

PEMETAAN PROGRAM LITERASI DIGITAL DI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Theresia Amelia Jordana dan Dyna Herlina Suwanto

jordana.amelia@yahoo.com, dynaherlina@uny.ac.id

Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Abstract

In the age of digital world, anybody can easily access the digital content. However, there is still a gap within the internet usage amongst Indonesian people. This is exactly the reason behind the efforts of various communities in order to improve digital capabilities of Indonesian society. This research tried to map various digital literacy movement in Yogyakarta State University (YSU). The method used is descriptive-qualitative with in-depth interviews by using instruments from Jaringan Pegiat Literasi Digital. With a total of fifteen digital literacy activities in YSU are analyzed and classified into six media literacy approaches based on the index results of the background, methods, and practices of those activities. According to the analysis, a number of digital literacy activities belong to the Protectionism Approach, four belong to the Active Audience Approach, seven are categorized in the Critical Analytical Approach, one belong to the Creative Media Approach, and the rest of other two digital literacy activities are belong to mixed approaches. One digital literacy activity adopted an mixed approaches between Creative Media Approach and Media Fun Approach, while the other one adopted a combination of Critical Analytical Approach and Media Fun Approach. The results of this research showed that people who learned Communication Studies are tend to be more familiar with variety of approaches compared with those who are not major in Communication Studies. Thus, in their digital literacy movement programs, they knew which approaches that suitable for the target group they addressed to.

Abstrak

Konten digital pada masa ini dapat diakses dengan mudah oleh beragam kalangan. Walau begitu, masih terdapat kesenjangan dalam penggunaan internet di kalangan masyarakat Indonesia. Hal itulah yang melatarbelakangi upaya berbagai pihak untuk meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia. Penelitian ini mencoba untuk memetakan gerakan literasi digital yang dilakukan di lingkup Universitas Negeri Yogyakarta (UNY). Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan metode pengambilan data wawancara mendalam terhadap pelaku kegiatan dengan menggunakan instrumen dari Jaringan Pegiat Literasi Digital. Sejumlah lima belas kegiatan literasi digital di lingkup UNY dianalisis dan digolongkan kedalam enam pendekatan literasi media berdasarkan hasil indeks latar belakang, metode, dan praktek dari kegiatan tersebut. Dari hasil analisis, sejumlah satu kegiatan literasi tergolong dalam pendekatan Protectionism, empat kegiatan literasi tergolong dalam pendekatan Active Audience, tujuh kegiatan literasi tergolong dalam pendekatan Critical Analytical, satu kegiatan literasi tergolong dalam pendekatan Creative Media, dan dua kegiatan literasi lainnya tergolong dalam pendekatan gabungan. Satu kegiatan mengadopsi gabungan pendekatan Creative Media dan pendekatan Media Fun, sedangkan kegiatan

lainnya mengadopsi gabungan antara pendekatan Critical Analytical dan Media Fun. Kesimpulan yang didapatkan yaitu pihak-pihak penyelenggara yang berkecimpung dalam dunia Ilmu Komunikasi cenderung lebih mengenal beragam variasi pendekatan. Sehingga, dalam program literasi digital yang diusungnya, pendekatan yang dibawa disesuaikan dengan target yang akan dituju.

Keywords: *Digital Literacy, Media Literacy, Mapping*

PENDAHULUAN

Fasilitas digital yang meluas membuat setiap orang dapat mengakses beragam portal digital. Media sosial masih menjadi primadona di masyarakat Indonesia. Pengguna Facebook di Indonesia nomor 2 di seluruh dunia, sedangkan jumlah akun Twitter nomor 3. Media sosial tidak saja berisi konten positif, ada banyak pula konten negatif yang bertebaran seperti berita palsu, ujaran kebencian, kekerasan dan pornografi.

Dalam tulisannya, Jacob Amedie (2015) menyatakan bahwa penggunaan sosial media dapat memicu munculnya beragam tindakan kriminal. Seiring dengan meningkatnya penggunaan sosial media, orang-orang tidak bertanggungjawab mengambil manfaat untuk diri mereka sendiri dengan menyalahgunakan kebebasan dalam menggunakan sosial media. Sosial media memungkinkan mereka untuk menyembunyikan identitas pribadi, sehingga dapat dengan mudah melakukan kriminalitas digital seperti *cyber-bullying*, penipuan, pelanggaran privasi, kecanduan, hingga maraknya penyebaran berita burung (HOAX).

Berbagai kasus kegagalan menggunakan media digital dinilai sebagai bukti literasi digital yang rendah. Seseorang dapat dianggap cakap digital apabila ia memiliki keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang memungkinkan mereka untuk berpikir kritis, kreatif, cerdas dan aman saat bersentuhan dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari (Futurelab, 2010). Karena itulah kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia dirasa cukup mendesak untuk ditingkatkan.

Berkaca dari kenyataan tersebut, berbagai upaya meningkatkan literasi digital di tengah masyarakat mulai dilakukan oleh sejumlah pihak. Pendekatan yang dilakukan

pun beragam, mulai dari pendekatan general seperti pembekalan literasi digital untuk umum hingga berfokus pada tema atau konten tertentu seperti *Anti HOAX*, dan segmen tertentu guru atau ibu rumah tangga. Namun, menciptakan masyarakat yang melek digital bukan tugas yang dapat dilakukan oleh satu atau dua pendekatan saja. Bahkan, perlu untuk dilakukan melalui berbagai sisi dengan bimbingan ahli.

Menurut Gee, 2007 (dalam Colin Lankshear & Michele Knobel, 2008), pengembangan sikap reflektif-produktif terhadap desain (termasuk konten media) dan pembentukan identitas melek digital sangat penting bagi dunia digital seperti sekarang ini. Adapun demikian, disebutkan pula bahwa hal-hal tersebut tidak dapat terjadi begitu saja namun memerlukan pula bimbingan dari orang dewasa dan para ahli. Teknologi tidak seperti buku yang hanya cukup diberikan untuk dibaca. Bimbingan orang dewasa atau ahli, serta sistem pembelajaran yang melingkupi teknologi diperlukan, kalau tidak teknologi tidak dapat dimanfaatkan secara bijak dan maksimal.

Gerakan-gerakan literasi digital telah cukup banyak diupayakan untuk meningkatkan kemampuan literasi digital masyarakat Indonesia. Kendati demikian, masih dirasa cukup sulit untuk menilai sejauh mana gerakan ini telah berproses. Efektifitasnya juga belum dapat terukur. Untuk itu, sebelum bergerak lebih lanjut untuk mencari pendekatan atau model yang tepat sasaran sesuai situasi yang dihadapi, perlu dilakukan kajian dan pemetaan terhadap kegiatan atau gerakan literasi digital di Indonesia. Pemetaan tersebut dilakukan baik dari segi konsep, isu yang diangkat, konten, sasaran, maupun pendekatan aksi.

Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai salah satu perguruan tinggi di Yogyakarta yang

memiliki perhatian di bidang pendidikan ternyata merupakan salah satu aktor penting kegiatan literasi digital. Dosen dan mahasiswa menjadi pelaku program literasi digital dalam berbagai bentuk kegiatan dan isu. Mereka memiliki perbedaan berbagai latar belakang keilmuan yang ditengarai memengaruhi cara bekerjanya. Oleh penelitian ini berusaha untuk mengidentifikasi ragam aktivitas literasi digital yang dilakukan oleh berbagai pihak di area tersebut.

Pada masa ini, literasi tidak lagi hanya berarti kemampuan seorang dalam membaca dan menulis. Literasi telah menemukan makna baru yang lebih kompleks, di mana kini literasi berarti kemampuan seseorang untuk memahami informasi sebagaimana pun informasi itu disajikan (Richard Lanham, 1995 dalam Lankshear & Knobel, 2008). Oleh karenanya, bagaimanapun masyarakat masa kini harus dipersiapkan untuk bertransisi dari konsumsi (*consumption*) ke produksi (*production*). Tidak hanya melakukan konsumsi terhadap apapun yang ada di dunia digital, namun juga melakukan produksi, di mana hal tersebut memerlukan kompleksitas yang tajam (Department of eLearning, 2015).

Literasi Digital (*Digital Literacy*) tidak saja berkisar mengenai kemampuan menggunakan teknologi baru, belajar mempergunakan perangkat baru, atau bahkan mengaplikasikan perangkat dan teknologi tersebut ke dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, literasi digital merupakan kemampuan hasil adaptasi tinggi yang memungkinkan orang untuk memanfaatkan keterampilan teknis dan menavigasi beragam informasi yang ada dalam jaringan internet. Kemampuan teknis dalam mengakses teknologi sekarang dapat berubah di kemudian hari, namun literasi digital membentuk seseorang untuk siap di masa kini dan masa mendatang, apapun bentuk teknologi yang akan ada nanti (Dustin C. Summey, 2013).

Berbagai pertanyaan mengenai alasan pengadaan literasi dan bagaimana cara mengajarkannya kepada masyarakat luas, kerap menjadi perdebatan tertentu (Hobbs, 1998 dalam Kellner & Share, 2007). Oleh karenanya, pendekatan-pendekatan

dalam edukasi media (*media education*) kerap dijadikan sebagai pegangan dalam merencanakan konsep gerakan literasi, termasuk literasi digital. Pendekatan yang pertama yaitu *Protectionist Approach*, di mana gagasan tentang khalayak media pasif muncul. Pendekatan ini mengasumsikan media sebagai sesuatu yang menakutkan, sehingga bermaksud untuk melindungi orang dari bahaya manipulasi dan adiksi media (Kellner & Share, 2007). Dalam sumber lain, pendekatan yang juga dinamakan sebagai *Inoculation Approach* memiliki asumsi yang sama dengan pendekatan proteksionis. Media selalu dipandang sebagai sumber kekerasan dan seks, sehingga dalam pendekatan ini, para aktivis atau pengajar cenderung mengarahkan orang lain (khususnya anak-anak dan remaja) untuk tidak mengonsumsi beberapa produk media (Alice Y.L. Lee, 2010).

Pendekatan kedua yaitu ada pada *Media Arts Education*, di mana masyarakat diajarkan untuk menilai kualitas estetik media dan seni sembari menggunakan daya kreativitas mereka untuk mengekspresikan diri melalui produksi media dan seni (Kellner & Share, 2007). Dalam sumber lain disebutkan bahwa pendekatan yang dinamakan sebagai *Creative Media Approach* ini berkaitan erat dengan konsep pemberdayaan teknologi (*tech-nological empowerment*), di mana saat ini teknologi baru berhasil memecahkan monopoli media *mainstream* sehingga khalayak dapat menikmati kebebasan memproduksi media. Karena itulah pendekatan ini cenderung mendorong khalayak untuk merenungkan pembentukan *realitas objektif* menjadi *realitas media* melalui proses produksi (Alice Y.L. Lee, 2010).

Demikian pada sumber lain, *Creative Media Approach* juga dapat dimasukkan kedalam *promoting orientation*, salah satu orientasi yang cukup dominan dibidang literasi media. Orientasi ini mendorong kegiatan yang memunculkan kesadaran lebih besar mengenai media dan pemberdayaan warganegara (Pérez Tornero & Tapio Varis, 2010). Karenanya, pendekatan ini tak hanya bergerak dibidang produksi media,

namun juga berperan penting dalam studi budaya (*cultural studies*) yang mengangkat beragam isu gender, ras, dan sebagainya. Pendekatan ini pun memungkinkan masyarakat untuk melawan penindasan, menyuarakan keprihatinan mereka, serta membuat representasi mereka sendiri atas keprihatinan atau isu tertentu.

Pendekatan ketiga yaitu tidak lain dapat ditemukan pada *Media Literacy Movement* yang dilakukan di Amerika (Kellner & Share, 2007). Pada sumber lain, pendekatan ini dinamakan sebagai *Social Participation* dimana pendekatan ini dikemukakan untuk membahas masalah tentang bagaimana masyarakat dapat berperan dalam konstruksi demokrasi media (Alice Y.L. Lee, 2010). Pendekatan ini termasuk dalam *participatory orientation*, dimana sikap partisipatif dalam orientasi ini dikaitkan dengan kapasitas berpikir kritis dan kemampuan seseorang untuk membimbing pengembangan pribadi diri mereka, hingga dengan demikian dapat berkontribusi untuk kesejahteraan kolektif (Pérez Tornero & Tapio Varis, 2010).

Pendekatan yang keempat yaitu *Critical Analytical*. Pendekatan ini berupaya mengajarkan pada masyarakat untuk merekonstruksi ideologi tersembunyi yang terdapat dalam pesan media. Pandangan mengenai teknologi determinan (*determined technology*) menjadi basis utama dalam pendekatan ini (Herman & Chomsky, 1988; Williams, 1974 dalam Alice Y.L. Lee, 2010). Pencapaian yang diharapkan dari pendekatan ini yaitu masyarakat dapat mencapai *critical-autonomy* atau kemandirian dalam berpikir kritis. Hal ini berarti pengonsumsi media dapat memiliki penilaiannya masing-masing mengenai nilai dan ideologi yang terkandung dalam pesan media. Begitupun, mereka menjadi tidak mudah disesatkan oleh pesan media (Masterman, 1985, 1992 dalam Alice Y.L. Lee, 2010).

Pendekatan yang kelima yaitu *Media Fun*, yang berhubungan dengan konsep *techno-culturalism*. Pendekatan ini menekankan pada kenikmatan media, dimana produksi media dianggap sebagai sesuatu yang kreatif, menarik, dan sangat berkaitan dengan gaya

hidup. Pendekatan ini berasumsi bahwa mengambil kenikmatan dari media dari perspektif subyektif merupakan sebuah dorongan. Karena itulah pendekatan ini banyak disukai oleh kalangan muda, serta dianggap ada hubungannya dengan meluasnya *cultural studies* (studi budaya) di ranah akademik (Alice Y.L. Lee, 2010).

Disamping pendekatan-pendekatan tersebut, terdapat tambahan pendekatan *Active Audience*, yaitu karakteristik pendekatan tersebut cukup berbeda dibandingkan kelima pendekatan lainnya. Asumsi dari pendekatan ini sama dengan asumsi *active audience model* dalam pendidikan media yang fokus pada apa yang dilakukan orang dengan media (Stephen W. Littlejohn & Karen A. Floss, 2008). Masing-masing individu yang berbeda cenderung menampilkan jenis dan jumlah aktivitas yang berbeda dalam tempat dan waktu yang berbeda pula dalam proses komunikasi (Thomas E. Ruggiero, 2000).

Adapun dikemukakan oleh Frank Biocca (1988), terdapat lima karakteristik *active audience: selectivity, utilitarianism, intentionality, involvement, dan imperviousness to influence*. Dalam *selectivity*, aktivitas khalayak digambarkan sebagai proses menyeleksi media yang mereka pilih untuk gunakan. Kedua, *utilitarianism* yaitu di mana menekankan pada kegunaan atau kebutuhan yang ter-penuhi dengan media yang dipilih. Ketiga, *intentionality* yaitu karakteristik yang berfokus pada konsumsi konten media yang memiliki tujuan. Keempat, *involvement* yaitu dimana khalayak secara aktif berpikir dan menggunakan media. Sedangkan karakteristik terakhir yaitu *imperviousness to influence* lebih kepada khalayak yang tidak mudah dipersuasi oleh media.

Dalam penelitian ini terdapat sejumlah enam pendekatan yang digunakan untuk menganalisis gerakan-gerakan literasi digital. Pendekatan-pendekatan tersebut dilihat lebih dalam dan diidentifikasi *skills* apa yang diupayakan untuk dibangun dalam masing-masing pendekatan. Terdapat enam *skills* yang diidentifikasi yaitu *access, understanding, analyze, criticize, create, dan appreciation*.

Hasil identifikasi *skills* dari keenam pendekatan dapat dilihat dalam tabel 1:

Tabel 1 inilah yang akan menjadi pedoman peneliti dalam menggolongkan gerakan literasi digital kedalam pendekatan-pendekatan yang ada.

METODE

Penelitian ini dilakukan berbasis studi kualitatif dengan melalui metode wawancara mendalam. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena apa yang dialami oleh subjek penelitian (perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya) secara holistik dan dengan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2005 dalam Kuntjojo, 2009). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara secara langsung dengan narasumber yang dalam hal ini pihak-pihak pelaksana gerakan literasi digital di area Universitas Negeri Yogyakarta (UNY).

Dalam penelitian ini, wawancara mendalam dilakukan dengan sejumlah 15 orang narasumber yang pernah mengadakan aktivitas literasi digital di lingkup UNY. Mahasiswa, dosen, hingga alumni ikut terlibat menjadi narasumber. Dalam hal ini, narasumber terdiri dari orang-orang yang belajar mengenai Ilmu Komunikasi,

serta orang-orang diluar Ilmu Komunikasi. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 13 Juli 2017 hingga tanggal 30 Agustus 2017. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan instrumen dari Jaringan Pegiat Literasi Digital. Sedangkan analisis dalam penelitian ini menggunakan indeks dari latar belakang, metode, serta hasil dari kegiatan literasi digital yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Protectionist Approach

Dalam pendekatan proteksionis, literasi media dilihat sebagai suatu upaya untuk mengurangi dampak dari perilaku tidak sehat yang ditampilkan oleh media (Stein & Prewett, 2009). Demikian pula literasi media tampak sebagai jalan untuk melindungi masyarakat awam (khususnya remaja dan anak-anak) dari bahaya pengaruh media (Davis, 1992; Kubey, 2003; Piette & Giroux, 1997; Schwarz, 2005 dalam Stein & Prewett, 2009). Namun, perlindungan akan efek yang ditimbulkan oleh media tidak sampai situ saja. Paul Mihailidis (2009) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa melindungi masyarakat dari dampak negatif media sama halnya dengan melindungi anak dari sinar matahari. Seperti halnya mengajarkan anak tentang potensi efek negatif yang mungkin berdampak di kulit oleh karena sinar matahari, disisi lain memberitahu anak

Tabel 1

	Access	Understanding	Analyze	Criticize	Create	Appreciation
Protectionist	√	-	-	-	-	-
Critical Analytical	√	√	√	√	-	-
Creative Media	√	√	√	√	√ (produksi kreatif)	√
Media Fun	√	√	-	-	√ (untuk kesenangan)	√
Social Participation	√	√	√	√	√ (untuk masyarakat)	-
Active Audience	√	√	-	-	√ (untuk fungsi tertentu)	-

bahwa matahari sangat bermanfaat dalam kelangsungan hidup di bumi. Bagaimanapun, masyarakat tetap harus diberi pengetahuan tentang bagaimana keberadaan media mereka perlukan, tak hanya diajarkan untuk melindungi diri dari media. Hal inilah yang mendasari salah satu kegiatan literasi digital di lingkup UNY ini diklasifikasikan dalam kegiatan literasi berbasis pendekatan proteksionis.

Gerakan literasi digital pertama yang berbasis pendekatan proteksionis yaitu *Literasi Media Diet Gawai* yang diselenggarakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UNY. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh fakta sekitar bahwa penggunaan gawai secara berlebihan pada anak dapat menimbulkan berbagai dampak pada mereka, baik itu dampak kesehatan, dampak sosial, maupun dampak psikis. Maka dari itu, pihak penyelenggara merasa perlu untuk memberikan edukasi demi meminimalisir dampak yang mungkin terjadi apabila anak menggunakan gawai secara berlebihan. Dalam pelaksanaannya, peserta diajarkan mengenai penggunaan gawai secara efektif, dampak penggunaan gawai yang berlebihan, cara melindungi diri di dunia maya (privasi), serta mengenalkan alternatif kegiatan selain bermain gawai. Seperti dinyatakan dalam perspektif proteksionis, dimana perspektif ini memandang literasi media sebagai alat campur tangan untuk melawan dampak negatif media dengan mengajari orang untuk melindungi diri mereka sendiri dari pesan media yang menyesatkan (Potter, 2014 dalam E.W Austin, Davi I. Kallman, Michelle Kistler, 2017).

Active Audience Approach

Pendekatan *active audience* melihat literasi media sebagai suatu upaya yang memungkinkan orang memilih media, menggunakan media dan memanfaatkannya untuk tujuan atau fungsi tertentu yang merupakan kebutuhannya. Motivasi dalam menggunakan saluran media apapun dipengaruhi oleh seberapa besar seseorang bergantung terhadap media tersebut (Galloway & Meek, 1981 dalam Thomas E.

Ruggiero, 2000) dan seberapa besar media dapat memenuhi kebutuhannya (Lichtenstein & Rosenfeld, 1983 dalam Thomas E. Ruggiero, 2000). Salah satu fungsi yang dimaksudkan di dalam pendekatan ini dapat berupa fungsi penunjang pendidikan, dimana fungsi inilah yang berusaha dikembangkan oleh pihak-pihak penyelenggara kegiatan literasi digital berikut.

Pertama, kegiatan literasi digital bertema *Pelatihan Manajemen E-Learning berbasis LMS Moodle untuk Pengembangan Pembelajaran Online dan Computer Based Test* yang diselenggarakan oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Elektronika dan Informatika UNY. Kegiatan ini bertujuan memperkuat kemampuan teknis para guru mengenai penggunaan LMS Moodle untuk menunjang pembelajaran *online* dan test secara *online*. Berdasar tujuan tersebut, para guru diajarkan untuk mengakses teknologi, memahami manfaat teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta produksi sederhana dalam bentuk praktek manajemen *e-Learning* berbasis LMS Moodle. Metode ini sesuai dengan teori *audience activity*, bagian dari pendekatan *active audience*, yang menggambarkan bagaimana seseorang dengan sengaja memilih, memperhatikan, serta menggunakan media dan kontennya (Elizabeth M. Perse, 1989). Dalam hal ini, pemilihan dan penggunaan media LMS Moodle dilakukan demi kepentingan pendidikan.

Kedua, kegiatan literasi digital bertema *ICT Based Learning* yang diselenggarakan oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan IPA UNY. Berdasar data awal, terselenggaranya kegiatan ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan kemampuan para guru dalam mengoperasikan program tertentu. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan para guru dapat memanfaatkan teknologi demi memudahkan pembelajaran. Keterampilan para guru dalam mengakses program, serta kemampuan dalam produksi program sederhana diajarkan oleh pihak penyelenggara. Seperti halnya kegiatan sebelumnya, kegiatan ini berfokus pada bagaimana para guru dapat mengakses teknologi dan

mengaplikasikannya kedalam pembelajaran. Produksi program sederhana yang diajarkan dalam kegiatan ini pun tidak melibatkan pemikiran kritis, hanya terlebih pada akses dan pemahaman. Akses, dalam hal ini mencakup keterampilan dan kompetensi yang dibutuhkan dalam mencari konten media, dengan menggunakan teknologi yang telah tersedia dan program yang terkait (David Buckingham, 2007). Sama halnya dengan kegiatan sebelumnya, kegiatan literasi ini dilakukan demi menunjang pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi media.

Ketiga, kegiatan literasi digital bertema *Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran* yang diselenggarakan oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Sosiologi. Kejenuhan siswa ketika mempelajari sosiologi, membawa gagasan pihak penyelenggara untuk mengadakan kegiatan ini. Keberadaan media digital dianggap mampu untuk memberi suasana baru dalam pembelajaran. Karena itulah, dalam pelaksanaannya, para guru diajarkan untuk praktek memproduksi video pembelajaran, serta *peer teaching* (praktik pembelajaran di kelas) berbasis video tersebut. Terdapat kesamaan dengan dua kegiatan sebelumnya, dimana dalam kegiatan ini, guru diajarkan mengakses hingga memproduksi video dari program *Movie Maker*. Keterampilan guru dalam mengakses teknologi diasah agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Gerakan literasi digital terakhir yang tergolong dalam pendekatan *active audience* yaitu *Literasi Media Digital* yang diselenggarakan oleh dosen-dosen jurusan Teknologi Pendidikan. Hasil dari indeks latarbelakang menyatakan bahwa pemanfaatan media dikalangan para guru masih belum optimal, karena itu diadakan suatu kegiatan yang melatih para guru (khususnya SD dan SMP) agar akrab dengan media. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini fokus pada bagaimana guru SD dan SMP dapat melakukan presentasi dengan *powerpoint*, serta memanfaatkan *gadget* untuk menggali informasi dari internet demi menunjang pembelajaran.

Critical Analytical Approach

Pendekatan berbasis pemikiran kritis ini melihat bahwa literasi media dapat membentuk suatu lingkungan pendidikan yang memungkinkan perkembangan dalam berpikir kritis dan produksi media yang kreatif. Adapun disebutkan bahwa *Critical Media Pedagogy*, istilah lain dari pendekatan ini, merupakan teori pembelajaran dalam edukasi media yang mengajarkan masyarakat untuk *decoding* pesan media serta menganalisis implikasi media dan pengaruhnya terhadap diri mereka sendiri (Kellner, 1998 dalam Artin Lahiji, 2008). Dalam kata lain, pendekatan kritis ini diharapkan mampu mengembangkan potensi berpikir kritis masyarakat dalam menilai pesan media. Pemikiran inilah yang mendasari tujuh gerakan literasi digital di lingkup UNY tergolong masuk ke dalam pendekatan ini.

Pertama, yaitu gerakan literasi digital bertema *Kontroversi dalam Sosial Media Masa Kini* yang diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Psikologi UNY. Tujuan dari kegiatan ini antara lain yaitu membantu para mahasiswa agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial, serta tidak mudah tertipu oleh konten-konten HOAX yang kini banyak ditemukan di media sosial. Pihak penyelenggara beranggapan bahwa penggunaan media sosial dengan bijak dapat meminimalisir ancaman-ancaman konten negatif yang mungkin diterima. Dalam hal ini, peserta diajak untuk memilah dan memilah konten-konten positif yang sekiranya tidak menimbulkan dampak negatif bagi diri sendiri dan oranglain, serta meminimalisir persebaran HOAX yang merugikan orang lain. Sebagaimana teori menyebutkan bahwa literasi media yang berbasis pendekatan kritis berusaha mengembangkan kemampuan berpikir kritis masyarakat demi mempersiapkan mereka dengan skeptisisme sehat yang memungkinkan mereka berpikir secara hati-hati dan kritis tentang pesan media yang mereka hadapi (Thoman & Jolls 2004; Alvermann, Moon & Hagood, 2009; Hobbs & Jensen 2009 dalam Theresa Redmon, 2012).

Kedua, gerakan literasi digital bertema *Citizen Journalism* yang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UNY. Era digital saat ini memungkinkan semua orang menjadi jurnalis. Mereka dapat menulis apapun dan dimuat di media digital dengan mudah. Namun, tidak semua konten yang ditulis oleh jurnalis warga merupakan konten yang sehat. Hal inilah yang mendorong kegiatan ini dilakukan, dengan alasan agar masyarakat memiliki pemahaman tentang konten seperti apa yang baik untuk ditulis dan tidak baik untuk ditulis di media. Pemikiran kritis dibutuhkan dalam proses memahami konten seperti apa yang baik untuk ada di media. Karena itu, pihak penyelenggara berupaya mendorong peserta untuk menggunakan pemikiran kritisnya dalam menilai konten, agar ketika terjun menjadi jurnalis warga, mereka dapat lebih memperhatikan apa yang mereka tulis.

Ketiga, gerakan literasi digital bertemakan *Literasi Media Sosial dan Pendidikan Karakter* yang diselenggarakan oleh Ikatan Alumni UNY. Latar belakang diselenggarakannya kegiatan ini berkaitan dengan akses media sosial dan media online di Indonesia yang begitu bebas, disisi lain kemampuan guru dalam memaksimalkan media sosial masih terbatas. Penggunaan media sosial guru yang cenderung kearah positif, atau negatif pun masih kurang dapat teridentifikasi. Oleh karenanya, pihak penyelenggara berupaya untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat, terutama guru, dalam hal mengkritisi informasi, mengolah, membuat keputusan akan informasi tersebut, dan menjadikan media sebagai wahana pendidikan karakter. Upaya ini sesuai teori dalam pendekatan kritis yang menyatakan bahwa pendekatan kritis media memungkinkan masyarakat untuk menjadi melek media, mampu melawan manipulasi dan dominasi, serta menjadi produsen makna yang kritis (Kellner, 2000 dalam Artin Lahiji, 2008).

Gerakan literasi digital yang keempat dan kelima memiliki tema yang serupa yaitu mengenai persebaran konten-konten berbau pornografi di media sosial. Kegiatan

literasi digital keempat bertemakan *Literasi Media mengenai Pornografi dan Kekerasan* yang diselenggarakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UNY. Kegiatan ini dilakukan sebagai bentuk pertolongan pertama akan banyaknya konten-konten pornografi yang begitu mudahnya ada di media sosial. Kecenderungan pengguna sosial media yang kurang peduli dan tidak melakukan filter pada media sosial miliknya, mendorong terselenggaranya gerakan ini. Tujuan utama kegiatan ini yaitu antara lain memunculkan kesadaran untuk melibatkan pemikiran kritis dalam menyikapi konten berbau pornografi di media sosial. Tindakan langsung seperti melaporkan foto atau video pornografi pun diajarkan demi mendukung sikap tersebut, sehingga diharapkan dapat membentuk timeline media sosial yang sehat.

Serupa dengan kegiatan keempat, kegiatan literasi digital kelima yang bertemakan *Diriku, Kunci Masa Depan* juga memiliki latar belakang kegiatan yang sama. Konten-konten pornografi yang seringkali muncul di timeline media sosial menjadi perhatian tersendiri bagi penyelenggara, yaitu para mahasiswa Ilmu Komunikasi UNY. Sama halnya dengan kegiatan literasi keempat, kegiatan ini pun bertujuan untuk memunculkan rasa *awareness* terhadap masalah tersebut, adapun diberikan pula cara-cara yang tepat demi membantu mengurangi munculnya konten terlarang di timeline media sosial milik siswa.

Keenam, gerakan literasi digital bertema *Literasi Media mengenai Hiburan dan Edukasi* yang diselenggarakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UNY. Dari hasil indeks latar belakang kegiatan, pihak penyelenggara lebih menitikberatkan pada kemampuan untuk memilih dan memilah konten-konten hiburan yang positif, diantara beragam pilihan konten baik di televisi, maupun di media *online* seperti Youtube dan media sosial lainnya. Kebijakan dalam menggunakan *gadget* juga menjadi perhatian pihak penyelenggara, mengingat pelajar sebagai target kegiatan sangat sering menggunakan benda tersebut. Disinilah pemikiran kritis diperlukan dalam memilah

konten di media. Sebagaimana dikatakan bahwa literasi media mendorong individu untuk memiliki kemampuan analisis yang memungkinkan konsumen media untuk lebih kritis terhadap konsumsi media yang dilakukannya. Analisis dan evaluasi sebagai komponen literasi media memiliki maksud agar para konsumen media dapat lebih aktif dan waspada terhadap beragam konten media yang mereka konsumsi dan pemilihan yang mereka lakukan terhadap konten (Edward Arke, 2005).

Ketujuh, gerakan literasi digital bertema *Merawat Indonesia melalui Media* yang diselenggarakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi UNY. Gagasan mengenai kegiatan ini bermula dari keprihatinan mengenai tidak sedikitnya masyarakat yang kurang mengetahui apa yang mereka konsumsi di media sosial. Karenanya, kegiatan ini bermaksud untuk menyadarkan masyarakat agar melakukan filter terhadap apa yang mereka konsumsi di dunia digital, terutama konten-konten yang menyinggung SARA. Keterkaitan kegiatan ini dalam *Critical Analytical Approach* yaitu ada pada kesadaran dalam menganalisa, memilah, dan memfilter media yang dikonsumsi. *Critical thinking* sebagai salah satu dari kompetensi literasi digital, menyatakan bahwa seseorang dapat dianggap memiliki pemikiran kritis ketika ia dapat menyadari resiko dan peluang dari teknologi, serta mampu membaca dan menganalisa pesan (Cesare Rivoltella, 2009).

Creative Media Approach

Pendekatan ini melihat bahwa seiring dengan perkembangan teknologi baru, terbuka banyak kesempatan bagi masyarakat untuk menjadi produsen media dibandingkan hanya menjadi konsumen pasif saja. Dalam hal ini, yaitu produsen media yang tak hanya memiliki kemampuan pemahaman secara kritis, namun juga perihal produksi kreatif (Artin Lahiji, 2008). Disamping peluang yang cukup besar dalam hal memproduksi media, hal tersebut juga berkaitan dengan membawa teori lebih dekat pada praktek. Dengan kata

lain, membawa pemikiran kritis (*critical analysis*) lebih dekat pada produksi media (*media making*), dimana dua dimensi media ini seringkali dipandang berjalan terpisah (David Buckingham, 2009). Pendekatan ini, bagaimanapun tetap melibatkan orang untuk berpikir kritis dan kreatif dalam produksi media. Alasan inilah yang membawa gerakan literasi digital bertema *Literasi Media Digital untuk Guru Bahasa Indonesia SMA* yang diselenggarakan oleh para dosen Ilmu Komunikasi UNY, masuk kedalam pendekatan ini.

Dari hasil indeks latar belakang, perhatian utama dari kegiatan ini yaitu ada pada akses media digital yang kini cenderung diarahkan untuk hal-hal negatif seperti menyebarkan berita palsu, kekerasan, pornografi, dan sebagainya. Peran guru sebagai kelompok masyarakat terdidik, sangat diharapkan menjadi pelopor kemajuan, terutama perihal akses digital ke arah positif. Oleh karena itu, kegiatan ini dilakukan dalam rangka membekali guru keterampilan literasi digital, dimana sebagai upaya melindungi mereka dari ancaman konten negatif di dunia digital. Dalam kegiatan ini, peserta diajarkan untuk memanfaatkan konten dari media digital, mulai dari mengunduh konten, berbagi konten, hingga memproduksi konten dalam bentuk *Meme*.

Dalam mengunduh konten, guru diajak untuk berpikir kritis dalam hal memilih konten seperti apa saja yang dapat menunjang pengajaran. Disinilah bagaimana pemikiran kritis ambil andil dalam kegiatan ini, dimana sebelum melakukan produksi alat peraga berupa *Meme*, guru diajarkan untuk memilih dan mengunduh konten positif yang nantinya akan dijadikan bahan produksi. Dalam prakteknya, ini dilakukan agar kedepannya guru dapat mengarahkan siswa-siswinya dalam menggunakan internet demi tujuan produktif, pemilihan konten media yang bermanfaat, serta aman dari pornografi, kebohongan dan penipuan.

Creative Media Approach menekankan pada pemikiran kritis bersamaan dengan produksi media kreatif. Namun, seringkali muncul asumsi oleh para pemula bahwa

pekerjaan produksi yang dianggap sulit, telah banyak dilakukan oleh para profesional. Hal ini menyebabkan para pemula beranggapan bahwa mereka tidak memiliki kesempatan untuk berlatih atau mengembangkan keahlian mereka dengan membuat media secara berulang. Klaim yang menyatakan bahwa kreativitas dan produksi media merupakan hal yang simpel dan mudah diakses semua orang perlu dihilangkan. Produksi media dan kreativitas perlu dilihat sebagai seperangkat keterampilan penting yang perlu dipelajari setiap orang, bukan hanya pekerjaan bagi pihak profesional (Cary Bazalgette, 2009). Adapun kegiatan ini, dalam pelaksanaannya membawa asumsi tersebut sebagai pegangan. Pengajaran produksi media dalam bentuk produk sederhana, diharapkan dapat membantu kelompok guru untuk memanfaatkan, bahkan melakukan produksi mereka sendiri atas konten yang mereka dapat dari internet.

Creative Media Approach dan Media Fun Approach

Seperti yang telah diuraikan pada penjelasan di atas, *Creative Media Approach* merupakan pendekatan yang cenderung mengajarkan literasi media melalui pemikiran kritis dalam produksi media. Di sisi lain, terdapat pendekatan lain bernama *Media Fun Approach*. Pendekatan ini menganggap produksi media sebagai sesuatu yang kreatif dan menarik, sehingga jika diaplikasikan kedalam gerakan literasi media akan lebih mudah, terutama kegiatan dengan target grup remaja dan kaum muda (Alice Y.L Lee, 2010). Remaja dan kaum muda masa kini lebih suka menggunakan dan mengonsumsi media hiburan seperti televisi, film, atau media digital seperti Youtube, sehingga jika integrasi media seperti demikian dilakukan disekolah, mereka akan lebih termotivasi dalam kelasnya. Appresiasi, dalam hal ini, kerap dikembangkan secara lebih lanjut untuk menggabungkan antara studi kode media, konvensi, dan struktur kreatif sebagaimana ketiganya ada pada seni rupa (Considine, 2000 dalam Redmon, 2012). Adapun apresiasi juga dimasukkan dalam

peluang produksi media (Share, 2002 dalam Redmon, 2012).

Kedua pendekatan ini yaitu *Creative Media Approach* dan *Media Fun Approach* diaplikasikan secara bersamaan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi ke dalam kegiatan literasi digital yang mereka lakukan. Tema yang diambil oleh pihak penyelenggara yaitu *Iklan Layanan Masyarakat di Radio dan Youtube*. Gerakan ini menggunakan metode yang kreatif, yaitu dengan memproduksi media dalam bentuk video, mengunggahnya di Youtube, serta menyiarkan skenario audio iklan layanan masyarakat yang mereka buat melalui jaringan radio. Youtube sebagai media alternatif dalam menyampaikan informasi, dianggap memungkinkan masyarakat untuk mengakses iklan layanan masyarakat secara mudah dalam bentuk apapun.

Dalam kaitannya dengan *Creative Media Approach*, pikiran kritis dalam produksi media diperlukan, dimana tidak sekedar main-main dalam produksi media yang dilakukan. Video sebagai produk media yang diproduksi oleh pihak penyelenggara, mengangkat tema *cyber-bullying* dan penggunaan positif media digital. Dalam video berdurasi satu menit mengenai *cyber-bullying*, ditampilkan bagaimana seseorang dapat merasa terlukai dan terintimidasi disosial media, bahkan hingga berdampak di dunia nyata. Pada akhir video, ditampilkan pesan tentang bagaimana seseorang harus bersikap di sosial media, yaitu dengan merespon oranglain secara positif, tanpa melukai mereka. Dalam video kedua yang berdurasi sama, ditampilkan tentang bagaimana seseorang dapat memanfaatkan media digital (termasuk diantaranya media sosial) untuk hal-hal positif. Dari kedua video iklan layanan masyarakat yang diproduksi, pihak penyelenggara berusaha untuk memunculkan kesadaran remaja dan kaum muda untuk bersikap secara lebih hati-hati dan bijaksana dalam menggunakan media digital. Berdasar pemikiran inilah, produksi video tersebut dilakukan.

Gerakan literasi digital ini tak hanya berpedoman pada *Creative Media Approach* saja, melainkan juga *Media Fun Approach*.

Pemilihan Youtube sebagai saluran utama distribusi video cukup menjadi alasan gerakan ini mengadopsi pendekatan *media fun*. Kepopuleran media Youtube dikalangan remaja dan kaum muda sebagai media hiburan yang kreatif dan menarik, dianggap sesuai dengan target grup yang dituju oleh pihak penyelenggara. Adapun dinyatakan dalam *Media Fun Approach*, kepuasan dalam menikmati media menjadi asumsi utama pendekatan ini. Kesenangan (*taking pleasure*) yang diambil dari media merupakan dorongan individu dari perspektif yang subjektif (Alice Y.L. Lee, 2010).

Critical Analytical Approach dan Media Fun Approach

Kedua pendekatan ini telah dibahas pada pembahasan sebelumnya. *Critical Analytical Approach* dengan pendekatan kritisnya, serta *Media Fun Approach* dengan asumsi kenikmatan media. Pada bagian pembahasan ini, akan dibahas mengenai satu gerakan literasi digital yang mengadopsi dua pendekatan ini. Kegiatan tersebut memiliki tema *Masyarakat Cerdas Bermedia*, dimana kegiatan ini diselenggarakan oleh Himpunan Mahasiswa Ilmu Komunikasi di sebuah desa di Gunung Kidul. Jalannya kegiatan ini bermula dari gagasan bahwa keberadaan *gadget* kurang dapat digunakan dengan bijak oleh para penggunanya. Dampak-dampak negatif yang ada pada *gadget* seringkali disepelkan oleh para penggunanya. Akses pada konten-konten negatif seperti pornografi yang tersebar di media online, dapat berdampak secara negatif bagi para pengguna media digital. Ketidaktahuan masyarakat mengenai dampak negatif media serta cara meminimalisir dampak tersebut menjadi perhatian tersendiri bagi pihak penyelenggara. Membentuk masyarakat yang melek media menjadi tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan ini.

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi dua aktivitas literasi. Aktivitas pertama yaitu sosialisasi mengenai dampak negatif media dan cara-cara mengatasinya. Pendekatan kritis digunakan dalam sosialisasi tersebut.

Para peserta diajak untuk menganalisis dan mengevaluasi dampak negatif media bilamana mereka mengakses konten-konten yang salah. Pihak penyelenggara berupaya menumbuhkan kesadaran peserta untuk peduli terhadap keberadaan dampak negatif dari konsumsi konten media tertentu, mengingatkan masyarakat yang kerap memandang sebelah mata dampak negatif dari konten negatif media.

Aktivitas kedua yang dilakukan oleh pihak penyelenggara yaitu menonton film produksi *indie* berjudul *Kembali*. Walau tidak ada keterkaitan tema sosialisasi dengan jalan cerita film ini, namun melalui ditayangkannya film ini, masyarakat dapat mendapat hiburan sembari belajar untuk memahami alur cerita dalam film dan mengaitkannya kedalam kehidupan mereka.

SIMPULAN

Kesenjangan para pengguna internet di Indonesia, serta maraknya persebaran beragam konten negatif di media digital populer, mendorong terselenggaranya gerakan literasi digital oleh berbagai pihak. Berbagai kegiatan yang mendukung program literasi untuk masyarakat dilakuk-kan, khususnya kegiatan literasi yang terselenggara dalam lingkup UNY. Program literasi digital dilakukan dengan mengadopsi salah satu atau gabungan dari ragam pendekatan-pendekatan literasi media atau edukasi media.

Dari keenam pendekatan yang terdapat dalam edukasi media, ternyata didapatkan hasil bahwa hanya lima pendekatan yang diadopsi oleh pihak-pihak penyelenggara kegiatan literasi digital di lingkup UNY. Lima pendekatan tersebut antara lain: *Protectionist Approach/Inoculation Approach*, *Creative Media Approach*, *Critical Analytical Approach*, *Media Fun Approach*, dan *Active Audience Approach*. Tak hanya sampai situ saja, dari kelima pendekatan tersebut, terdapat dua pendekatan yang cukup populer dan cukup banyak diaplikasikan dalam program literasi digital yang ada.

Active Audience Approach dan *Critical Analytical Approach*, sebagai dua pendekatan

yang cukup banyak diadopsi, ternyata memiliki ketertarikan tersendiri oleh pihak-pihak penyelenggara di kalangan tertentu. Dalam kaitannya dengan program literasi digital yang dilakukan di lingkup UNY, *Active Audience Approach* dirasa cukup sesuai oleh para dosen diluar jurusan Ilmu Komunikasi sebagai penyelenggara, dalam hal mendekati target grup yang notabene merupakan para guru. Pemanfaatan media atau teknologi dalam kegiatan pembelajaran, seperti video dan program test berbasis komputer, menjadi fokus umum program literasi digital yang mereka adakan. Sebagaimana *active audience approach* lebih menekankan pada penggunaan media untuk fungsi tertentu, yang dalam hal ini yaitu menunjang pendidikan di sekolah. Terbukti dengan tergelongnya empat program literasi digital dengan kemiripan tema oleh para dosen diluar jurusan Ilmu Komunikasi kedalam pendekatan ini.

Critical Analytical Approach juga cukup sering diadopsi oleh pihak penyelenggara dari kalangan mahasiswa atau orang muda. Sejumlah lima kegiatan literasi digital yang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi tergolong dalam pendekatan ini. Sedangkan, dua lainnya merupakan pihak diluar jurusan Ilmu Komunikasi. Hal ini menyatakan bahwa membangun pemikiran kritis dikalangan masyarakat luas, dianggap cukup mendesak bagi pihak penyelenggara yang mayoritas merupakan mahasiswa.

Protectionist Approach pun ternyata masih digunakan dalam kegiatan literasi digital. Salah satu kegiatan literasi digital yang dilakukan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi tergolong dalam pendekatan tersebut. Target kegiatan yang menasar kaum remaja cukup sesuai dengan pendekatan proteksionis yang diambil.

Tidak ketinggalan, *Creative Media Approach* juga diadopsi dalam dua program literasi digital. Kedua program tersebut diselenggarakan oleh orang-orang yang berada dibidang Ilmu Komunikasi, baik dosen maupun mahasiswa. Dalam program literasi digital pertama, pihak penyelenggara yang merupakan dosen Ilmu Komunikasi

mengajak target grup untuk memproduksi konten kreatif berupa *Meme*. Sedangkan dalam program literasi digital kedua yang diselenggarakan oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi, mereka tidak hanya mengadopsi pendekatan ini namun juga digabungkan dengan *Media Fun Approach*. Dalam program tersebut, mereka memproduksi video iklan layanan masyarakat dan disebar melalui saluran media populer Youtube, serta disiarkan melalui jaringan radio.

Adopsi pendekatan gabungan yang lain pun dilakukan oleh salah satu pihak penyelenggara yang merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi. Program literasi digital tersebut menggabungkan antara *Critical Analytical Approach* dengan *Media Fun Approach*. Sosialisasi mengenai dampak konten negatif serta analisis konten negatif yang dilakukan tergolong pada *Critical Analytical Approach*, sedangkan menonton film 'Kembali' yang condong pada media sebagai hiburan tergolong pada *Media Fun Approach*.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pihak-pihak penyelenggara yang berkecimpung dalam dunia Ilmu Komunikasi, mengenal beragam variasi pendekatan dalam program literasi digital yang diusungnya. Dari kelima pendekatan yang banyak diadopsi di lingkup UNY, sejumlah empat pendekatan terapkan dalam total sembilan gerakan literasi digital yang diselenggarakan oleh Ilmu Komunikasi. Bahkan, dua di antaranya mengusung pendekatan yang menggabungkan dua pendekatan literasi media atau edukasi media. Sehingga, ketika mengusung program literasi digital, pendekatan yang digunakan akan cenderung disesuaikan dengan target yang akan dituju.

DAFTAR PUSTAKA

- Amedie, Jacob. (2015). *Pop Culture Intersections: The Impact of Social Media in Society*. California: Santa Clara University.
- Arke, Edward. (2005). *Media Literacy And Critical Thinking: Is There A Connection?*. Disertasi. Interdisciplinary Doctoral Program for Educational Leaders School of Education Duquesne University.
- Austin, Erica W., Kallman, Davi I., Kistler, Michelle. (2017). *Media Literacy Approaches for Improving Youth and Family Health*. Dalam Belinha S. De Abreu (Ed.), Paul Mihailidis (Ed.), Alice Y.L. Lee (Ed.), Jad Melki (Ed.), Julian McDougall (Ed.), *International Handbook of Media Literacy Education*. New York: Routledge.
- Bazalgette, Cary. (2009). *Whose Interest Should Media Literacy Serve?*. Dalam Patrick Vernierss (Ed.), *Media Literacy in Europe: Controversies, Challenges and Perspectives*. Bruxelles: Euro Meduc.
- Biocca, Frank. (1988). *Opposing Conceptions of the Audience: The Active and Passive Hemispheres of Mass Communication Theory*. *Annals of the International Communication Association*. Vol. 11. No. 1, pp. 51 – 80.
- Buckingham, David. (2007). *Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in The Age Of The Internet*. Research in Comparative and International Education. Vol. 2, No. 1.
- Buckingham, David. (2009). *The Future of Media Literacy in the Digital Age: Some Challenges for Policy and Practice*. Dalam Patrick Vernierss (Ed.), *Media Literacy in Europe: Controversies, Challenges and Perspectives*. Bruxelles: Euro Meduc.
- Department of eLearning. (2015). *Digital Literacy: 21st Century Competences for Our Age*. <https://education.gov.mt/en/elearning/Documents/Green%20Paper%20Digital%20Literacy%20v6.pdf> diakses pada tanggal 18 Agustus 2017 pukul 10.02 WIB
- Hague, Cassie., Payton, Sarah. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum*. Inggris: Futurelab.
- Kellner, Douglas., Share, Jeff. (2007). *Critical Media Literacy, Democracy, and Reconstruction of Education*. New York: Peter Lang Publishing, Inc.
- Kuntjojo. (2009). *Metodologi Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Lahiji, Artin. (2008). *Critical Media Education: Youth Media Production as a Space for Creativity for Lifelong Learning*. Tesis. Departement of Interdisciplinary Studies University of Saskatchewan Saskatoon.
- Lankshear, Colin., Knobel, Michele. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies, and Practices*. New York: Peter Lang Publishing, Inc.
- Lee, Alice Y.L. (2010). *Media Education: Definitions, Approaches and Development around the Globe*. *New Horizons in Education*. Vol. 58. No. 3.
- Littlejohn, Stephen W., Foss, Karen A. (2008). *Theories of Human Communication 9th Edition*. Amerika Serikat: Thomson Wadsworth.
- Mihailidis, Paul. (2009). *Beyond Cynicism: Media Education and Civic Learning Outcomes in the University*. Massachusetts Institute of Technology. Vol. 1. No. 3.
- Perse, Elizabeth M. (1989). *Audience Selectivity and Involvement*. *Education in Journalism and Mass Communication*. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED310436.pdf> diakses pada tanggal 7 September 2017 pukul 7.50
- Redmon, Theresa. (2012). *The Pedagogy of Critical Enjoyment: Teaching and Reaching the Hearts and Minds of*

Adolescent Learners Through Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education*. Vol. 4. No. 2, pp. 106 – 120.

Rivoltella, Cesare P. (2009). *Constructive Controversies within Media Literacy*. Dalam Patrick Vernierss (Ed.), *Media Literacy in Europe: Controversies, Challenges and Perspectives*. Bruxelles: Euro Meduc.

Ruggiero, Thomas E. (2000). *Uses and Gratifications Theory in the 21st Century*. *Mass Communication and Society*. Vol. 3. No. 1, pp. 3 – 37.

Stein, Laura., Prewett, Anita. (2009). *Media Literacy Education in the Social Studies: Teacher Perceptions and Curricular Challenges*. Caddo Gap Press. Vol. 36. No. 1, pp. 131 – 148.

Summey, Dustin C. (2013). *Developing Digital Literacies: A Framework for Professional Learning*. Amerika Serikat: Corwin Press.

Tornero, Pérez J.M., Varis, Tapio. (2010). *Media Literacy and New Humanism*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.