

# **Literasi Budaya Partisipatif Penggunaan Media Baru pada Siswa SMA di DKI Jakarta**

Endah Murwani  
Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara  
Email: endahmurwani@umn.ac.id

## ***Abstract***

*This research background is that new media open the chance to participate for self expression, content production and creativity. Potential of new media shape convergent people and direct to participative culture and allow people to become prosumer, producer and consumer. The foundation for this research concept is the new media participative culture from Henry Jenkins that classified as affiliation, expression, collaborative problem solving and circulation. This research divided in two steps. First, research goal is to identify participative culture of teenager in using new media. Data gathered from questionnaire on 200 high school students in Jakarta, by using multistage random sampling technique. The second step goal is to create a model indicator of participative culture literation, by doing a Focus Group Discussion (FGD), interview, expert observation, testing and implementation. The result of the research showed that activity of participative culture still at content exchange not yet lead to content creation. Participative culture literation indicator on new media focused for increasing the interaction skill in new media environment; skill to searching, accessing, changing and distributing content; skill to saving, processing and taking information; skill to processing, interpreting and displaying information; skill that criticize/evaluate/value information; and skill to produce creative content that lead on local values.*

***Keywords:*** *literation, participative culture, new media*

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa media baru membuka kesempatan partisipasi untuk berkeaktivitas, ekspresi diri dan produksi konten. Potensi penggunaan media baru ini membentuk masyarakat konvergensi yang mengarah pada budaya partisipatif dan memungkinkan orang-orang menjadi prosumer, produsen sekaligus konsumen. Acuan konsep yang mendasari penelitian ini adalah budaya partisipatif media baru dari Henry Jenkins yang diklasifikasikan dalam afiliasi, ekspresi, pemecahan masalah kolaboratif dan sirkulasi. Penelitian ini terbagi dua tahap. Pertama, bertujuan mengidentifikasi budaya partisipatif remaja dalam menggunakan media baru. Data dikumpulkan melalui kuesioner pada 200 siswa SMA di DKI Jakarta, dengan teknik multistage random sampling. Tahap kedua, bertujuan untuk literasi budaya partisipatif – dilakukan dengan Focus Group Discussion (FGD), wawancara, tinjauan ahli, uji coba dan implementasi. Hasil penelitian menunjukkan aktivitas budaya partisipatif yang telah dilakukan masih pada *content exchange* belum mengarah pada *content creation*. Indikator literasi budaya partisipatif pada penggunaan media baru difokuskan untuk meningkatkan ketrampilan berinteraksi dalam lingkungan media baru; ketrampilan untuk mencari, mengakses, mengubah dan mendistribusikan konten; ketrampilan untuk menyimpan, mengolah, dan mengambil informasi; keterampilan untuk mengolah, menafsirkan dan menampilkan informasi;

keterampilan secara kritis mengevaluasi/menilai informasi; dan ketrampilan menghasilkan konten kreatif yang mengarah pada nilai-nilai local.

**Kata Kunci:** literasi, budaya partisipatif, media baru

## Pendahuluan

*Fenomena digital natives sedang tumbuh di Indonesia. Hal ini tampak tergambar dari data statistik yang dikeluarkan oleh [www.internetworldstats.com](http://www.internetworldstats.com) yang menunjukkan bahwa pengakses internet di wilayah Asia, Indonesia menempati urutan kelima setelah China, Jepang, India, dan Korea Selatan. Data yang dilansir oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga menunjukkan pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia terus meningkat. Tahun 2014 penetrasi pengguna internet di Indonesia telah mencapai 88,1 juta orang atau 34,9% dari total penduduk Indonesia. Berdasarkan usia pengguna, hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia yakni 49% adalah berusia 18-25 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang termasuk dalam kategori digital natives. Sedangkan alat yang digunakan untuk mengakses internet mayoritas menggunakan telepon selular (85%).*

*Demikian pula dari sisi penggunaan media komunikasi, jejaring sosial telah mengubah cara orang berinteraksi. Jejaring sosial telah menggeser penggunaan email dan messenger sebagai sarana orang berkomunikasi. Munculnya jejaring sosial baru yang menawarkan layanan fitur-fitur lebih lengkap menggeser juga jejaring sosial yang telah ada sebelumnya. Bila 2-3 tahun yang lalu facebook dan twitter masih bertengger sebagai jejaring sosial dengan jumlah pengguna terbanyak. Akan tetapi, saat ini para remaja berangsur-angsur beralih ke jejaring sosial dan layanan aplikasi berbasis web seperti Instagram, Path, Snapchat dan LINE. Data yang dilansir bulan Agustus 2015 memperlihatkan trend penggunaan media LINE oleh para remaja, menempatkan Indonesia*

*menjadi negara ke 3 terbesar penggunaan LINE.*

*Apa yang dipaparkan diatas memperlihatkan bahwa media baru telah menjadi tempat pusat bagi kehidupan sosial dan budaya anak-anak muda. Kekuatan besar media baru ini telah digenggam oleh anak-anak muda. Dunia masa depan adalah dunia para digital natives. Budaya dan gaya hidup masa depan adalah budaya dan gaya hidup digital natives. Bagi mereka, media baru memberikan akses kemudahan dan kesempatan interaksi yang semakin luas dan cepat untuk membangun jejaring sosial, sarana berekspresi, berbagi gagasan dan pendapat. Menurut Livingstone (2002: 2) media baru membuka kesempatan bagi partisipasi demokratis dan komunitas untuk berkekrativitas, ekspresi diri dan tak terbatasnya pengetahuan dapat mendukung keberagaman, perbedaan dan debat yang sehat. Bahkan Jenkins (2006) melihat potensi penggunaan media baru ini akan memunculkan budaya partisipatif yang memungkinkan orang-orang menjadi prosumer - produsen sekaligus konsumen.*

Dari penelusuran penelitian yang dilakukan di Indonesia ternyata sejauh ini tidak ada penelitian yang komprehensif dan masif menyangkut kategori budaya partisipatif penggunaan media baru oleh remaja Indonesia. Data TNS yang disebut Digital Life yang selama ini seringkali menjadi acuan para peneliti untuk melakukan penelitian terkait dengan komunikasi pemasaran di era digital hanya menyediakan data pengakses dan pengguna internet di berbagai negara secara general, kemudian mengkategorikan dalam kelompok demografi secara sederhana. Demikian pula survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang profil pengguna internet Indonesia, hanya menyediakan

data mengenai gambaran penggunaan internet oleh masyarakat Indonesia.

Sedangkan penelitian-penelitian yang terkait dengan penggunaan media baru lebih cenderung merupakan data parsial para peneliti dalam lingkup lokal. Ketidakterediaan *data base* secara komprehensif menyangkut kategori penggunaan media baru oleh remaja di Indonesia menjadi salah satu hal yang menyebabkan sulitnya pemerintah maupun pihak-pihak yang berkepentingan untuk merancang kebijakan, regulasi, model maupun mengimplementasikan program yang tepat terkait dengan masa depan anak-anak muda Indonesia. Terlebih lagi pada tahun 2030 akan terjadi bonus demografi, yang merupakan momentum untuk menyiapkan anak-anak muda Indonesia menjadi lebih produktif dan inovatif dalam penggunaan media baru.

Dalam penggunaan media baru, budaya partisipatif ini sangat potensial sehingga remaja perlu dikembangkan kemampuannya untuk menjadi produser, kreator dan distributor yang mumpuni. Untuk itu diperlukan pengembangan model literasi budaya partisipatif dalam penggunaan media baru. Jenkins (2006) menyatakan bahwa sifat teknologi yaitu interaktivitas mendorong munculnya budaya partisipatif. Jenkins (2006) memaparkan bahwa budaya partisipatif adalah budaya dimana orang-orang (baik sebagai pribadi maupun publik) tidak dapat bertindak sebagai konsumen saja, tetapi juga menjadi kontributor atau produser (prosumers). Internet memungkinkan orang secara pribadi untuk menciptakan dan mempublikasikan media melalui internet. Budaya baru ini menghubungkan internet yang digambarkan sebagai web 2.0.

Meningkatnya akses ke internet telah menjadi suatu bagian integral dalam ekspansi budaya karena meningkatkan kemampuan orang bekerja kolaboratif yakni mengembangkan dan menyebarkan berita, ide dan karya-karya kreatif dan berhubungan dengan orang yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama. Potensi budaya partisipatif untuk keterlibatan

dan ekspresi kreatif telah diteliti oleh Jenkins (2007). Budaya partisipatif dianggap potensial karena 1) hambatan untuk ekspresi artistik dan keterlibatan anggota termasuk relatif rendah; 2) adanya dukungan yang kuat untuk menciptakan dan membagi kreasi dengan orang lain; 3) kepercayaan diantara para anggota tentang cara mereka saling memberi kontribusi; 4) adanya tingkat koneksi sosial dengan orang lain.

Potensi budaya partisipatif dalam media baru memunculkan perspektif tentang literasi media baru (*New Media Literacies – NML*). Literasi pada media baru tersebut lebih menekankan pada peran individu sebagai peserta aktif dalam kreasi dan distribusi artefak budaya (Jenkins, 2006). Perspektif literasi didasarkan pada studi literasi media dan termasuk pula penekanan pada keterampilan evaluasi kritis dan reflektif (Gee, 2010). Perhatian utama literasi media baru adalah kesempatan dan tantangan yang dihadapi lingkungan media digital yang semakin kompleks.

Beberapa aspek yang menjadi perhatian sebagai tantangan literasi media baru, diantaranya adalah ketimpangan akses, kesempatan partisipasi, pengalaman atau pengetahuan. Aspek ini disebut Jenkins et al (2006) sebagai 'kesenjangan partisipasi'. Lebih lanjut Jenkins menyatakan bahwa kesenjangan dilihat dari orang yang hanya berdaya sebagai konsumen tetapi tidak dalam penciptaan isi/pesan, atau bahkan tidak berbagi isi/pesan. *Kedua*, bidang yang menjadi persoalan adalah berkaitan dengan kemampuan untuk mengevaluasi informasi dalam ruang digital secara kritis (Flanagin & Metzger, 2008). Persoalan ini juga menyebabkan persoalan pada kredibilitas dan kepercayaan di lingkungan *online*. *Ketiga*, tantangan mengenai persoalan etika di dunia cyber, privasi on line, keamanan identitas, masalah hak cipta dan kepemilikan.

Bentuk-bentuk budaya komunikasi partisipatif menurut Jenkins (2006 :3) sebagai berikut 1) Afiliasi – keanggotaan formal dan informal dalam kelompok atau komunitas online seperti facebook, twitter ataupun mailing list;

2) Ekspresi – menghasilkan bentuk-bentuk kreatif baru seperti fan fiction; 3) Penyelesaian Masalah Kolaboratif – bekerjasama dalam tim, formal dan informal – untuk melengkapi tugas dan mengembangkan pengetahuan baru (misal melalui Wikipedia); 4) Sirkulasi – membentuk aliran media (seperti podcasting atau bogging)

*Paparan diatas memperlihatkan bahwa budaya partisipatif ini sangat potensial sehingga remaja perlu dikembangkan kemampuan untuk menjadi produser, kreator dan distributor yang mumpuni. Persoalannya, apakah digital native Indonesia hanya berbangga sebagai pengguna internet dan jejaring sosial terbesar? apakah digital native Indonesia telah menggunakan media baru secara optimal untuk menjadi inovator, produser atau kontributor yang bisa merubah lingkungan media?*

*Untuk mengantisipasi hal tersebut, penelitian ini dilakukan dua tahap. Tahap pertama mengidentifikasi aktivitas-aktivitas budaya partisipatif seperti apa yang telah dilakukan oleh siswa? Setelah terpetakan kategori dan budaya partisipatif penggunaan media baru,*

## Metode Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa model literasi budaya partisipatif penggunaan media baru dalam proses pembelajaran. Pada tahap pertama, penelitian bersifat deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk mengidentifikasi penggunaan media baru dan mengidentifikasi kategori budaya partisipasi remaja. Setelah diperoleh pemetaan tentang kategori penggunaan media baru dan budaya partisipatif, maka pada tahap kedua disusun pengembangan indikator-indikator untuk model literasi budaya partisipatif, yang lebih mengarah pada jenis penelitian deskriptif kualitatif.

Secara keseluruhan target dari penelitian ini adalah tersusun dan terimplementasinya model literasi budaya partisipatif penggunaan media baru dalam proses pembelajaran.

Untuk pemetaan aktifitas budaya partisipatif, pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner yaitu untuk memperoleh data mengenai kategori budaya komunikasi

## Tahapan dan Target Kegiatan

Tahap Pertama	Tahap Kedua
Target : Pemetaan kategori penggunaan media baru dan budaya komunikasi partisipatif	Target : Pengembangan Model Literasi Budaya Komunikasi Partisipatif
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teridentifikasinya kategori penggunaan media baru oleh para remaja</li> <li>• Teridentifikasinya kategori budaya komunikasi partisipatif remaja</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengembangan indikator-indikator model literasi budaya komunikasi partisipatif remaja dalam komunitas on line</li> <li>• Tersusunnya model literasi budaya komunikasi partisipatif remaja dalam komunitas on line</li> </ul>
Implementasi model literasi budaya komunikasi partisipatif remaja dalam komunitas on line	

*maka pada tahap kedua ini dikembangkan model literasi budaya partisipatif penggunaan media baru dalam proses pembelajaran siswa SMA.*

partisipatif remaja – dalam penelitian ini siswa SMA di DKI Jakarta. Siswa SMA dipilih sebagai obyek penelitian, dengan pertimbangan sebagai

berikut : 1) siswa SMA termasuk dalam kategori usia remaja; 2) siswa SMA merupakan *digital native* yang diasumsikan lahir dan tumbuh dalam era media baru; 3) siswa SMA potensial untuk dikembangkan budaya partisipatif dalam komunitas online. Mengenai dipilihnya wilayah DKI Jakarta, dengan pertimbangan fenomena gaya hidup *digital native* bertumbuh di Jakarta sebagai kota metropolitan.

Dari data yang diperoleh terdapat sebanyak 116 SMA Negeri dan 426 SMA Swasta yang tersebar di 5 wilayah kotamadya DKI Jakarta. Sedangkan teknik penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan area sampling. 5 (lima) kotamadya yang ada di DKI Jakarta diasumsikan sebagai area. Dalam upaya memperoleh keterwakilan dari berbagai kondisi, pemilihan sampel dilakukan melalui beberapa tahap. Langkah-langkah pengambilan sampel dilakukan dengan prosedur sebagai berikut

a. Langkah pertama menentukan 2 SMA (SMA Negeri dan SMA Swasta) yang berada di masing-masing wilayah kotamadya DKI Jakarta. Pemilihan dilakukan secara acak atas sekolah yang berada pada masing-masing wilayah kotamadya.

Langkah ini menghasilkan 10 SMA masing-masing 5 SMA Negeri dan 5 SMA Swasta yang berada di 5 wilayah kotamadya di DKI Jakarta yaitu sbb :

Wilayah	SMA Negeri Terpilih	SMA Swasta Terpilih
Jakarta Barat	SMA Negeri 112	SMA Tunas Muda
Jakarta Selatan	SMA Negeri 8	SMA Islam Al Azhar 1
Jakarta Pusat	SMA Negeri 68	SMA Muhamadiyah 1
Jakarta Timur	SMA Negeri 81	SMA Kristen Penabur 7
Jakarta Utara	SMA Negeri 45	SMA Don Bosco

b. Langkah kedua memilih sampel secara acak dari populasi di SMA Negeri-Swasta terpilih.

c. Jumlah Sampel sebanyak 200 orang, ditentukan berdasarkan populasi dari

masing-masing SMA Negeri-Swasta yang terpilih di wilayah kotamadya DKI Jakarta.

Selain menggunakan kuesioner, teknik *Focus Group Discussion* (FGD) dilakukan untuk menggali lebih mendalam tentang budaya komunikasi partisipatif para siswa SMA dalam komunitas on line. Dalam penelitian ini FGD dilakukan untuk setiap SMA terpilih, dengan peserta 6-10 orang per kelompok. Data dan informasi yang dikumpulkan melalui FGD antara lain terkait dengan jenis media baru, fungsi dan manfaat media baru, penggunaan media baru dan keterlibatan para siswa dalam media baru.

Secara rinci tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut : Pertama, menyusun indikator literasi budaya partisipatif penggunaan media baru dengan cara mengidentifikasi ketrampilan sosial yang terkait dengan literasi budaya partisipatif yaitu afiliasi, ekspresi, penyelesaian masalah kolaboratif dan sirkulasi. Kedua, mengembangkan desain model literasi budaya partisipatif. Pada tahap ini dilakukan diskusi kelompok terbatas dan wawancara pada pengambil kebijakan, guru, orang tua, ahli teknologi komunikasi, dengan tujuan untuk mendiskusikan hasil identifikasi budaya partisipatif siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, hasil diskusi kelompok terbatas dan wawancara digunakan untuk menyusun desain model literasi budaya partisipatif. Desain model

literasi budaya partisipatif yang telah tersusun dikonsultasikan pada beberapa ahli terkait, untuk mendapatkan masukan dan evaluasi terhadap model literasi budaya partisipatif. Keempat, analisis dan revisi desain model literasi budaya

partisipatif. Hasil tinjauan dari beberapa ahli akan dijadikan sebagai bahan untuk menganalisis model dan rencana literasi budaya partisipatif. Tahap ini akan menghasilkan sebuah model yang sudah divalidasi oleh ahli. Kelima, uji coba model literasi budaya partisipatif penggunaan media baru pada siswa. Keenam, pelatihan literasi budaya partisipatif penggunaan media baru dalam proses pembelajaran pada guru SMA. Pelatihan bertujuan membantu menerapkan budaya partisipatif dalam kegiatan belajar mengajar. Ketujuh, implementasi model literasi budaya partisipatif.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah 1) wawancara yang dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi ketrampilan sosial siswa dalam menggunakan media baru. Siswa yang diwawancara sebanyak 10 orang dari 3 SMA di DKI Jakarta; 2) *Focus Group Discussion* (FGD), dilakukan untuk membahas hasil wawancara dan materi-materi yang akan dimasukkan sebagai indikator model literasi budaya partisipatif; 3) Evaluasi, metode ini dilakukan untuk menguji model literasi budaya partisipatif.

### Hasil dan Pembahasan Aktifitas Budaya Partisipatif

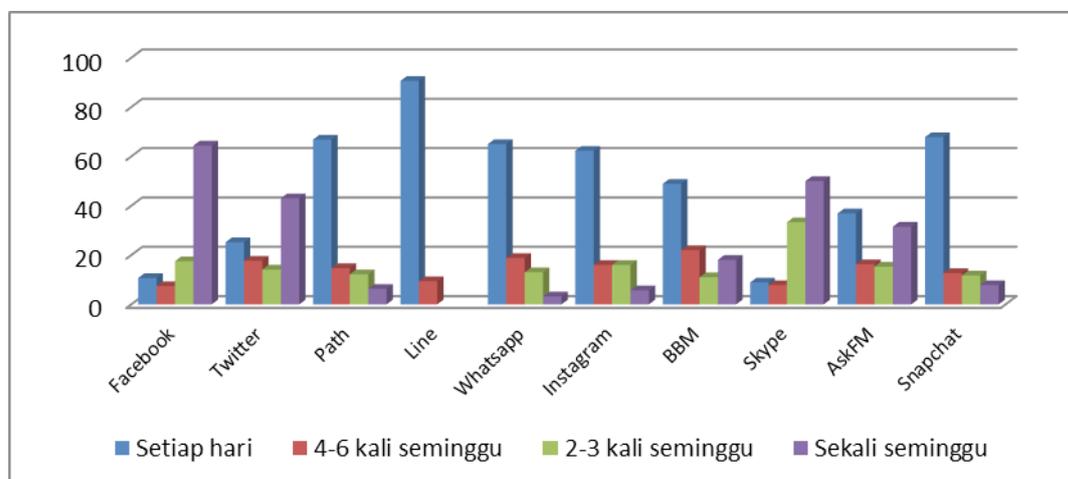
Hasil penelitian para siswa SMA di DKI Jakarta memperlihatkan aktivitas keseharian para siswa tidak lepas dari penggunaan media baru.

Akan tetapi aktivitas-aktivitas penggunaan media baru masih cenderung sebatas sebagai *consumer*, belum mengarah pada prosumer (produser sekaligus konsumen) dan budaya partisipatif. Pemetaan aktivitas budaya partisipatif responden dalam menggunakan media baru dikategorikan menjadi : 1) Afiliasi, penggunaan media baru menjadikan keanggotaan formal maupun informal dalam komunitas online; 2) Ekspresi, penggunaan media baru menghasilkan bentuk-bentuk kreatif baru; 3) Penyelesaian masalah kolaboratif - penggunaan media baru untuk bekerjasama dalam tim, baik secara formal maupun informal, untuk menyelesaikan tugas dan mengembangkan pengetahuan baru. 4) Sirkulasi, media baru digunakan untuk membentuk sirkulasi media.

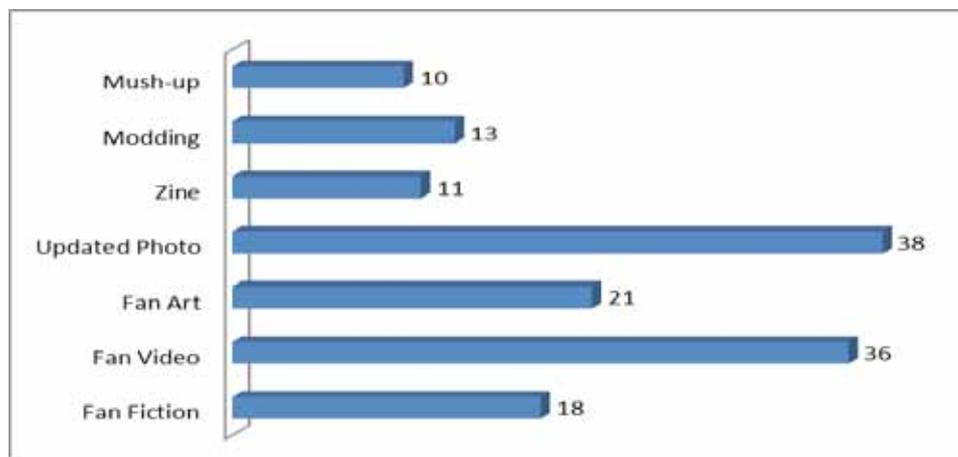
Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk aktifitas afiliasi, para siswa telah bergabung dalam keanggotaan dari berbagai jejaring sosial seperti Path, Instagram, Snapchat, Twitter maupun layanan aplikasi web seperti LINE dan Whatsapp. Aktivitas yang dilakukan dalam jejaring sosial sebagian cenderung pasif hanya untuk *'stalking'* yakni memantau atau mengikuti aktivitas yang dilakukan pengguna jejaring sosial. Aktivitas berbagi konten seperti informasi, pengetahuan, pengalaman, ide, foto, video masih belum optimal.

*a partisipatif* yang kedua adalah ekspresi, penggunaan media baru menghasilkan bentuk-

Grafik 1. Keaktifan dalam Jejaring Sosial



Grafik 2. Budaya Partisipatif : Aktivitas Ekspresi



bentuk kreatif baru seperti *Fan Fiction*, *Fan Video*, *Fan Art*, *Updated Photo*, *Zine*, *Mush-up*, *Moding* dan *skining*.

Hasil penelitian menunjukkan hanya 18% responden mengaku pernah menulis Fan Fiction yang biasa disingkat FanFic. FanFic ini merupakan sebuah karya yang dibuat oleh penggemar (fans) berdasarkan pada kisah, karakter atau setting yang sudah ada. FanFic bisa berlaku untuk film, TV, komik, novel, selebritis dan karakter terkenal lainnya yang diceritakan menurut persepsi mereka. Selebihnya mereka hanya penikmat dan pengamat FanFic atau disebut sebagai *silent reader*, melalui situs-situs blog komunitas FanFic yang paling terkenal yaitu [www.fanfiction.com](http://www.fanfiction.com) atau [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net) yang merupakan komunitas terbesar penulis FanFic dunia.

Sedangkan untuk Fan Video, sebesar 36% responden pernah membuat fan video. Selebihnya para responden menjadi penikmat fan video. Sementara untuk Fan Art, sebanyak 16% responden yang telah menghasilkan suatu hasil karya seni yang berdasarkan pada suatu karakter/kostum/cerita. Untuk *updated photo*, sebanyak 38% responden menyatakan pernah melakukannya dengan aplikasi-aplikasi seperti Photoshop, Corell Draw, atau aplikasi yang ada dalam telepon selular, seperti InstaMag,

Bentuk ekspresi lainnya adalah Zine, yakni suatu bentuk publikasi yang diterbitkan oleh pembuatnya – otonom dan non komersial. Hasil

penelitian menunjukkan hanya 11% responden yang pernah membuat Zine. Sedangkan *modding* – suatu bentuk ekspresi yang berkaitan dengan memodifikasi/mengedit telepon seluler baik *software* maupun *hardware*. Sebanyak 13% responden mengaku pernah melakukan aktivitas *modding* dengan memodifikasi telepon seluler yang standar menjadi lebih lengkap. Selain itu, ada yang pernah melakukan *modding games*.

Bentuk budaya partisipatif ekspresi lainnya adalah Mashup – aplikasi web yang mengkombinasikan data lebih dari satu sumber ke dalam satu aplikasi yang terintegrasi. Mashup bisa dilakukan untuk music maupun video. Music Mashup merupakan teknik menggabungkan dua lagu atau lebih menjadi satu lagu secara online, sedangkan Video Mashup adalah teknik pengeditan video secara online yang menggabungkan berbagai sumber seperti videoklip, suara, lagu, foto, grafik mupun efek khusus yang diolah dan ditampilkan menjadi video yang lebih lengkap. Dari data yang terkumpul di lapangan, hanya 10% responden yang menyatakan pernah melakukan mashup video dan musik.

Secara keseluruhan hasil penelitian memperlihatkan belum optimalnya aktivitas para siswa SMA DKI Jakarta menghasilkan konten kreatif dan inovatif. Posisi para siswa masih cenderung sebagai penikmat dan pengamat bentuk-bentuk kreatif tersebut.

Ketiga, pada kategori penyelesaian

masalah kolaborasi - memperlihatkan kolaborasi sebagai bentuk budaya partisipatif sudah dilakukan para siswa SMA DKI Jakarta, terutama dalam kerjasama melengkapi dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Keempat, pada kategori sirkulasi - memperlihatkan belum banyak siswa yang memiliki blog.

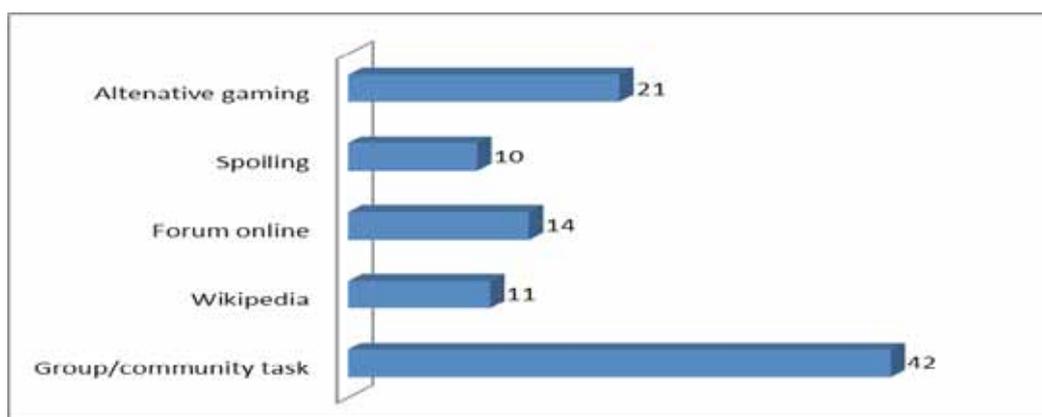
Hasil penelitian memperlihatkan kolaborasi sebagai bentuk budaya partisipatif sudah dilakukan para siswa SMA DKI Jakarta, terutama dalam kerjasama melengkapi dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah. Selain itu, sebagian sudah melakukan kolaborasi project melalui keanggotaan mereka dalam komunitas online, terutama untuk alternative gaming. Meskipun sifat kolaborasi ini masih dalam

kolaborasi dalam lingkup lebih luas.

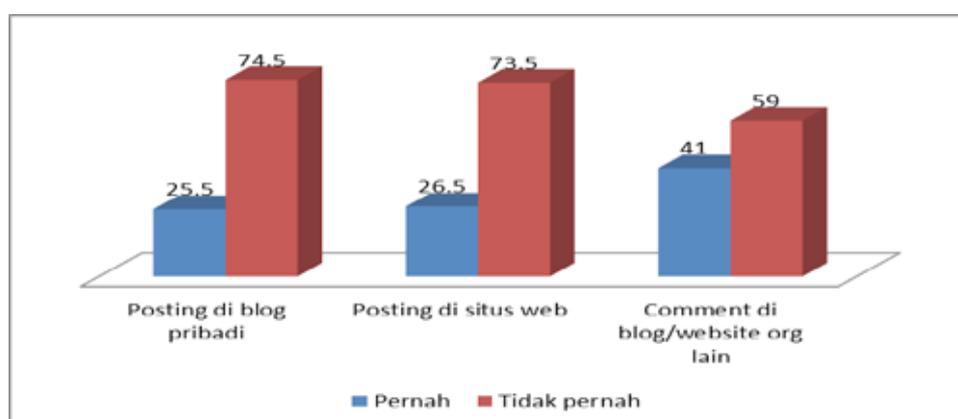
Bentuk budaya partisipatif yang keempat adalah sirkulasi – kegiatan membentuk aliran informasi dalam media baru. Salah satu bentuk sirkulasi media adalah *blogging* dan *podcasting*. *Blogging* adalah aplikasi web yang berupa tulisan atau gambar – sebagai suatu cara mengkomunikasikan gagasan, pikiran atau ide-ide. Penelitian ini hanya menemukan hanya 25.5% dari 200 siswa SMA di DKI Jakarta yang memiliki blog pribadi. Beberapa orang yang memiliki blog pribadi mengaku sudah tidak aktif lagi untuk memposting informasi dan karya diri sendiri.

Aktivitas lain yang termasuk kategori *blogging* adalah memposting informasi di website atau blog orang lain dan memberikan *comment* di

**Grafik 3. Budaya Partisipatif – Penyelesaian Masalah Kolaboratif**



**Grafik 4. Budaya Partisipatif – Sirkulasi melalui Blog/Website**



lingkup sekolah dan komunitas, setidaknya akan memberikan peluang untuk melakukan

situs web atau blog orang lain. Hasil penelitian menunjukkan hanya 26.5% responden yang

pernah melakukannya. Demikian pula dengan aktivitas memberikan komentar di web dan blog orang lain, lebih dari separuh responden (59%) mengaku tidak pernah melakukan aktivitas tsb.

Dari 51 responden yang memiliki blog pribadi, data yang terkumpul menunjukkan sebanyak 45,1% responden memposting seminggu sekali di blog pribadinya. Hal-hal apa saja yang diposting oleh responden di blog pribadinya? Menurut penuturan responden, yang diposting biasanya adalah kegiatan yang dilakukan di sekolah, pengalaman menarik dan unik.

Hasil diatas mengerucutkan perlunya literasi tentang pentingnya mengembangkan budaya partisipatif dalam jejaring sosial. Potensi penggunaan jejaring sosial oleh para remaja sangat besar, sehingga potensi para remaja perlu dikembangkan menjadi creator, innovator dan produser yang dapat merubah lingkungan media. Selain itu, untuk mengembangkan budaya kolaborasi dan sirkulasi – para guru bisa mengoptimalkan kemampuan kolaborasi dan sirkulasi melalui pelajaran dan tugas-tugas yang diberikan pada para siswa. Demikian pula dengan orang tua yang dapat ikut berkontribusi mengembangkan budaya partisipatif melalui sosialisasi nilai-nilai.

### **Identifikasi Penggunaan Media Baru Dalam Proses Pembelajaran**

Hasil wawancara dengan para guru memperlihatkan bahwa penggunaan media baru dalam proses pembelajaran ternyata sebagian besar guru telah melakukan terutama dalam hal pemberian tugas yang diberikan pada siswa. Beberapa masalah terkait dengan ketrampilan penggunaan media baru diantaranya : 1) akses penggunaan media baru para siswa di sekolah. Kendala akses internet di beberapa sekolah yang seringkali guru tidak bisa secara optimal mengakses informasi; 2) seleksi menyaring sumber-sumber informasi untuk penyelesaian tugas. Banjirnya informasi bisa membuat siswa kurang mampu untuk menyeleksi sumber-sumber yang tepat. Untuk mengatasi masalah

tersebut, beberapa guru telah melakukan cara dengan memberikan sumber-sumber informasi yang menjadi acuan tugas; 3) pengolahan dan mengintegrasikan informasi yang diperoleh. Masalah yang sering terjadi adalah siswa hanya mengambil dari satu sumber, belum optimal untuk menggabungkan sumber-sumber informasi yang dikumpulkan.

Penyusunan indikator literasi budaya partisipatif penggunaan media baru dalam proses pembelajaran siswa SMA merupakan gabungan dari konsep yang ditawarkan Jenkins (2006) dan kerangka kurikulum literasi digital ICT. Literasi Jenkins diarahkan pada 1) Ketrampilan berinteraksi dengan dan dalam lingkungan jejaring sosial, terutama *cultural competency*; 2) Ketrampilan berkaitan dengan kemampuan untuk mencari, mengakses, mengubah dan mendistribusikan konten; 3) Ketrampilan berkaitan dengan kemampuan untuk menyimpan, mengolah, dan mengambil informasi – secara individual, dengan bantuan piranti digital atau dalam sekelompok orang yang mengumpulkan informasi/pengetahuan untuk mencapai tujuan bersama; 4) Keterampilan berkaitan dengan kemampuan untuk mengalihkan perhatian di antara beberapa aliran informasi atau mengikuti alur cerita dari beberapa format media; 5) Keterampilan berkaitan dengan kemampuan untuk mengolah, menafsirkan dan menampilkan informasi; 6) Keterampilan berkaitan dengan kemampuan untuk secara kritis mengevaluasi/menilai informasi; 7) Ketrampilan berkaitan dengan kemampuan menghasilkan konten kreatif yang mengarah pada nilai-nilai lokal.

Sedangkan dari kerangka kurikulum literasi digital, ada 6 unsur yang akan diukur kompetensinya yaitu : 1) akses – mengetahui cara mengumpulkan dan mendapatkan kembali informasi; 2) mengatur – menerapkan metode pengaturan informasi yang sudah ada; 3) mengintegrasikan - menginterpretasikan dan menyajikan informasi yang sudah diringkas, dan dibandingkan; 4) Evaluasi- penilaian tentang kualitas, relevansi, kemanfaatan, dan efisiensi informasi; 5) produksi - menyajikan informasi

dengan cara melakukan adaptasi, menerapkan, mendisain, menemukan atau membuat informasi baru; 6) Mengkomunikasikan - Menyampaikan informasi dengan cara persuasif yang memenuhi kebutuhan khalayak yang berbeda-beda melalui medium tertentu

Hasil uji coba model literasi menunjukkan bahwa 20 siswa yang terpilih menjadi sampel uji coba telah memiliki kemampuan akses informasi, terbukti mereka mampu mencari, menemukan, dan mendapatkan kembali informasi dalam format digital. Demikian pula halnya dalam kemampuan mengatur yang hampir seluruh siswa telah memiliki kompetensi yang tinggi untuk melakukan pengorganisasian informasi agar dapat diakses dengan mudah. Bagaimana dengan kemampuan mengintegrasikan? Hasilnya memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa mampu melakukan pengolahan informasi dengan menggunakan ICT untuk menyatukan, meringkas, dan membandingkan informasi dari berbagai sumber. Bagi siswa yang memiliki kemampuan ini menyatakan bahwa bila ada tugas dari guru, mereka tidak sekedar mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, akan tetapi mereka sudah mampu menyeleksi dan membandingkan informasi dari berbagai sumber. Kelompok responden tersebut ternyata memiliki kemampuan evaluasi. Hasil uji coba memperlihatkan bahwa kemampuan menilai keberadaan, kecocokan, dan kesesuaian informasi dan sumber-sumber informasi untuk kebutuhan tertentu – termasuk memastikan otoritas, bias, dan ketersediaan bahan-bahan tsb. Untuk kemampuan produksi, hanya sebagian kecil dari responden yang memiliki kemampuan mengadaptasi, mendisain, menemukan atau membuat informasi dalam lingkungan ICT. Misalnya, kelompok siswa yang memiliki kompetensi ini sudah bisa mendeskripsikan sebuah peristiwa, menyampaikan opini, menyampaikan dukungan, pandangan, atau posisi. Aspek terakhir yaitu kemampuan untuk mengkomunikasikan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa kompetensi untuk menyampaikan, mengadaptasi, dan menyajikan informasi kepada khalayak media tertentu dalam

lingkungan ICT masih sedikit.

Model literasi budaya partisipatif yang diujicobakan dalam penelitian ini mengadaptasi dari konsep budaya partisipatif yang ditawarkan Jenkins. Beberapa penelitian terkait dengan literasi budaya partisipatif juga telah dilakukan Jasmina dan Milica (2016 : 1142-1151) yang menguji literasi media baru dengan membandingkan perbedaan sosial demografi pengguna, seperti jenis kelamin, usia, tempat tinggal, pekerjaan, minat, dan sebagainya. Hasilnya menunjukkan adanya perbedaan dalam memberikan makna pada pesan yang diterima.

### Simpulan

Simpulan pertama yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah terpetakannya aktivitas penggunaan media baru yang dilakukan para siswa SMA ke dalam 4 kategori budaya partisipatif yaitu : 1) Afiliasi - telah dilakukan para siswa SMA yang tergabung dalam berbagai jejaring sosial. Aktivitas yang dilakukan dalam jejaring sosial cenderung pasif, hanya untuk *'stalking'* yakni memantau atau mengikuti aktivitas yang dilakukan pengguna jejaring sosial. 2) Ekspresi – bentuk budaya partisipatif yang menghasilkan konten kreatif ini belum banyak dilakukan para siswa SMA. Posisi mereka masih cenderung sebagai penikmat dan pengamat konten-konten kreatif; 3) Penyelesaian Masalah Kolaborasi - sudah dilakukan para siswa SMA DKI Jakarta, terutama dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah; 4) Sirkulasi – bentuk budaya partisipatif yang mendistribusikan aliran informasi, salah satunya melalui aktivitas *blogging* masih kurang dilakukan para siswa SMA karena tidak banyak siswa yang memiliki blog pribadi. Untuk aktivitas *podcasting* terutama mengunduh musik, film, program acara, dan sebagainya sudah banyak dilakukan,

Simpulan kedua, penelitian ini menyusun indikator untuk mengukur literasi dalam beberapa aspek yaitu akses, mengatur, mengintegrasikan, mengevaluasi, produksi dan mengkomunikasikan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa telah

memiliki kompetensi dalam hal akses dan mengatur. Akan tetapi ketika dihadapkan pada hal-hal yang terkait dengan menggabungkan beberapa sumber informasi, kemampuan tersebut belum optimal. Demikian pula dengan aspek mengevaluasi, produk dan mengkomunikasikan perlu didorong lebih optimal.

Implikasi dari simpulan di atas mengerucutkan perlu kebijakan ataupun gerakan literasi tentang pentingnya mengembangkan budaya partisipatif penggunaan media baru. Potensi penggunaan media baru oleh para remaja (dalam hal ini anak SMA) sangat besar, sehingga potensi para remaja perlu dikembangkan menjadi kreator, inovator dan produser yang dapat merubah lingkungan media. Selain itu, untuk mengembangkan budaya kolaborasi dan sirkulasi – para guru bisa mengoptimalkan kemampuan kolaborasi dan sirkulasi melalui tugas-tugas yang diberikan pada para siswa. Demikian pula dengan orang tua yang dapat ikut berkontribusi mengembangkan budaya partisipatif melalui sosialisasi nilai-nilai.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Direktur Riset dan Pemberdayaan Masyarakat Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Ristek dan Pendidikan Tinggi, yang telah membiayai penelitian ini. Ucapan yang sama juga kami sampaikan kepada Rektor dan Direktur LPPM Universitas Multimedia Nusantara yang telah memberikan dukungan selama proses pelaksanaan penelitian.

### Daftar Pustaka

- Consalvo, Mia & Charles Ess (2011). *The Handbook of Internet Studies*. Blackwell Publishing Ltd.
- Christine, Larabie (2011). Participatory Culture and The Hidden Costs of Sharing. *The McMaster Journal of Communication* vol 7, Issue I, 2011. <https://journals.mcmaster.ca/mjc/article/.../222>
- Claudio Alvarez, Sadaf Salavati, Miguel Nussbaum, Marcelo Milrad (2013). *Collboard : Fostering New Media Literacies in the Classroom Through Collaborative Problem Solving Supported by Digital Pens and Interactive Whiteboards*, *Computers & Education*, Volume 63, April 2013, Pages 368-379
- Endah Murwani, Indiwani Seto Wahyuwibowo, Joice Carroll Siagian (2015). *Tingkat Penggunaan Media Baru Sebagai Media Partisipasi Kolektif Remaja di Jakarta*, Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi. Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia, ISBN no 978-602-1054-08-6, Oktober 2015.
- \_\_\_\_\_ (2016). *Aktivitas Budaya Partisipatif Remaja Dalam Menggunakan Media Baru*. Prosiding ICCI Universitas Tarumanegara.
- Hardey, Marrian (2011). Generation C : content, creation, connections and choice. *International Journal of Market Research*, vol 53 no 6, 2011. <http://www.ijmr.com/AboutIJMR/Samples/Sample2.pdf>
- Jasmina Arsenijević, Milica Andevski (2016). *New Media Literacy With in the Context of Socio Demographic Characteristics*, *Procedia Technology*, Volume 22, 2016, Pages 1142-1151
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- \_\_\_\_\_ (2007). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*. Chicago: MacArthur Foundation.
- Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant, Kieran Kelly (2009). *New Media : A Critical Introduction*. Second Edition. London & New York : Routledge
- Livingstone, Sonia & Lievrouw, Leah A (2002). *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*, London : Sage Publications
- Margarita Silvestra León, José Miguel Correa, Jesús María Aramberri, Estibaliz

- Jiménez de Aberasturi (2011). *An Analysis of How The Participatory Culture Through The Internet Is Fostered in Policies Directed Towards Non Formal Educational Contexts*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, Volume 28, 2011, Pages 259-261
- Mueller, Bryan (2014). *Participatory Culture on Youtube : A Case Study of the Multichannel Network Machinima*, London : Media@LSE.
- Palfrey, John dan Gasser, Urs (2008). *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York.
- Potter, James W (2008). *Media Literacy 4th ed*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Safko, Lon (2010). *The Social Media Bible. Tactics, Tools, and Strategies for Business Success. Second Edition*. New Jersey : John Wiley & Sons, Inc
- Straubhaar D. Joseph, Robert LaRose & Lucinda Davenport (2015). *Media Now : Understanding Media, Culture and Technology, 9<sup>th</sup> edition*, Thomson Wadsworth,
- Zheng Zhang, Jia Li, Feifei Liu, Zhuang Miao (2016). *Hong Kong and Canadian Students Experiencing a New Participatory Culture : A Teacher professional training Project Undergirded by new Media Literacies*, *Teaching and Teacher Education*, Volume 59, October 2016, Pages 146-158