya. Analisis data dilakukan dengan cara menemukan, mengumpulkan, dan mengkomparasikan secara kualitatif dengan berbagai temuan-temuan yang didapatkan. Temuan hasil penelitian ini akan dilakukan secara komprehensif serta mengkaitkannya dengan berbagai konsep dan kajian literatur atau pustaka yang berkaitan sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat menemukan dan melihat perkembangan literasi media di era digital pada generasi zaman *now*.

Pembahasan

Generasi zaman *now* beberapa tahun belakang ini menjadi fenomena yang tidak bisa dihindari. Bagi yang aktif di sosial media tentu saja sudah akrab dengan istilah generasi zaman *now*. Sosial media disinyalir yang membesarkan “nama” generasi zaman *now* ini. Barangkali masih membekas dalam ingatan akan istilah *era millennium*, yaitu era menjelang awal tahun 2000-an. Mereka yang tumbuh dalam kurun masa *millennium* ini disebut dengan generasi milenial atau yang dikenal generasi zaman *now*.

Teknologi komunikasi dalam perkembangannya mencakup semua dan semakin lama semakin mengintegrasikan layanan yang membuka kesempatan berinteraksi dari segala penjuru dunia. Jika dulu semua terjadi dengan sederhana, maka sekarang semua terjadi semakin kompleks dengan bantuan teknologi yang semakin cepat. Salah satunya, di tengah banyaknya manfaat yang diberikan oleh internet kepada peradaban manusia, namun aspek etis selalu menjadi permasalahannya. Di satu sisi, internet membuka jalan bagi terciptanya hubungan baru serta jaringan tidak langsung antarindividu yang menyatu dan lebih mengikat. Di sisi lain, internet dan sifat penggunaannya mengarah pada menciptakan perpecahan sosial (Fahrimal, 2018). Internet secara radikal dapat mengubah cara manusia berkomunikasi dan berpikir. Dalam pemahaman Carr (2010) internet telah mendangkalkan

cara berpikir manusia. Kecepatan yang dihadirkan internet justru membuat kita semakin mencintai sesuatu yang instan, malas untuk bergerak, dan merasa banyak tahu.

Populernya media sosial di kalangan generasi zaman *now*, telah meningkatkan resistensi dalam dunia nyata. Media sosial digunakan oleh generasi zaman *now* untuk mengekspresikan eksistensi mereka bahkan sudah dianggap menjadi hiburan bagi pemiliknya dan tak sedikit menjadi lahan mata pencaharian. Dalam konstruksi pikiran mereka, sehari saja tidak mengakses media sosial seperti tercabut dari peradaban (Fahrimal, 2018). Eksistensi ini ditunjukkan melalui mengunggah gambar, video, komentar, ucapan, kata-kata penghiburan, kutipan inspirasional dan gambar yang diambil dari situs *web* seperti Photobucket di profil mereka. Kebanyakan diantara mereka melakukan *stalking* kesetiap akun yang menarik perhatian mereka. Beberapa pengguna media sosial bahkan mencaritahu informasi tentang teman mereka meskipun mereka sudah tidak bicara untuk waktu yang lama.

Berdasarkan informasi yang didapat dari laman *inet.detik.com* (2020) bahwa menurut laporan *We Are Social*, pada tahun 2020 disebutkan ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini. Bahkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, maka itu artinya 64% setengah penduduk Indonesia telah merasakan akses ke dunia maya. Persentase pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya *mobile phone* (96%), *smartphone* (94%), *non-smartphone mobile phone* (21%), laptop atau komputer *desktop* (66%), *table* (23%), konsol *game* (16%), hingga *virtual reality device* (5,1%). Dalam laporan ini tersebut diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang ponsel sebanyak 338,2 juta. Begitu juga data yang tak kalah menariknya, ada 160 juta pengguna aktif media sosial (*medsos*). Bila dibandingkan dengan tahun 2019, maka pada tahun 2020 *We Are Social* menemukan ada peningkatan 10 juta orang Indonesia yang aktif di media sosial. Adapun sosial media yang paling banyak 'ditongkrongi' oleh pengguna internet Indonesia dari paling teratas adalah YouTube, WhatsApp, Facebook, Instagram, Twitter, Line, FB Messenger, LinkedIn, Pinterest, We Chat, Snapchat, Skype, Tik Tok, dan lain sebagainya.

Media sosial menjadi ruang tempat generasi zaman *now* menarik dirinya dari dunia nyata, menarik diri dari tubuhnya, menarik diri dari kenyataan dan problem sosial untuk kemudian masuk kedalam dunia yang bersifat halusinasi. Dalam ruang itu, peran, ego, dan identitas dibangun dalam wujud artifisial dan virtual. Secara kritis Piliang (2011) menyebutkan disini sebagai disorder, yaitu, era dimana kegilaan manusia atas pemujaan berlebihan kepada ruang virtual. Di dalam ruang virtual terjadi pengingkaran akan setiap batas, hambatan, aturan, dan ideologi sebagai perekat atau gravitasi sosial. Oleh karena itu, manusia dapat mengembara secara bebas di dalam dunia fantasi, halusinasi, dan ilusinya tanpa perlu ada pengendalian sosial, moral, spiritual, dan etika. Jika demikian, maka

tidaklah heran jika media sosial sangat dekat dengan hal-hal yang berkaitan dengan pelanggaran etika, moral, dan nilai-nilai spiritual yang sifatnya universal.

Pengguna internet dan media sosial adalah manusia, maka seluruh transaksi informasi yang terjadi di media sosial tidak dapat dipisahkan dari aspek etika. Etika di ruang *cyber* berbeda dengan bentuk etika lainnya dan perlu mendapat kajian khusus karena proses komunikasi yang terjadi menggunakan teknologi untuk berkomunikasi. Ini merupakan sebuah fenomena baru yang tidak selalu dipahami dengan baik karena institusi utama pendidikan etika (sekolah, institusi agama, dan keluarga) belum mengajarkan sepenuhnya etika dalam dunia *cyber* yang termediasi komputer ini. Sama seperti aturan etika di dunia nyata, dunia *cyber* juga mendorong para pengguna untuk taat pada aturan etis dan moral untuk menciptakan ruang bersama yang nyaman, tentram, dan damai. Tetapi, aturan itu terkadang sengaja diabaikan khususnya oleh generasi zaman *now*. Mereka merasa ingin bebas dan menjadikan ruang *cyber* sebagai ruang privasi.

Pelanggaran etika di dunia *cyber* berupa penyebaran informasi palsu, transaksi ilegal, penipuan, penyedotan data, *cyber bullying*, pornografi, *human trafficking*, ujaran kebencian, dan lain sebagainya (Monggilo, 2016). Berdasarkan hasil riset Andina (2010) mengungkapkan jika Facebook sebagai salah satu media sosial yang paling banyak digunakan oleh generasi zaman *now* dan menjadi aplikasi paling berdampak negatif terhadap mereka. Transaksi informasi di Facebook menyebabkan konflik karena perbedaan pendapat, prostitusi dan perjudian *online*, serta meningkatnya penipuan dan penculikan. Hasil penelitian Whittaker dan Kowalski (2015) mendapatkan bahwa tren *cyberbullying* sangat tinggi di media sosial. Pelaku didominasi oleh remaja yang sering menyerang teman sebaya mereka dalam ruang komentar (Fahrimal, 2018). Kedua riset tersebut menunjukkan pada kita bahwa generasi zaman *now* sangat mudah melakukan pelanggaran etika *cyber* yang bisa berbahaya bagi perkembangan mental baik individu maupun sosial.

Generasi zaman *now* lahir dan berkembang dalam kepuangan teknologi. Generasi ini mungkin tidak sadar akan pentingnya etika dalam ber-media sosial. Internet sebagai kendaraan media sosial memiliki kecepatan dalam menyebarkan informasi kepada seluruh orang yang terkoneksi. Sehingga apa yang kita unggah ke akun media sosial, bukan hanya orang-orang dalam jaringan kita yang akan melihat namun dapat di-*share* oleh teman kita sehingga dapat dilihat oleh orang lain yang tidak berteman dengan kita namun menjadi jaringan komunikasi teman kita.

Generasi zaman *now*, sebagai manusia yang hidup dalam kepuangan teknologi ternyata memiliki sisi lemah. Sama dengan produk teknologi yang sering digunakannya, generasi zaman *now* mempunyai sisi negatif yang membuat mereka tidak lepas dari kritik tajam. Aspek yang paling menonjol dari generasi zaman *now* adalah etika dan moral yang mereka tampilkan di ruang publik secara virtual. Untuk adat timur seperti Indonesia, etika dan moral merupakan hal yang sangat penting. Pelanggaran terhadap etika dan moral sosial berarti mengingkari sistem sosial yang ada dengan norma kebebasan yang dibawa oleh

generasi zaman *now* (Tapscot, 2008), mereka sering abai terhadap etika dan moral dalam kehidupan bermasyarakat. Hal-hal tidak etis seperti, ujaran kebencian, *bullying*, akses konten pronografi, menyebar berita palsu (*hoax*), judi *online*, penipuan, dan lain sebagainya sering dilakukan saat berselancar di internet. Karakteristik lain yang mungkin juga dilupakan generasi zaman *now* adalah setiap postingan di media sosial itu terdokumentasikan dengan baik secara sengaja atau pun tidak.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa 1) Interaksi generasi zaman *now* dengan media sosial di era digital sangat intens. Generasi ini sangat suka berselancar di media sosial untuk berbagi informasi, hiburan, menonjolkan eksistensi diri, bergaul dengan komunitas dalam grup *chat*. 2) Literasi media di era digital pada generasi zaman *now* masih belum diterapkan dengan baik dalam masyarakat meskipun mereka sudah mahir menggunakan perangkat digital. Hal ini bisa dilihat masih banyak ditemui informasi yang belum jelas kebenarannya tersebar di media sosial oleh masyarakat. 3) Perkembangan literasi media pada generasi zaman *now* di era digital ini masih belum sesuai harapan. Generasi zaman *now* belum mendapatkan pengetahuan yang baik mengenai literasi media, sehingga masih banyak ditemui pelanggaran dalam bermedia sosial khususnya dalam hal menyaring dan menyebarkan informasi kepada publik.

Daftar Pustaka

- Andina, E. (2010). *Studi dampak negatif facebook*. Pusat Pengkajian Pengolahan Data dan Informasi Sekretariat Jenderal DPR RI.
- Carr, N. (2010). *The Shallows: Internet Mendangkalkan Cara Berpikir Kita?*. Bandung : Mizan.
- Fahrimal, Yuhdi. (2018). *Netiquette: Etika Jejaring Sosial Generasi Milenial Dalam Media Sosial*. Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan Vol. 22 No.1.
- Haryanto, Agus Tri. (2020). *Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia*. (Online: <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>).
- Monggilo, Z. (2016). *Kajian Literatur Tipologi Perilaku Berinternet Generasi Muda Indonesia*. Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 13 No. 1.
- Piliang, Amir Yasraf. 2011. *Bayang-bayang Tuhan: Agama dan Imajinasi*. Bandung: Mizan.
- Tapscott, D. (2008). *Grown Up Digital: How The Net Generation Is Changing Your World*. New York, USA: McGraw Hill.
- Whittaker, E., & Kowalski, R. M. (2015). *Cyberbullying*. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Science, 2nd Edition, Vol. 5.