

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 dan 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