

LITERASI MEDIA MASYARAKAT DESA TERUNG (STUDI KASUS PENGUNAAN *SMARTPHONE* PADA REMAJA)

Ainin Wildan Walidaini; Yudha Wirawanda
**Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Informatika, Universitas
Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Internet sebagai media digital telah menawarkan kemudahan bagi setiap penggunaannya seiring perkembangan zaman. Kedekatan remaja dengan media digital memerlukan keterampilan literasi dalam mengakses *smartphone* dan media. Literasi media ialah kapabilitas mendasar untuk mengartikan media melalui faktor pemakaiannya sampai informasi yang disampaikan. Tujuan penelitian ini mengetahui sejauh mana keterampilan literasi media yang didapatkan oleh remaja desa Terung. Menggunakan konsep teori literasi Media Sonia Livingstone, untuk mengetahui sejauh mana kemampuan dalam mengakses, menganalisa, mengevaluasi serta produksi konten media. Metode yang dipakai pada riset berikut menggunakan deskripsi kualitatif. Data yang dikumpulkan dilakukan melalui wawancara, serta teknis validitas data memakai triangulasi sumber. Hasil riset memaparkan bahwasanya penguasaan serta pemahaman literasi media kesepuluh informan masih jauh dari kecakapan. Riset berikut memaparkan bahwasanya informan sebagai pengguna mempunyai motif dalam penggunaan *smartphone* dan media. Dan dapat disimpulkan literasi media pada remaja desa Terung menempati tahap awal. Dalam tahapan berikut informan mempunyai kapabilitas yakni akses dalam menggunakan *smartphone* dan media.

Kata Kunci : Literasi Media, Remaja, *Smartphone*

Abstract

Internet as a digital media has offered convenience for every user along with the times. Adolescents' closeness to digital media requires literacy skills in accessing *smartphones* and media. Media literacy is a basic ability to understand media from the aspects of its use to the messages it conveys. The purpose of this study is to determine the extent to which media literacy skills are acquired by the youth of Terung village.

Using the concept of Sonia Livingstone's Media Literacy theory, to determine the extent of ability to access, analyze, evaluate and produce media content. The method used in this study is the qualitative description. Data collection was carried out through interviews, and technical data validity using source triangulation. The results of the study show that the ten informants' mastery and understanding of media literacy are still far from proficient. This study shows that informants as users have motives in using *smartphones* and media. And it can be concluded that media literacy in the youth of Terung village is still at an early stage. At this stage, the informant has the ability in the form of access to using *smartphones* and

media.

Keywords : Media Literacy, Teenagers, Smartphone

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi semakin canggih serta inovatif. Penciptaan sejumlah teknologi yang canggih menjadikan perbedaan besar pada hidup masyarakat pada beraga, sektor. Tampaknya *smartphone* bisa berdampak besar pada nilai budaya. Saat ini, kebanyakan manusia pada penjuru dunia telah mempunyai *gadget* jenis *smartphone*. Dan seringkali, karena saat ini banyak orang mempunyai *smartphone* melebihi satu perangkat. Hal tersebut dimungkinkan lantaran pekerjaan atau kebutuhan lain (Efraim P, 2018).

Saat-saat seperti ini, pemakai *smartphone* bukan cuma dari kelas pekerja saja. Namun hampir seluruh kalangan khususnya balita, anak-anak hingga remaja menggunakan gawai pada kegiatan sehari-hari. Tiap individu yang menggunakan *smartphone* waktunya hanya dihabiskan untuk bermain sehari-hari dengan *smartphone*. Sehingga, *smartphone* mempunyai nilai serta kegunaannya sendiri untuk sekelompok individu. Tidak bisa dipungkiri bahwasanya *smartphone* sangatlah berpengaruh pada hidup masyarakat, mulai anak-anak hingga dewasa. *Notebook*, *smartphone*, tablet, serta berbagai jenis gawai lainnya begitu gampang ditemukan pada kehidupan sehari-hari masa kini. (Hana P, 2017). Di samping manfaat yang dimiliki oleh *smartphone*, gawai pintar tersebut juga memiliki segudang sisi negatif apabila digunakan tidak sesuai dengan porsinya.

Remaja di era digital saat ini gemar dalam mengakses informasi melalui situs-situs di internet, mengakses *game online* dan tak lupa menggunakan media sosial dan aplikasi yang mempermudah pertemanan. Kehidupan remaja saat dirasa tidak akan lengkap apabila tidak menenteng *smartphone*.

Kebutuhan dalam mencari informasi yang semakin meningkat, menjadikan gawai pintar ini menjadi kebutuhan primer untuk semua kalangan. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), Proporsi masyarakat yang memakai telepon seluler mengalami peningkatan terus-menerus hingga mencapai 63,53% di tahun 2019. Peningkatan pemakaian *smartphone* tersebut disertai dengan peningkatan penggunaan internet serta komputer di rumah, yakni sebesar 18,78% untuk pemakaian komputer serta 73,75% untuk

pemakaian internet keluarga. Pemakaian internet juga meningkat dalam periode 2015-2019, dengan diperlihatkan melalui peningkatan persentase masyarakat yang menjangkau internet di 2015 dari kisaran 21,98% menjadi 47,69% pada 2019. Sementara penggunaan telepon kabel pada rumah tangga cenderung menurun tiap tahunnya, hingga tahun 2015 jumlah pemilik telepon rumah/persentase rumah tangga yang mempergunakan internet berkisar 4,01%, menurun menjadi 2,09% pada 2019. Persentase masyarakat yang berusia lebih dari 5 tahun dan pernah menggunakan internet pada periode 3 bulan akhir tahun 2015 berkisar 21,98% serta mengalami peningkatan 43,51% ketika 2019.

Internet yang menjadi media digital sudah membawa kemudahan bagi setiap penggunaannya dari waktu ke waktu. Masyarakat modern yang begitu dimanjakan oleh media saat ini, seperti *google*. Juga, tidak bisa disangkal bahwasanya *google* menyediakan hampir seluruh informasi yang diperlukan. Bagi *traveller*, *google* memberikan layanan *google maps*, *google site* bagi *blogger*, *google scholar* bagi peneliti, *google classroom* bagi pelajar, bagi penggemar buku bisa menemukannya di *google books*, hingga yang gemar belanja aplikasi ataupun *game* bisa mengakses *google apps* (Hidayat, 2015). Kedekatan remaja terhadap media digital berdampak besar terhadap perubahan, maka perlu adanya literasi media. Yaitu kemampuan pengetahuan, kesadaran serta keterampilan sebagai pembaca dan pengguna media. Pada penelitian ini, penulis mengambil desa Terung guna dijadikan daerah penelitian.

Pemilihan lokasi atau wilayah tersebut dikarenakan peneliti menemukan fenomena yang menarik. Yaitu, meningkatnya penggunaan internet ditengah-tengah masyarakat desa Terung. Yang mana mempengaruhi intensitas penggunaan *smartphone* pada sehari-hari. Fenomena ini sangat menarik untuk diteliti, untuk mengetahui bagaimana literasi yang ada ditengah-tengah masyarakat desa Terung. Maka perumusan masalah riset berikut ialah Bagaimana literasi media masyarakat desa Terung dalam penggunaan *smartphone* pada remaja.

1.2. Teori Terkait

Dalam konsep teori Literasi Media yang dirumuskan Sonia Livingstone (2004) pada tulisannya dengan judul *What is Media Literacy?* Mengartikan literasi media ialah meliputi

- a. *Access*
- b. *Analysis*

c. *Evaluation*

d. *Content Creation*

Akses merupakan kemampuan teknis dalam mengakses media. Akses didefinisikan menjadi aspek fisik ataupun dalam kapabilitas mempergunakan beragam jenis media. Analisa adalah kapabilitas dalam mengaitkan kode serta simbol media kedalam konteks yang lebih luas. Analisa mengacu pada kapabilitas dalam menentukan, mengedit, serta memilih informasi yang diselaraskan terhadap keperluan seseorang. Evaluasi ialah kapabilitas dalam mengaitkan pesan media yang didapatkan terhadap pengalaman. Produksi pesan adalah kemampuan untuk menghasilkan media dalam beragam format: tulisan, audio, gambar audio, maupun kombinasinya (Herlina, 2019).

Literasi menjadi kemampuan seorang individu dalam mempergunakan, memahami, serta merefleksikan naskah tulisan, guna menggapai tujuan seorang individu, menambah keterampilan serta potensi individu serta berkontribusi pada khalayak umum (Keefe & Copeland, 2011).

Berdasarkan Potter, literasi media ialah sudut pandang yang ditunjukkan secara aktif kepada media perihal kapabilitas individu ketika menafsirkan sisi pesan yang didapatkan. Sederhananya, literasi media ialah kapabilitas dalam memilah, menyaring, serta menyeleksi pesan yang dimuat di media, baik dalam bentuk elektronik ataupun cetak. (Darmastuti, 2018)

Hobbs mengatakan bahwasanya, literasi ialah keahlian dalam menjangkau, menganalisa, menilai, serta menginteraksikan pesan pada beragam bentuk. Karakteristik literasi media dengan pendidikan, pelajaran berbasis siswa, dan ujian alternatif. Sedangkan menurut Patricia Aufderheide dalam *National Leadership Conference on Media Literacy* memaparkan, orang *literate* adalah seseorang yang bisa memaknai, menilai, menganalisa, serta menghasilkan media elektronik maupun cetak. (Herlina, 2019: 8)

Peneliti juga mengambil referensi dari penelitian lainnya yang dilakukan oleh Inda Fitryarini (2016), Penelitian ini mengungkapkan bahwa keterampilan dalam menilai serta menghasilkan pesan belum dilaksanakan dengan bersungguh-sungguh oleh mahasiswa, serta keahlian mahasiswa yang menjadi informan pada riset tersebut masih di tahap awal. Persamaandalam penelitian ini terdapat pada penggunaan konsep teori Sonia Livingstone, sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian yang mana

pada riset berikut subyek risetnya ialah mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman.

Riset terdahulu perihal “Model Literasi Media Berbasis Kearifan Lokal Pada Masyarakat Kampung Dongkelan Kauman Daerah Istimewa Yogyakarta”. Riset ini menemukan 3 hal, diantaranya: 1) Kesadaran penduduk lewat literasi media lokal belum dapat mengoptimalkan potensi dirinya karena penduduk cenderung pasif bermedia, namun kelompok penggiat sekolah masyarakat desa sebagai wadah aksi masyarakat, khususnya literasi media; 2) Model literasi media yang dipakai penduduk Kampung Dongkelan Kauman ialah Protectionist. Model berbasis kearifan lokal berisikan 4 unsur yakni kapabilitas akses, menganalisa, evaluasi, serta menghasilkan pesan; dan 3) mengoptimalkan peranan sekolah masyarakat desa dalam menambah literasi media khalayak umum. Perbedaan riset ini terhadap yang lainnya ada dalam model literasi yang tetap menganut kearifan lokal, hingga riset kebudayaan lokal lebih baik dalam memilah beragam efek buruk media massa.

Riset lainnya yang dilakukan Prabowo Sri Hayuningrat (2010), Pada penelitian ini menjelaskan bagaimana konsep-konsep literasi media serta mengkritisi reality show menggunakan konsep-konsep literasi media. Riset ini berbeda pada riset terdahulu yang terletak pada konsep literasi media oleh Potter. Yang mana sebagai landasan dalam menganalisis media yang ada.

Penelitian selanjutnya yang ditulis pada tahun 2018 dengan judul Analisis Literasi Media Pada Pusat Studi Media Dan Komunikasi REMOTIVI (Studi kasus *Playlist Literasi di YouTube*) pada riset berikut membahas analisis bagaimana tahapan REMOTIVI dalam pembuatan konten teori yang diunggah di YouTube. Fokus kajian dalam penelitian ini berbeda, begitu pula pada subjek dan objeknya. Bukan cuma pada riset Aminatuz ini memakai teori literasi media milik Art Silverbaltt.

1.3. Pengertian Remaja, Gadget dan Smartphone

Remaja ialah periode di mana seseorang bertumbuh kembang sejak persepsi pertama tentang seksualitas hingga kematangan seksual, melalui kemajuan psikologis serta pola identifikasi mulai masa ana-anak hingga dewasa, serta beralih menuju hubungan yang lebih mandiri dari yang awalnya ketergantungan sosial (Sarlito, 2004).

Sedangkan hal sejenis juga dipaparkan John W. Santrock, dimana masa remaja ialah fase tumbuh kembang perubahan dari masa anak-anak menuju kedewasaan yang

melibatkan perubahan kognitif, biologis, serta sosial-emosional (Santrock, 2002).

Diananda (2018) mengatakan, bahwa tahapan remaja mempunyai karakteristik yang tidak sama dengan tahapan anak-anak, dewasa, maupun usia lanjut. Permenkes RI No.25/2014, remaja tersebut memiliki rentang usia kisaran 10-18 tahun. Sementara berdasarkan Hurlock pada *Journal of Arabic Learning and Teaching* (2018) remaja awal dimulai pada awal umur 13-16 atau pada saat umur 17 tahun. Pada usia ini anak memasuki periode penting, yaitu periode peralihan dan perubahan sebagai ambang awal dewasa. Pada penelitian ini peneliti memilih rentan usia 13-17 tahun, yang mana pada usia ini remaja sedang memasuki tahap remaja awal. Masa ini adalah transisi untuk melepaskan ketergantungan seseorang pada orang tuanya dan belajar mandiri dikarenakan peranan dan tugas-tugas baru (Diananda, 2018). Ketika memasuki fase remaja atau dewasa dini, tahap pertemanan dan social semakin luas seiring bertambahnya usia. Pemahaman, pengalaman, pengetahuan, sudut pandang, dan pola pikir akan semakin terbuka. Pada hubungannya terhadap riset berikut, dalam fase kedewasaan dini atau kita sebut dengan remaja, seseorang dapat dikatakan telah memiliki pengetahuan, pengalaman dan pemahaman pribadi mengenai kehidupan hari-harinya. (Hayuningrat, 2010).

Sedangkan *gadget* menurut Osland Cvano pada penelitian Aisyah A dan Hendrizal (2018) menjelaskan bahwasannya *gadget* menurut arti adalah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus yang bermacam-macam. Sedangkan dalam istilah menjelaskan bahwa *gadget* ialah alat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Dan salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan elektronik lainnya adalah unsur pembaruannya. Yang mana artinya dari hari kehari akan selalu bermunculan *gadget* baru dengan menyajiakan inovasi dan teknologi terbaru yang mana membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Selain itu (Arifin Z, 2016), pada masa modernisasi, kemajuan teknologi begitu pesat. Dikarenakan tumbuh kembang teknologi terus mengikuti ilmu pengetahuan yang terus berkembang. Teknologi dibentuk guna memajukan hidup seorang individu dan menciptakan nilai positif di dalam aktivitas kita sehari-hari. Di sisi lain, penciptaan teknologi mulanya guna memberikan kebermanfaatan positif, tetapi dapat pula dipergunakan menjadi tujuan yang negatif.

Pada penelitian ini peneliti memilih *gadget* jenis *smartphone* sebagai fokus penelitian. Dijelaskan pada penelitian Juniver V Moku (2016), bahwasannya menurut

Gary B dan Misty E, smartphone ialah telepone internet yang biasanya menyediakan fungsi personaldigital assistant (PDA), seperti buku agenda, alamat, kalkulator maupun kalender. Sedangkan menurut David Wood, wakil president eksekutif PT. symbian OS telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental yaitu, bagaimana mereka dibuat dan apa yang dapat dilakukannya. Berdasarkan pengertian diatas menjelaskan bahwa smartphone adalah telepon seluler yang sangat canggih dan secara fungsi mendekati computer mini yang mana memiliki fitur yang mana memudahkan penggunaanya (Mokalu, J. 2016)

1.4. Rumusan Masalah

Perumusan permasalahan pada riset berikut sebagaimana yang dijelaskan dalam latar belakang ialah: Bagaimana literasi media masyarakat desa Terung dalam penggunaan *smartphone* pada remaja?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dibuatnya riset berikut ialah meliputi:

- a. Untuk mengetahui sejauh mana literasi media yang didapatkan oleh remaja desa Terung.
- b. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan *smartphone* dan media remaja desa Terung.

2. METODE

Riset berikut memakai metode teknik analisa data kualitatif menggambarkan kemampuan literasi media dari masyarakat Desa Terung. Pada pelaksanaannya, teknik analisa data melalui mekanisme dimana informasi dari hasil interview, pencatatan lapangan, serta bahan lainnya dicari secara sistematis dan disusun sedemikian rupa hingga gampang dipahami dan temuan hasilnya bisa dibagikan pada seseorang. "Analisa data dijalankan melalui pengorganisiran data, mendeskripsikannya dalam satuan-satuan, mensintesakannya, menggabungkannya pada rumusan, memilah manakah yang dibutuhkan serta apa yang nantinya dipelajari, serta menarik simpulan yang bisa dibagikan pada khalayak umum." (Sugiyono, 2009). Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer yang berupa wawancara, serta data sekunder yang berbentuk jurnal ataupun buku yang berhubungan terhadap riset. Paradigma konstruktivisme adalah paradigma yang dipilih dalam penelitian ini, fakta realitas sosial dipandang menjadi hasil

konstruksi sosial yang sifatnya relatif. Paradigma konstruktivisme tersebut dari sudut pandang penafsiran (interpretivisme), yang membutuhkan penafsiran oleh peneliti.

Populasi pada riset berikut ialah warga desa Terung, kabupaten Magetan, provinsi Jawa Timur. Pada riset berikut, peneliti memakai teknik pengambilan sampel yang disebut *purposivesampling*. Dalam metode ini, penulis membatasi syarat-syarat saat menentukan topik riset yang tepat. Syarat pemilihan subjek ialah remaja berusia 13-17 tahun yang memiliki *smartphone* dan menggunakan secara terus-menerus. Menurut Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), memaparkan, penggunaan *gadget* tergolong berintensitas tinggi bila menggunakannya dalam waktu 120 menit lebih pada rentang 24 jam serta pada satu kali penggunaan sekitar 75 menit lebih. Bahkan penggunaan *gadget* berdurasi 30–75 menit dapat menyebabkan kecanduan pada *gadget*.

Sedangkan dalam pengumpulan data peneliti akan menggunakan wawancara narasumber dan melalui studi pustaka. Dengan metode analisis data deskriptif, sampel dipilih secara sengaja untuk memperoleh data/informasi tergantung pada masalah risetnya, yang mana peneliti lebih dulu menentukan informan dan selanjutnya mendelegasikan tugas-tugas ke bidang spesialis mereka tergantung pada topik penelitiannya. Tahapan selanjutnya setelah pengumpulan data, data yang telah dikelompokkan dan melalui tahap reduksi akan dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknis analisa data Miles dan Huberman (Pujileksono, 2015), yang terdiri dari 3 tahapan, yakni mereduksi data dengan meringkas sertamemilah hal-hal yang dibutuhkan, menyajikan data dengan merangkum data agar mudah memahami dan pengujian kesimpulan yaitu penarikan kesimpulan wawancara.

Dan guna melakukan pengujian kevalidan data, pada riset berikut penulis memakai Teknik triangulasi. Triangulasi menurut Moleong ialah cara mendapatkan data yang absah dan benar menggunakan metode ganda. Teknik triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber, melalui perbandingan data yang didapatkan terhadap sumber yang tidak sama guna menguji keabsahannya. Data yang telah didapat dibandingkan dengan informasi yang berbeda, jurnal rujukan, buku, maupun sumberlain yang lebih berkaitan terhadap riset (Alfarisi H, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Bersumber hasil interview yang dijalankan penulis terhadap 10 remaja Desa Terung yang telah mencukupi persyaratan riset berikut, adapun daftar narasumber pada riset, diantaranya:

Tabel 1. Daftar Narasumber

No.	Narasumber	Usia
1.	NV	15 Tahun
2.	AD	14 Tahun
3.	TA	14 Tahun
4.	AZ	15 Tahun
5.	UD	15 Tahun
6.	WL	16 Tahun
7.	RE	15 Tahun
8.	TQ	17 Tahun
9.	RF	16 Tahun
10.	ZK	17 Tahun

Literasi ialah keahlian dalam mengakses, menganalisa, mengevaluasi, serta menginteraksikan pesan pada beragam bentuk. Karakteristik literasi media dengan pendidikan, pelajaran berbasis siswa, dan ujian alternatif. Sedangkan menurut Patricia Aufderheide menyebutkan, orang *literate* adalah seseorang yang dapat memahami, mengevaluasi, menganalisis, dan memproduksi media cetak maupun elektronik.

Di era perkembangan teknologi elektronik saat ini, internet menjadi media digital yang sudah memberikan beragam kemudahan bagi setiap penggunanya dari waktu ke waktu. Masyarakat modern yang begitu dimanjakan oleh media saat ini, seperti *google*.

Bahkan tidak bisa disangkal bahwasanya *google* hampir memberi seluruh informasi yang diperlukan. Remaja di era digital saat ini gemar dalam mengakses informasi melalui situs-situs di internet, mengakses *game online* dan tak lupa

menggunakan media sosial dan aplikasi yang mempermudah dalam bersosialisasi.

Namun literasi media ialah keterampilan mendasar untuk memaknai media melalui sektor pemakaiannya sampai pesan yang disajikannya. Melalui keterampilan ini, harapannya minimal masyarakat, khususnya remaja, tidak merasakan hal-hal yang ditunjukkan Alwi Dahlan tentang kerancuan informasi. Disorientasi informasi ialah kondisi yang menyebabkan pengguna media hilang kesadaran akan konsumsi media. Saking lezatnya, publik tidak mengetahui apa yang perlu dilakukan serta seperti apa melakukannya. Tepatnya, publik tidak mengetahui keperluan esensialnya terkait dengan informasi yang dipaparkan oleh media (Choirul, 2013).

Literasi media menjadi filter pengaruh media saat ini sangat dibutuhkan oleh para remaja yang dilingkupi oleh media. Hasil interview tersebut bisa dipergunakan untuk menganalisis tingkat literasi media yang diuraikan di bawah ini:

3.1.1 Kemampuan Mengakses Media

Akses yang dipakai dapat diartikan menjadi keterampilan masyarakat untuk menemukan, memperoleh serta menghimpun informasi. Akses diartikan baik menjadi akses fisik ataupun kapabilitas dalam memakai format media yang berbeda. Akses terhadap media tidak lagi menjadi kendala, terutama bagi masyarakat yang menetap dikota. Media bisa diakses kapan dan dimana pun. Namun juga diartikan bahwasanya ide-ide hegemonik menyebar dengan lebih cepat dan gampang (Setyaningsih, 2017).

Hasil interview terhadap 10 informan menunjukkan bahwasanya mereka tidak memiliki kendala didalam mempergunakan media. Bahwasanya seluruh elemen masyarakat mempunyai kesempatan untuk menjangkau media secara benar. Masyarakat saat ini telah menjadi anggota dari pengguna media lantaran berbagai pelayanan online hingga elektronik terjangkau dan tersedia. 9 dari 10 informan sudah menggunakan layanan wifi saat dirumah.

Informan mempunyai kapabilitas dalam menjangkau media tanpa dibatasi waktu dan ruang. Konsumsi media terbanyak ialah media sosial khususnya Tiktok dan Instagram. Yang mereka lakukan saat mengakses media adalah *update story*, *mention*, *direct message*, dan *follow*.

Media paling tidak memiliki 4 fungsi, yakni memberikan informasi (*inform*), membangun opini (*persuade*), mendidik (*educate*), serta menghibur (*entertain*). Literasi media tampaknya ditunjang oleh fakta bahwasanya fungsi media cenderung

mendominasi pada hal hiburan serta abai terhadap fungsi pendidikan. (Fitryarini, 2016). Motif mereka dalam mengakses *smartphone* sangat beragam seperti mencari hiburan, motivasi, dan informasi. Salah seorang informan menggunakan media sosial untuk mencari referensi tutorial menggambar, tutorial belajar matematika dan menambah pemahaman bisnis.

Kemudahan pengguna media online mempengaruhi frekuensi penggunaan sebanyak keberadaan media online kini juga fungsi WLAN yang sudah dipunyai informan. Kegiatan terkait pencarian informasi dan hiburan menggunakan media baru sangat dominan. Keadaan tersebut disampaikan oleh Zaki sebagai berikut (usia 17 tahun):

“Biasanya cari referensi belajar, browsing pelajaran yang pasti. Cari cari pelajaran yang tidak bisa di sekolah di google. Kalo sosial media buat hiburan saja seperti tiktok dan instagram...” (Hasil wawancara ZK(17 tahun), 15 Agustus 2022).

Informan pada riset berikut ialah anak muda/remaja, anak muda menjadi segmen pasar, subkultur, serta pionir pada pemakaian media baru. Media memainkan peran kunci dalam kondisi tersebut (Fitryarini, 2016). Waktu yang dihabiskan informan dalam menggunakan *smartphone* maupun mengakses media juga beragam. Dari data yang diperoleh rata-rata penggunaan media paling tidak 5 jam sehari. Lokasi dalam menggunakan internet adalah rumah, sekolah dan tempat lain tanpa batasan.

“Saya bermain game juga untuk mengisi waktu luang saya mbak, kalo butuh hiburan habis pulang sekolah dan bosan main sosmed saya maingame. saya main game mobile legend mbak bareng teman-teman sekolah saya” (Hasil wawancara NV (15 tahun), 21 Juli 2022).

Di tengah-tengah perkembangan yang telah menjelma menjadi era masyarakat media, tidak ada yang ragu terhadap kekuatan media. Media tidak hanya ikon zaman, tetapi juga tanda tiap kehidupan pada masa kini. Media tidak ketinggalan. Tidak ada informasi yang dilewatkannya.

“Saya biasanya menggunakan smartphone terus menurus mbak, selama tidak sekolah dan beraktifitas. Mau tidur bangun tidur aku suka main HP begitu” (Hasil wawancara TA (14 tahun), 21 Juli 2022).

“aku pakai HP paling 5-8 jam aja si mbak, paling lama kalau pas malem mau tidur buat main game. kalo siang nggk terlalu sering soalnya dimarahi orangtua” (Hasil wawancara RF (16 tahun), 12 Agustus 2022).

Kondisi penggunaan *smartphone* dikalangan remaja masyarakat desa Terung menurut data terbilang masif, dengan penggunaan minimal 5 jam/hari, karena itu remaja desa Terung paling tidak mempunyai rujukan dalam mengakses hiburan serta informasi. Di lain sisi, meskipun kemungkinan penggunaan media relatif tinggi, namun ada kekhawatiran bahwa kebutuhan literasi media begitu rendah. Seperti ketika informan membaca informasi yang mereka dapat dari media sosial. Dengan kekurangansosial media ialah maraknya informasi yang jauh akan kebenaran informasinya.

Informasi yang terkumpul ketika penelitian berlangsung baik sebagai bahan ataupun dari hasil interview terhadap sepuluh informan mengenai model pertanyaan dan cara komunikasi, menguatkan hasil riset bahwasanya pemuda desa Terung ialah remaja aktif pengguna media.

Media baru terutama media sosial dipergunakan seoptimal mungkin guna kebutuhan sehari-hari, berupa menemukan informasi perihal pelajaran, serta menunjang kegiatannya sehari-hari. Media dipakai untuk hiburan serta informasi.

3.1.2 Kemampuan Menganalisis Media

Analisa ialah keterampilan yang bisa menunjang seorang individu dalam memaparkan format, segmen, struktur, efek pesan, dll. Analisa mengacu pada kapabilitas dalam menentukan, mengedit, serta memilah informasi yang diselaraskan terhadap keperluan seseorang. Selain akses, analisis ialah bidang keahlian pribadi lainnya. Kapabilitas berikut cenderung tercermin dalam pemahaman kritis terhadap media. Aspek inimengkaji serta berfokus terhadap keterampilan subyek ketika memahami dan menginterpretasikan sehubungan dengan mencermati, membaca, serta mendengar hasilmedia yang disajikan (Potter, 2004).

Sejumlah informan melakukan pengembangan keterampilan yang berbeda guna menggunakan peluang media online, seperti komunikasi interaktif melalui pertukaran pesan.

“Menggunakan sih mbak, aku komen-komen gitu di instagram, ngelike sama kadang-kadang di Twitter ngeretweet walaupun nggk sering. Seringnya komunikasi lewat chatting aja” (Hasil wawancara UD (15 Tahun), 23 juli 2022).

Literasi media masyarakat ditentukan oleh pakar media Art Silverblatt yang mengklasifikasikan 7 ciri khas, satu diantaranya ialah kesadaran terhadap efek media terhadap seseorang maupun khalayak umum. Berdasarkan Silverblatt, bila seseorang abai terhadap efek media pada kehidupannya, maka berisiko terjebak serta tersingkir dari

perubahan alih-alih memimpin ataupun mengontrolnya (Fitryarini, 2016)

“...yang saya tau mbak, dampak dari penggunaan smartphone itu waktu saya yang terbuang, tapi kalau dari media sendiri saya tidak tau. Karena saya ya hanya menggunakan gitu sih mbak, jadi kalo dampaknya media saya mah belum ngerti.” (Hasil wawancara WL (16 tahun), 24 Agustus 2022)

Akan tetapi tujuh dari sepuluh informan menyadari bahwa media memberikan dampak negatif. Mereka menyadari yang ada di media bukan realitas yang sebenarnya melainkan hanya *gimmick* semata. Akan tetapi pemahaman mereka belum sampai pada tahap kritis. Dimana mereka bisa membedah agenda yang disiapkan oleh media.

“...saya tau mbak, kalo konten-konten yang ada sekarang mah itu mestidiatur, dibikin-bikin gitu. Apalagi banyak konten prank gitu juga. Jarang sekarang mah, paling yang nggak di setting itu kayak game play yang di youtube gitu..” (Hasil wawancara RF (16 tahun), 12 Agustus 2022)

Menurut informan, dampak media baru cenderung ke arah efek negatif. Sejumlah program yang dianggap tidak mendidik, tetapi tetap eksis dikarenakan mempunyai rating yang tinggi. Adanya media baru berdampak buruk dengan menyebarkan informasi/berita hoax serta menyesatkan.

Pemahaman informan perihal peraturan penyiaran serta media baru menyebabkan sepuluh informan tidak memahami peraturan media. Situasi ini diperparah dengan kurangnya pemahaman informan tentang peraturan konten media. Hal ini disampaikan oleh Tata:

“Regulasi apa mbak? Saya belum tau, baru tau ini.” (Hasil wawancara TA (14 tahun), 21 Juli 2022).

Di lain sisi, pengetahuan kritis terhadap analisis media serta pemahaman kepemilikan media sama pentingnya guna memahami apa itu regulasi media kepada anak muda. Dalam tingkat regulasi, perjuangan sedang dilaksanakan guna menciptakan undang-undang yang akan memberi jaminan terhadap hak masyarakat atas media. (Faizal, 2012:67).

Di Indonesia, KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) ialah ekspresi perjuangan dalam membalikkan frekuensi siaran kepada masyarakat, yang harus dipergunakan seoptimal mungkin guna urusan bersama. Di tingkat produksi, profesional media didorong. Di tingkat komunitas, tujuannya adalah membekali masyarakat dalam meningkatkan literasi serta kesadaran media. Memang, pemahaman yang baik tentang regulasi media membuat

individu cenderung kritis serta peka pada tiap aktivitas media, baik yang kontradiktif, menyimpang, ataupun hingga kurang mencerahkan. Oleh karena itu, kompetensi pribadi dalam memahami ketentuan tersebut sebagai landasan dalam mengukur taraf kritis seorang individu (Faizal, 2012:67).

3.1.3 Kemampuan Mengevaluasi Media

Evaluasi ialah kapabilitas dalam mengkorelasikan pesan media yang didapatkan terhadap pengalaman. Menilai informasi sesuai indikator akurasi, integritas, serta relevansi pembuat pesan. Lewat mekanisme evaluasi, bisa menjadikan masyarakat sadar bahwasanya publik masih mempunyai hak istimewa untuk menginterpretasikan pesan media bagi dirinya sendiri. (Potter, 2004).

Informan yang diwawancarai tidak dapat membuat penilaian sesuai indikator tersebut. Karena media yang digunakan untuk informasi serta hiburan yang diterima tidak lagi dikontrol oleh sumber lainnya. Serta banyak informan yang sering tidak membandingkan antar media, tidak melakukan kroscek. Keadaan tersebut harus dipahami lantaran informan riset berikut ialah anak-anak muda tahap awal yang masih pada tahapan belajar media.

“Yang saya lihat maupun baca di media itu ya kadang saya percaya kadang tidak mbak, tapi yaudah habis itu nggak ngecek-ngecek lagi. Mau kroscek pun nggak tau kemana, saya nggak paham begiuan” (Hasil wawancara RE (15 tahun), 20 Agustus 2022)

“Saya mah percaya-percaya aja, jadi kalau ada info yowes gitu mbak” (Hasil wawancara AZ (15 tahun), 15 Agustus 2022)

Hasil data dari kesepuluh informan pada tahap penilaian tergolong kategori sebagai khalayak pasif. Sebagaimana yang telah diketahui, khalayak dibagi kedalam pendengar aktif serta pasif. Banyaknya khalayak pasif jauh lebih banyak daripada jumlah yang aktif. Khalayak pasif reseptif dan diam saat mendapat informasi media, serta yang terburuk, khalayak pasif tidak mempunyai kemampuan dalam menyerap sepenuhnya laju informasi media yang membingungkan. (Faizal, 2012:67).

Hasil interview menunjukkan bahwa remaja masyarakat desa Terung belum mempunyai keterampilan dalam menilai tayangan media secara baik. Lima informan mengakui bahwa mereka mempercayai apa yang terdapat pada media tanpa merasa ada salah ataupun tidaknya dari info yang disajikan.

3.1.4 Kemampuan Memproduksi Pesan Media

Menghasilkan pesan (*Content Creation*) ialah kelompok sebuah kreativitas pesan, yaitu keahlian untuk secara efektif membentuk pesan ataupun ide-ide menggunakan rangkaian kata, suara ataupun gambar berdasarkan prinsip ilmu komunikasi. Penciptaan media mengacu pada produksi serta distribusi konten media, termasuk keterampilan berkomunikasi (Potter: 2004).

Dari hasil wawancara, mereka belum mampu dalam memproduksi atau menciptakan konten media. Baik dalam bentuk berita maupun non karya berita.

“Nggak mbak, kalo bikin konten saya belum pernah. Ya soalnya saya main hp sama sosmed Cuma buat hiburan sama paling informasi gitu aja mbak” (Hasil wawancara AD (14 Tahun), 21 Juli 2022).

“Tidak mbak, aku hanya penikmat konten aja. Nggak pernah kepikiran mau bikin gituan” (Hasil Wawancara TQ (17 Tahun), 11 Agustus 2022).

Memproduksi menurut Livingstone dalam buku Dyna Herlina (2019), adalah sebuah ketrampilan dalam memproduksi media dalam bentuk suara, suara-gambar, tulisan, maupun gabungan keduanya. Melihat hasil wawancara, dalam mencapai tahapan memproduksi konten belum mencapai apa yang dikatakan oleh Livingstone dalam hal produksi. Sejauh ini mereka hanya khalayak pasif yang hanya sebagai pengguna *smartphone* dan penikmat konten-konten yang ada di media.

Hasil interview memaparkan bahwasanya jika dilihat dari batasan penelitian media Livingstone yang tesusun atas akses, analisa, evaluasi serta produksi konten, sepuluh remaja di Desa Terung secara data belum sampai pada tahap ini. Atau bisa dibilang belum sesuai harapan. Sepuluh informan belum menguasai empat tahapan secara menyeluruh.

3.2 Pembahasan

Pengertian literasi media secara ringkas ialah bagaimana seorang pengguna dapat menentukan ataupun memilah isi pesan yang diberikan media. Definisi umum dalam *National Leadership Conference on Media Literacy*, yang mendefinisikan literasi media menjadi "kemampuan dalam mengakses, menganalisa, mengevaluasi, serta menghasilkan media guna suatu tujuan." Pengertian ini digunakan Sonia Livingstone dalam artikelnya *What is Media Literacy?* Pengertian literasi media menjadi “kemampuan dalam mengakses, menganalisa, mengevaluasi serta menciptakan pesan pada konteks yang

berbeda” (Livingstone: 2004).

Riset ini berfokus pada meneliti sejauh mana pemahaman literasi yang dimiliki oleh remaja desa Terung. Setelah melakukan wawancara kepada narasumber, peneliti menemukan bahwasannya dari empat tahapan literasi media, rata-rata narasumber berhentiditahapan yang pertama, yaitu mengakses media.

Dari hasil wawancara kepada narasumber, media yang sering diakses adalah instagram dan tiktok. Ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Demmy Derianto (2019) bahwasannya untuk menghasilkan video, Tik Tok lebih menarik dikarenakan mempunyai efek-efek videoyang berbeda hingga pengguna ingin membuat video di Tik Tok daripada media sosial lain. Selain itu, Tik Tok menjadi aplikasi baru yang sangat terkenal akhir-akhir ini, sehingga ketenarannya sebagai satu diantara keinginan yang akan digapai tiap penggunaannya. Tetapi pada hasilnya narasumber adalah pengguna pasif Tik Tok

Data dilapangan memperoleh hasil bahwa tingginya penggunaan *smartphone* berbanding lurus dengan masifnya narasumber dalam mengakses media. Tetapi sangat disayangkan bahwa tingginya akses mereka di media berbanding terbalik dengan pemahaman yang mereka miliki. Sehingga, dalam mengevaluasi konten di media narasumber masih kesulitan.

Kurang pahamannya terhadap literasi media juga disebabkan tingginya intensitas penggunaan *smartphone* tanpa adanya pendampingan dari orang tua. Menurut Dyna Herlina(2019), anak adalah khalayak rentan, tetapi ceruk yang paling rentan adalah anak-anak yang dilahirkan oleh ibu yang berpendidikan rendah, keluarga miskin, dan orang tua sibuk.

Sedangkan anak adalah peniru yang ulung, gerak-gerik orang tua dirumah juga memberikan pengaruh yang dahsyat dibandingkan ribuan nasihat. Jika orang tua ingin anaknya diet *smartphone* dan media, mereka juga harus mengatur waktu dalam penggunaannya. Kebiasaan orang tua mengakses layar adalah prediktor kebiasaan anak (Lauricella, 2015).

Banyak konten-konten viral yang ada di media sosial, terlepas mendidik atau tidaknya. Banyak remaja yang belum bisa memilah konten-konten tersebut. Dan mengakibatkan perilaku yang kurang baik. Seperti berkomentar dengan kurang pantas. Hal ini berbanding lurus dengan pernyataan Lauricella, bahwasannya anak adalah peniru ulung. Dan konten- konten viral yang membuat mereka terkesan akan mereka tiru.

Sedangkan konten yang mngedukasi sangat jarang mereka konsumsi, mereka lebih memilih konten yang menyenangkan bagi mereka (Risdayati, 2022)

Jika dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fitryarini, 2016), memiliki kesamaan dalam tahap pencapaian narasumber, yaitu pada tahap akses. Serta sejauh mana pemahaman narasumber. Walaupun pada penelitian sebelumnya, narasumber adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi semester 3 yang telah mendapatkan materi tentang media massa. Tetapi pada pengaplikasiannya narasumber penelitian sebelumnya sama dengan narasumber penelitian saat ini. yang sama-sama belum memenuhi empat tahapan dalam literasi media.

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi, keterampilan dalam mengakses media sangat diperlukan. Karena bila tidak memiliki keterampilan dalam mengakses media, hasilnya akan tertinggal dengan informasi yang ada. Remaja menjadi penyalur perubahan sadar akan kondisi tersebut serta karena rasa keingintahunya, media akan terus menerus dipakai guna memperbaharui informasi.

Pada penelitian ini ditemukan bahwa ketrampilan remaja desa Terung tentang literasi media masih minim dikarenakan belum adanya pembekalan yang mereka dapatkan. Wawasan terkait *smartphone* maupun media masih minim mereka dapatkan, seperti dari sekolah maupun orangtua. Informasi yang informan caripun berasal dari media sosial, yang dimana kelemahan media sosial adalah maraknya informasi yang jauh akan kebenaran informasinya.

Terkait keahlian dalam menganalisa isi pesan media, menurut data yang didapat tiga dari kesepuluh informan mengaku tidak mengetahui dampak buruk dari tayangan media atau konten media baru. Mereka bahkan tidak tahu bahwasanya realitas media dibangun atas dasar politik serta ekonomi. Kondisi tersebut bisa ditelaah secara detail lantaran informan pada riset berikut ialah anak-anak muda yang masih berada pada tahapan awal belajar media hingga belum mendapatkan materi pembelajaran yang dapat menjadikannya “tercerahkan” tentang media.

Pada konteks akses media, informan melihat tayangan yang dibutuhkannya hingga memberi kepuasan. Mereka biasanya menyelenggarakan acara yang informatif serta menghibur sebagaimana media sosial, aplikasi pesan dan situs-situs hiburan. Dan peneliti menemukan bahwa enam dari informan menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*, yang mana sebagai bentuk hiburan.

Menurut Nurul Atikah (2019), saat ini aplikasi yang lebih menarik untuk anak sekolah menggunakan *smartphone* ialah game online berupa *Free Fire*, *Mobile Legend*, *PUBG*, *Hague*, dll. Fitur yang sangat menarik dari aplikasi ini sangat menarik perhatian anak sekolah hingga seringkali bermain *smartphone* hingga melupakan waktu belajar mereka, hingga hanya makan serta mandi.

Bila dibanding riset yang dijalankan (Setyaningsih, 2017) ada kesamaan dalam taraf kecapaian pemahaman batasan literasi media Sonia Livingstone yang meliputi akses, analisis, evaluasi dan produksi konten masih sama-sama belum mencapai harapan. Akan tetapi yang membedakan yaitu pada fasilitas yang dimiliki oleh masyarakat Kampung Dongkelan Kauman yaitu memiliki sebuah Sekolah Masyarakat Desa (SEMASA) yang mana sebagai sarana menambah wawasan literasi media dengan adanya perpustakaan yang berbasis budaya lokal. Yang mana terdapat berbagai macam koleksi buku yang dimiliki.

Sedangkan dimasyarakat desa Terung belum ada fasilitas yang memfasilitasi untuk penambahan wawasan terkait literasi media. Belum adanya perpustakaan maupun komunitas yang mewadahi.

4. PENUTUP

Hasil dan pembahasan pada riset berikut memaparkan bahwasanya literasi media masyarakat desa Terung dalam hal mengakses *smartphone* dan media kesepuluh informan sudah dapat mengaksesnya dengan baik, sedangkan pada tahapan analisis, evaluasi serta produksi konten menurut data yang diperoleh belum secara keseluruhan dari informan menguasai ketrampilan tersebut. Kapabilitas literasi media dari 10 informan yang tersusun atas keahlian menggunakan, menganalisa, mengevaluasi serta membuat pesan media mengenai literasi media, data yang diperoleh peneliti terkait 10 informan dapat dinyatakan belum memenuhi tahapan literasi Sonia Livingstone secara keseluruhan.

Melalui kesimpulan tersebut, maka jika remaja ingin bermain *smartphone* dan media, mereka perlunya memahami efek dan manfaat positif serta negatif yang dikandungnya dan fungsi beserta jenis kegunaan yang ada dalam *smartphone* guna hal positif yang dapat digunakan. Selain itu, guna menunjang aktivitas pembelajaran, mereka perlu menggunakan *smartphone* sebaik-baiknya serta mencermati frekuensi penggunaannya dalam sehari-hari. Supaya remaja tidak kecanduan bermain *smartphone*,

maka tugas kejelian orang tua senantiasaharus mengawasi serta memperhatikan anak-anak bermain dalam menggunakan *smartphone*. Selain itu, juga bisa dipakai menjadi sarana pembelajaran sehari-hari.

Penelitian ini memiliki subjek penelitian yang terbatas yaitu masyarakat Desa Terung. Harapannya penelitan berikutnya mengkajinya secara meluas seperti literasi media dalam kelompok kerja ataupun kelompok lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarisi H. (2021). *Konstruksi Makna GOLPUT Di Kalangan Mahasiswa*. Jurnal e-Print UMSArifin, Z. (2016). *PERILAKU REMAJA PENGGUNA GADGET; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan*. Jurnal Pemikiran Keislaman, 26(2).
- Anggraeni, A., & Hendrizal, H. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*. 13(1), 64-76.
- Atikah, N. (2019). *PENGGUNAAN GADGET DI KALANGAN ANAK SEKOLAH (Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar)*. Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Bachri, B. S. (2010). *Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi Pada Penelitian Kualitatif*. *Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46–62.
- Choirul, Afif. (2013). *Tingkat Literasi Media Berbasis Kompetensi Individual Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Sunan Ampel Surabaya*. Prosiding.
- Darmastuti, R. (2018). *Model Literasi Media Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Salatiga*. Salatiga. Jurnal ASPIKOM.
- Deananda, A. (2018). *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*. Tangerang. E-journal STIT Islamic Village
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diananda, A. (2019). *Psikologi remaja dan permasalahannya*. ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, 1(1), 116-133.
- Efraim P. J. (2018). *Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara*. Sulawesi Utara. Ejournal Keperawatan.

- Faizal, A. R. (2012). *Meretas Jalan Sosialisasi Literasi Media di Indonesia*. Jakarta. KPI
- Pusat Fitriyani, I. (2016). Literasi Media Pada Mahasiswa Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman. *Komunikasi*, 8(November), 51–67.
- Hana P, Putri. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini*. Riau. Jurnal Obsesi.
- Hayuningrat, Sri P. (2010). *Media Literacy Khalayak Dewasa Dini Pada Tayangan Reality Show Di Televisi*. Jakarta. Jurnal UI
- Herlina, Dyna. (2018). *Literasi Media Teori dan Fasilitasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya
- Hidayat, Parhan. (2015). *Bersaing Dengan Google: Bagaimana Perpustakaan Tetap Unggul Dalam Pencarian Informasi*. Jakarta. Jurnal UIN Jakarta Al-Maktabah.
- Hurloch, Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Jeong, S. H., Cho, H., & Hwang, Y. (2012). *Media Literacy Interventions: A Meta Analytic Review*. Journal of Communication
- Keefe, E. B., & Copeland, S. R. (2011). *What Is Literacy? The Power of a Definition. Research & Practice for Persons with Severe Disabilities*, hal 92-99.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). *Young children's screen time: The complex role of parent and child factors*. Journal of Applied Developmental Psychology, 36, 11-17.
- Lestari, C. A., & Dwijayanti, R. I. (2020). Kecakapan Literasi Media di Kalangan Generasi Milenial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(1), 48-62.
- Limilia P, aristi N. (2019). *Literasi Media dan Digital di Indonesia: Sebuah Tinjauan Sistematis*. Jawa Barat. Jurnal KOMUNIKATIF
- Livingston, S. (2004). *What is Media Literacy?*. Intermedia
- Mokalu, J. V., Mewengkang, N. N., & Tangkudung, J. P. (2016). *Dampak Teknologi Smartphone Terhadap Perilaku Orang Tua Di Desa Touure Kecamatan Tompasso*. ACTADIURNA KOMUNIKASI, 5(1).
- Moleong, L. J. (2006). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Potter, James W. (2004). *Theory of Media Literacy: a Cognitive Approach*. California: Sage Publications.
- Pujileksono, S. (2015). *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Kelompok Intrans Publishing.
- Risdayati, R., & Arief, Y. (2022). *Forming the Character of Youth During Pandemic Through Social Media Literacy in Pekanbaru*. *Devotion Journal of Community Service*, 3(9), 882-892.

Santrock, John W. (2002). *Adolescence Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga. Hal 23. Sarlito, Sarwono W. (2004). *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal 9. Setyaningsih R. (2017). *Model Literasi Media Berbasis Kearifan Lokal Pada Masyarakat Kampung Dongkelan Kauman Daerah Istimewa Yogyakarta*. Ponorogo. *Jurnal Darussalam Gontor*.

Sugiyono. (2009). *Memahami penelitian kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Zuhriyah A. (2018). *Analisis Literasi Media Pada Pusat Studi Media dan Komunikasi*

REMOTIVI (Studi Playlist Literasi di YouTube). Jakarta. *Jurnal Komunikasi*.