

PENDIDIKAN ISLAM DAN TANTANGAN ABAD 21: URGENSI DAN METODE LITERASI MEDIA SOSIAL BAGI REMAJA MUSLIM

Muhammad Zuhaery

ABSTRAK

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang ditandai dengan hadirnya media social telah membuat perubahan pada pola-pola hubungan antara manusia. Melalui media social, manusia dapat secara visual saling terkoneksi tanpa terhalangi oleh jarak dan tempat yang jauh. Pertukaran nilai-nilai tidak dapat dihindarkan. Akibatnya terjadi perubahan dan pertukaran nilai-nilai terjadi dengan yang sangat cepat. Kajian ini bertujuan untuk membahas urgensi literasi media social bagi remaja Muslim untuk mempersiapkan generasi remaja Muslim masuk dalam lingkungan global di era media social. Kajian yang dilakukan penulis ini adalah kajian kualitatif-dekskriptif. Data yang digunakan adalah data pustaka. Hasil dan pembahasan adalah pendidikan Islam dapat menjadi modal dasar untuk mempersiapkan generasi remaja Islam memasuki lingkungan global. Nilai-nilai yang terkandung dalam Islam dapat menjadi filter bagi generasi Islam berinteraksi dengan media baru, salah satunya yaitu dengan adanya platform media sosial.

Kata Kunci: Pendidikan Islam, Literasi Media, Remaja Muslim

ABSTRACT

The advance of the communication and information technology that is identified by the presence of social media has made changes in the relationship patterns between humans. Through the social media, people can be visually connected to each other without having to meet physically. The exchange of values can't be avoided. The result is a change and exchange of values with a very fast. This study is aimed to discuss the urgency of the social media literacy for Muslim youth for preparing the generation of Muslim youth into the global environment in the social media era. This study is a qualitative-descriptive study. The data used is library data. The result and discussion is that Islamic education can be the basic capital to prepare the generation of Islamic youth entering the global environment. The values that contained in Islam can be a filter for the generation of Islam to interact with the new media, one of which is the existence of social media platform.

Keywords: *Islamic Education, Media Literacy, Muslim Youth*

LATAR BELAKANG

Memasuki abad ke-21 generasi muda Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan dan dampak globalisasi yang tak dapat dielakkan. Adalah Syafi'i Ma'arif yang menyadari bahwa narasi globalisasi yang berjalan dewasa ini tanpa visi Moral-Spiritual¹. Globalisasi justru menjadi media infiltrasi budaya asing yang tidak kompatibel dengan nilai-nilai keislaman melalui berbagai media baik media konvensional seperti media cetak dan media elektronik serta media baru yaitu internet (termasuk media sosial)².

Perkembangan media social ini membawa berbagai dampak dalam kehidupan manusia. Menurut Jalaluddin Rakhmat efek kehadiran media dapat dirasakan secara fisik dan efek atas pesan media secara individual, interpersonal, maupun sistem³. Efek-efek disini bisa berupa efek kognitif, efek afektif dan efek behavioral. Selain itu, kehadirannya media baru juga membawa dampak-dampak positif, dan dampak negative sekaligus. Dampak positif yang dibawa langsung oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah terciptanya kemudahan-kemudahan dengan meniadakan batas antara ruang dan waktu. Sementara itu, dampak negative yang dibawa langsung oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi adalah ancaman terhadap batas-batas nilai lokalitas yang telah lama dipertahankan.

Kehadiran media baru juga merubah mode komunikasi yang pada akhirnya mengubah gaya hidup masyarakat. Dalam konteks perkembangan media baru, maka interaksi antar manusia dengan teknologi jenis ini semakin intensif. Kehadiran media baru ini, banyak menyita perhatian para remaja sebagai pengguna

mayoritas. Dengan kata lain, remaja menjadi kelompok yang paling aktif sebagai pengguna media baru. Pola interaksi anak dan remaja dalam menggunakan media pada masa kini, harus dilihat dalam perspektif yang berbeda. Dalam hal ini perlu diperhatikan konteks peran mereka sebagai kreator, penghubung, komunikator, dan kolaborator daripada sekadar sebagai konsumen media.

Intensitas interaksi antara remaja dengan media baru tidak dapat dihindarkan, kendati media baru didesain untuk dapat memenuhi sekian banyak kebutuhan informasi penggunaannya. Aktifitas remaja dalam berinternet tersebut menimbulkan kekhawatiran apabila tidak disertai dengan pengetahuan penggunaan internet yang sehat. Pengetahuan remaja tentang penggunaan internet dan dampak penggunaan internet yang salah sebagai media pencari informasi menjadi penting. Di era informasi seperti saat ini, siapa saja bisa mengakses internet kemudian mereka dapat menyebarkan informasi atau konten tanpa melalui proses penyaringan (*Gatekeepers*). Hal tersebut disebabkan karena banyak informasi yang disediakan di internet tidak bertanggung jawab dan tidak memiliki kredibilitas. Padahal saat ini internet telah menjadi bagian dan sumber penunjang aktifitas belajar mengajar di sekolah, kendati

Internet menyediakan jutaan informasi yang memerlukan kecerdasan dan kebijaksanaan penggunaannya. Oleh karena itu, kompetensi literasi media bagi siswa menjadi penting, agar mereka siap menghadapi tantangan di era *banjir* informasi seperti sekarang ini. Berbeda dengan media konvensional, dalam menghadapi media baru, hubungan manusia dengan media tidak berlangsung hanya satu arah, melainkan bias dua arah. Di sinilah kedudukan kompetensi literasi terhadap media social sebagai bagian dari media baru sangat dibutuhkan.

¹ Syafi'i Ma'arif, dalam Media Indonesia edisi 26 dan 27 Desember 2002

² Koesmarwanti dan Widiyanto, *Dakwah Sekolah di Era Baru*, (Solo: Era Intermedia, 2002), h. 13

³ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*. Edisi Revisi (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), h. 27

Literasi media menjadi salah satu langkah niscaya yang harus menjadi alternative dalam konsep pendidikan Islam vis a vis globalisasi media. Spectrum pendidikan Islam tidak hanya bergerak pada ranah konvensional, tapi harus menjadi strategi membekali remaja untuk masuk dalam lingkungan global. Di beberapa negara-negara maju, literasi media telah menjadi bagian metode mereka untuk mempersiapkan remaja memasuki arus globalisasi media, sehingga pembatasan-pembatasan terhadap media jarang dilakukan.

Pada dasarnya, literasi media baru merupakan pengembangan dari model literasi media konvensional. Kehadiran unsur partisipasi, interaktivitas, kreasi konten media yang dihadirkan bersamaan dengan kehadiran media baru membuat pengguna tidak sekedar pengguna media, tetapi sekaligus juga dapat memproduksi konten media. Oleh karena itu, maka pengertian dan batasan mengenai literasi media baru menjadi berkembang jauh. Selain itu, menurut Potter bahwa literasi media baru memiliki unsur-unsur yang menonjol yaitu kemampuan akses, analisis isi, evaluasi, membandingkan, induksi, deduksi, sintesis dan abstrak⁴. Sementara dalam konsep Europe Commission disebutkan bahwa dalam literasi media dapat dilihat dengan menekankan pada komponen kemampuan komunikasi dan partisipasi pengguna dalam memanfaatkan media⁵.

Seseorang yang memiliki kemampuan literasi media akan dapat membedakan yang real dan informasi yang di konstruksi oleh media, kemudian seseorang yang terliterasi akan mendapatkan hal yang diinginkannya tanpa terganggu dengan pesan-pesan yang berbahaya lainnya, pada intinya seseorang

yang terliterasi tidak mudah diarahkan oleh media⁶. Singkatnya, literasi media merupakan perspektif dimana kita dihadapkan dan mengungkapkan diri kita kepada pesan-pesan yang diperoleh⁷. Kesadaran untuk memberikan perspektif timbul karena adanya pemahaman yang utuh tentang informasi yang diperoleh.

Bertolak dari uraian di atas, dalam tulisan ini penulis hendak mengungkapkan fenomena pendidikan Islam modern vis a vis globalisasi media yang menghinggap generasi muda Islam Indonesia. Kajian ini secara khusus memfokuskan pada upaya strategi penguatan karakter remaja dalam menghadapi arus informasi media yang dibawa media social melalui literasi media. Diharapkan, bahwa kemajuan media social tidak banyak berdampak buruk bagi perilaku remaja Islam Indonesia di masa mendatang.

PROBLEM

Pada tahun 2015, jumlah pengguna internet di seluruh dunia diproyeksikan bakal mencapai 3 miliar orang. Angka tersebut diperkirakan meningkat hingga 3,6 miliar orang pada tahun 2018. Sementara itu, pada tahun 2017, lembaga pemeringkat pengguna internet eMarketer memperkirakan *netter* Indonesia mencapai 112 juta orang. Jumlah tersebut jauh di atas Jepang yang berada di peringkat ke-5. Jepang termasuk Negara dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet lebih lambat daripada Indonesia. Pengguna internet Indonesia paling banyak didominasi oleh remaja.

Remaja sebagai pengguna Internet menggunakan internet secara tidak aman. Penggunaan internet dilakukan untuk mencoba hal-hal baru. Tingginya resiko remaja terpapar informasi negative internet tidak

⁴ Potter, W.J. *Media Literacy*. (NJ: Prentice Hall, 2004), h. 22

⁵ Celot, Paolo. *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels: A comprehensive view of the concept of media literacy and an understanding of how media literacy levels in Europe should be assessed*. Final Report, (Brussels: EAVI Consortium, 2008), h. 5.

⁶ Potter, W.J. *Media Literacy*, *OP.Cit.*, h. 22

⁷ Baran, Stanley J. dan Dennis K. Davis. *Teori Komunikasi Massa : Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*, Edisi Kelima. (Jakarta: Salemba Humanika, (2014), h. 12

disertai dengan kesadaran, pengetahuan, dan keterampilan menggunakan internet secara aman. Oleh karena itu, maka dibutuhkan literasi media sebagai upaya dalam memberikan kesadaran, pengetahuan dan keterampilan bagi remaja dalam menggunakan media internet dengan aman.

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan kajian ini adalah membahas urgensi literasi media social bagi remaja Muslim untuk mempersiapkan generasi remaja Muslim masuk dalam lingkungan global di era media social.

METODE KAJIAN

Kajian yang dilakukan penulis ini adalah adalah kajian kualitatif-dekskriptif. Data yang digunakan adalah data pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Literasi Media Baru: Sebuah Diskursus

Literasi media menjadi isu hangat pada dekade terakhir, mengingat pesatnya pertumbuhan media. Konsep ini lahir karena realitas bahwa media terkonstruksi, media mengkonstruksi realitas, audiens menegosiasikan makna, pesan memiliki dampak komersial, media memuat pesan ideologis dan nilai-nilai, media memuat implikasi sosial politik, bentuk dan isi merepresentasikan pesan media, serta setiap media memiliki bentuk estetika yang unik⁸.

Menurut Potter literasi media merupakan satu set perspektif yang aktif digunakan untuk membuka diri kepada media untuk menafsirkan makna pesan yang kita hadapi⁹. Kita membangun perspektif kita dari struktur

pengetahuan, Untuk membangun struktur pengetahuan kita, kita perlu alat dan bahan baku. Alat-alat adalah keterampilan kita. Bahan baku adalah informasi dari media dan dari dunia nyata, aktif menggunakan berarti bahwa kita sadar akan pesan dan berinteraksi dengan mereka secara sadar.

Mengacu pada pendapat di atas, maka dalam pengertian literasi media termasuk di dalamnya adalah persepektif yang harus dimiliki oleh setiap orang yang menggunakan media. Perspektif itu terbentuk melalui struktur pengetahuan, yakni seperangkaian informasi yang terorganisasi dalam memori seseorang dan terbentuk secara sistematis dalam waktu yang lama. Struktur membantu seseorang dalam melihat pola. Semakin banyak struktur pengetahuan dimiliki seseorang, akan dapat meningkatkan rasa percaya dirinya dalam memaknai berbagai pesan media. Dengan struktur pengetahuan yang berkembang, seseorang dapat memahami seluruh rentang isu media, dan dapat memahami mengapa media memiliki atau tidak memiliki kecenderungan tertentu.

Sementara itu, European Commission mendefinisikan literasi media sebagai berikut: *“Literasi media may be defined as the ability to access, analyse and evaluate the power of images, sounds and messages which we are now being confronted with on a daily basis and are an important part of our contemporary culture, as well as to communicate competently in media available on a personal basis. Literasi media relates to all media, including television and film, radio and recorded music, print media, the Internet and other new digital communication technologies”*¹⁰. Pengertian ini mencakup tiga bidang yaitu literasi media bermakna memiliki

⁸ William Christ dan W. James Porter, dalam Baran, Stanley J. dan Dennis K. Davis. *Teori Komunikasi Massa :Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*, Edisi Kelima. (Jakarta: Salemba Humanika, 2014), h. 33

⁹ Potter, W.J. *Media Literacy*, OP.Cit., h. 22

¹⁰ European Commission. (2012). *Digital Competences in the Digital Agenda*. <https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/KKAH12001ENN-chap5-PDFWEB-5.pdf>, diakses pada 12 Januari 2017

akses ke media, menganalisis media, dan mengevaluasi media. memahami media serta menciptakan dan mengekspresikan diri untuk menggunakan media.

Hadirnya media baru yang tidak terlepas dari kelahiran internet, memfalisasi individu untuk menjelajahi dunia yang lebih luas dimana informasi dan koneksi tersedia tanpa batas, serta kehadiran teknologi yang menunjangnya (komputer, handphone, dan lain-lain) menuntut individu untuk memiliki keahlian tambahan agar dapat menggunakan teknologi komunikasi dan informasi (TIK) secara efektif.

Keahlian tambahan yang disebut sebelumnya dinamai Kompetensi digital oleh Europe Commission dikonsepsikan menjadi tiga bagian yaitu faktor lingkungan, kompetensi individual, dan perilaku personal¹¹. Faktor lingkungan yang terdiri dari akses ke TIK, hal ini sebagai dasar utama untuk menjadi digital kompeten. Akses ke TIK tidak hanya akses ke komputer dan internet namun juga perangkat lainnya seperti tablet, Hp, dan lain-lain. Akse ke TIK menurut PBB menjadi hak azazi manusia dan prioritas untuk semua negara mengingat bahwa internet telah menjadi alat yang sangat diperlukan untuk mewujudkan berbagai hak asasi manusia, memerangi ketidakadilan, dan mempercepat pembangunan dan kemajuan.

Livingstone (2004) mengungkapkan bahwa literasi media baru yang berkaitan dengan internet yaitu kemampuan dalam mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan pembuatan isi pesan. *Pertama*, Akses adalah proses sosial yang dinamis, bukan semata berbicara ketersediaan. Kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan alat (komputer) secara signifikan dalam pengoperasian alat tersebut, misalnya *updating, upgrading, extending, hardware* dan aplikasi perangkat lunak.

Kedua, Analisis adalah Keterlibatan

¹¹ *Ibid.*

masyarakat dengan media, baik cetak maupun audiovisual telah menghasilkan berbagai pendapat. Pendapat sangat bergantung pada Pemahaman masyarakat terhadap lembaga, kategori, teknologi, bahasa, representasi dan khalayak media tertentu. Dan Ketiga, Evaluasi adalah mengedepankan nilai nilai demokratis. Kemampuan evaluasi terhadap media dimaksudkan pada hal hal kritis terhadap estetika, politik, ideologi, dan ekonomi. Hal evaluasi ini bukan pada tindakan *menjustifikasi* media ataupun konten media.

Kemampuan dalam literasi media yang berhubungan dengan teknologi, komunikasi dan informasi atau internet banyak peneliti menambahkan kemampuan berkomunikasi seperti dalam membuat konten, membagi informasi, bersosialisasi, berdiskusi, di berbagai media sebagai bentuk partisipasi dalam masyarakat¹². Karena itu, Jenkins, H., Clinton, K., Purushatma, R., Robison, A. & Weigel, M menyinggung mengenai budaya partisipatif. Budaya partisipatif yakni, Afiliasi (keanggotaan, formal dan informal, dalam komunitas online seperti Facebook); ekspresi (memproduksi bentuk kreatif baru, seperti sebagai sampel digital, kipas videomaking, kipas menulis fiksi, zine, mash-up); kolaboratif pemecahan masalah (bekerja sama dalam tim, resmi dan informal, untuk menyelesaikan tugas dan mengembangkan pengetahuan baru seperti Wikipedia); sirkulasi (membentuk aliran media seperti podcasting, blogging).

Dari argument yang dipaparkan oleh beberapa ahli tersebut, terlihat bahwa literasi media baru tidak hanya bagaimana khalayak menanggapi pesan-pesan media, tetapi juga bagaimana mereka terlibat secara aktif di produksi media, partisipasi (secara online),

¹² Jenkins, H., Purushotma, Ravi., Weigel, Margaret., Clinton, Katie. and Robinson j. Alice. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. (Cambridge: The MIT Press, 2009), h. 3

membentuk kelompok sosial, dan memiliki kemampuan layaknya professional. Intinya literasi media di era *internet* seperti sekarang ini literasi media tidak sekedar mengajarkan orang untuk belajar dari media, untuk melawan manipulasi media, dan menggunakan bahan-bahan media dalam cara yang konstruktif, tetapi juga peduli dengan keterampilan berkembang yang akan membantu menciptakan warga negara yang baik dan yang akan membuat mereka lebih termotivasi dan peserta yang kompeten di kehidupan sosial

Literasi media baru memiliki ciri yang sangat menonjol dalam hal partisipasi. Hal ini bahkan ada yang menyebut sebagai budaya partisipasi. Sebuah budaya partisipatif adalah sebuah budaya dengan hambatan yang relatif rendah untuk ekspresi artistik dan keterlibatan masyarakat, dukungan yang kuat untuk menciptakan dan berbagi kreasi seseorang, dan beberapa jenis bimbingan informal, dimana apa yang dikenal oleh paling berpengalaman dilewatkan bersama untuk pemula.

Sebuah budaya partisipatif juga merupakan salah satu di mana para anggotanya percaya dengan kontribusi mereka, dan merasa memiliki kesamaan derajat hubungan sosial satu sama lain. Setidaknya, mereka peduli dengan apa yang orang lain pikirkan mengenai apa yang mereka ciptakan¹³. Selanjutnya, Jenkins mengemukakan bentuk-bentuk dari budaya partisipatif itu adalah afiliasi berupa keanggotaan dalam kelompok atau komunitas tertentu seperti facebook ataupun mailing list, ekspresi dalam berbagai format dari tulisan sampai video, kerjasama dalam mengerjakan sesuatu atau menyelesaikan masalah, dan sirkulasi ide atau informasi dengan orang lain.

Jenkins berusaha menggeser diskusi mengenai isu digital divide dari mempertanyakan akses terhadap teknologi

ke mereka yang memiliki peluang untuk berpartisipasi dan mengembangkan kompetensi budaya dan keterampilan sosial yang diperlukan bagi keterlibatan yang penuh. Sekolah terlalu lambat dalam bereaksi terhadap munculnya budaya partisipasi ini. Peluang terbesar untuk perubahan ditemukan dalam kegiatan sesudah jam sekolah dan belajar secara informal di masyarakat. Sekolah dan kegiatan sesudah jam sekolah perlu memberi perhatian lebih pada apa yang disebut dengan wawasan media baru.

Budaya partisipatif bergerak dari fokus literasi dari ekspresi individu kepada keterlibatan masyarakat. Literasi yang baru hampir melibatkan semua perkembangan keterampilan sosial melalui kerjasama dan jaringan. Keterampilan ini dibangun dengan dasar dari literasi tradisional, keterampilan meneliti, keterampilan teknis, dan keterampilan melakukan analisis kritis.

2. Karakteristik Literasi Media

Istilah literasi media baru sering disamakan dengan *digital literacy* atau literasi digital karena media baru dapat dikatakan identik dengan media digital, meskipun tidak selalu berarti Internet. Menurut Media Awareness Network (dengan memadukan rumusan dari National Broadband Plan Connecting Mafrican Section 9.3, definisi mengenai literasi digital yang sudah cukup dikenal adalah:

“Keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan berbagai perangkat lunak aplikasi media digital, perangkat keras seperti komputer, telepon selular, dan teknologi internet; kemampuan untuk secara kritis memahami konten media digital dan aplikasinya; dan pengetahuan dan kapasitas untuk menciptakan isi media

¹³ *Ibid.*, h.3

dengan teknologi digital".¹⁴

Berdasarkan definisi tersebut, terdapat tiga komponen yang menjadi karakteristik literasi digital, yaitu:¹⁵ Pertama, *use* (menggunakan). Menggunakan merupakan keahlian teknis yang dibutuhkan untuk terlibat dengan komputer dan internet. Keahlian ini membentuk dasar untuk pengembangan literasi digital yang lebih dalam. Keterampilan teknis yang penting meliputi kemampuan untuk menggunakan program komputer seperti pengolah kata, web browser, e-mail, dan alat komunikasi lainnya. Untuk mengembangkan keterampilan ini, warga harus memiliki akses dan dapat memanfaatkan peralatan dan sumber daya dengan nyaman seperti layanan broadband, komputer, perangkat lunak, mesin pencarian Internet, dan database online.

Kedua, mengerti yaitu kemampuan untuk memahami, mengontekstualisasikan, dan mengevaluasi media digital secara kritis. Individu harus menyadari pentingnya melakukan evaluasi secara kritis dalam memahami bagaimana konten dan aplikasi media digital dapat mencerminkan, membentuk, meningkatkan atau memanipulasi persepsi kita, keyakinan kita, dan perasaan kita tentang dunia di sekitar kita. Sebuah pemahaman kritis tentang media digital memungkinkan individu untuk menuai keuntungan - dan mengurangi resiko - serta berpartisipasi penuh dalam masyarakat digital. Keterampilan ini mencakup juga pengembangan keterampilan manajemen informasi dan penghargaan terhadap hak dan tanggung jawab terhadap kekayaan intelektual. Individu perlu tahu bagaimana menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif untuk berkomunikasi, berkolaborasi dan memecahkan masalah dalam

kehidupan pribadi dan profesional.

Ketiga, memproduksi yaitu kemampuan untuk membuat konten dan berkomunikasi secara efektif menggunakan berbagai alat media digital. Produksi konten dengan menggunakan media digital tidak sekedar kemampuan untuk menggunakan pengolah kata atau menulis email: namun termasuk di dalamnya kemampuan berkomunikasi dalam berbagai konteks khalayak; untuk membuat konten dan berkomunikasi dengan menggunakan berbagai format seperti gambar, video, dan suara; dan untuk secara efektif dan bertanggungjawab memanfaatkan fasilitas "Web 2.0 user-generated content" seperti blog dan forum diskusi, berbagai video dan foto, game sosial, dan bentuk lain dari media sosial. Kemampuan untuk membuat dengan media digital memastikan bahwa seseorang tidak hanya konsumen pasif tetapi secara aktif berkontribusi dalam masyarakat digital.

3. Fase Remaja dan Kerentanan Sosial

Masa balig adalah masa dimana usia anak telah sampai dewasa. Usia ini anak telah mengalami kesadaran penuh akan dirinya, sehingga ia diberi tanggung jawab (*taklif*), terutama tanggung jawab agama dan social¹⁶. Masa balig berlangsung dari saat individu menjadi matang secara seksual sampai usia delapan belas tahun, usia kematangan awal masa remaja berlangsung sampai tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja berlangsung sampai usia kematangan yang resmi¹⁷.

Fase ini merupakan fase yang terpenting dalam rentang kehidupan manusia, karena fase ini merupakan awal aktualisasi diri dalam memenuhi perjalanan yang pernah diucapkan di alam prakehidupan dunia. Menurut Ikhwan

¹⁴ Lihat dalam Digital Britain Media Literacy Working Group Section 3.16, dan Australia's Digital Economy: Future Directions, h. 44

¹⁵ <https://cira.ca/sites/default/files/attachments/publications/wp-cif-digital-literacy-background.pdf>

¹⁶ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), h. 21

¹⁷ Netty Hartati, dkk., *Islam dan Psikologi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 12

al-Shafa, fase ini disebut dengan fase *alam-ardh altsani* (alam pertunjukan kedua), dimana manusia dituntut untuk mengaktualisasikan perjanjian yang pernah disepakati pada *alam-ardh al-awal* (alam pertunjukan awal), yakni di alam arwah¹⁸. Sedangkan Al-Ghazali menyebutnya dengan fase *aqil*, fase dimana tingkat perkembangan intelektual seseorang dalam kondisi puncaknya, sehingga ia mampu membedakan perilaku yang benar dan salah, baik atau buruk. Kondisi *aqil* menjadi salah satu syarat wajib bagi seseorang untuk menerima suatu beban agama, sementara kondisi gila (*junun*) menjadi penghalang bagi penerimaan kewajiban agama.

Secara psikologis, fase ini ditandai dengan kemampuan seseorang dalam memahami suatu beban taklif, baik menyangkut dasar-dasar kewajiban, jenis-jenis kewajiban, dan prosedur atau cara pelak menunjukkan adanya kematangan akal pikiran yang mana hal ini menandakan kesadaran seseorang dalam berperilaku, sehingga ia pantas diberi taklif. Fase ini juga ditandai dengan adanya dua hal, yaitu :

- a. Pemahaman, dicapai dengan adanya pendayagunaan akal, karena dengan akal seseorang memiliki kesadaran penuh dalam bertindak. Individu yang tidak memiliki pemahaman yang cukup maka ia tidak terkena beban taklif, seperti anak kecil, orang gila, orang lupa, orang terpaksa, orang tidur dan pingsan dan orang yang tersalah.
- b. Kecakapan, (*al-ahliyyah*), yaitu dipandang cakap melaksanakan hukum, sehingga perbuatan apa saja yang dilakukan dapat dipertanggungjawabkan dan memiliki implikasi hukum¹⁹. Kecakapan terbagi

atas dua macam, yaitu :

- 1) Kecakapan melaksanakan (*ahliyyah ada'*), yaitu kecakapan bertindak hukum yang telah dianggap sempurna untuk mempertanggungjawabkan seluruh perbuatannya, baik positif maupun negatif. Kecakapan ini disyaratkan aqil (berakal), baligh (sampai umur), dan cerdas dalam memahami perintah Tuhan.
- 2) Kecakapan kewajiban (*ahliyyah wujub*), yaitu kecakapan untuk menerima kewajiban-kewajiban hukum dan hak-haknya.

Kewajiban penerimaan taklif bagi fase ini menjadi hilang apabila terjadi dua halangan, yaitu (1) Halangan langit (*al-waridh al-samawiyyah*), yang mana halangan itu langsung dari Allah Swt. Seperti gila, dungu, perbudakan, sakit yang menyebabkan kematian. (2) Halangan yang diusahakan (*al-waridh al-muktasabah*), yaitu halangan akibat perbuatan manusia sendiri seperti mabuk, terpaksa bersalah, dan bodoh. Hilangnya kewajiban karena individu tidak memiliki kesadaran penuh dalam bertindak²⁰.

Masa baliq atau remaja berlangsung dari saat individu menjadi matang secara seksual sampai usia delapan belas tahun, usia kematangan awal masa remaja berlangsung sampai tujuh belas tahun, dan akhir masa remaja berlangsung sampai usia kematangan yang resmi²¹.

Perubahan sosial yang terpenting pada masa ini meliputi meningkatnya pengaruh kelompok sebaya pola perilaku sosial yang lebih matang, pengelompokan sosial baru dan nilai-nilai baru dalam pemilihan teman dan pemimpin, dan dalam dukungan sosial. Perubahan pokok dalam moralitas selama

¹⁸ Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, *Ilmu Pendidikan Islam...*, Op.Cit., h. 23

¹⁹ *Ibid.*, h. 25

²⁰ *Ibid.*

²¹ Netty Hartati, dkk., *Islam dan Psikologi...*, h. 13

masa remaja terdiri dari mengganti koinsep-konsep moral khusus dengan konsep-konsep moral tentang benar dan salah yang bersifat umum, membangun kode moral berdasarkan pada prinsip-prinsip moral individu dan mengendalikan perilaku perkembangan hati nurani.

Pada masa ini banyak sekali peristilahan yang digunakan orang untuk mencirikan usia secara khusus dari sudut pandang mereka yang berbeda-beda. Ada yang meyebutnya usia reproduktif, karena pada usia ini terjadi perkembangan alat-alat reproduksi. Ada yang menyebutnya dengan *problem age*, karena di usia ini banyak terjadi masalah, yang psikologi Islam disebut usia diberlakukan hukum *takhlifi* karena pada usia ini anak telah dibebani kewajiban menjalankan hukum-hukum syariat Islam.

Masa balig atau remaja berlangsung dari saat individu menjadi matang secara seksual sampai usia seorang anak sudah mampu menggunakan pikiran dan dapat memahami sesuatu di luar dirinya. Erikson menggunakan istilah *Latency*, yaitu fase dimana seorang anak manusia sudah dianggap memiliki kemampuan yang membedakan dirinya dengan makhluk lain. Sementara itu, Piaget menggunakannya dalam pembahasan tentang kognitif berada pada fase operasional konkret (*trial and error*) dan operasional formal (*problem solving*). Manusia pada fase ini sudah dapat befikir konkret, berhipotesis dan menganalisis. Artinya pada masa ini manusia memiliki peluang yang amat penting untuk mengasah diri dan mengembangkan petensi diri²².

Meskipun pada usia remaja, seseorang mampu berpikir konkrit, berhipotesis dan menganalisis, akan tetapi pada masa ini merupakan salah satu tahap perkembangan yang krusial, karena individu harus mencapai

perasaan identitas ego yang teguh. Remaja harus berjuang untuk menemukan siapa dirinya dan siapa yang bukan dirinya. Remaja mencari peran-peran baru untuk membantu mereka menemukan identitas seksual, ideologis, dan pekerjaan mereka²³.

Tahap pencarian identitas ini membuat mereka selalu mencoba hal-hal baru, mencari jati diri dengan berinteraksi dengan kelompok sebayanya. Oleh karena itu, pada usia ini, mereka juga seringkali menolak standar yang ditetapkan orangtua dan lebih menerima penilaian teman kelompok dan teman sebayanya. Bila penilaian teman kelompok ini tidak berbeda jauh dengan penilaian dan standar keluarga, kemungkinan mengalami kebingungan/krisis identitas semakin kecil.

Pada kenyataannya, penilaian teman sebaya lebih sering bertentangan dengan penilaian dan standar dari keluarga yang menyebabkan konflik. Tidak jarang terjadi kesenjangan dalam pola pikir dan perilaku antara orangtua dan anak-anak remajanya. Akibatnya terjadilah kebingungan identitas, sebuah sindrom bagi masalah kepribadiannya. Ia ingin diterima oleh keluarga sekaligus teman sebayanya. Ia ingin memenuhi standar yang sesuai bagi keluarga dan kelompoknya, yang seringkali tidak mungkin. Akibatnya remaja mencoba dan bereksperimen dalam berbagai macam hal.

Remaja mungkin meninggalkan rumah, mengembara sendirian dalam upaya pencarian identitas dirinya, eksperimen dengan obat psikotropika dan seks, mengidentifikasi diri kepada kelompok jalanan, atau memberontak melawan kemapanan masyarakat²⁴. Oleh karena pergumulan di masa remaja ini, maka remaja mempunyai kebutuhan sosialisasi

²³ Feist, J. & Gregory J. Feist. *Theories of Personality* (Edisi Keenam). (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), h. 12

²⁴ Alwisol. *Psikologi Kepribadian*. Edisi revisi, (Malang: UMM Press, 2006). 14

²² *Ibid.*

yang seoptimal mungkin, serta dibutuhkan pengertian dan dukungan lingkungan dalam kerentanan dimasa remaja. Bila kebutuhan remaja kurang diperhatikan, maka remaja akan memiliki kecenderungan untuk bertindak emosional dan asosial.

4. Remaja dan Internet

Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, dimulai pada saat anak matang secara seksual dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum²⁵. Masa remaja adalah masa yang dipenuhi tekanan²⁶, artinya pada masa ini remaja dihadapkan dengan permasalahan, pada masa ini juga remaja dikatakan masuk dalam krisis identitas dan dalam proses mencari jati diri. Dalam proses pencaharian jati diri ini, remaja cenderung memiliki sikap tidak mau diatur, memiliki rasa ingin tahu, dan cenderung menginginkan eksistensi, terutama remaja yang tumbuh di era internet atau yang lebih dikenal sebagai generasi X.

Generasi X adalah generasi yang lahir pada tahun 1995-2010 disebut juga iGeneration, net-Gen atau generasi internet. Jika generasi Y (lahir pada 1981-1994) menggunakan teknologi komunikasi instan seperti email, SMS, instan messaging dan media sosial seperti facebook dan twitter, mereka yang tumbuh dalam generasi Z mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel, browsing dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan headset. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya.

²⁵ Hurlock, B.E. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Ed. 5. (Jakarta: Erlangga, 1999), h. 45

²⁶ Santrock, John W. *Adolescence* (Fifth Ed.). (New York: McGraw-Hill. Company, 2007), h. 23

Generasi Z yang masuk dalam kategori Net-Gen (Generasi Internet) yang mana generasi ini yang lahir pada zaman internet dan besar dalam teknologi seluler dan komunitas media sosial, dapat kita lihat dan temukan dimanapun dan kapan saja, remaja atau generasi yang dapat melakukan lima aktivitas dalam satu kesempatan²⁷. Horrigan membagi aktivitas yang dilakukan para pengguna internet menjadi empat kelompok, yaitu²⁸: 1). E-mail ; 2). Funactivities, yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan seperti mendownload video, pesan singkat, mendengarkan atau mendownload musik, bermain game, chatting; 3). Information utility, yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi travel, cuaca, informasi tentang film, musik, buku, berita, sekolah, kesehatan, pemerintah, keuangan, pekerjaan, dan informasi tentang politik; 4). Transaction, yaitu aktivitas transaksi (jual beli) melalui internet seperti membeli produk, memesan tiket perjalanan, online banking.

Remaja pada umumnya memiliki kebiasaan menghabiskan waktu bersama internet dan komputer, aktifitas yang dilakukan mendengarkan musik, bermain *game Online*, *Chating*, *Googling*, dll, semua itu merupakan bagian yang perlu dilengkapi dari hidup mereka²⁹. Tak heran jika Remaja disetiap Negara dewasa ini, baik Negara berkembang dan Negara maju, pengguna internet pada usia 16-24 tahun memiliki porposisi yang lebih usia yang lebih tua seperti Negara Turki. Di Indonesia sendiri penggunaan internet pada remaja terus meningkat setiap tahunnya, seperti

²⁷ Tapscott, D. *Grown Up Digital : How The Net Generation Is Changing Your World*. (New York: McGraw-Hill, 2009), h. 12

²⁸ Horrigan, J.B. *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the internet's Future*. Pew Internet and American Life Project po. 1-27, 2002.

²⁹ Prensky, Marc. *Digital Natives, Digital Immigrants*. In Bauerlein, Mark. *The Digital Divide: Arguments for Against Facebook, Google, Texting, and the Age of Social Networking*. (New York: Penguin Group, 2011), h. 3-11.

yang dilangsir dalam situs Tekno.liputan6.com hampir 50% pengguna internet di Indonesia adalah remaja.

Melihat tingginya penetrasi internet pada remaja, pertanyaan mengenai aktifitas apa yang dilakukan mereka ketika berinternet menjadi penting. Beberapa hasil studi menemukan remaja pada umumnya menggunakan internet untuk hiburan, menggunakan internet untuk kebutuhan informasi, edukasi, dan kebutuhan sosialisasi mereka³⁰. Internet dianggap sebagai sarana komunikasi yang lebih komunikatif dan lebih mendalam dari pada melakukan komunikasi secara tatap muka oleh remaja dewasa ini. Anggapan tersebut sesuai dengan asumsi Blumer mengenai motif penggunaan I yaitu motif kognitif, motif diversifikasi dan motif identitas personal.

Motif kognitif adalah kebutuhan akan informasi aktual, surveilliance, atau eksplorasi realitas. Informan yang didasari dengan motif ini akan berusaha mencari segala macam informasi yang ia butuhkan lewat berbagai media yang dapat dijangkaunya. Pada motif ini, penggunaan internet didasari adanya kebutuhan untuk mendapatkan informasi. Fungsi media massa berupa sosial surveilliance, yakni upaya penyebaran informasi yang obyektif mengenai berbagai peristiwa yang terjadi di dalam dan di luar lingkungan, menjawab kebutuhan informasi yang dicari oleh pengguna.

Motif diversifikasi adalah dorongan dari dalam diri untuk memenuhi kebutuhan akan pelepasan dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan. Sementara motif identitas personal adalah kebutuhan akan penggunaan isi media untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak sendiri.

Berdasarkan motif menggunakan Internet, memang menandakan bahwa internet dapat memenuhi kebutuhan setiap penggunanya, pandangan positif internet lainnya pada remaja mengenai dalam hal mencari informasi dan data dengan lebih cepat; dengan adanya internet pengguna dapat mencari, mengetahui, mencari suatu informasi atau data lebih cepat bila dibandingkan dengan mencari di buku atau televisi. Kemudian Internet menjadi media penghubung antara individu dengan individu lainnya lebih cepat dan akurat; dengan adanya internet lahirlah media komunikasi baru yakni media online, bisa berupa jejaring sosial sekarang ini menjadi salah satu situs internet yang banyak sekali dikunjungi oleh *netter* dunia. Antara satu orang dengan orang lainnya dapat terhubung dengan mudah dan cepat. hadirnya internet ini bisa membuka wawasan dan pengetahuan mereka akan dunia. Selain itu, internet juga bisa sarana hiburan seperti bermain game dan hal-hal lainnya, namun pandangan positif terhadap internet ini, sebanding lurus dengan dampak-dampak negatifnya.

Kasus yang berhubungan dengan internet dan aplikasi-aplikasi di dalamnya seperti media sosial banyak kita jumpai akhir-akhir ini, seperti kasus penculikan anak, kasus perampokan dengan kekerasan, serta kasus-kasus kekerasan dan pembunuhan (viva.co. 2012., Kominfo.go.id. 2015). Budaya aktifitas remaja memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-temannya, dan lokasi mereka mempermudah tindakan kejahatan pada remaja. Informasi pribadi yang dipublikasi dengan bebas oleh remaja melalui media sosial membuka jalan bagi pelaku kejahatan memasang strategi untuk melakukan kejahatan seperti kasus

³⁰ Lihat hasil penelitian Hidayati, Nur, Windah. Pelajar dan Internet: Sebuah Potret Pemanfaatan Internet Pada Pelajar Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta". *Tesis*; (Yogyakarta: Program Pascasarjana Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada, 2009).

Adesarah oleh Hafiz, yang membuat rencana pembunuhan dan penculikan berdasarkan informasi lokasi yang di *share* oleh Ade sarah ke laman media sosialnya³¹.

Selain kasus penculikan, para remaja yang gemar mengakses informasi melalui internet mengecam banyak kekhawatiran karena sifat kebebasan yang ditawarkan oleh internet sehingga banyak sekali berita atau informasi yang tidak relevan. Berita bohong atau yang sering kita dengar dengan istilah “*Hoax*” menjadi santapan kita sehari-hari contohnya berita bohong mengenai kejadian Bom di Sarinah-Jakarta baru-baru ini yang mengandung unsur propaganda dan menyudutkan Polri. Hal ini sangat mengganggu stabilitas keamanan Negara. Kasus lainnya yang tak juga mendapat perhatian public adalah, akun twitter *triomacan2000*, akun Twitter *TrioMacan2000* dikenal publik karena sering memberitakan informasi terkait dengan kasus korupsi melalui cuitannya di media sosial. Dalam postingannya akun tersebut tak sungkan mencibir pejabat publik, dan melontarkan isu-isu serta tuduhan tanpa dasar bukti atau data-data resmi, kegeraman pejabat yang merasa dicemarkan nama baiknya maka akun ini dilaporkan ke pihak berwajib dan kemudian ditutup.

Di era Internet ini, tak sedikit remaja yang terseret ke ranah hukum dikarenakan perbuatan tidak menyenangkan seperti penghinaan, pencemaran nama baik, penistaan, yang mereka ungkapkan di laman media sosial mereka. Contohnya kasus Seorang pemuda bernama Ujang Romansyah dilaporkan temannya, Fely, ke Polresta Bogor. Ujang dididuga telah melakukan pencemaran nama baik melalui Facebook. Fely melaporkan Ujang ke Polresta Bogor karena diduga telah melakukan

pencemaran nama baik melalui situs internet Facebook. Fely melaporkan Ujang karena kata-kata yang ditulis Ujang dan ditulis di Facebook³².

Kemudian kasus yang terjadi pada 19 Juli 2013. Edy Syahputra (20), warga Desa Boyan Kecamatan Batang Serangan, dilaporkan pacarnya SR (16), ke Polres Langkat. Edy dilaporkan oleh pacarnya sendiri dengan tuduhan telah melakukan perbuatan tidak menyenangkan terhadap SR melalui statusnya di Facebook. SR, mengaku dirinya kecewa dan merasa dipermalukan lantaran Edy mengungkapkan kisah asmara antara keduanya di Facebook. Pasalnya, dalam status-statusnya di FB, Edy juga mengungkapkan pernah berhubungan intim. Perempuan yang masih duduk di bangku kelas 2 SMA ini bertambah emosi, karena status si pacar di FB dibaca oleh teman sekolah dan saudaranya. SR muntab melihat status itu, lalu memilih melaporkan pacarnya ke polisi³³.

Remaja menggunakan internet hanya untuk berekreasi atau bersenang-senang, Memang remaja menggunakan teknologi komunikasi sebagai sara perpanjangan dari komunikasi *offline* mereka, namun mereka seharusnya juga dapan memanfaatkan internet untuk hal yang lebih jauh lagi, misalnya berpartisipasi secara online. Partisipasi secara online dapat dikategorikan sebagaimana media internet dapat membantu remaja dalam berhubungan pada kelompok-kelompok atau forum-forum nasional maupun internasional sehingga dapat menambah pengetahuan, membangun relasi sosial, serta dapat membuat konten media bersifat informative dan edukatif. Internet merupakan dunia tanpa batas artinya, semua orang mempunyai hak yang sama di

³¹ Lihat <http://kupang.tribunnews.com/2014/04/04/penculikan-dan-pembunuhan-ade-sara-buktikan-cinta-hafitd-kepada-assyifa>, diakses pada 5 Januari 2017.

³² detikNews, 30/6/2009

³³ Dalam <http://news.detik.com/berita/1156218/dituduh-menghina-lewat-facebook-ujang-dilaporkan-ke-polisi-bogor>, diakses pada 5 Januari 2017

internet. Oleh sebab itu, internet merupakan dunia yang bebas dimasuki tanpa harus terikat pada peraturan-peraturan negara tertentu dan tanpa dibatasi oleh batas-batas wilayah teritorial negara tertentu.

5. Urgensi Literasi Media Pada Remaja Muslim

Remaja sebagai pengguna internet terbanyak, memiliki psikologis yang sensitive. Hal tersebut membuat remaja sangat gampang diserang gangguan “penyalahgunaan internet”³⁴. Penggunaan internet yang berlebihan di satu sisi, namun tidak memiliki aturan, seringkali membuat penggunaanya lepas control, sehingga sewaktu-waktu bias melampiaskan kemarahan. Perilaku berinternet seperti di atas, biasa disebut dengan “*Internet abuse*” atau “*Penyalahgunaan Internet*”³⁵.

Rentannya remaja terkena dampak negative penggunaan internet tersebut mengindikasikan bahwa remaja membutuhkan literasi media. Literasi media memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadarankan berbagai bentuk pesan yang kita temui dalam kehidupan kita sehari-hari dalam interaksi dengan media. Hingga saat ini belum ada peran pemerintah untuk mencanangkan pendidikan literasi media pada kurikulum belajar, walaupun saat ini telah ada regulasi yang mengatur penggunaan Internet seperti UU ITE, akan tetapi aparat masih belum mampu mengawasi laju perkembangan dan peredaran informasi di dalam internet.

Menurut Gee, posisi literasi media baru tidak hanya bagaimana khalayak menanggapi pesan-pesan media, tetapi juga bagaimana mereka terlibat secara aktif di produksi media, partisipasi (secara online), membentuk

³⁴ Tsai, C.-C., & Lin, S.S.J. *Internet addiction adolescents in Taiwan: An interview study. Cyber Psychology & Behavior*, (2003), h. 649-652

³⁵ Morahan-Martin, J. Internet Abuse, Addiction? Disorder? Symptom? Alternative Explanations?. *Journal of Social Science Computer Review*, 2005. h. 39-48.

kelompok sosial, dan memiliki kemampuan layaknya professional. Dengan demikian, literasi media di era *internet* seperti sekarang ini tidak sekedar mengajarkan orang untuk belajar dari media, untuk melawan manipulasi media, dan menggunakan bahan-bahan media dalam cara yang konstruktif, tetapi juga peduli dengan keterampilan berkembang yang akan membantu menciptakan warga negara yang baik dan yang akan membuat mereka lebih termotivasi dan peserta yang kompeten di kehidupan sosial.

Selain itu, literasi media juga dapat menjadi alat kontrol yang lebih besar atas interpretasi karena semua pesan media merupakan hasil konstruksi. Pentingnya literasi media bagi remaja adalah untuk melindungi dari dampak negatif media massa. Selain itu, literasi media juga sebagai upaya untuk mempersiapkan diri untuk hidup di dunia yang sesak-media agar mampu menjadi konsumen media yang kritis. Artinya, dalam pandangan kelompok preparasionis, warga masyarakat secara umum perlu diberi bekal kompetensi melek media untuk bisa mengambil manfaat dari kehadiran internet.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi media baru adalah suatu set dari kemampuan mengkritisi informasi dan berpartisipasi. Kemampuan literasi media memberikan modal bagi remaja Muslim untuk terlibat lebih jauh dalam penggunaan atau pemanfaatan media social. Remaja tidak hanya menjadi pembaca pasif, akan tetapi mampu memberikan feed back bagi setiap informasi yang diperoleh. Kendati media social adalah media yang bersifat dua arah, berbeda dengan media konvensional yang bersifat satu arah.

Keberadaan media social, memberi peluang sekaligus ancaman bagi generasi muda yang tidak terliterasi. Apabila remaja

memiliki kemampuan literasi media yang baik, maka media social dengan sendirinya akan memberikan manfaat bagi remaja baik untuk kepentingan pendidikan, maupun kepentingan lainnya seperti kepentingan memajukan pergaulan social. Media social juga terjadi pertukaran kebudayaan dan nilai-nilai. Nilai-nilai baru tersebut tidak sepenuhnya bernuansa positif, akan tetapi juga banyak yang negatif. Oleh karena itu, generasi remaja muslim perlu dibekali dengan kemampuan literasi media yang baik berdasarkan nilai-nilai pergaulan dalam Islam.

6. Literasi Media: Konsep dan Pendekatan

Membahas tentang literasi media, maka tidak dapat dilepaskan dari peran Eropa. European Commission mengembangkan struktur literasi media pada tiga ranah yaitu³⁶: *Pertama*, Perhatian Pribadi (*Personal Locus*), yaitu Perhatian Pribadi adalah tujuan dan motivasi kita dalam mengonsumsi media. Semakin kuat perhatian yang kita miliki secara pribadi maka semakin kritis kita dalam memilih dan memilih isi siaran. Aktif dalam menyadari perhatian pribadi kita terhadap terpapar media (media exposure). Locus akan bekerja dalam dua keadaan, yaitu sadar (*conscious*) dan bawah sadar (*subconscious*).

Kedua, Struktur Pengetahuan (*Knowledge Structure*). Struktur pengetahuan dibentuk melalui proses filterisasi dan kodifikasi yang lama dan dapat dipanggil kembali (*recall*) dalam bentuk pengetahuan, sikap, perilaku. Kita harus dapat membedakan apa yang disebut pesan (*message*), informasi faktual (*factual information*), dan informasi sosial (*social information*). Struktur pengetahuan tersebut terbagi menjadi lima area, yaitu: efek media,

isi media, industry media, dunia nyata, dan diri sendiri. *Ketiga*, Kemampuan Diri (*Skill*), yaitu: Analisa, Evaluasi, mengelompokkan, Induksi, Menguraikan, Deduksi, dan Sintesa.

Sementara itu, Henry Jenkins merumuskan keterampilan literasi media ke dalam berapa bagian berikut³⁷:

- a. Bermain - kapasitas untuk bereksperimen dengan lingkungan seseorang sebagai bentuk pemecahan masalah
- b. Kinerja - kemampuan untuk mengadopsi identitas alternatif untuk tujuan improvisasi dan penemuan
- c. Simulasi - kemampuan untuk menafsirkan dan membangun model dinamis dari proses dunia nyata
- d. Kecocokan - kemampuan untuk memaknai informasi dan mengemas ulang konten media
- e. Multitasking - kemampuan untuk memindai lingkungan dan seringkali berpindah fokus perhatian
- f. Kognisi Terdistribusi - kemampuan untuk berinteraksi secara bermakna dengan peralatan yang dapat memperluas kapasitas mental
- g. Kecerdasan Kolektif - kemampuan pengetahuan kolam renang dan membandingkan catatan dengan lain menuju tujuan bersama.
- h. Penghakiman - kemampuan untuk mengevaluasi keandalan dan kredibilitas informasi yang berbeda sumber
- i. Penilaian - kemampuan untuk mengevaluasi sumber informasi
- j. Navigasi transmedia - kemampuan untuk mengikuti alur cerita dan informasi dalam berbagai modalitas

³⁶ European Commission, Op.Cit.

³⁷ Jenkins, H., Purushotma, Ravi., Weigel, Margaret., Clinton, Katie. and Robinson j. Alice. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. (Cambridge: The MIT Press, 2009), h. 65-76

- k. Jaringan - kemampuan untuk mencari, mensintesis, menyebarkan informasi
- l. Negosiasi - kemampuan untuk mendekati komunitas yang beragam, memahami berbagai perspektif, dan memegang serta mengikuti norma-norma

Jenkins lebih menekankan budaya partisipatif dan bukan pada interaktivitas karena interaktivitas adalah properti dari teknologi, sementara partisipasi adalah properti budaya. Budaya partisipatif muncul sebagai budaya yang menyerap dan merespon ledakan teknologi media baru yang memungkinkan bagi konsumen pada umumnya untuk menyimpan, memanfaatkan, dan menyebarluaskan konten media dengan cara-cara baru yang efektif. Sebuah fokus pada memperluas akses ke teknologi baru yang terjadi jika kita dapat mendorong keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan alat-alat tersebut tujuan kita sendiri³⁸.

Berdasarkan uraian di atas, konsep mengenai literasi media yang merefleksikan pemahaman yang lebih komprehensif untuk media baru “internet” diusulkan oleh Celot and Pérez Tornero untuk European Commission (2009). Dalam konsep tersebut dipaparkan dua dimensi yakni; kemampuan individual dan faktor lingkungan. Kemampuan individual yaitu mengacu pada kapasitas individual untuk mengembangkan kemampuan proses kognisi, menganalisis dan komunikasi. Kemudian kemampuan individual dibagi menjadi tiga indikator kunci yaitu penggunaan media, pemahaman kritis (disebut juga kompetensi personal), dan kemampuan berkomunikasi dan partisipasi (kompetensi sosial). Adapun penjelasan lebih lanjut sebagai berikut:

1. Kemampuan Teknis

Kemampuan teknis yaitu kemampuan teknik dalam menggunakan media. Artinya, seseorang mampu mengoperasikan media atau alatnya (komputer, dll) dan memahami semua jenis instruksi yang ada didalamnya. Technical skills, yaitu kemampuan teknik dalam menggunakan media. Artinya seseorang mampu mengoperasikan media dan memahami semua jenis instruksi yang ada di dalamnya, yang dapat dilihat dari kemampuan untuk menggunakan komputer dan internet, kemampuan untuk menggunakan media secara aktif dan menggunakan internet yang tinggi. Di dalam Kemampuan teknis ini mencakup kemampuan dasar dalam mengoperasikan fungsi-fungsi internet dan serta mampu mengoperasikan fungsi-fungsi komputer. Selanjutnya adalah keseimbangan menggunakan media, dan penggunaan internet pada tingkat lanjut.

2. Pemahaman Kritis

Pemahaman kritis dalam bagian ini mengisyaratkan sebuah aspek yang berkaitan dengan pemahaman dan evaluasi konten dan media. Bagian ini terbagi lagi menjadi tiga bagian pemahaman mengenai konten media dan fungsinya, pengetahuan mengenai media dan regulasi media, dan perilaku pengguna. Pada bagian *pertama*, yaitu pemahaman mengenai media dan fungsinya ini berisikan memahami isi dari informasi, Pemahaman mengenai konten dan konteksnya menunjukkan kemampuan individu membaca dan memahami pesan atau isi media. Hal ini mengisyaratkan mencakup proses kognitif yang mempengaruhi praktek pengguna dalam menghadapi informasi yang mereka dapatkan. Bagian *kedua*, pengetahuan mengenai media dan regulasi media yaitu di mana posisi peraturan-peraturan mengenai media atau peraturan jurnalistik serta

³⁸ *Ibid.*

peraturan UU ITE menjadi pijakan untuk mengevaluasi system media dan fungsinya, hal ini mencakup pengetahuan tentang konvensi, peraturan dan norma-norma yang berdampak pada media, dan hukum, pihak berwenang, pengetahuan tentang pemangku kepentingan. Ketiga perilaku pengguna, pada bagian ini didasarkan pada kemampuan semiotik dan linguistik, dan memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi, mendapatkan dan menggunakan informasi, untuk kontekstualisasi itu, untuk mengevaluasi, menganalisis dan menyadari validitas dan utilitas dalam kaitannya dengan menetapkan tujuan. Meta pengetahuan diperlukan dalam pemahaman kritis, yang memungkinkan pengguna untuk mengevaluasi aspek media dengan cara membandingkan jenis dan sumber informasi yang berbeda, dan tiba pada kesimpulan tentang kebenaran dan kesesuaian, serta membuat pilihan informasi (Tornero, Paredes, Giraldo, Tejedor, Fernandez. 2010).

3. Kemampuan Berkomunikasi Dan Partisipasi (Kompetensi Sosial)

Kemampuan berkomunikasi dan partisipasi merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan komunikasi dan membangun relasi sosial melalui media internet serta mampu memproduksi konten pada media internet. Adapun tiga komponen dalam bagian ini yaitu, hubungan sosial yaitu kemampuan untuk membangun relasi sosial, berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat melalui media social, dan kreasi konten yaitu kemampuan membuat dan memproduksi konten pada media internet. Dari paparan beberapa ahli di atas memiliki garis benang merah bahwa dalam literasi media baru seseorang harus dapat mengakses dalam artian memiliki kemampuan teknis, kemudian dapat menganalisis dan mengevaluasi atau kemampuan kritis, dan

terakhir kemampuan untuk berkomunikasi dan berpartisipasi melalui media online.

Prospek pengajaran literasi media di lingkungan sekolah menengah (SMP/SMA/ yang sederajat) hingga saat ini masih belum digalakkan, kendati hal tersebut sangat dimungkinkan pengajaran melek media (media literasi) diberikan kepada para siswa. Harus diakui bahwa tema melek media saat ini memang belum dimasukkan dalam mata pelajaran di sekolah, akan tetapi hal tersebut masing-masing sangat dimungkinkan untuk diintegrasikan dengan mata pelajaran lain secara terkait.

Dalam hal ini, kreativitas para pendidik atau guru sangat diperlukan, termasuk pendidikan informal (di lingkungan rumah) para orang tua sangat diharapkan mampu untuk memahamkan kepada anak-anak mereka sebagai generasi penerus bangsa agar dampak-dampak negatif media dapat dihindari sedini mungkin. Pengajaran maupun pembelajaran melek media ini sesungguhnya bertujuan untuk mencerdaskan generasi muda dalam memanfaatkan media, belajar menginterpretasikan pesan dan juga untuk memberdayakan setiap individu dalam memperlakukan media.

Disamping itu, dengan dimilikinya kemampuan literasi media, maka akan memberikan manfaat bagi remaja dalam mengakses, memilih dan memilah informasi, mana yang layak dan mana yang tidak layak untuk dikonsumsi sesuai dengan nilai-nilai Islam. Interaksi remaja dengan internet merupakan realitas maya yang tidak boleh mengesampingkan nilai-nilai keislaman. Apabila remaja dalam mengakses media social berpijak pada nilai-nilai keislaman, maka dampak-dampak negative yang ditimbulkan dari interaksinya dengan media social akan dapat diantisipasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat penulis simpulkan bahwa pendidikan Islam sebagai suatu disiplin keilmuan adalah modal dasar untuk mempersiapkan generasi remaja Islam yang siap bergaul dalam lingkungan global. Karena itu, pendidikan Islam harus selalu menyesuaikan diri dengan kemajuan-kemajuan dalam hal teknologi informasi. Kehadiran media social selain membawa dampak positif yaitu kemudahan-kemudahan pertukaran informasi, juga dampak negative berupa ancaman masuknya nilai-nilai baru yang bertentangan dengan nilai-nilai Islam.

Namun demikian, kemajuan teknologi informasi tidak dapat ditolak. Kehadirannya merupakan sesuatu yang alami seiring dengan kemajuan-kemajuan dalam alam ilmi pengetahuan. Namun demikian, manusia dapat menyikapi kemajuan tersebut dengan bijaksana tanpa terpengaruh secara berlebihan. Oleh karena itu, dibutuhkan penyikapan sejak dini dengan mempersiapkan remaja Muslim melalui literasi media social.

Literasi media berarti memberikan bekal bagi remaja mengenai perilaku yang patut dan tak patut, baik dan tidak baik, melanggar dan tidak melanggar dan lain sebagainya. Dan yang terpenting adalah bagaimana interaksi dengan media social tersebut berdampak positif terhadap masing-masing remaja Muslim.

DAFTAR PUSTAKA

- Koesmarwanti dan Widiyanto, (2002), *Dakwah Sekolah di Era Baru*, Solo: Era Intermedia
- Jalaludin, Rakhmat. (2007). *Persepsi Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Potter, W.J. (2005). *Media Literacy*. Upper Sadler River, NJ: Prentice Hall
- Celot, Paolo. 2008. *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels: A comprehensive view of the concept of media literacy and an understanding of how media literacy levels in Europe should be assessed*. Final Report, Brussels: EAVI Consortium.
- Baran, Stanley J. dan Dennis K. Davis. (2014). *Teori Komunikasi Massa : Dasar, Pergolakan, dan Masa Depan*, Edisi Kelima. Jakarta: Salemba Humanika.
- European Commission. (2012). *Digital Competences in the Digital Agenda*. <https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/KKAH12001ENN-chap5-PDFWEB-5.pdf>
- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14. (Online) <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10714420490280152.Vqgz8M4Qn-Y>.
- Gee, J. P. (2010). *New digital media and learning as an emerging area and "worked examples" as one way forward*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jenkins, H., Purushotma, Ravi., Weigel, Margaret., Clinton, Katie. and Robinson j. Alice. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: The MIT Press

- Kellner, D. (2000). New technologies/new literacies: Reconstructing education for the new millennium. *Teaching Education*, 11(3), 245-265.
- Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakkir, (2006), Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Netty Hartati, dkk., (2004), Islam dan Psikologi. Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Feist, J. & Gregory J. Feist. (2008). Theories of Personality (Edisi Keenam). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Alwisol. (2006). Psikologi kepribadian. Edisi revisi. Malang: UMM Press.
- Hurlock, B.E. 1999. Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Ed. 5. Jakarta: Erlangga
- Santrock, John W. (2007). Adolescence (Fifth Ed.). New York: McGraw-Hill. Company Inc.
- Tapscott, D. (2009). Grown up digital : how the net generation is changing your world. New York: McGraw-Hill.
- Horrigan, J.B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't, and Implications for the internet's Future*. Pew Internet and American Life Project po. 1-27
- Prensky, Marc. (2011). *Digital Natives, Digital Immigrants*. In Bauerlein, Mark. *The Digital Divide: Arguments for Against Facebook, Google, Texting, and the Age of Social Networking*. New York: Penguin Group, 3-11.
- TUIK. (2011). Information and communication technology (ICT) usage survey in households and individuals [Press release]. Retrieved from <http://www.turkstat.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=8572>.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and media literacy: A plan of action*. Washington, DC: The Aspen Institute. http://www.knightcomm.org/wpcontent/uploads/2010/12/Digital_and_Media_Literacy_A_Plan_of_Action.pdf.
- Jolls, Tessa and Wilson, Carolyn. (2014). "The Core Concepts: Fundamental to Media Literacy Yesterday, Today and Tomorrow," *Journal of Media Literacy Education*, 6(2), 68 -78 (online) <http://digitalcommons.uri.edu/jmle/vol6/iss2/6/>.
- Miočić, B., & Perinić, J. (2014). New Media Literacy Skills of Youth in Zadar. *Medijska istraživanja*, 20(2), 231-255. (Online) http://hrcak.srce.hr/index.php?show=clanak&id_clanak_jezik=197590.
- Tornero, Paredes, Giraldo, Tejedor, Fernandez. (2010). Trends and models of Media literacy in Europe: Between digital competence and critical understanding. *Analisi* 40, 2010 85-100
- Syafi'i Ma'arif, dalam Media Indonesia edisi 26 dan 27 Desember 2002