

SEBUAH STUDI TENTANG LITERASI MEDIA BARU MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI DI PEKANBARU

Evawani Elysa Lubis, Nita Rimayanti,
Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau

Abstrak

Menyadari keahlian baru yang dibutuhkan dalam berpartisipasi secara penuh pada lingkungan media saat ini menyebabkan konsep media literasi menjadi sangat penting dan syarat untuk mengkonsumsi media secara kritis dan tanggung jawab dalam produksi media. Begitu pula dengan mahasiswa program studi ilmu komunikasi yang seharusnya memiliki kompetensi terampil dalam memanfaatkan teknologi komunikasi dan mengelola sistem informasi dalam mengatasi pengaruh teknologi komunikasi yang semakin berkembang dan kebutuhan dunia kerja maka sangat pentinglah mahasiswa ilmu komunikasi tersebut memiliki kemampuan literasi media yang baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan secara kuantitatif kemampuan literasi media baru (new media literacy) dari mahasiswa program studi ilmu komunikasi dari perguruan tinggi di Pekanbaru.

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan sample 97 orang yaitu mahasiswa program studi ilmu komunikasi pada tiga perguruan tinggi di Pekanbaru. Pengumpulan data dengan cara penyebaran angket kemudian data diolah dengan memberi skor pada frekuensi jawaban dan dianalisa besarnya kemampuan literasi media baru responden.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi media baru mahasiswa program studi ilmu komunikasi di Pekanbaru dari perhitungan skor setiap komponen literasi media baru adalah sebagai berikut: a. Play (337,8) b. Performance (324,2) , c. Simulation (376,2), d. Appropriation (337,4) ,e. Distribution Cognition (365,8), f. Multitasking (352,6), g. Collective Intelligent (377,4) h. Judgement (367,4), i. Transmedia Navigation (332,4), j. Networking (332,6) k. Negotiation (368,6), l. Visualization (368). Dari hasil pengukuran tersebut dapatlah diketahui bahwa kemampuan literasi media baru mahasiswa komunikasi tersebut dapat dikatakan cukup baik dengan pemahaman dan pemanfaatan media baru yang lebih intens.

Kata Kunci: media baru, literasi media baru, kemampuan literasi media baru

PENDAHULUAN

Semua media bekerja dan memberikan pengaruh secara lengkap terhadap audiens-nya. Mereka sangat persuasif dalam personalnya, secara politik, ekonomi,

estetis, psikologi, moral, etika dan konsekuensi sosial, yang mana media tersebut tidak memberikan ruang bagi audiensinya yang tidak dapat mereka sentuh, yang tidak dapat mereka ubah maupun dipengaruhi. Medium adalah pesan. Pemahaman tentang perubahan sosial dan budaya tidak mungkin terjadi tanpa adanya pengetahuan tentang bagaimana cara media bekerja pada lingkungannya. (McLuhan (1967) dalam Graber (2012)).

Teori yang diungkapkan oleh Marshal McLuhan tersebut di atas telah terwujud sejak ditemukannya teknologi digital media baru seperti internet. Sejak tahun 1992 dimana internet dapat diakses secara luas dan teknologi digital digunakan secara besar-besaran telah membentuk jaringan komunikasi yang luas pula (Graber, 2012). Jejaring sosial, *blogging*, *gaming*, video dan picture sharing, iPods, iPhones, iPads, You Tube, Twitter, Facebook, LinkedIn dan masih banyak lagi, telah menjadi bagian yang sangat familiar dalam kehidupan kita. Sulit untuk dipercaya bahwa satu dekade lalu semua teknologi dan jaringan tersebut di atas belumlah ada, namun saat ini, itu semua telah berkembang sangat pesatnya. Oleh karena itu setiap pengguna media baru dituntut untuk dapat memanfaatkan media tersebut dengan bijak sehingga memberikan kontribusi yang positif bagi hidupnya.

Media baru muncul akibat inovasi teknologi dalam bidang media meliputi televisi kabel, satelit, teknologi viber optic dan komputer. Melalui teknologi seperti ini, pengguna bisa secara interaktif membuat pilihan serta menyediakan respon media secara beragam (Croteu dalam Kurnia, 2005:292). New media (*media baru*) termasuk dalamnya website di internet seperti MySpace, Facebook, Twitter, Flickr dan jaringan sosial yang lainnya seperti blog, video game dan dunia virtual, mobile phone, teks pesan serta GPS. (Paxson, 2010). Media baru yang dibahas di sini adalah berbagai perangkat teknologi komunikasi yang berbagi ciri yang sama, yang mana selain baru dimungkinkan dengan digitalisasi dan ketersediaannya yang luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Sebagaimana kita lihat media baru sangat beragam dan tidak mudah didefinisikan. Pada media baru ini fokus perhatian terutama pada aktivitas kolektif pada internet seperti berita daring, iklan, aplikasi penyiaran, forum dan aktivitas diskusi, world wide web, pencarian informasi dan lain-lain.

Pada saat ini berhasilnya seseorang memanfaatkan data dan informasi dari lingkungan media yang kompleks terutama setelah munculnya media baru, kemampuan secara efektif untuk mencari dan mengevaluasi informasi yang penting adalah menjadi kuncinya. Menurut Covington (2004) (dalam Graber, 2013), menjadi seorang konsumen media baru yang kritis sangatlah penting untuk menyadari dan memahami berbagai bentuk bias yang ada pada sumber media tertentu dan saluran komunikasi lainnya. Selain itu juga pada media baru tersebut misalnya dengan adanya Web 2.0, berangsur-angsur telah merubah konsumen menjadi produser, aktif dan cakap dalam membuat dan menyebarkan pesan menjadi karakter yang penting untuk seorang pengguna media pada saat ini.

Menyadari keahlian baru yang dibutuhkan dalam berpartisipasi secara penuh pada lingkungan media saat ini menyebabkan konsep media literasi menjadi sangat penting dan syarat untuk mengkonsumsi media secara kritis dan tanggung jawab dalam produksi media. Konsep tentang media literasi ini bersumber dari berbagai pandangan yang masih diperdebatkan. Namun secara umum media literasi di definisikan adalah kemampuan untuk mengakses, memahami dan menciptakan komunikasi dalam berbagai konteks (Buckingham, 2005), dalam hal ini mengarah pada saluran media komunikasi tradisional (televisi, radio, media cetak) dan media baru (*new media*) seperti internet, mobile phone dan video game.

Melalui penelitian ini penulis bermaksud untuk dapat mendeskripsikan tentang keahlian *new media* yang merupakan bentuk dari literasi media baru (*new media literacy*) berdasarkan dua belas keahlian yang harus dimiliki oleh pengguna media baru tersebut. Pada penelitian ini literasi media baru tersebut berdasarkan pada pendapat Jenkins (2006) yang mengidentifikasi dua belas media baru tersebut yang terdiri dari *play, simulation, performance, appropriation, distributed cognition, multitasking, collective intelligent, judgement, transmedia navigation, networking, negotiation*, dan terakhir *visualization*. Penelitian terdahulu yang telah dilakukan sehubungan dengan *new media literacy* ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ioana Literat yang berasal dari University of Southern California, Los Angeles, Amerika Serikat.

Penelitian ini dilakukan terhadap para mahasiswa program studi ataupun jurusan ilmu komunikasi di tiga universitas besar di Pekanbaru yaitu Universitas Riau, Universitas Islam Negeri Suska dan Universitas Islam Riau. Ketertarikan peneliti untuk menganalisa literasi media baru pada mahasiswa program studi ilmu komunikasi ini adalah pertama mahasiswa adalah merupakan remaja yang aktif dalam menggunakan media baru pada saat ini berdasarkan beberapa data yang telah dipaparkan sebelumnya; kedua, mahasiswa program studi ilmu komunikasi adalah orang-orang yang mendalami ilmu tentang komunikasi dan media baru adalah merupakan saluran dalam proses komunikasi tersebut; ketiga, mahasiswa ilmu komunikasi haruslah mempunyai kompetensi untuk terampil dalam memanfaatkan teknologi komunikasi dan mengelola sistem informasi dalam mengatasi pengaruh teknologi komunikasi yang semakin berkembang dan kebutuhan dunia kerja maka sangat pentinglah mahasiswa ilmu komunikasi tersebut memiliki kemampuan literasi media yang baik. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui dan mendeskripsikan seperti apa mahasiswa ilmu komunikasi tersebut memanfaatkan media baru tersebut sehingga dapat diketahui sejauh mana keahlian yang sudah mereka miliki dalam pemanfaatannya, dengan menggunakan data-data secara kuantitatif untuk mendeskripsikan kemampuan literasi media baru tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan sampel 97 orang yang merupakan mahasiswa program studi ilmu komunikasi di perguruan tinggi di Pekanbaru. Penentuan sample ini dilakukan dengan cara quota sampling. Sementara itu teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan cara penyebaran angket/ kuesioner. Dan selanjutnya data dianalisa dengan cara menghitung skor dari jawaban yang diberikan responden untuk mengetahui kemampuan literasi media barunya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik responden berdasarkan demografinya dikelompokkan berdasarkan usia, jenis kelamin dan tingkat semester pada perkuliahan yang sedang ditempuh. Usia responden 20-22 adalah yang dominan pada penelitian ini, sementara itu responden yang berusia kurang dari 20 tahun terdapat 9 orang atau sekitar 9,3 persen adalah golongan usia yang paling sedikit dari responden pada penelitian ini.

Tabel 1
Responden Berdasarkan Usia, Jenis Kelamin,
Tingkat Semester

Demografi	Jumlah	Persentase (%)
Usia (tahun)		
< 20	9	9,3
20 – 22	77	79,4
23 – 25	11	11,3
Jenis Kelamin		
Laki-laki	40	41,2
Perempuan	57	58,8
Semester		
1	0	0
3	11	11,3
5	35	36,1
7	51	52,6

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin diketahui bahwa jenis kelamin perempuan mendominasi jumlah responden pada penelitian ini yaitu

sebanyak 57 orang atau 58,8 persen. sedangkan responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 40 orang atau 41,2 persen.

Pada penelitian ini, jumlah responden yang merupakan mahasiswa semester 7 adalah dominan yaitu sebanyak 51 orang atau 52,6 persen.. Dan selanjutnya responden yang berada pada semester 3 merupakan jumlah responden paling sedikit pada penelitian ini. Hanya ada 11 orang atau 11,3 persen, Pada penelitian ini responden yang berada pada semester satu tidak dilibatkan sebagai responden, hanya mahasiswa berada pada semester tiga dan seterusnya yang dijadikan responden. hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa mahasiswa pada semester tersebut dianggap lebih memiliki pemahaman yang baik teradap new media serta pemanfaatannya untuk memenuhi kebutuhannya dalam perkuliahan maupun di luar aktivitas kuliah.

Digital Participation

Penelitian ini juga mendeskripsikan partisipasi secara digital dari para mahasiswa program studi ilmu komunikasi. Sebelum pembahasan mengenai partisipasi digital dari para responden perlulah diketahui tentang kepemilikan komputer dan keterhubungan responden dengan internet. Dari 97 responden diketahui bahwa ada 68 orang (70%) yang memiliki komputer di rumah dan dari jumlah tersebut ada 60 orang (62%) yang terhubung dengan internet melalui komputer di rumahnya. Selanjutnya perlulah diketahui partisipasi dari responden dalam mengakses dilihat dari durasi waktu yang disediakan untuk mengakses berbagai media seperti internet, menonton televisi, membaca (buku, majalah dan surat kabar cetak), bermain game (on line, pada cell phone, play station, dll). Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Durasi Waktu Akses Media

Media yang digunakan		Durasi Waktu yang digunakan dalam sehari									
		< 1 jam		1-3 jam		3-6 jam		6-10 jam		>10 jam	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Internet	Untuk tugas sekolah	17	17,5	54	55,6	14	14,4	7	7,2	5	5,1
	Untuk waktu luang	12	12,4	36	37,1	27	27,8	12	12,4	10	10,3
Menonton TV		29	29,9	38	39,2	23	23,8	5	5,2	2	2,1
Membaca buku, majalah, koran		58	59,8	26	26,8	11	11,3	1	1,0	1	1,0
Bermain game (on line, pada cell phone, play station,		46	47,4	28	28,9	10	10,3	9	9,3	4	4,1

Sumber: Olahan peneliti, 2015

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui bahwa durasi akses media (internet, menonton televisi, membaca buku, majalah dan koran serta bermain game) oleh responden untuk internet paling lama adalah dominan lebih dari satu jam setiap harinya. Dan yang paling banyak mengakses internet adalah 1-3 jam setiap harinya yaitu sebanyak 54 orang (55,6 %). Durasi menonton televisi paling banyak adalah selama 1-3 jam per hari oleh 36 orang (39,1%).

Sementara itu responden yang menonton televisi kurang dari 1 jam per hari ada sebanyak 29,9 persen, dan selebihnya sebanyak 31% durasi menonton televisi responden tersebut adalah lebih dari 1-3 jam per hari. Selanjutnya akses media yang dilakukan oleh para responden adalah membaca buku, majalah dan koran. Dari data pada tabel tersebut diketahui bahwa membaca buku, majalah dan koran ini dominan hanya kurang dari 1 jam per harinya dengan frekuensi 58 atau 59,8%, selebihnya 40,2% durasi membaca tersebut adalah lebih dari 1 jam per hari dan yang terbanyak hanya 1-3 jam (26,8). Untuk akses media dengan bermain game secara online baik melalui cellphone maupun play station durasi kurang dari 1 jam per hari ada sebanyak 46 (47,4 %), selebihnya 52,6% responden bermain game durasinya lebih dari 1 jam dan dominan selama 1-3 jam per hari sebanyak 28,9%.

Penelitian ini juga mendeskripsikan tentang akses terhadap media sosial yang dilakukan oleh responden. Media sosial yang dimaksud pada penelitian ini adalah media tempat bertemunya orang-orang di dunia maya dan berinteraksi dengan terhubung melalui teknologi internet. Durasi waktu yang diberikan para responden untuk mengakses media sosial dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3 Durasi Waktu Akses Media Sosial

Media Sosial	Durasi Waktu yang digunakan dalam sehari									
	< 1 jam		1-3 jam		3-6 jam		6-10 jam		>10 jam	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Facebook	48	49,5	23	23,7	14	14,4	5	5,6	7	7,2
Twitter	66	68	18	18,6	5	5,6	4	4,1	3	3,1
YouTube	38	39,2	40	41,2	9	9,3	7	7,2	1	1,0
Message boards	65	67	15	15,5	8	8,2	3	3,1	5	5,6
Blogging (Blogspot, Wordpress, blogger, dll)	64	65,9	23	23,8	5	5,6	4	4,1	0	0
Aktivitas online lainnya	30	30,9	28	28,9	17	17,5	9	9,3	12	12,4

Sumber: Olahan peneliti, 2015

Durasi waktu untuk mengakses media sosial oleh responden secara umum dapat dikatakan adalah kurang dari 1 jam setiap harinya, namun untuk facebook, YouTube dan aktivitas online lainnya dominan lebih dari 1 jam per hari. Responden yang mengakses facebook kurang dari 1 jam perhari ada 4 orang (49,5%) dan selebihnya 50,5% mereka mengakses facebook lebih dari 1 jam per hari dan yang paling lama 1-3 jam sebanyak 23,7%. Untuk mengakses YouTube ternyata ada 38 (39,2%) setiap harinya dengan durasi kurang dari 1 jam. Hal ini berarti ada sekitar 60,8% yang mengakses YouTube durasinya lebih dari 1 jam setiap hari dengan durasi 1-3 jam yang terbanyak sekitar 28,9%. Untuk akses terhadap media online lainnya juga lebih dari 1 jam per hari mendominasi jawaban dari responden (69.1%) dengan akses terbanyak selama 1-3 jam (28,9), sementara itu akses yang durasinya kurang dari 1 jam hanya 30,9%.

Selanjutnya untuk mengakses media sosial Twitter, Message board dan Blogging durasi yang dominan adalah kurang dari 1 jam per hari. Dari tabel tersebut diketahui bahwa responden mengakses media sosial tersebut kurang dari 1 jam adalah untuk Twitter 66 responden (68%), Message board 65 responden (67%) dan Blogging sebanyak 64 responden (65,9), dan selebihnya responden mengakses media sosial tersebut lebih dari 1 jam per hari.

Partisipasi responden terhadap teknologi digital juga dapat terindikasi pada kekerapan mereka melakukan pekerjaan dengan menggunakan video, audio, musik, photograph, dll, diluar dari tugas sekolah atau pekerjaan maupun diwaktu senggangnya. Dari hasil respon yang diberikan oleh responden diketahui bahwa 50 orang hanya kadang-kadang menggunakan teknologi digital untuk menyelesaikan tugas sekolah, pekerjaan maupun waktu senggang, sementara 20 orang menjawab sering, 22 orang menjawab jarang dan ada 2 orang yang tidak pernah. Dari hasil perhitungan atas pertanyaan tersebut dapatlah diketahui bahwa hampir seluruh responden telah berpartisipasi dalam memanfaatkan teknologi digital dalam aktivitasnya walaupun dominasi tidak terlalu sering. Sementara itu pada responden juga dipertanyakan tentang pengetahuan mereka sehubungan dengan konsep media literasi. Hampir lebih dari setengah jumlah responden (61 orang) tersebut tidak mengetahui pengertian dari konsep media literasi.

Kemampuan Literasi Media Baru (*New Media Literacy*)

Kemampuan literasi media baru adalah merupakan kemampuan yang ditunjukkan oleh seorang pengguna media baru dalam memaksimalkan pemanfaatannya untuk memudahkan penyelesaian pekerjaan ataupun untuk hiburan. Literasi media baru atau dapat dikatakan melek media baru ini menurut Jenkins (2006) dapat dilihat dari 12 keahlian. Hasil dari penghitungan 12 keahlian tersebut dapat dilihat pada tabel-tabel berikut:

1. Play

Kemampuan literasi media baru yang pertama adalah disebut dengan play. Pada konteks literasi media baru ini *play* dimaksudkan adalah kemampuan atau keahlian individu dilihat dari kapasitas pengalaman yang dimilikinya terhadap orang-orang yang ada disekitarnya sebagai sebuah cara untuk menyelesaikan masalah. Ada lima pernyataan yang sehubungan dengan keahlian play ini, seperti terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 New Media Literacy skill - Play

PLAY	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	TS	STS	
	F (%) skor	F (%) skor	F (%) skor	F (%) Skor	F (%) skor	
Saya pikir saya masih baru dalam menggunakan komputer dengan melihat apa yang terjadi ketika saya bermain dengan komputer tersebut.	8 (8,2) 40	14 (14,4) 56	2 (2,1) 6	52 (53,6) 104	21 (21,6) 21	227
Ketika saya mempunyai cell phone baru atau barang elektronik lainnya, saya suka mencoba menekan semua tombol yang ada.	21 (21,6) 105	50 (51,5) 200	4 (4,1) 12	14 (14,4) 28	8 (8,2) 8	353
Saya sangat senang memisahkan bagian-bagian dari sebuah barang kemudian menyusunnya kembali dan melihat cara kerjanya.	16 (16,5) 80	49 (50,5) 196	6 (6,2) 18	24 (24,7) 48	2 (2,1) 2	344
Ketika saya menghadapi sebuah masalah, saya selalu mencoba berbagai cara yang berbeda untuk memecahkan masalah tersebut.	24 (24,7) 120	53 (54,6) 212	18 (18,6) 54	0	2 (2,1) 2	388
Ketika saya terbentur dalam memecahkan masalah tertentu, saya melihat itu adalah sebuah kesempatan untuk belajar daripada meliahat itu sebagai kegagalan diri saya.	25 (25,8) 125	47 (48,5) 188	10 (10,3) 30	7 (7,1) 14	8 (8,2) 8	365
Rata-rata Nilai Skor						337,8

Data yang terdapat pada tabel 4 menunjukkan bahwa pertama-tama responden dominan tidak setuju dengan pernyataan bahwa mereka masih tergolong baru dalam

menggunakan komputer dimana perilaku pengguna baru akan mencoba bermain dengan komputer dan melihat apa yang terjadi. Jawaban dari responden atas pernyataan ini adalah tidak setuju dengan jumlah frekuensi sebanyak 52 (53,6%). Namun ternyata masih ada juga responden yang merasa bahwa dirinya masih tergolong baru dalam menggunakan komputer yaitu sebanyak 25 orang (setuju 17 dan sangat setuju 8) atau sekitar 25,8 persen. Hal ini berbeda dengan penggunaan cellphone oleh responden dimana 50 orang (51,5%) setuju dan 21 orang (21,6%) sangat setuju ketika memiliki cellphone baru atau barang elektronik lainnya akan mencoba menekan semua tombol yang ada untuk melihat kerjanya dan apa yang akan terjadi jika tombol-tombol tersebut ditekan. Selanjutnya responden juga senang memisahkan bagian-bagian dari sebuah barang kemudian menyusunnya kembali dan melihat cara kerjanya dimana ada sekitar 49 orang (50,5%) yang menyenangi hal tersebut dan ada 16 orang (16,5%) yang sangat setuju dengan pernyataan itu.

Pernyataan selanjutnya berhubungan dengan bagaimana responden bersikap ketika menghadapi masalah, ada sekitar 54,6 persen yang setuju untuk mencoba berbagai cara dalam memecahkan masalah tersebut, bahkan ada 24,7 persen yang sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Jadi dominan responden bersikap akan selalu mencoba berbagai cara yang berbeda untuk memecahkan masalahnya. Pernyataan terakhir dari indikator *play* ini adalah berhubungan dengan sikap dari responden jika terbentur dalam memecahkan masalah tertentu, jawaban didominasi sebanyak 47 responden (48,5%) menyetujui bahwa mereka melihat itu adalah sebuah kesempatan untuk belajar daripada melihat itu sebagai kegagalan dirinya, bahkan ada 25 orang (25,8%) yang sangat menyetujui pernyataan tersebut.

2. PERFORMANCE

Kemampuan ke dua literasi media baru menurut Jenkins (2006) adalah *performance*, yaitu kemampuan untuk mengadopsi berbagai identitas alternatif untuk tujuan improvisasi dan discovery. Maksudnya disini penekan dari kemampuan *performance* ini berkaitan dengan identitas yang dipakai oleh pengguna media baru dalam pemanfaatan media tersebut juga berkaitan dengan sikap mereka dalam menghadapi situasi tertentu serta identitas yang digunakannya. Hal ini dapat dipahami dengan hasil pengolahan data pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 New Media Literacy skill - Performance

<i>PERFORMANCE</i>	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	ST	STS	
	F (%) Skor	F (%) Skor	F (%) Skor	F (%) Skor	F (%) Skor	
Saya selalu memiliki identitas yang berbeda dengan tujuan untuk pengalaman baru atau memecahkan sebuah masalah (online game, latihan teater, dll)	11 (11,3) 55	37 (38,1) 148	29 (29,9) 87	13 (13,4) 26	5 (5,2) 5	321
Saya mengetahui apa itu avatar.	13 (13,4) 65	43 (44,3) 172	25 (25,8) 75	9 (9,3) 18	3 (3,1) 3	333
Saya merasa menjadi seseorang yang berbeda ketika online daripada saya bertindak sebagai individu	10 (10,3) 50	32 (32,9) 128	31 (32) 93	18 (18,6) 36	5 (5,2) 5	312
Dalam situasi genting, sangatlah penting untuk tidak menjadi diri sendiri	17 (17,5) 85	30 (30,9) 120	9 (9,3) 27	32 (33) 64	9 (9,3) 9	305
Para aktor belajar tentang kehidupan melalui peran yang mereka mainkan dalam film maupun pentas.	16 (16,5) 80	44 (45,4) 176	25 (25,8) 75	9 (9,3) 18	1 (1) 1	350
	Rata-rata nilai skor					324,2

Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa respon yang berbeda-beda oleh responden terhadap lima pernyataan sehubungan identitas diri saat berinteraksi melalui media baru. Pada pernyataan pertama ada jumlah jawaban yang cenderung seimbang antara yang setuju dengan yang tidak setuju, bahkan cukup besar juga yang sikapnya netral. Namun yang paling banyak frekuensinya 38,1 persen responden menyetujui bahwa selalu memiliki identitas yang berbeda dengan tujuan untuk pengalaman baru atau memecahkan sebuah masalah (misalnya pada online game, latihan teater, dll), bahkan ada 11,3 persen yang sangat menyetujui pernyataan tersebut. Sementara itu ada sekitar 29,3 persen yang memilih untuk netral dan selebihnya 18,6 persen memilih tidak menyetujui pernyataan tersebut. Selanjutnya responden juga mengetahui tentang avatar, yaitu sebanyak 44,3 persen, 13,4 persen

sangat mengetahui. Namun ada 25,8 persen tidak memberikan komentar dan selebihnya responden tidak mengetahui tentang avatar tersebut.

Selanjutnya tanggapan responden dengan pernyataan ketiga dari indikator performance ini ada sekitar 32,9 persen yang menyetujui bahwa dirinya merasa menjadi seseorang yang berbeda ketika online daripada dirinya bertindak sebagai individu, dan ada 10,3 persen yang sangat menyetujui hal tersebut. Namun ada sekitar 32 persen yang netral, selebihnya tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Pada pernyataan selanjutnya ada sekitar 48,4 persen (setuju dan sangat setuju) menyetujui bahwa dalam situasi genting, sangatlah penting untuk tidak menjadi diri sendiri, sebaliknya sebanyak 42,3 persen tidak menyetujui hal tersebut. Dilihat dari perimbangan persentasinya diketahui bahwa diantara seluruh responden antara yang menyetujui dalam situasi genting, sangatlah penting untuk tidak menjadi diri sendiri cenderung seimbang. Pernyataan terakhir bahwa para aktor belajar tentang kehidupan melalui peran yang mereka mainkan dalam film maupun pentas, ada 45,5 persen yang menyetujui hal ini serta 26,5 persen yang sangat setuju. Sementara itu 25,8 persen netral, selebihnya tidak menyetujui pernyataan tersebut.

3. SIMULATION

Simulation adalah faktor ketiga dari new media literacy skill dari Jenkins. Simulation yang dimaksudkan pada konteks tulisan ini adalah kemampuan untuk menginterpretasi dan membentuk model yang dinamis dari proses dunia yang nyata. Hal ini selanjutnya dioperasionalkan ke dalam lima pernyataan seperti yang tergambar pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6 New Media Literacy skill - Simulation

<i>SIMULATION</i>	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	TS	STS	
	F (%) Skor	F (%) Skor	F (%) Skor	F (%) Skor	F (%) Skor	
Saya berusaha untuk menempatkan diri saya pada posisi seseorang untuk memahami masalah atau situasinya.	29 (29,9) 145	54 (55,7) 216	4 (4,1) 12	10 (10,3) 20	0	394
Sangatlah penting dilakukan simulasi dari bahaya seperti gempa	33	51	9	2	0	400

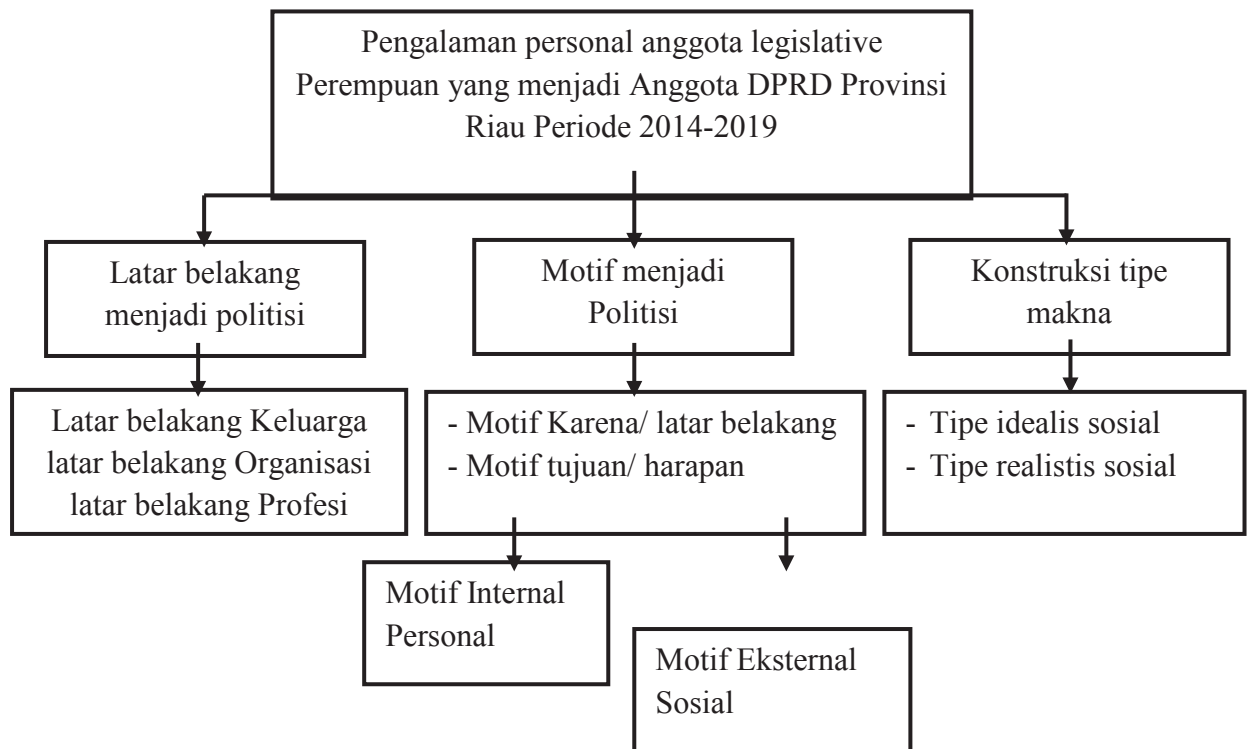
SEMINAR NASIONAL
Politik, Birokrasi dan Perubahan Sosial Ke-II "Pilkada Serentak, Untung Rugi dan Korupsi Politik"
Pekanbaru, 17-18 November 2015

bumi atau evakuasi yang aman, sehingga orang-orang tahu apa yang dilakukan saat krisis.	(34) 165	(52,6) 204	(9,3) 27	(2,1) 4		
Saya sangat menghargai simulasi pada game dan aktivitasnya seperti pada Second Life, SimCity, The Sims, FIFA, Tiger Woods PGA Tour, dan lain-lain.	23 (23,7) 115	52 (53,6) 2208	6 (6,2) 18	15 (15,5) 30	1 (1) 1	372
Saya pikir cara menggambarkan kembali realitas dalam film yang menggunakan simulasi dengan komputer adalah seperti Avatar, Inception, Sin City, Iron Man, X-Man, dan lain-lain.	25 (19,6) 125	48 (49,5) 192	6 (6,2) 18	17 (17,5) 34	1 (1) 1	370
Saya menyukai berpartisipasi dalam sebuah simulasi yang tidak dapat saya alami dalam kehidupan nyata, seperti terbang dari pesawat angkasa ke bulan atau menjadi pilot pesawat tempur, dll.	17 (17,5) 85	46 (47,4) 184	11 (11,3) 33	20 (20,6) 40	3 (3,1) 3	345
	Rata-rata nilai skor					376,2

Pada tabel 6 di atas di ketahui bahwa responden cenderung menyetujui lima pernyataan sehubungan dengan indikator simulation tersebut, walaupun besaran angkanya bervariasi. Pada pernyataan pertama diketahui bahwa 55,7 persen responden menyetujui bahwa mereka akan berusaha untuk menempatkan dirinya pada posisi seseorang untuk memahami masalah atau situasinya., dan 29,9 persen responden sangat menyetujui hal tersebut. Pada pernyataan kedua diketahui bahwa 52,6 persen responden setuju bahwa Sangatlah penting dilakukan simulasi dari bahaya seperti gempa bumi atau evakuasi yang aman, sehingga orang-orang tahu apa yang dilakukan saat krisis, dan 34 persen sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Selanjutnya pada pernyataan ketiga ada 53,6 persen yang menyetujui bahwa mereka sangat menghargai simulasi pada game dan aktivitasnya seperti pada Second Life, SimCity, The Sims, FIFA, Tiger Woods PGA Tour, dan lain-lain dan 34 persen sangat menyetujui hal ini. Kemudian pada pernyataan keempat dominan 49,5 persen responden memnyetujui bahwa cara menggambarkan kembali realitas dalam film yang menggunakan simulasi dengan komputer adalah seperti Avatar, Inception, Sin City, Iron Man, X-Man, dan lain-lain dan 19,6 persen responden sangat menyetujinya. Terakhir dari indikator simulation ini ada sekitar 47,4 persen responden memnyatakan

legislative DPRD Provinsi Riau sebagaimana telah diuraikan diatas dapat digambarkan dalam model seperti di bawah ini :

Gambar
Konstruksi tipe pemaknaan Keterwakilan perempuan sebagai komunikator politik



PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kontruksi makna keterwakilan perempuan sebagai komunikator politik anggota legislative , studi fenomenologi politisi perempuan di DPRD Provinsi Riau, maka peneliti menemukan kesimpulan sebagai berikut : Motif politisi perempuan sebagai anggota DPRD provinsi Riau dilatarbelakangi oleh Motif karena (because motive) meliputi Dorongan keluarga Dorongan partai Dorongan jiwa aktivis dan keinginan terlibat langsung dalam pengambilan kebijakan. Adapun Motif tujuan (in order to motive): adalah harapan menghilangkan intimidasi dari berbagai pihak kepada perempuan untuk pengambilan keputusa, harapan memaksimalkan perjuangan dan fungsi perempuan dalam membuat

SEMINAR NASIONAL

Politik, Birokrasi dan Perubahan Sosial Ke-II “Pilkada Serentak, Untung Rugi dan Korupsi Politik”
Pekanbaru, 17-18 November 2015

contoh dari lagu-lagu artis favorit saya atau juga videonya.	60	192	12	64	1	
Jika saya dapat membuat sebuah video tentang selebriti, artis atau grub band favorit saya, mereka mungkin saja akan senang bila mengetahui hal tersebut.	19 (19,6) 95	46 (47,4) 184	6 (6,2) 18	24 (24,7) 48	2 (2,4) 2	347
Sangatlah penting bagi anak muda untuk mempelajari bagaimana menggunakan bahan/produk budaya populer dalam membuat kreasi mereka sendiri.	34 (35,1) 170	44 (45,4) 176	12 (12,4) 36	6 (6,2) 12	1 (1) 1	395
Rata-rata nilai skor						337,4

Tabel 7 di atas diketahui bahwa skor jawaban mencapai 310 poin namun dapat diketahui bahwa responden dominan untuk bersikap netral yaitu sekitar 37,1 persen walaupun yang menyetujui pernyataan ini ada sekitar 28,9 persen dan yang sangat setuju sekitar 18,6 persen. Demikian pula pada pernyataan kedua bahwa responden yang bersikap netral mencapai 47,4 persen dan yang setuju dengan pernyataan tersebut adalah 38,1 persen. Dari hasil ini dapat dimaknai bahwa responden tidak memahami ataupun tidak pernah melakukan hal yang disebutkan dalam pernyataan tersebut. Namun untuk tidak menyetujui hal tersebut

5. DISTRIBUTED COGNITION

Pada faktor *distribution cognition* yang dimaksud pada tulisan ini adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan penuh arti dengan mengembangkan kapasitas mental yang baik. Pada keahlian ini diungkapkan bagaimana tanggapan responden sehubungan dengan kepintaran seseorang, apakah kepintaran seseorang tersebut terbentuk dari lahir atautkah faktor lingkungan yang lebih diyakini memberikan pengaruh yang kuat terhadap kepintaran seseorang. Selain itu pada bagian ini juga diungkapkan tentang keyakinan responden terhadap kepintaran yang dimilikinya.

Tabel 8 New Media Literacy skill – Distributed Cognition

DISTRIBUTED COGNITION	Tanggapan Responden					Total
	SS	S	N	TS	STS	
	F	F	F	F	F	

SEMINAR NASIONAL
Politik, Birokrasi dan Perubahan Sosial Ke-II “Pilkada Serentak, Untung Rugi dan Korupsi Politik”
Pekanbaru, 17-18 November 2015

	% Skor	% Skor	% Skor	% Skor	% Skor	Skor
Saya tidak setuju jika orang pintar adalah terlahir pintar.	15 (15,5) 75	41 (42,3) 164	9 (9,3) 27	20 (20,6) 40	12 (12,4) 12	318
Lingkungan saya mempunyai peranan penting dalam membentuk kepintaran saya	25 (25,7) 125	51 (52,6) 204	14 (14,4) 42	7 (7,2) 14	0 0	385
Saya selalu belajar dari lingkungan disekitar saya untuk menjadii lebih pintar	21 (21,6) 105	65 (67) 260	6 (6,2) 18	5 (5,2) 10	0 0	393
Saya cukup baik dalam melakukan sesuatu dan mencari tahu tentang sesuatu hal, jika saya ingin menambah pengetahuan saya tentang suatu topik yang khusus	21 (21,6) 105	53 (54,6) 212	8 (8,2) 24	15 (15,5) 30	0 0	371
Saya mengetahui bahwa sangat penting menggunakan berbagai alat seperti spell check, sebuah kalkulator, ensiklopedia, dan lain-lain, untuk membantu saya dalam belajar dan menyelesaikan pekerjaan	26 (26,8) 130	41 (42,3) 164	9 (9,3) 27	20 (20,6) 40	1 (1) 1	362
	Rata-rata nilai skor					365,8

Tabel 8 di atas memuat data tentang tanggapan dari responden terhadap pernyataan sehubungan dengan distributed cognition. Pada tabel tersebut terlihat bahwa skor yang tertinggi ada pada pernyataan ketiga dimana responden meyetujui bahwa mereka selalu belajar dari lingkungannya untuk menjadi lebih pintar, dan untuk pernyataan ini diperoleh skor nilai sebesar 393 poin. Sementara itu skor terendah dari faktor distributed cognition yaitu pada pernyataan pertama dengan nilai skor 318. Pada pernyataan pertama ini ada 20 orang responden (20,6 %) yang tidak menyetujui bahwa dirinya tidak setuju jika orang pintar adalah terlahir pintar. Dengan kata lain mereka meyakini bahwa orang pintar memang sudah terlahir pintar, dan sebesar 12,4 persen responden sangat menyetujui hal tersebut. Sementara itu responden yang menyetujui pernyataan tersebut ada sekitar 42,3 persen dan juga yang

sangat menyetujinya sebesar 15,5 persen. Secara umum dari pengukuran dimensi distributed cognition diperoleh rata-rata skor dari jawaban responden adalah 365,8 dan berada pada area setuju.

6. MULTITASKING

Multitasking adalah merupakan faktor keenam dari literasi media baru. Yang dimaksud dengan multitasking disini adalah merupakan kemampuan untuk mengamati lingkungan seseorang dan fokus pada perubahan yang dibutuhkan untuk mengamati detail yang menonjol dan menyelesaikan beberapa tugas atau pekerjaan dalam satu waktu. Pada tabel berikut ada lima pernyataan yang berkaitan dengan multitasking tersebut, dan hasil pengukurannya sebagai berikut.

Tabel 9 New Media Literacy skill - Multitasking

<i>MULTI TASKING</i>	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	TS	STS	
	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	
Saya dapat mengatur pekerjaan saya dengan baik sambil melakukan hal lain seperti mendengarkan musik atau menulis	24 (24,7) 120	49 (50,5) 196	8 (8,2) 24	15 (15,5) 30	1 (1) 1	371
Saya selalu fokus terhadap sesuatu hal/tugas dengan baik ketika hal lain berlangsung disekitar saya seperti orang berbicara, TV, musik, internet, dan lain-lain	16 (16,5) 80	49 (50,5) 196	7 (7,2) 21	22 (22,7) 44	3 (3,1) 3	344
Ketika saya bekerja dengan komputer, saya suka membuka aplikasi yang berbeda dalam waktu yang sama	18 (18,6) 90	61 (62,9) 244	14 (14,4) 42	3 (3,1) 6	1 (1) 1	383
Generasi saya sangat baik dalam multitasking, yaitu melakukan beberapa hal dalam satu waktu	15 (15,5) 75	54 (55,7) 216	8 (8,2) 24	20 (20,6) 40	0 0	355
Saya tidak berfikir bahwa seseorang akan memberikan waktu yang sulit kepada saya jika saya	14 (14,4) 70	36 (37,1) 144	2 (2,1) 6	45 (46,4) 90	0 0	310

merasa dapat mengerjakan beberapa hal dalam satu waktu						
	Rata-rata nilai skor					352,6

Pada tabel 9 di atas dapatlah dipahami bahwa responden cenderung untuk menyetujui pernyataan sehubungan dengan faktor multi tasking tersebut dengan nilai rata-rata skornya adalah 352,6. Dari lima pernyataan yang ditanyakan ternyata pernyataan ketiga mendapat nilai skor yang tertinggi yaitu 383 poin, dimana responden dalam bekerja dengan komputer ternyata mereka menyukai membuka aplikasi yang berbeda dalam waktu yang sama. Selanjutnya dipahami juga bahwa nilai skor yang terendah diperoleh dari pernyataan ke empat yaitu sekitar 310 dan ada sekitar 46,4 persen yang tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Sementara itu sejumlah 36 orang (37,1 %) menyetujui pernyataan tersebut dan 14,4 persen yang sangat setuju dengan hal itu. Rata-rata nilai yang diperoleh dari kelima pernyataan sehubungan dengan multi tasking ini adalah 352,6 persen terletak pada area setuju.

7. COLLECTIVE INTELLIGENCE

Collective intelligent yang dimaksud pada tulisan ini adalah kemampuan untuk mengumpulkan ilmu pengetahuan dan membandingkannya dengan catatan-catatan dari sumber lain untuk mencapai tujuan bersama. Pada tabel 4.10 di bawah ini terdapat hasil pengukuran sikap responden terhadap lima pernyataan sehubungan dengan faktor *collective intelligent* dari literasi media baru.

Tabel 4.10 New Media Literacy skill – Collective Intelligence

<i>COLLECTIVE INTELLIGENCE</i>	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	TS	STS	
	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	
Saya sangat suka bekerja dengan orang lain dalam menyelesaikan sebuah projek ataupun tugas	25 (25,8) 125	49 (50,5) 196	8 (8,2) 24	15 (15,5) 30	0 0	375
Ketika saya tidak dapat menyelesaikan sebuah masalah sendiri, saya menggunakan internet atau media sosial untuk berhubungan dengan orang lain dan mencari apa yang saya butuhkan	30 (30,9) 150	52 (53,6) 208	7 (7,2) 21	7 (7,2) 14	1 (1) 1	394
Saya sangat suka aspek kolaborasi	18	48	8	23	0	352

SEMINAR NASIONAL
Politik, Birokrasi dan Perubahan Sosial Ke-II “Pilkada Serentak, Untung Rugi dan Korupsi Politik”
Pekanbaru, 17-18 November 2015

dari hal seperti Wikipedia, team games, komunitas online, Community message boards, dan lain-lain	(18,6) 90	(49,5) 192	(8,2) 24	(23,7) 46	0	
Saya tidak berfikir bahwa sebuah tanda kelemahan atau kebodohan jika meminta kepada seorang teman untuk membantu dalam sebuah tugas kerja atau masalah	23 (23,7) 115	51 (52,6) 204	10 (10,3) 30	10 (10,3) 20	3 (3,1) 3	372
Saya pikir saya dapat belajar banyak hal dari teman-teman saya	33 (34) 165	46 (47,4) 184	13 (13,4) 39	3 (3,1) 6	0 0	394
	Rata-rata nilai skor					377,4

Pada tabel 10 di atas diketahui bahwa nilai skor yang tertinggi adalah pada pernyataan kedua dan kelima yaitu sama-sama berjumlah 394 dan masuk pada area sangat setuju. Dari data tersebut dapat lah kita maknai bahwa internet dan media sosial adalah merupakan alat untuk dapat menyelesaikan masalah mereka dan juga mereka berfikir bahwa teman-temannya adalah tempat belajar untuk berbagai hal. Namun pada faktor ini aspek kolaborasi memiliki nilai skor yang paling rendah yaitu 352 walaupun masih dalam kategor setuju. Aspek kolaborasi seperti Wikipedia, team games, komunitas online, Community message boards, dan lain-lain yang ada pada internet tidak disukai oleh 23,7 persen responden. Walaupun secara keseluruhan rata-rata responden sangat setuju dengan pernyataan-pernyataan tersebut dengan nilai rata-rata skor 377,4.

8. JUDGMENT

Faktor kedelapan dari *new media literacy* adalah *judgment*, yaitu kemampuan untuk mengevaluasi reliabelitas dan kredibilitas dari sumber-sumber informasi yang berbeda. Pada kemampuan ini seseorang yang menggunakan media baru diharapkan dapat mengevaluasi informasi-insormasi yang diperolehnya mealalui media tersebut apakah merupakan informasi yang dapat dipercaya dan merupakan fakta yang benar. Kemampuan ini dapat dipahami dari beberapa pernyataan di bawah ini.

Tabel 11 New Media Literacy skill - Judgment

<i>JUDGEMENT</i>	Tanggapan Responden				
	SS	S	N	TS	STS

SEMINAR NASIONAL
Politik, Birokrasi dan Perubahan Sosial Ke-II “Pilkada Serentak, Untung Rugi dan Korupsi Politik”
Pekanbaru, 17-18 November 2015

	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	Total Skor
Saya dapat secara efektif membedakan apakah informasi yang saya dapatkan secara online adalah benar dan dapat dipercaya	17 (17,5) 85	56 (57,7) 224	7 (7,2) 21	17 (17,5) 34	0 0	364
Ketika saya tertarik akan sebuah topik, saya akan mencari informasi dari berbagai sumber (spt: TV, radio, internet, dll) untuk mendapatkan gambaran yang utuh tentang topik tersebut	33 (34) 165	46 (47,4) 184	18 (18,6) 54	0 0	0 0	403
Ketika saya mencari sesuatu secara online dan saya mendapatkan hasil yang banyak, saya dapat secara efektif memutuskan sumber yang paling berguna untuk saya	25 (25,8) 125	48 (49,5) 192	20 (20,6) 60	3 (3,1) 6	0 0	383
Saya dapat memasukkan kata yang tepat dalam sebuah mesin pencari untuk mencari apa yang saya butuhkan	21 (21,6) 105	50 (51,5) 200	26 (26,8) 78	0 0	0 0	383
Saya dapat mengidentifikasi prasangka ataupun bisa pada media (misalnya; rasisme pada sebuah situs, prasangka terhadap wanita pada sebuah lirik lagu, dll)	17 (17,5) 85	31 (32) 124	9 (9,3) 27	34 (35,1) 68	0 0	304
Rata-rata nilai skor						367,4

Pada tabel 11 di atas diketahui bahwa tanggapan responden yang tertinggi skornya adalah untuk pernyataan kedua dimana responden yaitu dengan total skor adalah 403 di mana pada pernyataan ini responden dominan menyetujui bahwa jika mereka tertarik akan sebuah topik, maka mereka akan mencari informasi dari berbagai sumber (spt: TV, radio, internet, dll) untuk mendapatkan gambaran yang utuh tentang topik tersebut. Hal tentu saja dengan maksud untuk mendapatkan informasi yang benar berdasarkan fakta dan dapat dipercaya. Sementara itu nilai skor yang terendah dari bagian ini adalah pada pernyataan terakhir yaitu mencapai 304 total skornya, dimana responden yang tidak menyetujui pernyataan ini ada 35,1 persen. Pada pernyataan ini dikatakan bahwa responden dapat mengidentifikasi prasangka ataupun

bisa pada media (misalnya; rasisme pada sebuah situs, prasangka terhadap wanita pada sebuah lirik lagu, dll). Sementara itu ada 32 persen yang menyetujuinya dan sekitar 17,3 persen yang sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Hal ini tentu saja bermakna bahwa responden dapat meidentifikasi prasangka seperti rasisme pada media. Rata rata jumlah skor pada faktor ini adalah 367,4 persen dan terletak pada area setuju,

9. TRANSMEDIA NAVIGATION

Kemampuan selanjutnya yang menjadi faktor dari new media literacy adalah transmedia navigation, yaitu kemampuan untuk mengikuti alur cerita dan informasi dari berbagai media yang berbeda. Faktor yang menjadi bagian dari new media literasi ini meihat bagaimana pengguna new media mempunyai kemampuan untuk memanfaatkan berbagai jenis media seperti media elektronik , maupun cetak dan media online. Ada lima pernyataan yang telah dibuat untuk mengukur faktor tersebut dan hasil dari pengukuran setiap pernyataan tersebut disajikan pada tabel 12 berikut ini.

Tabel 12 New Media Literacy skill – Transmedia Navigation

TRANSMEDIA NAVIGATION	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	TS	STS	
	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	
Saya mengikuti program acara, aktor, musisi dan lain-lain pada media yang berbeda-beda (seperti: tv, majalah, internet, facebook, dll).	13 (13,4) 65	41 (42,3) 164	8 (8,2) 24	34 (35,1) 68	1 (1) 1	322
Saya dapat membayangkan cerita yang sama, yang disampaikan melalui cara yang berbeda seperti melalui musik, lakon, tulisan, gambar, dll.	15 (15,5) 75	35 (36,1) 140	4 (4,1) 12	43 (44,3) 86	0 0	313
Saya selalu mengunjungi situs yang memuat tentang acara televisi, grup band, dll, favorit saya	14 (14,4) 70	38 (39,2) 152	10 (10,3) 30	35 (36,1) 70	0 0	322
Jika saya ingin mengetahui sesuatu hal, saya akan menonton televisi, dan kemudian saya akan cek	16 (16,5) 80	46 (47,4) 184	7 (7,2) 21	26 (26,8) 52	0 0	337

SEMINAR NASIONAL
Politik, Birokrasi dan Perubahan Sosial Ke-II "Pilkada Serentak, Untung Rugi dan Korupsi Politik"
Pekanbaru, 17-18 November 2015

memalui online						
Saya sangat senang mempelajari sesuatu yang saya sukai melalui berbagai cara (dari televisi, internet, melalui facebook, dll)	27 (27,8) 135	44 (45,4) 176	4 (4,1) 12	22 (2,7) 44	0 0	367
	Rata-rata nilai skor					332,2

Hasil pengukuran sehubungan dengan faktor transmedia navigation dari new media literacy tersebut tersaji pada tabel 12 di atas. Dari tabel tersebut diketahui bahwa skor tertinggi ada pada pernyataan terakhir yaitu 367 dimana responden dominan menyetujui bahwa mereka sangat senang mempelajari sesuatu yang mereka sukai melalui berbagai cara dan media (dari televisi, internet, melalui facebook, dll).

Skor yang terendah dari pernyataan di atas adalah pada pernyataan kedua yaitu dengan nilai 313 dimana ada 44,3 persen responden tidak menyetujui bahwa mereka dapat membayangkan cerita yang sama, yang disampaikan melalui cara yang berbeda seperti melalui musik, lakon, tulisan, gambar, dll. Namun yang menyetujui hal ini ada 36,1 persen dan 15,5 persen sangat menyetujui hal ini. Dari hasil pengukuran tersebut dapatlah dimaknai bahwa secara umum responden telah dapat memanfaatkan berbagai jenis media untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi dan menjadikan berbagai media tersebut sebagai sumber pembelajaran atas sesuatu hal yang menjadi ketertarikan responden. Secara umum untuk faktor transmedia navigation dari literasi media baru memperoleh nilai rata-rata adalah 332,2 dan termasuk pada daerah setuju.

10. NETWORKING

Networking atau membangun jaringan adalah merupakan bentuk kemampuan literasi media baru yang harus dimiliki oleh pengguna media baru tersebut. *Networking* yang dimaksud pada tulisan ini adalah kemampuan untuk mencari, meng sintesa dan mendiseminasikan informasi. Pada faktor *networking* ini akan diketahui tanggapan responden tentang aktivitasnya sehubungan dengan pemanfaatan media sosial melalui internet.

Tabel 13 New Media Literacy skill - Networking

<i>NETWORKING</i>	Tanggapan Responden					Total
	SS	S	N	TS	STS	
	F	F	F	F	F	

SEMINAR NASIONAL
Politik, Birokrasi dan Perubahan Sosial Ke-II “Pilkada Serentak, Untung Rugi dan Korupsi Politik”
Pekanbaru, 17-18 November 2015

	% Skor	% Skor	% Skor	% Skor	% Skor	Skor
Saya pikir membaca rekomendasi dari orang lain pada situs seperti Amazone atau Yelp, sangat berguna untuk saya membuat keputusan	12 (12,4) 60	38 (39,2) 152	12 (12,4) 36	35 (36,1) 70	0 0	318
Saya suka membagi link favorit saya atau kreasi yang saya buat melalui media sosial seperti Facebook, YouTube, ataupun Twitter	12 (12,4) 60	47 (48,5) 188	28 (28,9) 84	9 (9,3) 18	1 (1) 1	351
Saya selalu berbagi link pada facebook, Twiter, my blog, dll	19 (19,6) 95	31 (32) 124	3 (3,1) 9	38 (39,2) 76	2 (2,4) 2	306
Ketika saya sedang online, saya suka merasa menjadi bagian dari sebuah komunitas	13 (13,4) 65	39 (40,2) 156	8 (8,2) 24	30 (30,9) 60	7 (7,2) 7	312
Sangatlah penting bagi saya untuk selalu berhubungan dengan teman-teman saya secara online, dan tidak hanya pada dunia nyata	28 (28,9) 140	45 (46,4) 180	8 (8,2) 24	16 (16,5) 32	0 0	376
Rata-rata nilai skor						332,6

Dari tabel 13 tersebut dapat diketahui bahwa nilai skor tertinggi terdapat pada pernyataan terakhir yaitu sebesar 376 poin. Hal ini berarti bahwa bagi responden sangatlah penting untuk selalu berhubungan dengan teman-teman saya secara online, dan tidak hanya pada dunia nyata. Sementara itu tanggapan yang mempunyai skor terendah adalah pada pernyataan keempat dengan nilai skor 312. Hal ini bermakna bahwa responden cukup memahami membangun jaringan pertemanan melalui media baru.

11. *NEGOTIATION*

Negotiation adalah merupakan kemampuan dari literasi media baru dimana pengguna media baru tersebut dapat berpindah dari satu komunitas ke komunitas yang lain, membedakannya dan menghormati berbagai perspektif yang berbeda, dan menyerap serta mengikuti norma-norma alternatif.

Tabel 14 *New Media Literacy skill - Negotiation*

<i>NEGOTIATION</i>	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	TS	STS	
	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	
Pengalaman saya melalui internet ataupun videogame, membuat saya memahami hal-hal yang berbeda dari diri saya sendiri	15 (15,5) 75	48 (49,5) 192	10 (10,3) 30	24 (24,7) 48	0 0	345
Saya pikir internet menawarkan sebuah kesempatan yang penting untuk mengenal orang lain dari berbagai latar belakang maupun tempat yang berbeda	24 (24,7) 120	59 (60,8) 236	13 (13,4) 39	1 (1) 1	0 0	396
Saya sangat bahagia ketika saya dapat berinteraksi secara online atau melalui facebook dengan orang-orang yang berasal dari tempat yang berbeda	24 (24,7) 120	48 (49,5) 192	9 (9,3) 27	16 (16,5) 32	0 0	371
Saya belajar hal-hal yang baru tentang budaya yang berbeda melalui berselancar di internet, bermain game online, berpartisipasi pada komunitas online atau forum-forum, dll	22 (22,7) 110	51 (52,6) 204	11 (11,3) 33	13 (13,4) 26	0 0	373
Saya pikir dengan menggunakan internet atau bermain game online akan membuat orang lebih terbuka dengan budaya yang berbeda	13 (13,4) 65	57 (58,8) 228	11 (11,3) 33	16 (16,5) 32	0 0	358
Rata-rata nilai skor						368,6

Pada tabel 14 di atas diketahui bahwa nilai skor tertinggi (396) dari lima pernyataan sehubungan dengan faktor literasi media baru *negotiation* adalah pada pernyataan kedua. Hal ini berarti para responden menyetujui bahwa internet menawarkan sebuah kesempatan yang penting untuk mengenal orang lain dari berbagai latar belakang maupun tempat yang berbeda. Sementara itu skor terendah terdapat pada pernyataan pertama yaitu sebesar 345 poin. Pernyataan tersebut tentang pengalaman responden melalui internet ataupun videogame, membuat mereka

memahami hal-hal yang berbeda dari dirinya sendiri. Jika dilihat dari hasil rata-rata skor tersebut nilai yang diperoleh adalah 368,6 yang berada pada area setuju.

12. VISUALIZATION

Visualisasi (*visualization*) adalah kemampuan untuk menciptakan dan memahami representasi informasi yang visual dari pengguna media baru dan merupakan faktor literasi media baru yang terakhir. Hasil pengukuran dari faktor visualisasi ini dapat dilihat pada tabel 15 berikut ini.

Tabel 15 New Media Literacy skill - Visualization

<i>VISUALIZATION</i>	Tanggapan Responden					Total Skor
	SS	S	N	TS	STS	
	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	F % Skor	
Saya merasa mudah memahami sesuatu ketika saya dapat memikirkannya secara visual	21 (21,6) 105	58 (59,8) 232	15 (15,5) 45	3 (3,1) 6	0 0	479
Ketika saya mempersiapkan sebuah projek untuk pekerjaan atau sekolah saya, saya suka menggunakan gambar visual, grafik, diagram dan lain-lain	13 (13,4) 65	36 (37,1) 144	8 (8,2) 24	40 (41,2) 80	0 0	313
Saya pikir saya cukup baik dalam memahami informasi melalui gambar, grafik, diagram dan alat-alat visual lainnya	12 (12,4) 60	44 (45,4) 176	18 (18,6) 54	23 (23,7) 46	0 0	336
Saya suka atas fakta yang dapat saya lihat tentang teman saya melalui profil di facebook	13 (13,4) 65	36 (37,1) 144	20 (20,6) 60	26 (26,8) 52	2 (2,4) 2	323
Saya mengetahui bahwa Google Maps dan atau Google Earth adalah alat yang sangat berguna	30 (30,9) 150	42 (43,3) 168	21 (21,6) 63	4 (4,1) 8	0 0	389
	Rata-rata nilai skor					368

Tabel 15 menunjukkan bahwa pada faktor visualisasi ini rata-rata nilai skor yang diperoleh adalah 368. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut, pada pernyataan pertama responden dominan setuju bahwa mereka merasa mudah memahami sesuatu ketika saya dapat memikirkannya secara visual dengan perolehan nilai 59,8 persen

dan responden yang sangat menyetujuinya ada 21, persen. Skor yang diperoleh dari pernyataan pertama ini adalah 479 dan merupakan skor tertinggi pada faktor visualisasi dari new media literacy tersebut. Sementara itu skor terendah dari faktor ini adalah pada pernyataan kedua yang menyatakan bahwa responden akan menggunakan gambar visual, grafik atau diagram dalam mempersiapkan proyeknya ternyata ada 41,2 persen responden yang tidak menyetujuinya dan 8,2 persen yang menyatakan netral. Ada 37,1 persen yang menyetujui pernyataan tersebut dan 13,4 persen yang sangat setuju. Dari data pada tabel tersebut diketahui bahwa rata-rata responden lebih mudah memahami sesuatu secara visual namun kurang menyukai menggunakan grafik, diagram maupun gambar visual dalam menyelesaikan pekerjaannya

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi media baru dari mahasiswa program studi ilmu komunikasi dari perguruan tinggi yang ada di Pekanbaru untuk setiap faktor New Media Literacy menurut Jenkins tersebut adalah sebagai berikut:

1. Play ; responden memberikan tanggapan dengan skor rata-rata yang dicapai adalah 337,8 dan termasuk pada area setuju. Hal ini bermakna bahwa responden cukup mahir dalam menggunakan media baru seperti komputer, cellphone dan alat elektronik lainnya dan memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru (teknologi) dan ingin mencoba menggunakannya untuk mengetahui cara kerjanya.
2. Performance ; responden memberikan tanggapan dengan skor rata-rata yang dicapai adalah 324,2, hal ini bermakna bahwa responden dalam memanfaatkan media baru (terutama online) lebih cenderung memiliki identitas diri yang berbeda dari identitas sebenarnya di dunia nyata.
3. Simulation ; nilai skor rata-rata yang diperoleh dari faktor ini adalah 376,2 yang termasuk pada area setuju, berarti responden cenderung menyetujui bahwa unsur simulasi yang terdapat pada media baru (internet) dapat memberikan gambaran bagi mereka tentang dunia nyata. Sehingga mereka merasa apa yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata dapat mereka rasakan pada simulasi dengan menggunakan media baru seperti komputer dan internet.
4. Appropriation ; adalah keahlian keempat dari literasi media baru dan skor rata-rata yang diperoleh dari faktor ini adalah 337,4, jatuh pada area setuju. Hal ini dapat dimaknai bahwa responden telah memanfaatkan media baru untuk menghasilkan suatu karya dan dapat menerima budaya populer sebagai efek dari adanya media baru itu sendiri.
5. Distribution Cognition ; pada faktor ini nilai rata-rata skornya adalah 365,8 poin, dan masuk pada kategori setuju. Hal ini berarti bahwa responden

menyadari bahwa kepintaran yang dimilikinya adalah merupakan hasil dai lngkungannya dan sangat perlu untuk memanfaatkan media baru untuk menunjang aktivitas dan meningkatkan kemampuan dirinya dalam memanfaatkan media.

6. Multitasking ; skor rata-rata yang diperoleh untk faktor ini adalah 352,6 dan masuk pada area setuju. Hal ini bermakna bahwa responden da lam memanfaatkan media baru dapat melakukan beberapa pekerjaan dalam satu waktu.
7. Collective Intelligent ; s kor rata-rata yang diperoleh pada faktor ini adalah 377,4 dan masuk pada area setuju. Dan ini berarti bahwa responden dalam memanfaatkan media baru mempunyai kemampuan untk mengumpulkan ilmu pengetahuan dan membandingkan dengan sumber lain untuk mencapai kesepahaman.
8. Judgement ; faktor ini menitikberatkan pada kemampuan untuk mengevaluasi reliabilitas dan kredibilitas dari sumber-sumber informasi yang berbeda. Skor rata-rata yang diperoleh pada bagian ini adalah 367,4 dan masuk pada kategori setuju dan berarti responden memiliki kemampuan untuk melihat kebenaran dari fakta yang ada dalam media baru tersebut.
9. Transmedia Navigation ; pada faktor ini skor yang diperoleh adalah 332,4, dan masuk pada kategori setuju. Hal ini bermakna bahwa responden mempunyai kemampuan untuk memahami alur cerita dari informasi dari berbagai media.
10. Networking ; skor rata-rata yang diperoleh dari faktor ini adalah 332,6 da n masuk pada kategori setuju. Ini berarti responden dapat membentuk jaringan dan berbagi dengan teman melalui media baru.
11. Negotiation ; skor rata-rata pada faktor ini adalah 368,6 dan masuk pada area setuju. Hal ini berarti bahwa responden menyetujui bahwa internet menawarkan sebuah kesempatan yang penting untk mengenal orang lain dari berbagai latar belakang dan tempat yang berbeda.
12. Visualization ; pada faktor ini nilai skor rata-ratanya adalah 368, dan masuk pada area setuju. Hal ini mempunyai arti bahwa responden memahami representasi informasi secara visual dari media baru tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Buckingham, David, 2005, *The Media Literacy of Children on Behalf of OFCOM*, Project Report, London.
- Graber, Dian, 2012, *New Media Literacy Education (NMLE): A Developmental Approach*, *Journal of Media Literacy Educations* 4:1; p 82-92

- Hasan, Iqbal. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metode Penelitian & Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ioana Literat , 2014 *Measuring New Media Literacies: Towards the Development of a Comprehensive Assessment Tool*, Journal of Media Literacy Education 6:1 (2014) 15-27
- Kriyantono, Rachmat. 2007. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana
- Mc Quail, Denis, 2012, *Teori Komunikasi Massa* McQuail, Penerbit Salemba Humanika
- Kompas.com, naik 13 juta, pengguna internet indonesia 55 juta orang, Reza Wahyudi & Tri Wahono, 28 Oktober 2011
- Singarimbun, M. & Effendi S. 2005. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3S
- <http://www.republika.co.id/berita/trendtek/internet/12/04/25/m31if6-menkominfo-pengguna-internet-indonesia-belum-serius>
- <http://www.republika.co.id> Tertinggi di Dunia: Pengguna Internet Indonesia yang Aktif di Media Sosial/29 maret 2012
- <http://wsmulyana.wordpress.com/2008/12/22/perkembangan-media-massa-dan-media-literasi/>
- Jörg Müller, Juana M. Sancho, Fernando Hernández, 2009, *New Media Literacy and the Digital Divide dalam Handbook of Research New Media Literacy at The K-12 Level*, IGI Global
- Paxson, Peyton. 2010 *Mass communications and media studies : an introduction* The Continuum International Publishing Group Inc