



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



ISSN 2085-4609

Vol. 8, No. 1, Jun 2016



JURNAL ILMU KOMUNIKASI  
**ULTIMACOMM**



Jurnal Ilmu Komunikasi

# ULTIMACOMM

ISSN 2085 - 4609

Vol. 8 No. 1, Juni 2016

Jurnal Ilmu Komunikasi diterbitkan dua kali setahun sebagai media informasi karya ilmiah untuk bidang kajian Ilmu Komunikasi dan jurnalistik di Indonesia.

**Pelindung:**

Dr. Ninok Leksono

Rektor UMN

**Penanggungjawab**

Ir. Andrey Andoko, M.Sc

Dekan FIKOM UMN

**Ketua Dewan Redaksi:**

F.X. Lilik Dwi Mardjianto, MA

**Dewan Redaksi:**

Adi Wibowo Octavianto, M.Si

Dr. Bobi Guntarto

Camelia C. Pasandaran, M.Si

Cendera Rizky Anugrah Bangun, M.Si

**Mitra Bestari:**

Ambang Priyonggo, MA (Universitas Multimedia Nusantara)

Dr. Endah Murwani (Universitas Multimedia Nusantara)

Dr. Mochammad Kresna Noer, M.Si (Universitas Multimedia Nusantara)

Nunik Maharani H., M.Comn&MediaSt (Mon) (Universitas Padjajaran)

Dr. Rini Darmastuti (Universitas Satya Wacana)

**Desainer**

Cheryl Pricilla Bensa, MA

# PENGANTAR

Jurnal UltimaComm edisi ini mengetengahkan berbagai aspek terkait perkembangan teknologi media digital. Literasi media menjadi program yang penting dalam perkembangan media digital. Studi Bobi Guntarto membahas perlunya kurikulum literasi media yang lebih terintegrasi, sehingga aktivis bisa merumuskan tujuan lebih tajam, bentuk kegiatan dan materi yang tepat.

Penelitian Hasan Chabibie dan Wildan Hakim membahas secara mendalam proses pembelajaran daring secara interaktif melalui portal milik Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hasil penelitian penerimaan pengguna terhadap teknologi internet sebagai sarana pembelajaran berkaitan erat dengan tujuan dan sikap responden saat mengakses portal Rumah Belajar.

Studi dari Past Novel Larasaty membahas sudut pandang redaksi Gadis dalam mengantisipasi efek dari penggunaan teknologi. Hasil penelitian Past berupaya melihat bagaimana usaha yang dilakukan Majalah Gadis untuk mengantisipasi risiko konten, risiko kontak, dan risiko sikap dari penggunaan teknologi, khususnya media digital.

Etika media juga menjadi isu yang signifikan dalam perkembangan media. Ignatius Haryanto membahas etika media dalam meliput kecelakaan pesawat Air Asia QZ 8501. Dalam analisis terhadap tayangan yang menjadi objek studi, Ignatius melihat bahwa media lebih mengutamakan kecepatan berita dengan menekankan pada unsur sensasionalisme, dan kurang memperhatikan prinsip dalam jurnalisme bencana.

Komunikasi dalam lingkup yang lebih spesifik, yaitu dalam lingkungan sekolah homogen, menjadi topik studi dari Evelyn Faustina. Hasil ini menguatkan pentingnya memahami komunikasi dalam konteks yang lebih spesifik.

Selamat membaca!

Redaksi Jurnal UltimaComm

## Daftar Isi

---

<b>Tantangan dalam Kegiatan Literasi Media di Indonesia</b> Bobi Guntarto	1
<b>Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kebergunaan Web: Studi Kasus Portal Rumah Belajar Kemendikbud</b> M. Hasan Chabibie Wildan Hakim	37
<b>Kebijakan Redaksional Majalah Gadis dalam Membuat Konten Digital</b> Past Novel Larasaty	61
<b>Performa Media, Jurnalisme Empati, dan Jurnalisme Bencana: Kinerja Televisi Indonesia dalam Peliputan Bencana (Kasus Liputan TV One terhadap Hilangnya Air Asia QZ 8501)</b> Ignatius Haryanto	77
<b>Perilaku Komunikasi Siswa di Sekolah Homogen Studi Etnografi Komunikasi Pada Siswa Kelas XII SMA Santa Ursula Jakarta</b> Evelyn Faustina	91

UMMN



# Tantangan dalam Kegiatan Literasi Media di Indonesia

**Bobi Guntarto**

Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Email: guntarto@gmail.com

## ABSTRAK

Perkembangan media dan teknologi komunikasi yang cepat menuntut khalayak untuk memiliki sejumlah pengetahuan dan keterampilan yang disebut dengan literasi media, agar dapat menggunakan media tersebut dengan benar. Untuk maksud tersebut, di berbagai wilayah di Indonesia cukup banyak dijumpai kegiatan Pendidikan Literasi Media yang diselenggarakan dengan format, materi, dan tujuan kegiatan yang sangat beragam. Penelitian ini berusaha mencari tahu bagaimana menjelaskan keterkaitan antara keragaman rumusan tujuan dalam kegiatan Pendidikan Literasi Media, dengan unsur-unsur penting dalam kecakapan literasi media. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan sifat deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan kegiatan Pendidikan Literasi Media di Indonesia belum memiliki konsistensi yang nyata antara tujuan yang ingin dicapai, dengan unsur-unsur penting dalam kecakapan literasi media. Artinya, pemahaman dan kajian konseptual mengenai literasi media masih belum cukup mendalam dilakukan oleh para penggiat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong penelitian lanjutan berupa elaborasi teori dan konsep literasi media agar dapat diterjemahkan menjadi kurikulum Pendidikan Literasi Media. Penelitian ini juga diharapkan dapat mempertajam rumusan tujuan kegiatan, bentuk kegiatan, dan materi yang disampaikan dalam sebuah kegiatan Pendidikan Literasi Media.

Kata kunci: Literasi media, model kegiatan Pendidikan Literasi Media, literasi media di Indonesia.

## ABSTRACT

*The advancement of communication media and technology requires audience to have the knowledge and skill of media literacy for them to use the media in an appropriate way. For that purpose, media literacy trainings with various forms, materials and purposes, have been done frequently in many areas of Indonesia. This research aims to find the relation between the goals of media literacy training and important aspects in media literacy skill. This research uses qualitative approach with descriptive analysis. The result shows that many media*

*literacy trainings in Indonesia have not been consistent in adjusting the goals and the essential aspects of media literacy skill. It means the conceptual understanding and study of media literacy have not adequately performed by the activists. It is expected that the result of this study could encourage similar research by elaborating theory and concept of media literacy which can be used to develop the curriculum of media literacy training program. This study also encourages media literacy programs with better goals, forms and materials.*

*Keywords: Media literacy, media literacy training model, media literacy in Indonesia*

## PENDAHULUAN

Literasi media, pada dasarnya merupakan praktik kecakapan atau kompetensi khalayak dalam menggunakan dan berkomunikasi dengan media (NAMLE, 2010). Dari waktu ke waktu, literasi media mengalami perubahan dan penyesuaian, seiring dengan terjadinya perkembangan teknologi media yang menjadi sarana komunikasi. Perkembangan tersebut, dimulai dari literasi media pada era media cetak, literasi media pada masa media elektronik, dan kemudian literasi media pada era media baru atau media digital yang menggunakan dan menggabungkan format audio, visual, dan format lainnya.

Sesuai dengan karakteristik media yang berbeda pada era media cetak, era media elektronik, dan era media digital, maka literasi media pada era yang lebih baru akan mencakup literasi media pada masa sebelumnya. Oleh karena kehidupan manusia makin tidak dapat dipisahkan dari media, maka juga dapat dikatakan bahwa literasi media pada hakikatnya merupakan sebuah kecakapan yang perlu dan harus dimiliki oleh siapa pun yang menggunakan media. Realitasnya, banyak orang yang secara aktif menggunakan media dalam kehidupan kesehariannya, namun tidak memiliki kecakapan dan pengetahuan literasi media yang memadai. Akses mereka terhadap media sangat tinggi, namun kurang dapat memanfaatkan media yang mereka akses secara bermakna, dan kadang malah berpeluang mengalami berbagai hal yang merugikan dirinya.

Di negara-negara maju seperti Inggris, Kanada (terutama Ontario), Australia, Finlandia, Denmark, Norwegia, Belanda, Swedia, Prancis, dan Switzerland, kemampuan atau kecakapan literasi media diajarkan secara formal melalui kurikulum sekolah (Butts dalam (Lee, 2010)). Sehingga, kemampuan literasi media warga di negara-negara tersebut pada umumnya cukup baik. Media digunakan tidak sekedar sebagai sumber hiburan, namun menjadi salah satu sumber informasi dan sumber belajar, sebagai salah satu sarana untuk

mempraktikkan kehidupan berdemokrasi warga yang bertanggung jawab, dan sebagai sarana komunikasi yang efektif.

Di Indonesia, sebagian besar rumah tangga pada umumnya memiliki televisi, radio, *electronic games player*, *video player*, buku, dan majalah, yang seringkali sampai masuk ke kamar tidur anak. Sebagai gambaran, pada 2009, kepemilikan media di rumah tangga di Jakarta menunjukkan angka yang cukup tinggi: 98% memiliki televisi, 90% memiliki telepon selular, 80% memiliki VCD player, 74% memiliki radio, 62% memiliki *games player*, 59% memiliki komputer, dan 28% memiliki koneksi internet di rumah (Hendriyani, Hollander, d'Haenens, & Beentjes, 2011). Penelitian tersebut juga menemukan bahwa *media accessibility* (ketersediaan media) yang tinggi di rumah mendukung konsumsi media dengan jumlah waktu yang tinggi pula dalam keluarga. Fenomena ini sejalan dengan apa yang terjadi di berbagai negara di dunia (misalnya dalam (Livingstone, Couvering, & Thumim, 2005); (Rideout, Foehr, & Roberts, 2010).

Ketersediaan media di rumah berbanding lurus dengan *media usage*, atau jumlah waktu yang dihabiskan untuk menggunakannya. Anak-anak menghabiskan waktu antara 30-35 jam dalam seminggu untuk menonton televisi (YPMA, 2008). Penelitian tentang program televisi di Indonesia (Hendriyani, Hollander, d'Haenens, & Beentjes, 2011) memperlihatkan bahwa rata-rata waktu program televisi anak pada dekade 2000an adalah 137,7 jam per minggu, disiarkan oleh 11 stasiun TV bersiaran nasional. Angka ini meningkat dari 6,8 jam per minggu di dekade 1970an, menjadi 6,6 jam per minggu pada dekade 1980an, dan 34,6 jam per minggu pada 1990an. Nielsen Media menemukan anak usia 5-9 tahun menghabiskan rata-rata 4 jam pada 2000; 4,3 jam pada tahun 2005; dan 3,9 jam pada 2010 untuk menonton televisi.

Fenomena tingginya *media penetration* (penetrasi media ) pada masyarakat, kepemilikan media yang tinggi, dan akses media yang tinggi serta pola kebiasaan menggunakan media yang belum kritis terutama anak dan remaja, telah menempatkan mereka pada situasi yang kurang menguntungkan berupa potensi dampak negatif. Hal ini ditambah lagi dengan kualitas konten media seperti tayangan TV yang sangat berorientasi bisnis dan *rating* sehingga kebanyakan program TV dikemas dalam upaya untuk menarik perhatian pemirsa tanpa mempertimbangkan muatan pendidikan, etika, dan kepantasan.

Alokasi penggunaan waktu yang tinggi dalam menggunakan media – terutama pada anak prasekolah tentu saja akan mengurangi kesempatan mereka untuk belajar, bermain dan bersosialisasi dengan teman sebaya, dan kegiatan lain yang penting bagi perkembangan fisik dan sosialnya. Ketergantungan pada media (terutama televisi, video games, dan internet) dalam tingkat yang tinggi juga

telah menimbulkan berbagai masalah kemampuan konsentrasi dan kecanduan pada media. Dampak yang paling nyata terlihat adalah peniruan adegan tayangan di televisi oleh anak-anak siswa sekolah dasar, seperti adegan gulat bebas "*Smack Down*" tahun 2007 yang menelan beberapa korban jiwa dan luka-luka. Sinetron remaja seperti "*Manusia Harimau*" dan "*Ganteng-Ganteng Serigala*" yang populer pada 2015-an juga sangat disukai oleh anak-anak usia sekolah dasar. Mereka seringkali menirukan adegan yang ada dalam sinetron tersebut, menirukan kata-kata yang diucapkan dalam sinetron, saling cerita tentang aksi tokoh dalam sinetron yang mereka kagumi. Secara tidak sadar, mereka telah menginternalisasi nilai dan kebenaran yang ada dalam sinetron itu.

## TINJAUAN LITERATUR

### Konsep Literasi Media

Literasi, dalam pengertian awalnya dipahami sebagai sebuah kemampuan untuk membaca dan menulis huruf dan angka yang berbasis teks atau tulisan/cetakan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang memberi dampak besar dalam bidang komunikasi yang menggunakan media, maka tersedia banyak alternatif dalam berkomunikasi. Sehingga, pengertian teks dalam istilah literasi pun berkembang tidak sebatas teks tertulis saja namun mencakup juga suara, gambar, gabungan suara dan gambar, serta format lainnya yang terdapat dalam sebuah media. Oleh karena praktik komunikasi banyak menggunakan media, maka kemudian dikenal istilah *media literacy* (literasi media).

Di berbagai tempat, upaya untuk memberikan kemampuan literasi media kepada khalayak media pada umumnya diawali atau didorong oleh keyakinan terhadap adanya dampak media terhadap khalayak (Hobbs, 1998). Oleh karena itu, khalayak perlu memiliki semacam keterampilan atau kompetensi dalam memahami teks/konten media, dan ini merujuk pada kemampuan literasi media (Leaning, 2009). Namun dari waktu ke waktu literasi media mengalami berbagai perkembangan sehingga perspektif dampak tidak lagi memadai atau menjadi yang utama dalam merespons peran media pada kehidupan manusia. Artinya, kemampuan literasi media tidak sekedar sebagai sarana agar tidak terkena dampak negatif media, namun lebih dari itu adalah agar khalayak dapat mengambil manfaat dari konten media tertentu, dan dapat menggunakan media sebagai sarana komunikasi.

Menurut Buckingham (2003, p. 4), literasi biasanya mengacu pada sekumpulan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari sebuah proses pendidikan. Proses pendidikan juga memberi kesempatan untuk

mengasah keterampilan yang memungkinkan diterapkannya pengetahuan tersebut. Manusia tidak lahir dalam kondisi memiliki kemampuan literasi. Seseorang bisa saja memiliki kemampuan dan kompetensi alamiah tertentu yang memungkinkan dia untuk menerapkan pengetahuan tersebut dengan cara khusus dan mengembangkan keterampilan tertentu. Namun secara umum pengetahuan harus dipelajari dan keterampilan harus dilatih melalui praktik. Literasi media dipahami secara luas sebagai sebuah pengetahuan dan sekumpulan keterampilan yang didapatkan melalui sebuah proses pendidikan yang disebut dengan Pendidikan Literasi Media.

Salah satu definisi yang paling luas dikenal di kalangan akademisi maupun penggiat literasi media atau sering disebut dengan 'definisi payung' adalah definisi yang dihasilkan dari sebuah pertemuan *National Leadership Conference on Media Literacy* di Aspen, Amerika Serikat pada 1992. Forum tersebut merupakan pertemuan para ahli dan penggiat literasi media di Amerika Serikat yang sebelumnya sudah melaksanakan kegiatan literasi media, yang kebanyakan mengacu dari praktik literasi media di Inggris dan Kanada. Rumusan yang dihasilkan dalam forum tersebut dapat lebih mencerminkan situasi pada saat itu sehingga lebih mudah diterima tidak hanya di Amerika Serikat saja namun juga di berbagai penjuru dunia.

Mereka mendefinisikan literasi media sebagai "kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi isi pesan media" (Aufderheide, 1993, p. v). Akses maksudnya adalah kemampuan untuk mencari informasi atau menemukan pesan yang terdapat dalam sebuah media. Analisis mengacu pada proses untuk mengetahui tujuan si pembuat pesan media, untuk khalayak media yang mana, bagaimana teknik konstruksi yang digunakan, sistem simbol, dan teknologi yang digunakan untuk membangun pesan tersebut. Analisis juga mencakup kemampuan untuk mengenali konteks politik, ekonomi, sosial, dan sejarah di mana pesan media yang diproduksi dan diedarkan sebagai bagian dari sistem budaya. Selanjutnya, evaluasi mengacu pada proses menilai kebenaran, keaslian, kreativitas, atau kualitas dari pesan media yang ditemui, dan membuat penilaian (baik-buruk; benar-salah) tentang pesan media tersebut. Tahap berikutnya adalah kemampuan untuk mengkomunikasikan pesan dalam berbagai macam bentuk (menggunakan bahasa, fotografi, video, media *online*, dll). Literasi media menekankan kemampuan dalam memproduksi pesan media dengan menggunakan berbagai sistem simbol dan alat-alat teknologi (Aufderheide, 1993).

Teoritisi literasi media W. James Potter mengajukan definisi literasi media sebagai "serangkaian perspektif yang digunakan secara aktif untuk menghadapi terpaan media, menginterpretasi, dan melakukan *counter* makna dari pesan

media" (Potter, 2013, p. 32-33). Bagi Potter, kunci literasi media adalah persoalan bagaimana membangun struktur pengetahuan yang baik. Mereka yang memiliki kemampuan literasi media, akan memiliki perspektif yang jauh lebih jelas dalam melihat dan membedakan dunia nyata dan dunia yang diproduksi oleh media. Ia akan memiliki peta yang jelas untuk menuntun dirinya di dunia media, serta dapat membangun kehidupan yang diinginkan tanpa dipengaruhi oleh kepentingan media.

Penjabaran lebih detail mengenai struktur pengetahuan dimaksudkan agar dapat diketahui unsur-unsur apa saja yang terdapat dalam struktur pengetahuan, yang semestinya menjadi salah satu materi penting yang harus ada dalam penyusunan kurikulum sebuah kegiatan Pendidikan Literasi Media.

Menurut Potter (2004, p.75), terdapat lima unsur struktur pengetahuan yang mendasari perspektif literasi media seseorang. Kelima struktur pengetahuan itu adalah pengetahuan mengenai konten media, pengetahuan tentang industri media, pengetahuan tentang efek media, informasi dunia nyata, dan pemahaman diri. Semakin akurat dan mendalam struktur pengetahuan seseorang mengenai hal-hal tersebut, semakin tinggi potensi mereka untuk menjadi *media literate*. Struktur pengetahuan ini memberikan informasi mengenai potensi literasi media, namun bukan merupakan jaminan tingkat literasi media seseorang. Potensi harus diwujudkan dengan lokus pribadi, yaitu orang harus menggunakan pengetahuan ini. Ketika lokus seseorang sepenuhnya terlibat, lokus menarik informasi dari struktur pengetahuan tersebut dan membuat orang menyadari pilihan serta termotivasi untuk membuat pilihan yang baik berdasarkan informasi ini.

Semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang, semakin baik konteks yang mereka miliki ketika melakukan pemrosesan pesan baru. Orang yang berpengetahuan tinggi akan belajar paling banyak dari media (Comstock, Chaffee, Katzman, McCombs, & Roberts, 1978); (Ellen, 1981). Ketika orang memiliki banyak pengetahuan tentang topik tertentu, struktur pengetahuannya akan berkembang dengan baik. Mereka biasanya termotivasi untuk memperoleh informasi lebih lanjut tentang berbagai topik dan akan mencari media yang dapat menyediakan informasi yang mereka butuhkan. Ketika mereka melihat pesan baru pada sebuah topik tertentu, mereka mampu mengintegrasikan informasi baru dengan cepat dan efisien ke dalam struktur pengetahuan yang sudah mereka miliki.

Selanjutnya akan diuraikan secara ringkas kelima unsur dalam struktur pengetahuan tersebut Potter (2004, p. 75-94).

## 1. Konten Media

Beberapa orang mungkin memiliki banyak informasi tentang nama-nama acara TV, penulis skenario, nama majalah, nama karakter, judul-judul lagu, dan sejenisnya. Informasi ini membantu mereka akses pesan media, dan untuk alasan itu, jenis informasi ini berguna. Tapi ini bukan jenis informasi yang membuat banyak perbedaan tingkat masyarakat dari literasi media. Untuk membangun struktur pengetahuan yang signifikan tentang konten media, tiga jenis informasi penting, yaitu rumus konten, angka, dan nilai-nilai dalam konten.

*Rumus konten.* Ada rumus standar untuk isi media, apakah itu berita, iklan, atau hiburan fiksi. Masing-masing dari ketiga jenis konten memiliki rumus yang dominan. Sebagai contoh, banyak struktur berita yang mengikuti piramida terbalik, yang menyajikan unsur-unsur yang paling penting (siapa, apa, kapan, di mana, dan mengapa) di awal cerita, diikuti oleh informasi yang kurang penting. Iklan biasanya mengikuti formula penyelesaian masalah. Cerita hiburan fiksi biasanya mengikuti formula keadaan, tinggi konflik, klimaks, dan kesudahan. Rumus dominan jenis konten A dapat bervariasi. Mengetahui formula juga memberikan seseorang kemampuan untuk mengikuti konten dengan jauh lebih mudah. Hal ini juga memberikan standar yang baik untuk menilai kreativitas pembuat pesan.

*Angka.* Salah satu cara untuk melihat gambaran umum sebuah permasalahan adalah melalui keterampilan induksi. Namun, melakukan induksi dari pesan media memiliki sejumlah tantangan dan membutuhkan banyak usaha serta pengetahuan tentang analisis isi media. Untungnya, ada peneliti yang secara rutin melakukan analisis isi media, sehingga kita dapat mengkonfirmasi induksi yang kita lakukan sendiri dan bukan mempelajari pola angka yang dilaporkan oleh orang lain. Angka-angka seperti perilaku tertentu dalam plot fiksi seperti kekerasan dan seks serta prevalensi jenis karakter (jenis kelamin, usia, latar belakang etnis, kemakmuran, karier, dan peran) dalam program hiburan. Ada juga data yang tersedia tentang berita, seperti panjang berita, jenis *newsmakers*, jenis berita (ekonomi, politik, *feature*, olahraga, dan lain-lain), sumber, fitur formal (penggunaan grafis, foto, dan lain-lain), serta kredibilitas. Juga, ada angka untuk iklan, seperti jumlah, panjang, jenis produk, jenis banding, dan 'juru bicara' produk. Kita perlu tahu angka-angka dalam konten media tersebut. Misalnya, kita perlu tahu berapa banyak kekerasan yang benar-benar ada di televisi sebelum kita dapat membentuk opini kritis tentang hal itu. Kita juga perlu tahu apakah ada lebih banyak laki-laki dalam peran penting di media daripada perempuan.

*Nilai dalam konten.* Selalu terdapat nilai-nilai tertentu yang tertanam di balik semua pesan media, dan kita harus peka terhadap hal ini. Misalnya, jurnalis yang mengklaim dirinya objektif seringkali menyajikan gambaran yang parsial dan selektif terhadap isu tertentu. Banyak kejadian dan orang-orang tertentu yang tidak pernah mendapatkan liputan media, dan hal ini menggambarkan nilai-nilai seperti apa yang dianggap penting dalam budaya kita. Iklan, misalnya. Semua iklan adalah tentang mengkonsumsi produk yang diiklankan. Ada yang bisa kita beli untuk memecahkan sebuah masalah dengan cepat. Materialisme digambarkan sebagai hal yang baik, dan produk baru digambarkan lebih baik, lebih berkhasiat, lebih menguntungkan dari produk lama.

## 2. Industri Media

Pada umumnya, struktur pengetahuan seseorang mengenai industri media kurang berkembang. Mereka mungkin tahu nama-nama surat kabar yang berbeda, nama majalah, nama stasiun TV, dan perusahaan film. Namun pada umumnya mereka hanya tahu sedikit tentang siapa pemilik media, bagaimana mereka beroperasi, bagaimana mereka berinteraksi dalam industri, atau bagaimana mereka memasarkan pesan mereka. Semakin dalam dan rumit struktur pengetahuan seseorang tentang industri media, ia akan semakin memahami mengapa konten tertentu diproduksi dan mengapa orang-orang di industri membuat keputusan yang mereka lakukan. Terdapat empat bidang pengetahuan yang sangat penting, yaitu perkembangan industri media, ekonomi, kepemilikan dan kontrol, dan pesan pemasaran.

*Pengembangan industri media.* *Media audience* atau khalayak media perlu memahami asal media dan bagaimana mereka berevolusi. Hal ini akan membantu mereka dalam memahami bagaimana konten media diproduksi dan dipasarkan. Dengan proyeksi masa depan yang baik, khalayak media dapat mempersiapkan diri untuk menghindari media atau perangkat tertentu dan mengalihkan sumber daya waktu dan uang mereka, untuk beralih ke media lain yang mereka rasakan memiliki arah yang lebih sesuai dengan tujuan pribadi mereka.

## 3. Dampak Media

Struktur pengetahuan yang kuat tentang dampak media meliputi tiga hal. Pertama, perlu visi yang diperluas tentang efek media. Kedua, orang perlu memahami bagaimana proses terjadinya efek media. Ketiga, orang perlu mengetahui faktor-faktor yang berperan ke dalam proses pengaruh tersebut.

Ketika seseorang memiliki perspektif yang sempit tentang efek media, banyak efek terjadi pada mereka di luar perspektif mereka. Ini menghilangkan

potensi mereka untuk mengontrol efek tersebut. Sebuah perspektif yang baik tentang efek media tidak terbatas pada efek yang muncul segera sesudah terjadi paparan media dan dapat dengan mudah dihubungkan. Ada banyak efek yang lebih dari itu. Menurut Potter (2013, p. 279-285) terdapat empat dimensi tentang efek, yaitu *timing of effects*, *type of effects*, *valence of effects*, dan *intentionality effects*.

*Timing of effects.* Efek media dapat langsung atau berjangka panjang. Perbedaan ini berfokus pada saat efek terjadi, bukan pada berapa lama berlangsung. Efek langsung adalah salah satu yang terjadi selama paparan pesan media berlangsung. Jika efeknya tidak terjadi, itu mungkin hanya berlangsung untuk waktu singkat (seperti menjadi takut selama film), atau mungkin bertahan selamanya (seperti belajar hasil dari pemilihan presiden).

*Type of effects.* Sebagian besar kekhawatiran tentang media berfokus pada efek perilaku. Misalnya, sebagian orang percaya bahwa menonton kekerasan akan mendorong orang-orang untuk berperilaku agresif, atau menonton penggambaran aktivitas seksual akan membuat orang terlibat dalam hubungan seks. Efek media dapat terjadi dalam tingkat kognitif, sikap, emosi, psikologis, dan perilaku.

*Valence of effects.* Efek yang terjadi akibat dari media bisa bersifat positif atau negatif tergantung dari sudut pandang individu dan masyarakat. Dalam perspektif individu, efek dikatakan positif bila hal itu mendukung kepentingan kita, misalnya ketika kita perlu informasi tertentu, dan bisa kita dapatkan di media. Tapi bisa menjadi negatif bila bertentangan dengan kepentingan kita. Valensi efek juga bisa dilihat dari sudut pandang masyarakat. Misalnya bila media mendorong seseorang untuk berbuat kriminal, maka media dikatakan menimbulkan efek negatif. Di sisi lain, media juga bisa memberi informasi yang baik mengenai kandidat kepala daerah sehingga membuat keputusan masyarakat untuk memilih menjadi tepat.

*Intentionality of effects.* Ini adalah jenis efek yang diinginkan. Misalnya ketika lagi bosan, kita ingin terhibur dengan nonton film tertentu yang kita harapkan dapat menghilangkan kebosanan. Atau kita mencari informasi mengenai jadwal acara TV di surat kabar; membaca berita tentang kemenangan tim sepakbola tertentu, dan sebagainya. Meskipun begitu, kadang terdapat *unintentional effects* dalam media yang kita konsumsi. Misalnya ketika nonton TV di acara *prime time*, banyak muncul adegan kekerasan dan adegan yang membodohi penontonnya yang dalam jangka panjang bisa menimbulkan *desensitization effects* atau efek yang membuat seseorang tidak sensitif terhadap sesuatu.

#### 4. Dunia Nyata

Dalam banyak hal, media memberikan informasi yang akurat, misalnya melalui laporan investigasi yang mendalam. Untuk hal-hal tertentu seperti informasi yang berkaitan dengan presiden, anggota kabinet, anggota DPR dan sebagainya, media memberikan informasi yang sulit kita dapatkan dari sumber lain. Namun media juga dapat memberikan informasi yang bias mengenai berbagai hal. Kalau informasi yang bias tersebut menjadi dasar dalam menentukan sikap seseorang, maka tentu akan berbahaya. Bila struktur pengetahuan orang tersebut hanya tersusun dari informasi yang diperoleh dari media, maka struktur tersebut didominasi oleh realitas yang dibuat oleh media. Inilah yang merupakan kekuatan media: kita tidak selalu dapat membandingkan informasi dari media dengan informasi yang kita peroleh dari dunia nyata. Namun apabila kita memiliki banyak informasi yang kita dapatkan dari dunia nyata, maka struktur pengetahuan kita akan lebih kaya dan memiliki pembandingan.

#### 5. Diri Sendiri

Seseorang perlu memiliki struktur pengetahuan yang kuat mengenai diri mereka sendiri: tujuan hidup mereka, kekuatan dan kelemahan, dan gaya pengetahuan mereka. Tanpa pemahaman terhadap diri sendiri, seseorang tidak akan dapat membangun *personal locus* untuk mengontrol tugas pembentukan makna pesan media. Dalam upaya mengembangkan kepribadiannya, seseorang tentu akan menggunakan informasi yang diperolehnya dari media. Misalnya, karakter dalam fiksi yang menjadi model atau idolanya sehingga orang tersebut mengidentifikasi dirinya dengan model tersebut. Hal ini bisa dimaknai secara positif namun juga bisa negatif. Hal yang paling penting adalah jangan sampai seseorang dimanfaatkan oleh media, namun orang itulah yang seharusnya dapat memanfaatkan media untuk kepentingan dirinya.

Dari kelima unsur dalam struktur pengetahuan, ada tiga yang paling banyak atau sering disebut agar seseorang memiliki kemampuan literasi media yang baik, yaitu pengetahuan mengenai dampak media, pengetahuan mengenai konten media, dan pengetahuan mengenai institusi media. Seringkali, beberapa institusi penyelenggara Pendidikan Literasi Media memberi penekanan tertentu pada ketiga unsur tersebut, sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang ada. Misalnya, penekanan pada persoalan dampak media, yang seringkali dilandasi oleh kebutuhan untuk mengatasi dampak media yang banyak terjadi di masyarakat. Penekanan pada persoalan konten media, bisa jadi dilandasi oleh buruknya kualitas tayangan televisi sehingga kegiatan Pendidikan Literasi Media difokuskan pada bagaimana khalayak media dapat menilai dan memaknai pesan

media secara kritis. Sedangkan penekanan pada persoalan institusi media, bisa jadi dilatarbelakangi oleh menguatnya pemusatan kepemilikan media utama pada segelintir orang, sehingga khalayak media perlu memahami implikasi dari fenomena tersebut.

### **Kegiatan Literasi Media**

Ketergantungan pada media yang tinggi dan konten media yang kurang berkualitas mendorong munculnya keprihatinan dan perhatian berbagai kalangan seperti lembaga swadaya masyarakat, perguruan tinggi, lembaga pendidikan, kelompok komunitas, bahkan lembaga negara seperti Komisi Penyiaran Indonesia dan Kementerian Kominfo. Keprihatinan itu berlanjut dengan penyelenggaraan kegiatan literasi media sebagai upaya untuk merespons fenomena bermedia yang berisiko pada masyarakat, terutama pada anak dan remaja. Upaya berbagai pihak dalam menyikapi fenomena ini tentu layak diapresiasi.

Atas inisiatif sendiri maupun secara kelembagaan, berbagai kelompok masyarakat berusaha melakukan upaya untuk mengurangi dampak negatif media terhadap khalayak. Misalnya, dengan memberikan pemahaman kepada orangtua mengenai dampak negatif media. Kemudian memberikan beberapa saran praktis yang dapat dilakukan orangtua dalam mengurangi atau menghindari dampak negatif tersebut. Ada juga yang mengajak masyarakat sebagai khalayak media untuk bersikap kritis terhadap konten media seperti tayangan televisi, dan melakukan pengaduan bila menemukan isi tayangan yang bermasalah atau mereka anggap tidak pantas.

Upaya pemberdayaan masyarakat sebagai khalayak media yang dilakukan oleh berbagai kelompok atau lembaga, agar masyarakat mampu bersikap kritis terhadap konten media tersebut, pada umumnya dinamakan 'literasi media'. Sehingga, literasi media kemudian menjadi semacam nama yang baku bagi upaya pemberdayaan tersebut, sekalipun terdapat beberapa variasi penamaan seperti 'melek media', 'cerdas bermedia', 'kritis bermedia', 'bijak bermedia', dan lain-lain. Namun bila dicermati dengan lebih mendalam, berbagai upaya pemberdayaan tersebut tidak hanya berbeda dalam perumusan nama kegiatan tapi juga berbeda dalam perumusan tujuannya. Sehingga, karakteristik dari upaya pemberdayaan tersebut juga akan berbeda-beda tergantung pada tujuan yang ingin dicapai.

Fenomena ini menarik perhatian peneliti karena upaya pemberdayaan khalayak media seperti ini dilakukan secara meluas di hampir seluruh provinsi di Indonesia. Semenjak sekitar tahun 2010-an, Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) yang

ada di setiap provinsi dapat dikatakan merupakan penggerak utama kegiatan literasi media di daerah. Ini karena KPID biasanya memiliki program pemberdayaan masyarakat seperti ini dengan dukungan dana dari pemerintah setempat. Selain itu, perguruan tinggi di berbagai ibukota provinsi yang memiliki jurusan Ilmu Komunikasi, seringkali juga menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk kegiatan literasi media.

Keragaman dalam penamaan kegiatan, perumusan tujuan kegiatan, dan materi serta metode pelaksanaan pemberdayaan masyarakat khalayak media ini menarik untuk diteliti, karena sangat terkait dengan pemahaman mengenai konsep literasi media dan bagaimana menjabarkannya dalam sebuah kegiatan literasi media. Dalam pengamatan awal, masing-masing lembaga yang menyelenggarakan kegiatan literasi media, tampak memiliki penekanan yang berbeda-beda dalam melihat dan memahami fenomena yang mereka hadapi, dan kemudian menerjemahkan konsep literasi media ke dalam rumusan tujuan kegiatan dan penyusunan kurikulum atau materi kegiatan literasi media mereka.

Memang tidak dapat dipungkiri bahwa media yang banyak dibahas dalam berbagai kegiatan literasi media adalah media televisi. Hal ini disebabkan karena televisi dipandang memiliki potensi dampak yang paling kuat, dan merupakan media yang paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat. Keberadaan kegiatan literasi media oleh KPID yang ada di setiap provinsi di Indonesia tentu juga memberi kontribusi mengapa sebagian besar kegiatan literasi media di Indonesia lebih fokus pada media televisi.

Dari studi tentang pemahaman dan implementasi literasi media pada akademisi dan penggiat literasi media di Indonesia (Hendriyani dan Guntarto, 2011), ditemukan bahwa cukup banyak penggiat dan akademisi literasi media di lima kota besar di Pulau Jawa yang mengacu pada pemikiran tokoh literasi media dari Amerika Serikat, W. James Potter. Mengapa bisa terjadi demikian? Besar kemungkinan hal ini disebabkan karena Potter memiliki cukup banyak publikasi artikel dan menerbitkan buku tentang *media literacy*. Salah satunya adalah buku teks berjudul *Media Literacy* yang diterbitkan Sage Publications secara berulang hampir setiap dua tahun sekali, yang pada 2015 sudah sampai pada edisi 7. Selain itu, pada 2004 Potter juga menulis buku berjudul *Theory of Media Literacy – A Cognitive Approach* yang mengulas literasi media dalam tataran individu secara mendalam, dan banyak artikel lain mengenai literasi media. Buku tersebut dapat dikatakan merupakan satu-satunya buku yang membahas teori tentang literasi media secara komprehensif. Gaya tulisan James Potter dalam menjelaskan fenomena teoritis dan implementasinya dalam dunia praktis, relatif sederhana sehingga mudah dipahami. Selain itu, tidak sulit mendapatkan berbagai artikel yang pernah dia tulis.

Dari berbagai rumusan tentang literasi media dari berbagai ahli dan lembaga, setidaknya terdapat empat materi atau elemen utama yang perlu dipahami dan dimiliki oleh setiap orang yang menggunakan media agar memiliki literasi media yang baik. Keempat materi utama itu adalah akses terhadap media, pengetahuan tentang media, keterampilan dalam mengolah isi pesan media, dan kemampuan dalam menyusun isi pesan media (lihat misalnya dalam Potter, 2013; (Martens, 2010)).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan bagaimana kegiatan literasi media menyelaraskan antara tujuan kegiatan mereka dengan materi yang mereka sampaikan atau sosialisasikan kepada target kegiatan dalam sebuah kegiatan literasi media.

Kegiatan Literasi Media yang diteliti berjumlah 97 kegiatan. Jumlah ini diperoleh dari jumlah awal sebanyak 285 kegiatan Pendidikan Literasi Media di Indonesia dalam kurun waktu antara tahun 2002-2014 yang sudah diseleksi dalam hal kelengkapan informasinya, dan terutama dalam penamaan kegiatan yang harus memuat istilah 'literasi media' atau yang memiliki makna yang sama. Konsekuensinya, kegiatan literasi media yang tidak menggunakan istilah 'literasi media' atau istilah yang memiliki makna yang sama, akan terseleksi. Hal ini memang sengaja peneliti lakukan agar data yang diperoleh betul-betul data yang oleh penyelenggara memang dimaksudkan sebagai kegiatan literasi media dan bukan kegiatan yang lain. Sehingga, kegiatan yang dalam penamaannya tidak mencantumkan kata 'literasi media' atau istilah yang sejenis, meski dalam tujuannya mencantumkan kata 'literasi media', tidak dimasukkan sebagai data yang akan diteliti.

Kelengkapan data yang lain yang harus ada adalah informasi mengenai tempat dan waktu penyelenggaraan, tujuan kegiatan, materi yang diberikan, siapa penyelenggaranya, siapa targetnya, dan bagaimana metode pelaksanaannya. Selain itu, informasi yang meragukan, tidak jelas, dan tidak akurat, juga tidak digunakan. Namun ada beberapa data yang menarik dan penting tapi tidak lengkap, seperti kegiatan yang dilaksanakan di Ambon atau Papua, peneliti mintakan ke penyelenggara melalui e-mail. Sayangnya, permintaan verifikasi data tersebut tidak mendapat respons dari penyelenggara. Akhirnya, data seperti itu tidak dapat digunakan dalam penelitian ini.

Total 97 kegiatan Pendidikan Literasi Media yang diteliti tersebut dilaksanakan oleh 67 lembaga. Artinya, terdapat beberapa lembaga yang memiliki lebih dari

satu kegiatan literasi media yang menjadi sampel. Lembaga tersebut berupa perguruan tinggi, lembaga swadaya masyarakat, lembaga pendidikan/sekolah baik negeri maupun swasta, lembaga pemerintah pusat maupun daerah, Dewan Pers, Komisi Penyiaran Indonesia baik di tingkat pusat maupun di tingkat daerah. Oleh karena penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, maka tidak diperhitungkan berapa jumlah kegiatan untuk masing-masing kelompok lembaga tersebut.

Keseluruhan data yang digunakan dalam penelitian ini memang tidak mencerminkan seluruh provinsi yang ada di Indonesia, terutama Indonesia bagian Timur. Kegiatan Pendidikan Literasi Media yang dilaksanakan di Pulau Sumatera, tersebar dari Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Selatan, Jambi, Bengkulu, Lampung, Kepulauan Riau. Sedangkan di Pulau Jawa, hampir di semua kota besar terdapat kegiatan literasi media. Di wilayah Indonesia bagian Tengah, kegiatan ini dilaksanakan di Kota Pontianak, Banjarmasin, Manado, Palu, Makassar, Kendari, Bali. Di wilayah Indonesia Timur, kegiatan literasi media yang menjadi objek penelitian ini diadakan di Mataram, Maluku Tenggara, dan Ambon. Sementara verifikasi data kegiatan literasi media yang diadakan di Jayapura melalui *e-mail* sangat disayangkan tidak mendapatkan respons.

## TEMUAN PENELITIAN

Rumusan tujuan dalam sebuah kegiatan Literasi Media adalah sesuatu yang sangat penting, karena berdasarkan rumusan tujuan kegiatanlah maka unsur yang lain seperti materi yang harus disampaikan, dan metode pelaksanaan kegiatan secara logika harus mengikuti atau menyesuaikan. Rumusan tujuan kegiatan juga mencerminkan sebuah hasil pengamatan terhadap situasi khalayak yang akan menjadi target kegiatan, dalam konteks bagaimana posisi mereka dalam berinteraksi dengan media. Dari situlah kemudian dipandang perlu diadakan kegiatan Literasi Media.

Dalam pengamatan awal, terdapat cukup banyak kegiatan Literasi Media yang dalam rumusan tujuannya mencantumkan kata 'literasi media' dan istilah yang memiliki makna sama, namun tidak mencantumkan kata tersebut dalam penamaan kegiatan. Sehingga, data tersebut tidak dapat dipergunakan. Dari analisis terhadap rumusan 'tujuan kegiatan' pada 97 kegiatan Pendidikan Literasi Media, diperoleh 24 klasifikasi awal rumusan tujuan kegiatan. Hal ini terjadi oleh karena dalam sebuah kegiatan Pendidikan Literasi Media sangat mungkin memiliki lebih dari satu tujuan.

Hasil *open coding* terhadap klasifikasi rumusan tujuan kegiatan Pendidikan Literasi Media, menunjukkan variasi tujuan kegiatan tersebut cukup tinggi, sebagaimana dapat terlihat dalam tabel berikut:

**Tabel 1. Klasifikasi Rumusan Tujuan dalam Kegiatan Literasi Media**

No.	Klasifikasi Tujuan Kegiatan	Nama Kegiatan
1.	Melindungi anak dan remaja dari dampak negatif media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ToT Literasi Media dan <i>Workshop</i> Pembentukan Masyarakat Peduli Penyiaran</li> <li>• Literasi Media Bersama KPID Yogyakarta</li> <li>• Sosialisasi Literasi Media</li> <li>• Seminar Literasi Media “Memperkuat Peran Ibu Dalam Mendampingi Anak dari Pengaruh Negatif Siaran TV”</li> <li>• Pelatihan Literasi Media Untuk Guru, Dakwah, Qaryah Thayyibah</li> <li>• Seminar Nasional dan ToT “Gerakan Melek Media Menuju Keluarga Sakinah”</li> <li>• Pelatihan Pendidikan Literasi Media Untuk Pendidik Usia Dini dan Dasar</li> </ul>
2.	Dapat menyeleksi jenis dan isi siaran dan dapat mengatur waktu menonton TV yang sesuai	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seminar “Media Literasi Abad 21”</li> <li>• Diskusi Literasi Media “Televisi, Teman atau Lawan?”</li> <li>• Sosialisasi Siaran Sehat dan Berkualitas Serta Literasi Media</li> <li>• Forum Pengembangan Literasi Media Dalam Rangka Penguatan Sadar Media</li> <li>• Lampung Fair 2012 – Literasi Media</li> <li>• Literasi Media Menuju Masyarakat Informasi Yang Kritis dan Partisipatif</li> <li>• Literasi Media Bersama KPID Sulawesi Tengah</li> <li>• Literasi Media Untuk Mahasiswa Baru</li> <li>• Literasi Media “Menonton Sehat”</li> <li>• Literasi Media Humas Pemkab Infokom Tebo</li> <li>• Literasi Media “Bijak Memilih Tayangan TV Yang Layak Dikonsumsi Anak”</li> <li>• Literasi Media Yang Mencerdaskan Masyarakat</li> <li>• Seminar Sosialisasi Literasi Media Untuk Guru SD</li> </ul>

No.	Klasifikasi Tujuan Kegiatan	Nama Kegiatan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gerakan Literasi Media “Meningkatkan Peran Orangtua Dalam Membimbing Anak Cerdas Bermedia”</li> <li>• Seminar Sosialisasi Literasi Media Untuk Orangtua</li> </ul>
3.	Menumbuhkan pemahaman dan kesadaran literasi media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kampanye “Waktunya Melek Media”</li> <li>• Media Literasi Semanis Permen</li> <li>• Diskusi “Forum Pemberdayaan Peningkatan Literasi Media Masyarakat”</li> <li>• Seminar Literasi Media Bersama KPID Jawa Timur</li> <li>• Sosialisasi Literasi Media “Mendorong Kelompok Kritis Media Peduli Media Penyiaran”</li> <li>• Sosialisasi Literasi Media Peduli Media Penyiaran</li> <li>• Sosialisasi dan Literasi Media KMPS KPID Kalsel</li> <li>• ToT Pedalaman Pengetahuan Literasi Media</li> <li>• Literasi Media Bersama KPID Sumatera Utara</li> <li>• Sosialisasi Penyiaran di Bidang Literasi Media</li> <li>• Sosialisasi Literasi Media pada 12 Komunitas</li> <li>• Sosialisasi Literasi Media</li> <li>• Forum Pengembangan Literasi Media dalam Rangka Penguatan Sadar Media</li> <li>• Sosialisasi <i>Literacy Media</i> bagi Anak-anak dan Keluarga</li> <li>• Sosialisasi Literasi Media bagi Siswa SMP</li> <li>• Seminar Sosialisasi Literasi Media untuk Guru SD</li> <li>• Menciptakan Masyarakat Melek Media</li> <li>• Pendidikan Literasi Media untuk Remaja</li> <li>• Penyuluhan tentang Melek Media</li> <li>• Penyuluhan Literasi Media pada Ibu-ibu PKK dan PAUD</li> </ul>

No.	Klasifikasi Tujuan Kegiatan	Nama Kegiatan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penyuluhan Interaktif Orangtua dan Remaja Melek Media</li> <li>• Gerakan Literasi Media di Berbagai Daerah di Yogyakarta</li> <li>• Pelatihan Melek Media "Muda Melek Media"</li> <li>• Pendidikan Tentang Media Kepada Siswa SD</li> <li>• <i>Roadshow</i> dan Seminar "Memperkenalkan Pendidikan Media di Sekolah"</li> <li>• <i>Roadshow</i> dan Seminar "Memperkenalkan Pendidikan Media di Sekolah Untuk Siswa"</li> <li>• Seminar Literasi Media Siswa SMP "Media Sehat"</li> </ul>
4.	Memberikan kemampuan literasi media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Training Literasi Media</li> <li>• Pelatihan Media Literasi dan <i>Training of Trainer</i></li> <li>• Pendidikan Melek Media untuk Ibu-ibu</li> <li>• Pelatihan Pendidikan Literasi Media untuk Pendidik Usia Dini dan Dasar</li> <li>• Pembelajaran Holistik Literasi Media</li> <li>• Pelatihan Media Literacy bagi Guru dan Siswa</li> <li>• Literasi Media "Cerdas Bermedia untuk Toleransi"</li> <li>• Penerapan Media Literasi yang Terintegrasi dalam Kurikulum Sekolah</li> <li>• Pengabdian Masyarakat "Pendidikan Media"</li> <li>• Pelatihan Media Literacy untuk Mahasiswa "Sehat Bermedia, Cerdas Bertindak"</li> <li>• <i>Pilot Project</i> "Pembelajaran Melek Media" di SDN Johar Baru 01 Pagi</li> <li>• Pelatihan Pembelajaran Melek Media untuk Guru SD</li> <li>• Seminar dan Pelatihan Pendidikan Media di 4 Distrik</li> <li>• <i>Workshop</i> "Pengembangan Modul Pendidikan Media"</li> </ul>

No.	Klasifikasi Tujuan Kegiatan	Nama Kegiatan
5.	Memberikan pengertian tentang dampak media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyambut Hari Melek Media</li> <li>• <i>Workshop</i> Media Literasi Penyiaran Sehat bagi Masyarakat Jakarta</li> <li>• <i>Workshop</i> Literasi Media KPID Kepri</li> <li>• Seminar Sosialisasi Literasi Media untuk Guru SD</li> <li>• Menciptakan Masyarakat Melek Media</li> <li>• Pelatihan Literasi Media Mengenai <i>Digital Native</i></li> </ul>
6.	Masyarakat menjadi kritis terhadap media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forum Pengembangan Literasi Media dalam Rangka Penguatan Media</li> <li>• Forum Literasi Media</li> <li>• Diskusi "Menggagas Pendidikan Melek Media untuk Ibu Rumah Tangga"</li> <li>• Pelatihan Pendidikan Literasi Media untuk Pendidik Usia Dini dan Dasar</li> <li>• <i>Workshop</i> Literasi Media "Kritik Terhadap <i>Content</i> Media di Bulan Ramadhan"</li> <li>• Penyuluhan Interaktif Orangtua dan Remaja Melek Media</li> <li>• Kuliah Umum Literasi Media "Di Balik Frekuensi"</li> <li>• Penyadaran Masyarakat Kritis Bermedia melalui Komik dan Dongeng</li> <li>• Seminar Literasi Media "Bijak Bergadget, Bijak Bermedia"</li> <li>• Seminar Sosialisasi Literasi Media untuk Orangtua</li> </ul>
7.	Mengajak masyarakat untuk melaporkan / mengadukan pelanggaran oleh media/ melakukan pengawasan terhadap isi media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyambut Hari Melek Media</li> <li>• <i>Workshop</i> Media Literasi Penyiaran Sehat bagi Masyarakat Jakarta</li> <li>• ToT Literasi Media KPI Pusat</li> <li>• Literasi Media untuk Meningkatkan Kesadaran Masyarakat Mengkritisi Acara Siaran TV dan Radio</li> <li>• Literasi Media untuk Pelajar dan Mahasiswa</li> <li>• <i>Talkshow</i> "Gerakan Penguatan Literasi Media"</li> <li>• ToT Literasi Media KPID Kalsel</li> </ul>

No.	Klasifikasi Tujuan Kegiatan	Nama Kegiatan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelatihan Literasi Media KPID Kepri</li> <li>• Literasi Media untuk Pelajar dan Mahasiswa KPID Lampung</li> <li>• Jambore Literasi Media</li> <li>• Literasi Media Humas Pemkab Infokom Tebo</li> <li>• Pendidikan Melek Media di Kalangan Masyarakat di Sumatera Utara</li> </ul>
8.	Meningkatkan kemampuan masyarakat untuk menyampaikan apresiasi melalui media	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forum Pengembangan Literasi Media dalam Rangka Penguatan Media</li> <li>• Pelatihan Literasi Media menggunakan Metode Kreatif</li> </ul>
9.	Meminta dukungan masyarakat untuk penguatan kewenangan KPI	Seminar Literasi Media "Mendorong Partisipasi Publik untuk Penguatan Literasi Media"
10.	Mengetahui manfaat dan mudarat menonton TV	Literasi Media Bersama KPID Sumatera Selatan
11.	Meningkatkan kemampuan menganalisis konten media; mengapresiasi tayangan TV	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Forum Pengembangan Literasi Media dalam Rangka Penguatan Media</li> <li>• Literasi Media: Peningkatan Partisipasi Masyarakat</li> </ul>
12.	Media hendaknya menyebarkan informasi yang positif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Workshop</i> "Meningkatkan Melek Media Guna Terciptanya Daya Kritis Masyarakat"</li> <li>• <i>Workshop</i> Jurnalistik "Mewujudkan Masyarakat Informasi melalui Literasi Media"</li> </ul>
13.	Mewujudkan penyiaran yg sehat; Mendorong perubahan isi siaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ToT Literasi Media</li> <li>• Literasi Media "Peran Perempuan dalam Menyingkap Dampak Siaran"</li> <li>• Literasi Media untuk Mencerdaskan Masyarakat</li> </ul>

No.	Klasifikasi Tujuan Kegiatan	Nama Kegiatan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Literasi Media: Optimalisasi peran pelajar dan masyarakat untuk mewujudkan pendengar dan pemirsa yang cerdas</li> </ul>
14.	Membentuk komunitas peduli penyiaran sehat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidikan Gerakan Literasi Media</li> <li>• Literasi Media dan Pembentukan Komunitas Pemantau Isi Siaran</li> <li>• Literasi Media: Memilah dan Memilih Tayangan Media Yang Baik</li> </ul>
15.	Sosialisasi P3SPS dan tata cara menyampaikan pengaduan tayangan	Seminar Literasi Media KPID Lampung
16.	Mengasah intelektual di bidang jurnalistik	<i>Workshop</i> Literasi Media "Pers Mahasiswa dan Kecerdasan Publik"
17.	Menjaga kebebasan pers dan memantau kerja jurnalis	Pelatihan untuk Pelatih Literasi Media (ToT)
18.	Membuka pemahaman terhadap pers	<i>Workshop</i> Literasi Media "Melek Media Mendukung Kebebasan Pers, Strategi Menghadapi Wartawan, dan Membina Media Relations"
19.	Mengatasi keluhan tentang penyalahgunaan tugas peliputan pers	Seminar Literasi Media "Tips Cerdas Memahami Media, Hak Jawab dan Prosedur Pengaduan ke Dewan Pers"
20.	Menyebarkan informasi kegiatan institusi	Pelatihan dan <i>Roadshow</i> "Membumikan Literasi Media di Hati Anak Negeri"
21.	Generasi muda semakin mencintai buku dan menulis karangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hidupkan Padang dengan Literasi Media</li> <li>• Kegiatan Literasi Media dan Pelatihan Jurnalistik</li> </ul>
22.	Memperkuat integrasi nasional;	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kegiatan Sosialisasi Literasi Media KPID Jabar</li> </ul>

No.	Klasifikasi Tujuan Kegiatan	Nama Kegiatan
	mengedukasi kader bangsa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Literasi Media kepada Lembaga Penyiaran, Instansi Pemerintah, Pelajar, Mahasiswa, dan Masyarakat</li> <li>• Literasi Media untuk Pelajar dan Mahasiswa</li> </ul>
23.	Edukasi tahapan Pemilu kepada pemilih pemula	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seminar Nasional "Literasi Media dalam Komunikasi Politik"</li> <li>• Diskusi Literasi Media "Urgensi Literasi Media bagi Pemilih Muda"</li> </ul>
24.	Agar dapat mengambil keputusan yang layak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seminar "Pendidikan Melek Media bagi Remaja Perempuan"</li> </ul>

Sumber: Pengolahan data.

Pada klasifikasi yang pertama misalnya, terdapat tujuh kegiatan Pendidikan Literasi Media yang memiliki tujuan untuk mengurangi dampak negatif tayangan media; melindungi dampak buruk anak dan remaja dari konten media; melindungi anak, remaja, dan perempuan; menjelaskan bagaimana mengatasi dampak siaran terhadap tumbuh kembang anak; yang kemudian dirumuskan menjadi "Melindungi anak dan remaja dari dampak negatif media". Hal serupa juga dilakukan pada kelompok/klasifikasi selanjutnya hingga diperoleh 24 klasifikasi tujuan kegiatan Pendidikan Literasi Media.

Hal yang perlu dipahami dari Tabel 1 di atas adalah bahwa dalam merumuskan tujuan kegiatan, seringkali sebuah kegiatan memiliki lebih dari satu tujuan. Misalnya, kegiatan literasi media yang diadakan oleh seorang staf pengajar pada Departemen Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia sebagai kegiatan pengabdian masyarakat (5 Juli 2012). Rumusan kegiatan dengan nama "Sosialisasi Literasi Media Untuk Guru SD" tersebut adalah: (a) Mengajak para guru untuk memahami permasalahan anak dan media; (b) Memperkenalkan literasi media; (c) Mendiskusikan tentang penggunaan media yang benar oleh anak; dan (d) Mendorong para guru untuk menerapkan sosialisasi literasi media di kelas kepada anak didiknya.

Banyak kegiatan lain yang dilakukan oleh lembaga yang berbeda juga menerapkan hal yang sama. Misalnya, kegiatan literasi media yang diadakan oleh Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia tahun 2002: (a) dapat memahami isi acara yang ditonton, (b) dapat menyeleksi acara yang ditonton, (c) tidak mudah terkena pengaruh negatif tayangan televisi, (d) dapat mengambil manfaat dari

acara yang ditonton, (e) dapat membatasi jumlah menonton. Tujuan operasional tersebut merupakan upaya untuk membangun kebiasaan menonton TV yang baik.

Selanjutnya, dari 24 klasifikasi tujuan kegiatan Pendidikan Literasi Media yang diperoleh, diseleksi dengan menggunakan kriteria berupa unsur-unsur penting dalam definisi literasi media; aspek utama literasi media; dan karakteristik orang yang memiliki kemampuan literasi media, seperti yang telah dibahas dalam bagian sebelumnya. Penyaringan ini dimaksudkan untuk memisahkan antara rumusan tujuan yang memang sesuai teori dan konsep literasi media, kemudian kegiatan yang rumusan tujuannya memiliki keterkaitan dengan teori dan konsep literasi media, serta kegiatan yang rumusan tujuannya tidak terkait dengan teori dan konsep literasi media.

**Tabel 2. Unsur Penting Literasi Media**

No.	Aspek	Unsur Penting Literasi Media
1.	Definisi Literasi Media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Akses terhadap media (kapan, berapa lama)</li> <li>- Menganalisis dan mengevaluasi pesan media</li> <li>- Memproduksi isi pesan media</li> </ul>
2.	Struktur pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pengetahuan tentang dampak media (negatif, positif)</li> <li>- Pengetahuan tentang isi media</li> <li>- Pengetahuan tentang institusi media</li> </ul>
3.	Prinsip utama literasi media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berpikir dan bersikap kritis terhadap pesan media</li> <li>- Pendidikan Literasi Media mencakup semua media</li> <li>- Media adalah bagian dari sosialisasi</li> <li>- Literasi media mencakup segala usia</li> </ul>
4.	Kemampuan literasi media	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Keterampilan dalam mengolah informasi</li> <li>- Memiliki kontrol terhadap media</li> <li>- Menggunakan media secara sadar</li> </ul>

Sumber: Pengolahan data.

Dengan mengacu pada definisi literasi media, aspek penting dalam literasi media, dan karakteristik orang yang memiliki kemampuan literasi media, maka

dari 24 klasifikasi tujuan kegiatan, hanya terdapat enam klasifikasi saja yang memiliki kesesuaian. Keenam klasifikasi tersebut adalah:

1. (Klasifikasi Nomor 3): Menumbuhkan pemahaman dan kesadaran literasi media
2. (Klasifikasi Nomor 4): Memberikan kemampuan literasi media
3. (Klasifikasi Nomor 6): Masyarakat menjadi kritis terhadap media
4. (Klasifikasi Nomor 8): Meningkatkan kemampuan masyarakat untuk menyampaikan apresiasi melalui media
5. (Klasifikasi Nomor 10): Mengetahui manfaat dan mudarat menonton TV
6. (Klasifikasi Nomor 11): Meningkatkan kemampuan menganalisis konten media.

Enam klasifikasi rumusan tujuan kegiatan Pendidikan Literasi Media di atas ada yang sifatnya umum dan menyeluruh seperti pada klasifikasi nomor 3, nomor 4, dan nomor 6; namun ada juga yang lebih spesifik seperti pada klasifikasi nomor 8, nomor 10, dan nomor 11. Khusus untuk rumusan tujuan yang lebih spesifik, dibanding dengan tiga klasifikasi sebelumnya, memang agak lebih sulit mengkategorikannya apakah rumusan tersebut memang bagian dari literasi media atau hanya terkait saja. Keputusan untuk memasukkan tiga klasifikasi terakhir sebagai kegiatan literasi media didasarkan pada pertimbangan bahwa apabila tidak dimasukkan dalam kelompok ini, maka ada kemungkinan akan terlalu banyak kelompok baru rumusan tujuan Pendidikan Literasi Media, dan hal itu tentu akan membuat model yang akan disusun menjadi terlalu rumit. Sehingga, abstraksi dari kelompok ini kurang lebih adalah "menumbuhkan kemampuan masyarakat untuk bersikap kritis dalam memahami pesan media agar tidak mudah terkena dampak media".

Kemudian terdapat sembilan klasifikasi rumusan tujuan kegiatan Literasi Media yang tidak secara langsung terkait dengan konsep dan teori literasi media. Kesembilan rumusan tujuan tersebut selanjutnya dapat dibagi menjadi dua bagian. Pertama, yang lebih terkait dengan mengatasi dampak media dan peran orangtua dalam melakukan pengaturan penggunaan media (Klasifikasi nomor 1, nomor 2, nomor 5). Sehingga, abstraksi dari kelompok ini adalah "Menghindarkan dan melindungi khalayak media dari dampak negatif isi pesan media".

Kedua, lebih terkait dengan upaya yang dilakukan dan ditujukan bagi perbaikan terhadap sistem media atau sistem penyiaran (Klasifikasi nomor 7, nomor 9, nomor 12, nomor 13, nomor 14, dan nomor 15). Sedangkan abstraksi untuk kelompok ini kurang lebih adalah "mengajak masyarakat untuk mengawasi isi media, melaporkan pelanggaran, dan mendorong adanya perubahan isi media".

Dalam Tabel 3 berikut, terlihat bahwa penerapan ketiga kelompok abstraksi rumusan tentang jenis tujuan kegiatan literasi media tidak dapat mengakomodir seluruh tujuan yang diperoleh dari *open coding*. Terdapat sekumpulan rumusan tujuan kegiatan literasi media yang tidak dapat dikelompokkan dalam ketiga tujuan tersebut, sehingga harus dikelompokkan dalam 'tujuan lain-lain'. Artinya, dalam kategori tersebut, rumusan yang terdapat di dalamnya kemungkinan besar bukanlah rumusan yang terkait dengan konsep literasi media. Dengan kata lain, rumusan 'tujuan lain-lain' menunjukkan kurangnya pemahaman penyelenggara kegiatan literasi media dalam merumuskan tujuannya.

**Tabel 3. Rumusan Baru Pengelompokan Tujuan Kegiatan Literasi Media**

No.	Klasifikasi Berdasarkan Kesamaan Tujuan Kegiatan	Rumusan Baru Pengelompokan Tujuan
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menumbuhkan pemahaman dan kesadaran literasi media</li> <li>• Memberikan kemampuan literasi media</li> <li>• Masyarakat menjadi kritis terhadap media</li> <li>• Meningkatkan kemampuan masyarakat untuk menyampaikan apresiasi melalui media</li> <li>• Mengetahui manfaat dan mudarat menonton TV</li> <li>• Meningkatkan kemampuan menganalisis konten media dan mengapresiasi tayangan TV</li> </ul>	Menumbuhkan kemampuan masyarakat untuk bersikap kritis dalam memahami pesan media agar tidak mudah terkena dampak media.
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melindungi anak dan remaja dari dampak negatif media</li> <li>• Dapat menyeleksi jenis dan isi siaran dan dapat mengatur waktu menonton TV yang sesuai</li> <li>• Memberikan pengertian tentang dampak media</li> </ul>	Menghindarkan dan melindungi khalayak media dari dampak negatif isi pesan media.
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajak masyarakat untuk melaporkan / mengadakan</li> </ul>	Mengajak masyarakat untuk mengawasi isi media, melaporkan

No.	Klasifikasi Berdasarkan Kesamaan Tujuan Kegiatan	Rumusan Baru Pengelompokan Tujuan
	<p>pelanggaran oleh media/ melakukan pengawasan terhadap isi media</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta dukungan masyarakat untuk penguatan kewenangan KPI</li> <li>• Media hendaknya menyebarkan informasi yang positif</li> <li>• Mewujudkan penyiaran yang sehat; mendorong perubahan isi siaran</li> <li>• Membentuk komunitas peduli penyiaran sehat</li> <li>• Sosialisasi P3SPS dan tata cara menyampaikan pengaduan tayangan</li> </ul>	<p>pelanggaran, mendorong adanya perubahan isi media.</p>
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengasah intelektual di bidang jurnalistik</li> <li>• Menjaga kebebasan pers dan memantau kerja jurnalis</li> <li>• Membuka pemahaman terhadap pers</li> <li>• Mengatasi keluhan tentang penyalahgunaan tugas peliputan pers</li> <li>• Menyebarkan informasi kegiatan institusi</li> <li>• Generasi muda semakin mencintai buku dan menulis karangan</li> <li>• Memperkuat integrasi nasional; mengedukasi kader bangsa</li> <li>• Edukasi tahapan Pemilu kepada pemilih pemula</li> <li>• Agar dapat mengambil keputusan yang layak</li> </ul>	<p>Tujuan lain-lain (bukan merupakan isu yang sesuai dengan konsep literasi media)</p>

Sumber: Pengolahan data

Bila pada data awal pengelompokan tujuan kegiatan literasi media dibuat kategorisasi dan mengaitkan dengan lembaga yang menyelenggarakan kegiatan tersebut, maka sebagaimana terlihat dalam Tabel 3, akan diperoleh gambaran yang menarik.

Pertama, memberikan pemahaman tentang media secara lebih luas agar dapat memahami isi media, serta agar memiliki sikap kritis terhadap media. Pendidikan Literasi Media diajarkan di sekolah agar siswa memiliki kemampuan untuk menyusun sendiri isi pesan media dan mengkomunikasikannya dengan menggunakan media yang sesuai. Kemampuan menyusun isi pesan tersebut akan jauh lebih baik dibanding dengan mereka yang tidak mempelajari Pendidikan Literasi Media. Melalui literasi media, siswa akan mampu melakukan kontrol (akses, konten, dan pemaknaan) terhadap media, dan bukan sebaliknya. Inilah sebenarnya inti dari literasi media. Dengan memiliki kemampuan literasi media akan membuat siswa dapat menarik garis batas antara dunia nyata kita dengan dunia yang dibentuk oleh media. Hal ini juga akan membuat siswa memiliki peta yang jelas yang memandu kita dalam mengarungi dunia media sehingga kita dapat mengambil manfaat dari media tanpa terganggu/terpengaruh oleh materi yang tidak pantas. Literasi media juga membantu siswa untuk bisa membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta mana yang baik dan buruk di media.

Kedua, tujuan kegiatan untuk memberikan pemahaman tentang dampak media, dan upaya untuk meminimalkan dampak tersebut. Berbagai forum seminar diselenggarakan dengan memberi penekanan lebih pada dampak menonton televisi pada anak; saran untuk membatasi jumlah jam menonton TV; memilih program yang aman; dan bagaimana orangtua harus bersikap. Seminar-seminar ini banyak diselenggarakan oleh berbagai institusi, sekolah, perguruan tinggi, dan lain-lain. Forum seminar tersebut biasanya diselenggarakan selama satu sesi atau setengah hari dengan tema-tema populer yang dibutuhkan oleh orangtua dan guru. Pembahasan dalam forum tersebut dapat dikatakan merupakan sepenggal dari kegiatan literasi media yang utuh.

Ketiga, mengajak masyarakat untuk mengkritisi isi media, menyampaikan aduan kalau ada tayangan TV yang melanggar, kegiatan literasi media ditujukan agar individu khalayak media memiliki sikap kritis terhadap media dengan cara melakukan pengaduan isi media yang bermasalah, aksi protes, boikot, dan bentuk-bentuk ungkapan 'perlawanan' terhadap media.

Keempat, adalah tujuan yang dirumuskan oleh pelaksana kegiatan yang menamakan dirinya literasi media, namun tidak sesuai dengan konsep literasi media seperti yang dibahas dalam penelitian ini.

Selanjutnya Tabel 4 memberi gambaran mengenai rumusan tujuan kegiatan, dan siapa lembaga yang merumuskan tujuan tersebut. Dari tabel tersebut juga dapat diketahui orientasi atau bagaimana lembaga tersebut memandang persoalan literasi media. Namun sekali lagi perlu diingat bahwa dalam sebuah kegiatan

Pendidikan Literasi Media, rumusan tujuan yang cukup banyak bisa saja akan masuk dalam kelompok tujuan kegiatan yang berbeda. Sedangkan untuk lembaga yang termasuk dalam 'tujuan lain-lain' misalnya adalah Dewan Pers, Forum Mahasiswa Jurnalistik Bojonegoro, Pemda dan Dinas Kominfo Sulawesi Utara, PWI Serang, Pemkab Batubara, Univ. Bunda Mulia.

**Tabel 4. Rumusan Tujuan dan Lembaga Pelaksana Kegiatan**

No	Tujuan Kegiatan	Nama Lembaga
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sosialisasi literasi media</li> <li>• Menumbuhkan kesadaran literasi media</li> <li>• Membangun kesadaran kritis terhadap media</li> <li>• Memberikan kemampuan literasi media</li> <li>• Masyarakat menjadi kritis</li> <li>• Mengetahui manfaat dan mudarat menonton TV</li> <li>• Agar siswa SMA mengerti dan memiliki kemampuan literasi media</li> </ul>	Bandung School of Communications; Gerakan Sadar Media PKK Jabar; Kementerian Kominfo; KPI Pusat; KPID Jabar; KPID Kepri; KPID Sulsel; Lembaga Studi Pers dan Informasi; Lingkar Peduli Tiang Negara; Dinas Perhubungan, Komunikasi, dan Informatika Pemda Kalbar; Dep. Ilmu Komunikasi Univ. Indonesia; Univ. Islam Sultan Agung Semarang; Himako Univ. Malikussaleh Aceh; FIKOM Univ. Mercu Buana; FIKOM Univ. Muhammadiyah Yogyakarta; Himalika Universitas Semarang; Jur. Ilmu Komunikasi Univ. Negeri Lampung; FIKOM Univ. Tarumanegara; Yayasan Jurnal Perempuan. ECCD-RC; Himpunan Mhs Ilmu Komunikasi; Ikatan Mahasiswa Ilmu Komunikasi; Kementerian Kominfo; KPI Pusat; KPID Bengkulu; Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia; Yayasan Pengembangan Media Anak; FIKOM Univ. Padjadjaran; Yayasan Sahabat Cahaya.
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melindungi anak dan remaja dari dampak negatif media</li> <li>• Menghindari/mencegah dampak negatif media</li> <li>• Dapat mengatur waktu menonton TV yang sesuai</li> </ul>	ECCD-RC; Forum Indonesia Membaca; Kementerian Kominfo; Komunitas Jendela; KPI Pusat; KPID Bengkulu; KPID Bali; KPID Kalsel; KPID NTB; KPID Sulteng; KPID Sulra; KPID Yogyakarta; KPID Sumsel; Masyarakat Peduli Media; MCN Group; Muhammadiyah - PP Aisyiyah; Pemkab Tebo; Pemkab Batubara; Pemkab Tanjung Jabung Barat, Jambi; Dep. Ilmu Komunikasi Univ. Indonesia; F IAB & Ilmu Komunikasi Univ. Atma Jaya; FIKOM Univ. Petra; FIKOM Univ. Mercu Buana; FIKOM

		Univ. Muhammadiyah Yogyakarta; FIKOM IISIP Jakarta; Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia; Yayasan Pengembangan Media Anak.
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mewujudkan penyiaran yg sehat</li> <li>• Perubahan isi siaran</li> <li>• Membentuk komunitas peduli penyiaran sehat</li> <li>• Mendorong pengaduan isi siaran bermasalah</li> <li>• Pengawasan isi siaran</li> </ul>	KPI Pusat; KPID Jambi; KPID Jawa Tengah; KPID Jawa Timur; KPID Kalimantan Selatan; KPID Kepulauan Riau; KPID Lampung; KPID Banten; KPID Sulawesi Barat; KPID Yogyakarta; Lembaga Studi Pers dan Informasi; Pemkab Tebo; Masyarakat Peduli Media; Lembaga Studi Pers dan Informasi.
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjaga kebebasan pers</li> <li>• Memantau kerja jurnalis</li> <li>• Meningkatkan kemampuan jurnalistik</li> <li>• Menyebarkan informasi kegiatan lembaga; Lain-lain</li> </ul>	Dewan Pers; Forum Mahasiswa Jurnalistik Bojonegoro; Pemda dan Dinas Kominfo Sulawesi Utara; PWI Serang. Pemkab Batubara; Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian Jawa Barat; Univ. Bunda Mulia.

Sumber: Pengolahan data

Sedangkan mengenai materi yang disampaikan dalam sebuah kegiatan Literasi Media, semestinya sangat tergantung pada rumusan tujuan kegiatan literasi media tersebut. Selain itu, materi atau kurikulum dalam kegiatan Literasi Media juga berkaitan dengan bagaimana materi tersebut disampaikan. Hasil penelusuran menunjukkan bahwa metode atau bentuk kegiatan yang paling banyak diterapkan adalah bentuk kegiatan seminar atau bentuk kegiatan ceramah yang mendominasi lebih kurang 80% dari seluruh kegiatan literasi media di Indonesia. Berikutnya adalah pelatihan (misalnya YKAI di Jakarta tahun 2002 sampai 2009; YPMA di Yogyakarta, Jawa Tengah, dan Jawa Timur tahun 2008-2010; Habibie Center di Depok, Palu, Ambon tahun 2010; Universitas Muhammadiyah dan Pengurus Pusat Aisyiyah di Yogyakarta tahun 2008, *workshop* (misalnya YPMA di Jakarta tahun 2007, 2008), diskusi, pendampingan masyarakat (MPM Yogyakarta tahun 2011), dan bahkan dengan mendongeng (Yayasan Sahabat Cahaya di Jakarta tahun 2010).

## PENUTUP

Keragaman kegiatan literasi media di Indonesia memang terjadi, dan hal itu dapat dilihat terutama dalam rumusan tujuan kegiatan literasi media yang mereka selenggarakan. Cukup banyak kegiatan yang dilaksanakan oleh berbagai lembaga yang mereka namakan sebagai kegiatan literasi media, namun dalam rumusan tujuan kegiatannya, tidak mencerminkan konsep-konsep dalam literasi media. Selain itu, banyak terdapat rumusan tujuan kegiatan literasi media yang merupakan perluasan dari konsep dasar literasi media, yakni dari yang semula berpusat pada kepentingan personal/individu khalayak media, menjadi kepentingan sosial dalam bentuk pengawasan terhadap media, mendorong terjadinya perubahan isi media, menggunakan media sebagai sarana untuk perubahan sosial, misalnya.

Terdapat kesenjangan antara teori dan konsep literasi media yang dipahami oleh para aktivis dengan rumusan tujuan dalam implementasi kegiatan Pendidikan Literasi Media. Salah satu penyebabnya adalah karena para aktivis tidak secara sungguh-sungguh mendalami teori literasi media, sehingga mereka lebih sering berimprovisasi dalam mengembangkan tujuan kegiatan Pendidikan Literasi Media sesuai dengan dengan kebutuhan dan tujuan institusi. Misalnya, institusi yang memang sudah bergerak di bidang pengawasan media, akan memasukkan topik tersebut dalam kegiatan literasi media mereka.

Selain itu, penelitian ini juga mendapati bahwa sekolah bukan merupakan aktor utama dalam pelaksanaan program-program literasi media, meskipun ada beberapa sekolah yang sampai sekarang masih mengajarkan literasi media. Hal ini berbeda dengan kondisi di Inggris, AS, Kanada, Australia, atau Jepang (lihat (Duncan, 1989); (Suzuki, 2009); (Ofcom, 2011)). Program literasi media di negara-negara tersebut terintegrasi dalam kurikulum sekolah dasar karena literasi media dianggap sebagai *life skill* (keterampilan untuk hidup) yang harus diperkenalkan sejak dini. Di Indonesia, sangat sedikit sekolah yang menjadi aktor literasi media. Pada umumnya, program literasi media dianggap sebagai beban tambahan bagi guru yang telah menanggung kurikulum yang sangat padat. Sejauh ini, sekolah swasta lebih responsif terhadap program literasi media karena kurikulum mereka lebih fleksibel dan adanya kemampuan finansial untuk membiayai kegiatan ini.

Strategi dengan metode pelaksanaan seperti seminar, diskusi, kuliah umum dan kampanye, bisa jadi adalah strategi yang mudah dan murah. Namun strategi pelaksanaan kegiatan literasi media seperti itu menyimpan cukup banyak permasalahan yang terkait dengan efektivitas kegiatan. Karena, materi yang harus disampaikan dalam kegiatan literasi media dengan mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan, cukup banyak. Sehingga, apabila kegiatan literasi media

seperti yang selama ini banyak dijalankan hanya dalam satu atau dua sesi saja, tentu tidak akan memadai bagi peserta kegiatan literasi media. Dalam jangka panjang hal seperti ini tentu akan merugikan proses promosi literasi media di Indonesia karena usaha untuk melaksanakan kegiatan sudah pasti mengeluarkan biaya dan energi yang tidak sedikit, namun hasilnya dikhawatirkan tidak efektif, sehingga pada akhirnya mengurangi arti penting literasi media itu sendiri.

Teori literasi media yang dikembangkan oleh Potter berbasis pada pemrosesan informasi kognitif dari media, pada diri seseorang. Oleh karena fokus pada pemrosesan informasi atau pemaknaan pesan media, maka terdapat dua hal yang penting namun tidak terlalu ditekankan oleh Potter. Keduanya adalah tentang akses terhadap media; dan tentang produksi isi media yang dalam banyak definisi merupakan bagian dari literasi media. Artinya, penggunaan teori ini perlu dilengkapi dengan teori yang lain yang mencakup akses dan produksi pesan media agar pemahaman kita tentang literasi media bisa lebih utuh.

Di sisi lain, teori literasi media memberi kita sebuah pemahaman yang sangat komprehensif dan nyata, meskipun memang cukup rumit. Oleh karena itu, perlu ada penelitian lanjutan yang mengelaborasi berbagai elemen dalam teori literasi media, supaya lebih mudah untuk diterapkan. Tanpa elaborasi yang praktis dan mudah dipahami, sulit diharapkan teori ini akan banyak diterapkan oleh para aktivis literasi media di Indonesia.

Bentuk ideal kegiatan literasi media adalah dengan menerapkannya melalui pelajaran di sekolah dasar dan sekolah menengah. Penerapan literasi media di sekolah akan dapat memastikan bahwa program tersebut berjalan secara berkesinambungan dan sistematis serta hasilnya dapat lebih terukur. Oleh karena itu, perlu didorong berbagai ujicoba kegiatan literasi media yang diintegrasikan dengan kurikulum sekolah yang sudah ada. Model yang paling tepat untuk kegiatan literasi media melalui sekolah adalah Model Perlindungan untuk tingkat prasekolah dan sekolah dasar, dan Model Pemberdayaan untuk tingkat sekolah lanjutan. Model Warga Negara Aktif dapat diterapkan pada sekolah lanjutan tingkat atas yang siswanya memiliki kesiapan dalam hal daya kritis maupun aksesnya terhadap media yang tinggi.

Kolaborasi dengan guru dan bidang ilmu pendidikan juga sangat penting dilakukan agar literasi media dapat lebih dikenal dan lebih siap diajarkan di sekolah. Seperti halnya di Amerika Serikat, literasi media lebih banyak menjadi urusannya para guru. Dalam hal ini, keterbukaan dan dukungan dari pemerintah terutama Pusat Kurikulum pada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjadi sangat penting.

## DAFTAR PUSTAKA

- Airin, N., Sarwono, B. K., & Reciana, K. (2007). *Youth lifestyle in a moslem magazine (A reception analysis on Muslimah readers)*. *Jurnal Mediator*. Universitas Islam Bandung.
- Armando, A. (2006). *Privatisasi Pertelevisian di Indoensia: Antara Dinamika Internal dan Perkembangan Global*. Jakarta: Universitas Indonesia (Unpublished doctoral dissertation).
- Armando, N. M. (2001). *Konsumerisme pada Majalah Remaja: Analisis Wacana Kritis Terhadap Majalah Gadis*. Thesis yang tidak diterbitkan. Jakarta: Pascasarjana Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Indonesia.
- Aufderheide, P. e. (1993). *Media Literacy: A Report of the National Leadership Conference on Media Literacy*. New York: McGraw-Hill.
- Baker, F. (2013). Dipetik 10 18, 2014, dari *A Media Literacy Timeline*: [www.frankwbaker.com/history\\_of\\_media\\_literacy.htm](http://www.frankwbaker.com/history_of_media_literacy.htm)
- Baran, S. (2009). *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture (5th ed)*. New York: McGraw-Hil.
- Baran, S., & Davis, D. (2009). *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future (5th ed)*. Canada: Woodsworth.
- Bergsma, L., & Considine, D. (t.thn.). *Core Principles of Media Literacy Education in the United States*. Diambil kembali dari National Association for Media Literacy Education.
- Blythe, T. (2002). *Working hard for the money: A faith-based media literacy analysis of the top television dramas of 2000-2001*. *Journal of Media & Religion*, Vol 1 No. 3., 139-151.
- Brown, J. (1998). *Media literacy perspective*. *Journal of Communication*, Volume 48 Edition 1, 44-57.
- Buckingham, D. (1998). *Journal of Communication Volume 48 Number 1*, 33-36.
- Buckingham, D. (1998). *Media Education in the UK: Moving beyond protectiosm*. *Journal of Communication Volume 48*, 33-43.
- Buckingham, D. (2000). *After the Death of Childhood*. Oxford: Blackwell.
- Buckingham, D. (2003). *Media Education: Literacy, Learning, and Contemporary Culture*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Burn, A. & J Durran. (2007). *Media Literacy in Schools*. London: Paul Chapman Publishing.
- Catts, Ralph. & Lau, Jesus. (2008). *Toward Information Literacy Indicators*. Paris: UNESCO.
- Celot, P. (2009). *Study on Assessment Criteria for Media Literacy Levels*. Brussels: European Association for Viewer's Interest.
- Chan, K., & McNeal, J. (2002). *An exploratory study of children's perceptions of television in urban China*. *International Journal of Advertising and Marketing to Children*, Vol 3. No. 3, 67-69.

- Christ, W. G., & Potter, W. J. (1998). *Media Literacy Symposium. Journal of Communication Volume 48 Number 1*, 5-15.
- Commission, E. (2009). *Media Literacy in Europe: Controversies, Changes, and Perspectives*. European Commission.
- Comstock, G., Chaffee, S., Katzman, N., McCombs, M., & Roberts, D. (1978). *Television and Human Behavior*. New York : Columbia University.
- Considine, D. M. (2002). *Media Literacy: National developments and international origins. Journal of Popular Film & Television, Vol. 30, No. 1*.
- Darmanto. (2012). *Ibu Rumah Tangga Melawan Televisi*. Yogyakarta: MPM dan Tfa Foundation.
- Darmanto. (2012). *Ibu Rumah Tangga Melawan Televisi - Berbagi Pengalaman Untuk Literasi Media*. Yogyakarta: Mata Media Press.
- Darmawan, J. J. (2010). Literasi media: idealisasi penguatan publik atas media. Dalam S. D. Danarka, & Darmanto, *Ketika Ibu Rumah Tangga Membaca Televisi* (hal. 21-23). Yogyakarta: MPM Yogya dan Yayasan Tifa.
- Daymon, C., & Holloway, I. (2002). *Qualitative Research Methods in Public Relations and Marketing Communications*. Oxon, UK.
- Denzin, N. & Lincoln, Y. (1994). *Handbook of Qualitative Research*. London, New Delhi: Sage Publications.
- Denzin, N., & Lincoln, Y. (1994). *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- Dewobroto, G. S. (2014, Januari 18). *Kementerian Kominfo Republik Indonesia*. Dipetik Juli 18, 2014, dari Siaran pers: [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran\\_pers#.VNhTBCySXUk](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers#.VNhTBCySXUk)
- Dina, F. (2002). Dipetik Juli 5, 2004, dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/3651/psiko-filia.pdf;jsessionid=FCF0244B6EDBC0E19CBAB41C52A53DAE?sequence=1>
- Duncan, B. (1989). *Media Literacy Resource Guide*. Ontario: Ministry of Education Canada.
- Ellen, W. (1981). *The child as viewer. Education for the television age*, 28-17.
- European Commission, T. (2007). Dipetik 11 5, 2010, dari Recommendation on media literacy: [http://ec.europa.eu/avpolicy/media\\_literacy/studies/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/avpolicy/media_literacy/studies/index_en.htm)
- European Community, T. (2007). Dipetik 11 5, 2010, dari *Recommendation on media literacy*.
- Fadhal, S. (2011). *Interpretasi dan Tantangan Kegiatan Literasi Media di Indonesia Sebagai Suatu Gerakan Sosial*. Dalam M. Nazaruddin, & K. A. Saputro, *Literasi Media di Indonesia* (hal. 229-263). Yogyakarta: Penerbit Komunikasi UII.

- Gerbner, G., Gross, L., Morgan, M., & Signorelli, N. (1994). *Media effects: Advances in theory and research*. Dalam J. Bryant, & D. Zillman, *Growing Up With Television: The cultivation perspectives* (hal. 17-42). Hillsade, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Guba, E. (1990). *The Paradigm Dialog*. Newbury Park: Sage Publications.
- Guntarto, B. (2009). *Media Pembunuh Masa Kanak-kanak*. Jakarta: Personal/tidak diterbitkan.
- Guntarto, B. (2011). *Perkembangan program literasi media di Indonesia*. Dalam M. Nazaruddin, & K. A. Saputro, *Literasi Media di Indonesia* (hal. 157-192). Yogyakarta: Penerbit Komunikasi UII.
- Guntarto, B. (2011). *Transkrip FGD Pengertian dan Konsep Literasi Media*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Media Anak.
- Guntarto, B., Virginia, A., Puspasari, M., & Nixon, T. (2011). *Konsep dan Implementasi "Media Literacy" di Indonesia*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Media Anak.
- Hastuti Nur, T. (2011). *Pendidikan Kritis Media untuk anak-anak melalui sinergitas komunitas pengajian dan sekolah*. Dalam M. Nazaruddin, & K. A. Saputro, *Literasi Media di Indonesia* (hal. 45-70). Yogyakarta: Penerbit Komunikasi UII.
- Hendriyani, & Guntarto, B. (2011). *Literasi Media di Indonesia. Prosiding Konferensi Nasional Komunikasi*. Depok: FISIP Universitas Indonesia.
- Hendriyani, Hollander, E., d'Haenens, L., & Beentjes, J. (2011). *Children Media use in Indonesia. The Asian Journal of Communication*.
- Hendriyani, Hollander, E., d'Haenens, L., & Beentjes, J. (2011). *Children's television in Indonesia: Broadcasting polity and the growth of an industry. Journal of Children and Media, Volume 5 No 1, February, 86-101*.
- Herlina, D. (2012). *Gerakan Literasi Media di Indonesia*. Yogyakarta: Rumah Sinema.
- Hobbs, R. (1998). *Seven Great Debates on Media Literacy. Journal of Communication Volume 48 Number 1, 12-24*.
- Hobbs, R., & Jensen, A. (2009). *The past, present, and future of media literacy education. Journal of Media Literacy Education, Vol 1, 1-11*.
- Hughes, R. J., Ebata, A., & Dollahite, D. (1999). *Family life in the information age. Emaily Relations, Vol 48, 5-6*.
- Iriantara, Y. (2009). *Literasi Media: Apa, Mengapa, Bagaimana*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ithaca College. (2008). *Project Look Sharp*. Dipetik December 22, 2014, dari [www.projectlooksharp.org](http://www.projectlooksharp.org)
- Kellner, D., & Share, J. (2005). *Toward critical media literacy: core concepts, debates, organizations, and policy. Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education, Vol 26 No 3, 369-386*.
- Kellner, D., & Share, J. (2007). *Critical media literacy, democracy, and the reconstruction of education*. Dalam D. Macedo, & S. Steinberg, *Media Literacy: A Reader* (hal. 3-23). New York: Peter Lang Publishing.

- Kellner, D., & Share, J. (2007). *Critical Media Literacy, Democracy, and the Reconstruction of Education*. Dalam D. M. (Eds.), *Media Literacy: A Reader* (hal. 3-23). New York: Peter Lang Publishing.
- Kemkominfo, P. D. (2014, Mei 8). *Kementerian Kominfo Republik Indonesia*. Dipetik Juli 11, 2014, dari Berita Kementerian: [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita\\_satker#.VNhTZCySXUk](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker#.VNhTZCySXUk)
- KPI Pusat. (2011). *Panduan Sosialisasi Literasi Media Televisi - Pegangan Untuk Narasumber*. Jakarta: Komisi Penyiaran Indonesia.
- KPI Pusat. (2012). *Materi ToT Literasi Media*. Jakarta: KPI Pusat.
- KPI Pusat. (2013). *Majalah "Penyiaran Kita", Maret-April*. Jakarta: KPI Pusat.
- Kubey, R. (2001). *Media Literacy in the Information Age: Current Perspectives*. New Brunswick: Transaction Publisher.
- Kurniati, D. (2006). *Komodifikasi privasi dalam ruang publik*. *Jurnal Thesis*. Volume V No. 1, Januari-April.
- Leaning, M. (2009). *Issues in Information and Media Literacy: Criticism, History and Policy*. Santa Rosa, CA: Informing Science Press.
- Lee, A. (2010). *Media Education: Definitions, Approaches and Development around the Globe*. *New Horizons in Education*, Vol. 58, No. 3. Dec 2010, 1-13.
- Lestari, I. (2009). *Pemaknaan komodifikasi anak-anak di televisi*. *Jurnal Thesis*. Volume VII No. 2, Mei-Agustus.
- Livingstone, S., Couvering, E., & Thumim, N. (2005). Dipetik 10 5, 2014, dari *Adult Media Literacy*: <http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/aml.pdf>
- Makka, M. (2010). *Cerdas Bermedia Untuk Toleransi*. Jakarta: The Habibie Center.
- Martens, H. (2010). *Evaluating Media Literacy Education: Concepts, Theories and Future Direction*. *Journal of Media Literacy Education*, Volume 2 Number 1, 1-22.
- Martens, H. (2010). *Evaluating Media Literacy Education: Concepts, Theories and Future Direction*. *Journal of Media Literacy Education* Volume 2 Number 1, 1-22.
- Mazdalifah, L. (2011). *Studi komparatif pengetahuan dan keterampilan media literasi keluarga strata tinggi dengan keluarga strata rendah di kota Medan*. Dalam M. Nazaruddin, & K. A. Saputro, *Literasi Media di Indonesia* (hal. 111-137). Yogyakarta: Penerbit Komunikasi UII.
- McQuail, D. (2000). *Mass Communication Theory*. London, England: Sage Publications.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative Research and Case Study Applications in Education*. San Francisco: Jossey-Bass Inc.
- Mufid, M. (2005). *Komunikasi & Regulasi Penyiaran*. Jakarta: Prenada.

- NAMLE. (2009, June 2). *Core Principles of Media Literacy Education*. Dipetik 11 19, 2013, dari National Association for Media Literacy Education: [www.namle.net](http://www.namle.net)
- NAMLE. (2010). *Media Literacy Defined*. Dipetik August 22, 2014, dari *The Basic Definition*: <http://namle.net/publications/media-literacy-definitions>
- Nathanson, A. (2004). *Factual and evaluative approaches to modifying children's response to violent television*. *The Journal of Communication, Vol 54, No. 2.*, 321-336.
- Nazaruddin, M., & Saputro, K. (2011). *Literasi Media di Indonesia*. Yogyakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi UII dan Rumah Sinema.
- Neuman, W. (2013). *Metodologi Penelitian Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: PT Indeks.
- Ofcom. (2011). *UK Children's media literacy*. London: Ofcom.
- Pahlemy, W. (2010). *Cerdas Bermedia untuk Toleransi*. Jakarta: The Habibie Center.
- Patton, M. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Thousand Oaks: Sage.
- Peppler, K., & Kafai, Y. (2007). *From SuperGoo to Scratch: exploring creative digital media production in informal learning*. *Learning, Media and Technology, Vol 32 No. 2.*, 301-322.
- Piette, J., & Giroux, L. (2001). *The theoretical foundations of media education programs*. Dalam R. Kubey, *Media Literacy in the Information Age: Current Perspectives* (hal. 89-134). New Brunswick: Transaction Publisher.
- Poerwandari, E. (2007). *Pendekatan Kualitatif Untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Jakarta: LP3ES.
- Poerwaniyngtyas, I. (2013). *Model-model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia*. Yogyakarta: PKMBP dan Yayasan Tifa.
- Potter, J. (2004). *Theory of Media Literacy: A Cognitive Approach*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Potter, J. (2009). *Media Literacy*. Dalam *21st Century Communication - Reference Handbook*.
- Potter, J. (2013). *Media Literacy 6th edition*. Thousand Oaks: Sage Publication.
- Pungunte, S. (1989). Dipetik 10 5, 2014, dari *Media Literacy Key Concepts*: [http://www.media-awareness.ca/english/teachers/media\\_literacy/key\\_concepts](http://www.media-awareness.ca/english/teachers/media_literacy/key_concepts)
- Rachmiate, A., & Hidayat, D. R. (2008). *Media Literacy & Rgulasi Penyiaran*. Bandung : KPID Jawa Barat.
- Rahardjo, T. (2012). *Kearifan Lokal*. Dalam R. Darmastuti, *Literasi Media dan Kearifan Lokal*. Salatiga: Satya Wacana.
- Rahayu. (2004, Desember). *Media Literacy*, Agenda "Pendidikan" Nasional Yang Terabaikan. *Jurnal Ilmu Komunikasi, Volume 1 Nomor 2*, 171-184.
- Rideout, V., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8-18 yeras olds*. Kaiser Family Foundation.
- Sasangka, D., & Darmanto. (2010). *Ketika Ibu Rumah Tangga Membaca Televisi*. Yogyakarta: Mata Media Press dan yayasan Tifa.

- Schilder, E. (2013). *Theoretical underpinnings of media literacy from communication and learning theory*. *Journal on Images and Culture, Issue 2*.
- Seale, C. (2004). *Qualitative Research Practice*. London: Sage Publications.
- Seale, C. (2004). *Qualitative Research Practice*. London: Sage.
- Signorelli, N., & Bacue, A. (1999). *Recognition and respect: A content analysis of prime-time television characters across three decades*. *Sex Roles, Volume 40 No. 718*, 527-544.
- Signorelli, N., & Kahlenberg, S. (2001). *Television's world of work in the nineties*. *Journal of Broadcasting & Electronic Media Vol 45 No. 1*, 4-22.
- Soempeno, F. A. (2010, Agustus 18). *Harian Kompas*. Dipetik May 15, 2011, dari [kompas.com](http://kompas.com):  
<http://tekno.kompas.com/read/2010/08/18/14471684/Indonesia.Ranking.3.Pengguna.Facebook.Terbanyak>
- Suzuki. (2009). *Media Education in Japan: Concepts, Policies, and Practices*. New York: Springer.
- Thorman, E., & Jolls, T. (2004). *Media literacy - a national priority for a changing world*. *American Behavioral Scientist Vol. 48 No. 1*, 18-29.
- Tyner, K. (2010). *Media Literacy: New Agendas in Communication*. New York: Routledge.
- Valkenburg, P. M. (2004). *Children's Response to The Screen: A Media Psychology Approach*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wartella, E., & Reeves, B. (2003). *Historical trends in research on children and the media: 1900-1960*. Dalam Tarrow, & A. Kavanagh, *The Wired homestead: An MIT press sourcebook on the Internet and the family* (hal. 53-72). Cambridge, MA: MIT Press.
- Yin, R. (1994). *Case Study Research: Design and Methods*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage Publications.
- YPMA. (2008). *Media Dalam Kehidupan Anak*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Media Anak.



# Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kebergunaan Web: Studi Kasus Portal Rumah Belajar Kemendikbud

**M. Hasan Chabibie**

Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi (Pustekkom) Kemendikbud  
Email: hasan.chabibie@kemdikbud.go.id

**Wildan Hakim**

Universitas Multimedia Nusantara  
Email: wildan.hakim@umn.ac.id

## ABSTRAK

Penggunaan internet di Indonesia telah memungkinkan proses belajar berlangsung secara daring. Melalui sebuah portal khusus yang beralamatkan di <http://belajar.kemdikbud.go.id> pengguna internet dari berbagai kalangan terhubung langsung dengan beragam *content* (materi) pembelajaran yang tersedia. Portal rumah belajar merupakan media belajar berbasis internet (*online*) yang dibangun secara khusus untuk memudahkan guru dan siswa mendapatkan bahan atau materi untuk kepentingan mengajar siswa. Berbeda dengan situs internet pada umumnya, portal rumah belajar ini lebih menekankan sisi interaktivitas antara pengguna, yakni guru dan siswa, dengan portal rumah belajar itu sendiri. Lewat portal rumah belajar, para guru dan siswa bisa mengakses bahan belajar, melakukan simulasi interaktif serta berkomunikasi dan berinteraksi antarkomunitas pendidikan. Penelitian ini bertujuan mencari Pengaruh Penerimaan Teknologi dengan Kebergunaan Web di Portal Rumah Belajar dengan sasaran para guru dan siswa selaku praktisi akademis dan penyampai pesan pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan, penerimaan pengguna terhadap teknologi internet sebagai sarana pembelajaran berkaitan erat dengan tujuan dan sikap responden saat mengakses Portal Rumah Belajar. Tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar yang dirasakan pengguna, berkorelasi erat dengan *satisfaction*, *download delay*, dan *content* yang disajikan.

**Keywords:** *Penerimaan informasi, penerimaan teknologi, web usability, kepuasan penggunaan portal Rumah Belajar*

## ABSTRACT

*The availability of internet service in Indonesia has enabled online learning. Through the portal provided by the Indonesian Ministry of Education and Culture (<http://belajar.kemdikbud.go.id>), internet user from all backgrounds can access various learning materials. Rumah Belajar portal is an online learning media which purposively developed for teachers and students to easily access learning materials. This portal facilitates interactivity between teachers and students with the portal. Through this portal, students and teachers can access learning materials, perform interactive simulation, communicate and interact with education communities. This research aims to explore the influence of technology acceptance on the usability of Rumah Belajar portal. The result shows a strong relation between internet technology acceptance as learning media by user and the goal and attitude of informants in accessing the portal. The user perception on the usability of Rumah Belajar portal has a close correlation with satisfaction, download delay, and the content.*

**Keywords:** *Information acceptance, technology accpetance, web usability, Rumah Belajar portal user satisfaction*

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan internet yang makin meluas dalam dunia pendidikan tidak bisa dilepaskan dari karakter dasar dari internet itu sendiri. Internet identik dengan interaktivitas dan bebas batas. Menurut pakar marketing Hermawan Kartajaya, interaktivitas inilah yang menjadikan internet tidak bisa ditandingi oleh medium informasi lainnya (Kartajaya, 2003, p. 783). Internet memungkinkan bagi hampir semua orang di belahan dunia manapun untuk saling berkomunikasi dengan cepat dan mudah (Riswandi, 2010).

Kehadiran internet harus diakui telah menawarkan hal baru dalam aktivitas pendidikan. Internet menggeser pandangan konvensional dalam kegiatan belajar-mengajar. Guru dan murid kini tidak harus bertemu langsung. Sebab, ada fitur *e-learning* atau *e-education*. Penggunaan kedua fitur tersebut makin marak seiring makin luasnya kesadaran guru maupun pengelola sekolah untuk mengoptimalkan pemanfaatan internet. Di tingkat yang lebih dasar misalnya, para siswa kini tidak harus mendatangi perpustakaan untuk mendapatkan bahan bacaan. Berkat jasa besar dari *search engine* (mesin pencari) seperti Google, para siswa cukup berselancar untuk mendapatkan beragam informasi melalui internet. Inilah yang kemudian mendorong munculnya *e-education*.

Salah satu kekuatan internet (dunia maya) yakni mampu menghadirkan pola pembelajaran yang berbasis *resource base learning* (aneka sumber). Hal itu dimungkinkan karena internet merupakan media yang multibidang sekaligus *multipurposes* (tujuan). Untuk keperluan pendidikan, pemanfaatan internet bisa menjadi *access point* (pintu masuk) untuk mempercepat sekaligus memperluas akses pendidikan sepanjang tersedianya koneksi internet yang memadai.

Dengan pertumbuhan internet yang pesat, Khan dalam Isjoni menyatakan bahwa web telah menjadi suatu medium belajar mengajar jarak jauh yang penuh daya, interaktif, dinamis, ekonomis dan demokratis. Web menyediakan suatu kesempatan mengembangkan pembelajaran dan pelatihan yang sesuai tuntutan dan *learner centered* (berorientasi pada yang belajar). Web juga merupakan representasi suatu paradigma baru mengenai pembelajaran terutama bagaimana pembelajaran diorganisasikan dan disajikan (Isjoni, 2007, p. 16).

Pemanfaatan internet untuk pendidikan menjadi kian relevan manakala kita memandang potret pendidikan di Indonesia. Realitas yang ada menunjukkan, akses masyarakat ke episentrum pengetahuan belum merata, di mana:

- Masih banyak anak usia sekolah (7-12 tahun) yang belum dapat menikmati pendidikan dasar 9 tahun (di bawah 80%),
- Tidak meratanya penyebaran sarana dan prasarana pendidikan/sekolah (belum terjangkau infrastruktur listrik ataupun telekomunikasi),
- Tidak seragamnya dan masih rendahnya mutu pendidikan di setiap jenjang sekolah (nilai UN dan tingkat kelulusan UN masih rendah),
- Rendahnya persentase jumlah pendidik yang memenuhi standar (27%), dan
- Rendahnya tingkat pemanfaatan serta optimalisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah (Karisma, 2011)

Guna mengurangi *educational divide* (kesenjangan pendidikan) tersebut, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) terus melakukan sejumlah inisiatif dan inovasi guna memperbaiki mutu pendidikan nasional. Salah satunya melalui pengembangan portal rumah belajar. Portal ini bisa diakses di <http://belajar.kemdiknas.go.id>. Portal belajar hadir untuk mengatasi kesenjangan digital, khususnya dalam penyediaan konten yang berkualitas. Diharapkan nantinya masing-masing pengajar dapat memperoleh akses bahan ajar yang bermutu dan berkualitas. Di sini, portal rumah belajar juga berupaya memberikan solusi dengan menyajikan konten pembelajaran yang interaktif, sehingga para peserta didik dan masyarakat diharapkan mampu menikmati

sajian konten dunia maya yang menarik sehingga menambah minat mereka terhadap proses pembelajaran.

Langkah Kementerian Pendidikan Nasional membangun portal rumah belajar ini tidak lepas dari dinamika dunia pendidikan yang menuntut pengembangan media pembelajaran yang multiakses, cepat, berbiaya murah, serta mampu menghubungkan banyak orang. Untuk itulah, pembangunan portal rumah belajar dirancang dengan sejumlah kelebihan yaitu:

- Menyediakan fasilitas belajar baik bagi siswa maupun bagi guru.
- Memiliki berbagai media pembelajaran multimedia berupa: teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi.
- Menyediakan kumpulan soal yang lengkap baik untuk latihan maupun *try out* ujian.
- Guru dapat memodifikasi dan mereproduksi rancangan pembelajaran dan materi pembelajaran.
- Siswa dapat mengembangkan jaringan komunikasi dan kreativitas.

Sebagai media belajar berbasis online, portal rumah belajar didesain untuk memudahkan lalu lintas aktivitas para penggunanya. Terdapat tiga fasilitas yang bisa diakses oleh para guru dan siswa, yaitu: (1) Rancangan Pembelajaran, (2) Bahan Belajar, (3) Forum Interaktivitas Belajar, (4) Bank Soal.

Pada menu Rancangan Pembelajaran, guru dapat mengunduh dan mengunggah materi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP). Untuk menu Bahan Belajar, guru dapat mengunduh multimedia pembelajaran, seperti materi pokok, modul *online*, animasi, simulasi, video, audio, dan buku elektronik. Tidak hanya itu, menu Bahan Belajar juga menyediakan katalog multimedia pembelajaran yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, audio, dan animasi.

Sementara itu, pada menu Forum Interaktivitas Belajar, para guru dan siswa bisa saling terhubung ke dalam forum yang terpilah menjadi forum guru mata pelajaran, forum siswa, forum bimbingan belajar baik sinkron maupun tidak sinkron. Pada menu Bank Soal, para guru dan siswa bisa mengakses sarana evaluasi belajar yang berisi kumpulan soal. Kumpulan soal ini terbagi ke dalam dua kategori yakni soal-soal latihan interaktif di mana siswa dapat memilih materi atau topik tertentu yang diminatinya dan soal-soal ujian atau *try out* sesuai dengan bidang studi.

Sebagai media berbasis TIK, portal rumah belajar memiliki sejumlah kelebihan untuk menunjang aktivitas belajar mengajar. Meski demikian, diperlukan riset yang memadai untuk mendukung asumsi tersebut. Sebab, sebagus apapun

sajian portal rumah belajar, akan menjadi kurang objektif jika hanya dinilai secara internal oleh pengelolanya.

Sebagaimana dijelaskan oleh Jacob Nielsen, *web usability* merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan sebuah web. Pengembang harus memahami prinsip-prinsip *usability* sebelum mengimplementasikannya pada sebuah web. *Usability* adalah sebuah atribut kualitas yang menilai tingkat kemudahan *user interface* untuk digunakan. *Usability* juga mengacu kepada metode untuk meningkatkan kemudahan penggunaan selama proses perancangan. *Usability* didefinisikan melalui lima komponen, yaitu:

- a. *Learnability*  
*Learnability* menjelaskan tingkat kemudahan pengguna untuk memenuhi tugas-tugas dasar ketika pertama kali mereka melihat/menggunakan hasil perancangan.
- b. *Efficiency*  
*Efficiency* menjelaskan tingkat kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas setelah mereka mempelajari hasil perancangan.
- c. *Memorability*  
*Memorability* menjelaskan tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan rancangan dengan baik, setelah beberapa lama tidak menggunakannya.
- d. *Errors*  
*Errors* menjelaskan jumlah *error* yang dilakukan oleh pengguna, tingkat kejangkelan terhadap *error*, dan cara memperbaiki *error*.
- e. *Satisfaction*  
*Satisfaction* menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan rancangan. Sebuah web dengan *usability* yang buruk akan ditinggalkan oleh penggunanya. Berikut ini adalah kondisi yang akan membuat pengguna meninggalkan sebuah web:
  - Web sulit digunakan.
  - *Homepage* tidak menjelaskan tentang apa yang ditawarkan oleh perusahaan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh pengguna pada web tersebut.
  - Pengguna mendapatkan adanya kesalahan pada web.
  - Informasi web sulit dibaca dan tidak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan pengguna (Jakob Nielsen, 2006)

Sementara itu, dari sisi Teori *Technological Acceptance Model* (TAM), penelitian ini akan berupaya mengetahui faktor-faktor mana yang paling berpengaruh terhadap pengguna pada saat mengakses portal rumah belajar. Teori TAM, seperti dikemukakan oleh Davis dalam Khosrow-Pour, menganggap bahwa

tingkat penggunaan nyata atau penerimaan pemakai atas teknologi dipengaruhi oleh faktor-faktor yaitu faktor eksternal, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, sikap maupun niat untuk menggunakannya. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

## MASALAH PENELITIAN

Penelitian ini berupaya melihat hubungan atau korelasi sejumlah dimensi antarvariabel yang diteliti. Selain itu, penelitian ini juga melihat pengaruh dua variabel independen, yakni penerimaan teknologi dan penerimaan informasi terhadap variabel dependen berupa *web usability* atau kebergunaan web. Pada tahap uji korelasi, peneliti melakukan uji korelasi antardimensi dalam satu variabel serta uji korelasi antardimensi yang berasal dari variabel yang berbeda. Uji korelasi yang dilakukan berdasarkan hipotesis penelitian yang sudah ditentukan peneliti. Rumusan masalah untuk uji korelasi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh faktor keuntungan relatif terhadap penerimaan informasi yang di portal Rumah Belajar?
2. Bagaimana pengaruh faktor kompleksitas atau kerumitan terhadap penerimaan informasi dari portal Rumah Belajar?
3. Bagaimana pengaruh faktor kemampuan untuk bisa diujicoba (*trialability*) terhadap penerimaan informasi dari portal Rumah Belajar?
4. Bagaimana pengaruh faktor kepercayaan terhadap penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar?
5. Bagaimana pengaruh faktor sikap terhadap penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar?
6. Bagaimana pengaruh faktor tujuan terhadap penerimaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar?
7. Bagaimana pengaruh kemudahan terhadap tingkat kepuasan pengguna portal Rumah Belajar?
8. Bagaimana pengaruh *customization* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?
9. Bagaimana pengaruh *download delay* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?
10. Bagaimana pengaruh *content* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?
11. Bagaimana pengaruh *satisfaction* terhadap tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar?

Setelah melakukan uji korelasi, peneliti selanjutnya melakukan uji regresi logistik biner. Uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh variabel dua independen terhadap variabel dependen. Dua variabel independen yang dimaksud adalah penerimaan teknologi atau *technological acceptance model* (TAM) dan penerimaan informasi. Adapun variabel dependennya adalah *web usability* (kebergunaan web). Rumusan penelitian dalam uji regresi ini sebagai berikut:

12. Bagaimana pengaruh variabel penerimaan teknologi atau *technological acceptance model* (TAM) dan penerimaan informasi terhadap variabel kebergunaan web atau *web usability* di mata responden?

## Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berjumlah 91 orang dan mayoritas berstatus sebagai siswa. Dari 91 orang responden tersebut, sebanyak 18 orang atau 19,8% adalah guru di Madrasah Tsanawiyah Annajah. Rincian jumlah dan asal responden tersaji pada tabel berikut ini.

**Jumlah Responden Tiap Sekolah**

Asal Sekolah	Jumlah	Persentase
MA Annadlah	20	22.0
MTs Annajah	34	37.4
SMK Magang di Pustekkom	19	20.9
Guru Annajah	18	19.8
Total	91	100.0

## TINJAUAN PUSTAKA

### A. TIK dan Media Pembelajaran

Istilah teknologi informasi dan komunikasi merujuk pada pengertian awalnya dalam bahasa Inggris yang berasal dari istilah *information and communication technology* atau biasa disingkat ICT. Teknologi informasi dan komunikasi atau biasa disingkat dengan TIK merupakan payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat

yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru (Mustikasari, 2008).

Pembelajaran berbasis internet memungkinkan terjadinya pembelajaran secara sinkron dengan keunggulan utama bahwa pembelajar maupun fasilitator tidak harus berada di satu tempat yang sama. Pemanfaatan teknologi *video conference* yang dijalankan dengan menggunakan teknologi internet memungkinkan pembelajar berada di mana saja sepanjang terhubung ke jaringan komputer. Selain aplikasi unggulan seperti itu, beberapa peluang lain yang lebih sederhana dan lebih murah juga dapat dikembangkan sejalan dengan kemajuan TIK saat ini.

*Working paper* SEAMOLEC mendefinisikan *e-learning* sebagai pembelajaran melalui jasa elektronik. Meski ada beragam definisi, namun pada dasarnya disetujui bahwa *e-learning* adalah pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi elektronik sebagai sarana penyajian dan distribusi informasi. Dalam definisi tersebut tercakup siaran radio maupun televisi pendidikan sebagai salah satu bentuk *e-learning*. Meskipun radio dan televisi pendidikan adalah salah satu bentuk *e-learning*, pada umumnya disepakati bahwa *e-learning* mencapai bentuk puncaknya setelah bersinergi dengan teknologi internet. *Internet-based learning* atau *web-based learning* dalam bentuk paling sederhana adalah *website* yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran. Cara ini memungkinkan pembelajar mengakses sumber belajar yang disediakan oleh narasumber atau fasilitator kapanpun dikehendaki. Bila diperlukan dapat pula disediakan *mailing list* khusus untuk situs pembelajaran tersebut yang berfungsi sebagai forum diskusi. Fasilitas *e-learning* yang lengkap disediakan oleh perangkat lunak khusus yang disebut perangkat lunak pengelola pembelajaran atau LMS (*learning management system*). LMS mutakhir berjalan berbasis teknologi internet sehingga dapat diakses dari manapun selama tersedia akses ke internet. Fasilitas yang disediakan meliputi pengelolaan siswa atau peserta didik, pengelolaan materi pembelajaran, pengelolaan proses pembelajaran termasuk pengelolaan evaluasi pembelajaran serta pengelolaan komunikasi antara pembelajar dengan fasilitator-fasilitatornya. Fasilitas ini memungkinkan kegiatan belajar dikelola tanpa adanya tatap muka langsung di antara pihak-

pihak yang terlibat (administrator, fasilitator, peserta didik atau pembelajar). Kehadiran pihak-pihak yang terlibat diwakili oleh *e-mail*, kanal *chatting*, atau melalui *video conference*.

### Teori Penerimaan Informasi

Merujuk pada penjelasan Rogers (1995), dalam Teori Difusi dan Inovasi, terdapat lima karakteristik yang menentukan penerimaan terhadap sebuah teknologi, yaitu:

- Keuntungan relatif, yakni manfaat lebih sebuah teknologi dalam bentuk perbaikan sesuai dengan alat yang tersedia pada teknologi tersebut;
- Kompatibilitas atau kecocokan, yakni konsistensi penggunaan teknologi terhadap praktik sosial dan norma di kalangan pengguna;
- Kompleksitas atau kerumitan, yakni kemudahan untuk menggunakan dan mempelajari;
- Kemampuan untuk bisa diujicoba (*trialability*), yakni peluang bagi pengguna untuk mencoba sebuah inovasi sebelum memutuskan untuk menggunakannya;
- Kemampuan untuk diobservasi, yakni kejelasan terhadap nilai tambah dari penggunaan sebuah teknologi

Dari kelima karakteristik di atas, Rogers menilai tiga karakteristik yang paling berpengaruh terhadap penerimaan sebuah teknologi, yakni keuntungan relatif, kompatibilitas, serta tingkat kompleksitasnya (Dillon, 2010).

Sejumlah peneliti juga berupaya mengidentifikasi variabel psikologi yang membedakan jenis pengguna yang menerima atau menolak teknologi. Dalam penelitian yang bersifat meta-analisis, Alavi and Joachimsthaler (1992) meyakini adanya faktor-faktor penentu yang paling relevan di kalangan pengguna terhadap penerimaan teknologi, yakni aspek kognitif, kepribadian, demografi, variabel situasi pengguna. Penjelasan tentang faktor-faktor ini bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1. Penjelasan Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penerimaan Teknologi**

Faktor	Penjelasan
Aspek kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melihat karakteristik individu dalam memproses dan menggunakan informasi</li> <li>▪ Melihat cara individu memproses informasi melalui pola yang tetap</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melihat cara individu mengelola rangsangan yang masuk dan memformulasikan respons</li> <li>▪ Memprediksi perilaku pengguna terhadap teknologi yang dinilai <i>reliable</i> (andal)</li> </ul>
Kepribadian	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Keinginan untuk mencapai sesuatu</li> <li>▪ Tingkat penolakan</li> <li>▪ <i>Locus of control</i> (Kendali tempat)</li> <li>▪ Kecenderungan dalam mengambil risiko</li> </ul>
Demografi	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melihat pada aspek umur</li> <li>▪ Melihat tingkat pendidikan</li> <li>▪ Diketahui, tingkat pendidikan yang lebih tinggi dengan usia yang lebih muda berpengaruh positif terhadap penggunaan teknologi meskipun tingkat hubungannya lemah</li> <li>▪ Penggabungan variabel demografi dengan improvisasi pengetahuan kontekstual yang bersifat substantif seperti pelatihan, pengalaman, dan keterlibatan pengguna ternyata memiliki korelasi positif dengan penerimaan teknologi baru</li> </ul>
Situasi Pengguna	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Inovator</li> <li>▪ <i>Early adaptor</i> (Pengguna tingkat pemula)</li> <li>▪ <i>Early majority</i> (Pengguna yang beranjak dewasa)</li> <li>▪ <i>Late majority</i> (Pengguna berusia dewasa)</li> <li>▪ <i>Laggard</i> (Pengguna yang ketinggalan teknologi)</li> </ul>

Disarikan dari Rogers (1995) dan Alavi and Joachimsthaler (1992) dalam Andrew Dillon (2010)

### **Teori *Technological Acceptance Model (TAM)***

Teori *Technological Acceptance Model (TAM)* digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap pengguna pada saat mengakses sebuah website. Teori TAM, seperti dikemukakan oleh Davis dalam Khosrow-Pour, menganggap bahwa tingkat penggunaan nyata atau penerimaan pemakai atas teknologi dipengaruhi oleh sejumlah faktor, yaitu faktor eksternal, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, serta sikap maupun niat untuk menggunakannya. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya.

Struktur model pada TAM yang berjenjang membutuhkan sebuah analisis data statistik yang paling sesuai, yaitu *Structural Equation Modelling (SEM)* dan bantuan *software* AMOS versi 5.0. SEM sendiri merupakan teknik statistik yang digunakan untuk membangun dan menguji model statistik yang biasanya disajikan dalam bentuk model sebab akibat. SEM sebenarnya merupakan teknik

hibrida yang mencakup aspek-aspek *confirmatory* (penegasan) dari analisis faktor, analisis jalur, serta regresi (Narimawati dan Sarwono, 2007). Bollen dalam Ghozali dan Fuad (2005) mengemukakan bahwa SEM dapat menguji secara bersama-sama model struktural dan model pengukuran. Sehingga, pengujian kesalahan pengukuran dan analisis faktor dapat dilakukan bersamaan dengan pengujian hipotesis.

Dengan demikian, fokus penerimaan pemakai terhadap sebuah *website* akan dilihat dari hubungan kausal di antara variabel-variabel dalam TAM dan pengukuran variabelnya. Pengukuran terhadap variabel-variabel pada TAM tersebut tidak dapat dilakukan secara langsung melainkan melalui indikator-indikatornya, sehingga validitas dan reliabilitas pengukuran membutuhkan analisis data yang sesuai yaitu SEM (Yuadi, 2010, p. 2). Secara lebih detail, dimensi dan indikator TAM dalam pemanfaatan portal Rumah Belajar bisa dilihat pada tabel berikut:

Dimensi	Indikator
Kepercayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tingkat kepuasan pengguna terhadap portal Rumah Belajar</li> <li>▪ Kemauan pengguna untuk terus mengakses portal Rumah Belajar</li> </ul>
Sikap	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan teknologi informasi</li> <li>▪ Persepsi pengguna terhadap kemudahan teknologi informasi</li> </ul>
Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Niat awal mengakses portal Rumah Belajar</li> <li>▪ Sikap pengguna saat mengakses portal Rumah Belajar, menerima atau menolak</li> </ul>

### Teori *Web Usability* (Kebergunaan Web)

Penelitian seputar *web usability* saat ini menjadi kian relevan mengingat banyak sekali *website* yang menyajikan beragam informasi. Namun demikian, banyak pula di antara *website* tersebut yang tidak dapat memenuhi tujuan awal kenapa *website* tersebut dibuat dan bahkan sangat banyak yang mengecewakan pengguna yang mengaksesnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh *User Interface Engineering, Inc.*, diketahui bahwa 60% waktu terbuang karena orang tidak bisa menemukan informasi yang ingin didapatnya pada suatu *website* dan hal ini berdampak pada penurunan produktivitas, meningkatkan frustrasi bentuk kerugian lainnya (Prayoga dan Sensuse, 2010).

Setelah dilakukan kajian tentang *usability* sebuah web secara umum, langkah selanjutnya adalah bagaimana melakukan pengukuran *web usability*. Secara

umum kriteria yang menentukan bahwa sebuah web itu *usable* apabila pengguna bisa memperoleh dan menemukan apa yang dibutuhkan dari *website* tersebut. Menurut definisi dari Nielsen, terdapat lima kriteria pengukuran yang merupakan syarat suatu web memenuhi kriteria *usability* tertentu sehingga bisa didapatkan tolak ukur dari pemenuhan *web usability*:

A. *Learnability*

- Seberapa mudah pengguna mempelajari web tersebut. Kemudahan dapat diukur dari kemudahan pengguna dalam menjalankan suatu fungsi. Ini mengandung pengertian bahwa pengguna mendapatkan sesuatu yang mereka diharapkan.
- Seberapa cepat pengguna mahir menggunakan web.

B. *Efficiency*

- Seberapa cepat suatu tugas dikerjakan. Di sini, *task* (tugas) utama yang diperhatikan adalah fungsi *login* dan *searching*.
- Berapa lama waktu yang dibutuhkan *user* untuk membaca semua informasi yang disajikan sebuah *web*. Lamanya waktu yang dibutuhkan oleh *user* ini biasanya dipengaruhi oleh tipografi dan warna tulisan. Keduanya berpengaruh terhadap kemampuan pengguna dalam menyerap informasi yang disajikan.

C. *Memorability*

- Bagaimana kemampuan pengguna mempertahankan pengetahuannya setelah jangka waktu tertentu. Kemampuan mengingat ini bisa didapatkan dari penempatan menu yang selalu tetap atau tidak berubah-ubah.

D. *Errors*

- Berapa banyak kesalahan serta kesalahan-kesalahan apa saja yang dibuat pengguna. Kesalahan yang dibuat pengguna mencakup ketidaksesuaian antara apa yang pengguna pikirkan dengan apa yang sebenarnya disajikan oleh *web*.

E. *Satisfaction*

- Apakah pengguna merasa puas terhadap *web* tersebut. Kategori kepuasan yang dapat diukur dari *website* adalah kepuasan dalam kecepatan keluaran hasil dari suatu fungsi, tampilan dari *website*. Banyak sekali ketidakpuasan yang mungkin akan dirasakan pengguna pada *web* ini.
- Apakah pemakai mendapat manfaat besar dari sistem tersebut. Pengguna akan mendapatkan manfaat yang sangat besar dari

*website* yang diakses jika informasi yang ditampilkan selalu *update*.

- Berapa lama sistem tersebut dipakai oleh pengguna untuk membantunya mengambil keputusan (Nielson, 1994)

Dalam penelitian yang lain, Green and Pearson menyampaikan pula rumusan dan konsep lain tentang *web usability*. Dalam pendekatannya mereka mengkategorikan *web usability* dalam empat dimensi terbaik aspek, yaitu:

1. *Ease of use* (Kemudahan)
2. *Customization* (Personalisasi)
3. *Download delay* (Kecepatan akses pada aplikasi)
4. *Content* (Informasi)

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aspek *usability* (kemanfaatan) pada portal Rumah Belajar yang beralamatkan di: <http://belajar.kemdiknas.go.id>. Penelitian ini bersifat kuasi eksperimen atau eksperimen semu. Penelitian eksperimen murni berbeda dengan kuasi eksperimen. Pada penelitian eksperimen murni, kelompok subjek penelitian ditentukan secara acak, sehingga akan diperoleh kesetaraan kelompok yang berada dalam batas-batas fluktuasi acak. Namun dalam penelitian ini, subjek yang diteliti telah terbentuk secara alami ke dalam *naturally formed intact group* (satu kelompok utuh) berupa kelompok siswa dalam satu kelas. Kelompok-kelompok ini juga sering kali jumlahnya sangat terbatas. Dalam keadaan seperti ini, peneliti memutuskan memakai penelitian yang bersifat kuasi eksperimental. Di mana, seluruh subjek dalam *intact group* (kelompok belajar) diberi *treatment* (perlakuan) tanpa dipilih terlebih dahulu secara acak. Meski berbeda dengan penelitian eksperimen murni, penelitian kuasi eksperimen tetap bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Dalam penelitian ini, responden yang dipilih akan mendapatkan dua jenis perlakuan yang berbeda dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Pada perlakuan pertama, responden akan mendapatkan materi pembelajaran secara *offline* melalui buku bacaan yang dibantu dengan penjelasan dari guru yang ditunjuk. Selanjutnya, pada perlakuan kedua, responden akan mengikuti eksperimen dengan memanfaatkan portal Rumah Belajar sebagai media pembelajaran. Setelah menjalani perlakuan tersebut, responden akan diminta untuk memberikan penilaian atas sejumlah pertanyaan yang disajikan dalam

kuesioner. Di sini, responden diminta memberikan persetujuannya atas dasar persepsi mereka masing-masing. Adapun jawaban yang harus dipilih oleh responden akan terdiri dari lima pilihan tingkatan, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Penilaian jawaban dari responden akan dikonversikan ke dalam bentuk angka sebagaimana terlihat pada tabel berikut:

**Tabel Bobot Nilai Jawaban Responden**

Jawaban	Singkatan	Nilai
Sangat Tidak Setuju	STS	1
Tidak Setuju	TS	2
Ragu-Ragu	R	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

### Populasi dan Sampel

Populasi dari penelitian ini dibatasi pada siswa dan guru di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas di tiga lokasi berbeda dengan karakteristik yang berbeda, yaitu: (1) sejumlah responden yang dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media bantu; (2) sejumlah responden yang dalam proses pembelajarannya menggunakan media bantu dalam kategori yang terbatas (media presentasi); (3) Sejumlah responden yang dalam proses pembelajarannya diajak bersimulasi menggunakan portal belajar (simulasi interaktif). Adapun *sample* dari penelitian ini ditentukan dengan cara *purposive sampling* dengan jumlah responden sebanyak 91 orang siswa dan guru.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk keperluan pengumpulan data, akan dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif yakni dengan menyebarkan kuesioner kepada sejumlah responden yang dipilih secara *random sampling*. Pengambilan sampel atau responden dalam penelitian ini menggunakan sampel siswa dari tiga kelompok metode pembelajaran yang berbeda. Jumlah responden yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 90 orang terbagi menjadi tiga rombongan belajar. Cara pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner setelah berlangsungnya proses eksperimen. Survei tersebut dilakukan untuk mendapatkan umpan balik atas persepsi pengguna akan media yang digunakan dan portal belajar. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari kuesioner yang disajikan secara *offline* setelah eksperimen dilaksanakan.

### Operasionalisasi Teori ke dalam Pertanyaan

Pertanyaan yang disajikan dalam kuesioner disusun berbedasarkan dimensi, dan indikator dari masing-masing teori. Operasionalisasi teori ke dalam pertanyaan-pertanyaan bisa dilihat pada tabel berikut:

Teori	Dimensi	Indikator	Pertanyaan
<i>Web Usability</i>	Kemudahan Penggunaan	Struktur penyajian konten mudah dipahami	Menurut saya, urutan penyajian materi di Portal Rumah Belajar mudah dipahami
		Akses terhadap konten bisa dilakukan dengan mudah	Menurut saya, akses terhadap konten atau isi yang saya minati bisa dilakukan dengan mudah
		Materi informasi yang disampaikan dalam situs mudah dipahami	Menurut saya, materi informasi yang disajikan Portal Rumah Belajar mudah dipahami
	Customization	Materi yang disajikan menarik	Menurut saya, materi informasi yang disajikan Portal Rumah Belajar tergolong TIDAK menarik
		Pengguna bisa melakukan personalisasi terhadap tampilan	Saya bisa memberikan komentar dengan mudah terhadap materi yang disajikan di Portal Rumah Belajar
	<i>Download Delay</i>	Kecepatan menemukan informasi	Saya bisa menemukan informasi atau materi yang diinginkan secara cepat di Portal Rumah Belajar.

		Kontrol terhadap materi	Saya bisa dengan mudah mengontrol materi yang ingin dibaca di Portal Rumah Belajar
		<i>Content</i>	Spesifikasi informasi
	Pemenuhan kebutuhan dan kecukupan materi		Menurut saya, materi pelajaran dan soal yang disajikan Portal Rumah Belajar sudah sesuai dengan kebutuhan saya sebagai siswa
	<i>Satisfaction</i>	Kenyamanan berselancar	Saya sudah merasa nyaman saat berselancar ( <i>browsing</i> ) di Portal Rumah Belajar
		Keinginan untuk terus mengakses	Saya terdorong atau termotivasi untuk terus mengakses Portal Rumah Belajar untuk mencari materi pelajaran yang saya butuhkan
	<b>Technological Acceptance Model (TAM)</b>	Kepercayaan	Tingkat kepuasan pengguna
Kemauan pengguna untuk terus mengakses portal			Di waktu mendatang, saya akan terus mengakses Portal

			Rumah Belajar untuk mendukung aktivitas
Sikap		Persepsi pengguna terhadap kemanfaatan teknologi	Saya merasa, kegiatan belajar melalui Portal Rumah Belajar ini bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman saya terhadap mata pelajaran tertentu
		Persepsi pengguna terhadap kemudahan teknologi	Sebagai siswa, saya merasa bahwa Portal Rumah Belajar ini memberi kemudahan bagi saya untuk mempelajari mata pelajaran yang saya inginkan
	Tujuan	Niat awal mengakses portal	Niat awal saya mengakses atau membuka Portal Rumah Belajar adalah untuk belajar
		Sikap pengguna saat mengakses portal	Saya mendukung penggunaan Portal Rumah Belajar ini sebagai sarana belajar bagi para siswa seperti saya
Penerimaan Informasi	Keuntungan relatif	Manfaat lebih yang dirasakan pengguna dari sebuah teknologi	Saya merasa, ada manfaat lebih yang diperoleh ketika saya belajar menggunakan Portal Rumah Belajar
	Kompatibilitas atau kecocokan	konsistensi penggunaan teknologi	Untuk saat ini, menurut Portal Rumah Belajar

			sangat cocok digunakan sebagai sarana pendukung belajar-mengajar di sekolah saya
	Kompleksitas atau kerumitan	kemudahan untuk menggunakan	Saya mengalami kerumitan pada saat menggunakan Portal Rumah Belajar untuk mendukung kegiatan belajar saya di kelas
	Kemampuan untuk diuji coba	peluang bagi pengguna untuk mencoba sebuah inovasi sebelum digunakan	Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran <i>on line</i> ini akan bisa memudahkan siswa dalam memahami pelajaran di sekolah
	Kemampuan untuk diobservasi	kejelasan nilai tambah dari penggunaan sebuah teknologi	Setelah diberi kesempatan membuka dan mengakses Portal Rumah Belajar, saya merasa media pembelajaran <i>on line</i> ini bisa memberikan nilai tambah atau manfaat lebih bagi siswa
			Saya semakin merasakan manfaat penggunaan Portal Rumah Belajar

			setelah mengenali menu dan informasi yang tersedia di Portal Rumah Belajar
--	--	--	----------------------------------------------------------------------------

## Hipotesis

Hipotesis penelitian ini dianalisis dengan menggunakan model regresi linear sederhana dan berganda. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh faktor keuntungan relatif terhadap pengguna dalam menerima informasi dari portal Rumah Belajar
2. Ada pengaruh faktor kompleksitas atau kerumitan terhadap pengguna dalam menerima informasi dari portal Rumah Belajar
3. Ada pengaruh faktor kemampuan untuk bisa diujicoba (*trialability*) terhadap pengguna dalam menerima informasi dari portal Rumah Belajar
4. Ada pengaruh faktor kepercayaan terhadap pengguna dalam menerima penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar
5. Ada pengaruh faktor sikap terhadap pengguna dalam menerima penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar
6. Ada pengaruh faktor tujuan terhadap pengguna dalam menerima penggunaan teknologi internet melalui portal Rumah Belajar
7. Ada pengaruh kemudahan terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kepuasan pengguna terhadap portal Rumah Belajar
8. Ada pengaruh *customization* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan penggunaan terhadap portal Rumah Belajar
9. Ada pengaruh *download delay* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan pengguna terhadap portal Rumah Belajar
10. Ada pengaruh *content* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan pengguna terhadap portal Rumah Belajar
11. Ada pengaruh *satisfaction* terhadap pengguna dalam membentuk tingkat kebergunaan pengguna terhadap portal Rumah Belajar

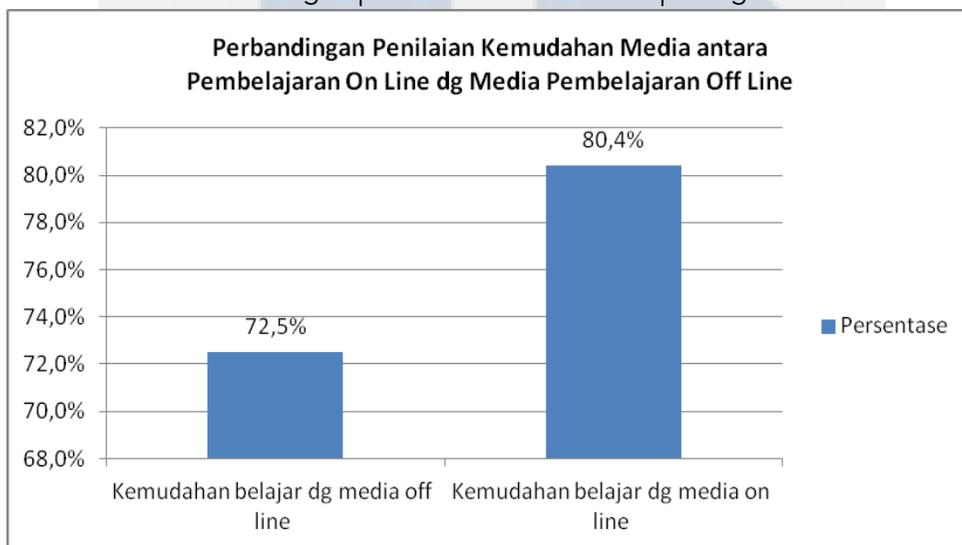
Pengambilan keputusan dilakukan sesuai dengan hasil perbandingan antara Fhitung dengan Ftabel. Untuk menentukan diterima atau ditolaknya hipotesis dengan ketentuan sebagai berikut:

Fhitung < Ftabel, berarti Ho diterima

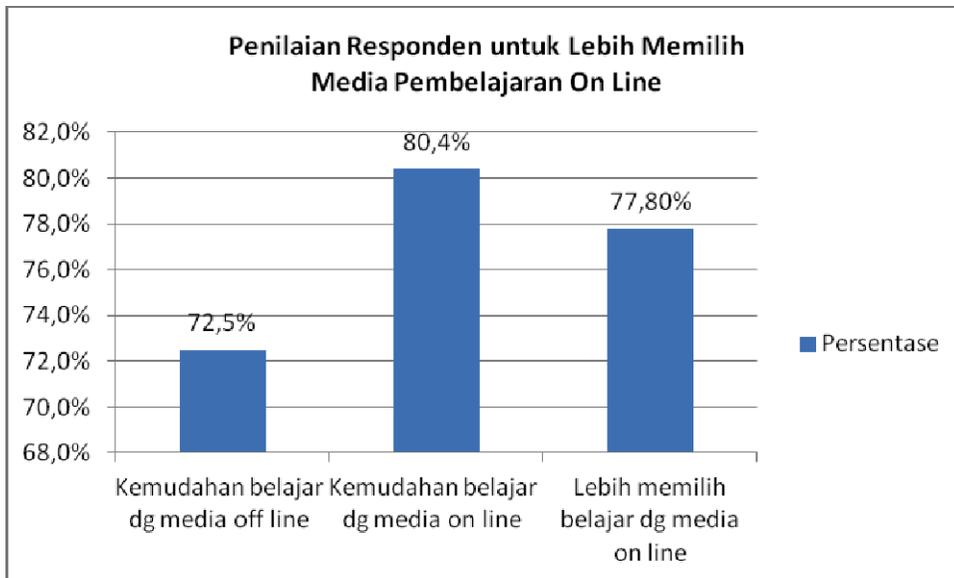
Fhitung > Ftabel, berarti Ha diterima

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Di Indonesia, salah satu media pembelajaran *online* yang sudah dikembangkan dan mulai dikenalkan sebagai rujukan bagi guru dan siswa adalah Portal Rumah Belajar. Melalui beragam fasilitasnya, portal ini berupaya memudahkan guru dan siswa untuk mendapatkan materi pelajaran sesuai jenjang pendidikan dan minatnya. Dalam penelitian terlihat, penilaian responden terhadap kemudahan media pembelajaran *online* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran media *offline*. Perbandingan penilaian itu bisa dilihat pada grafik berikut ini:



Secara deskriptif, grafik di atas menunjukkan, responden menilai media pembelajaran *online* lebih memudahkan kegiatan belajar dibandingkan dengan media *offline*. Bila mengacu pada kriteria interpretasi skor, nilai 72,5% dan nilai 80,4% mengandung arti bahwa kemudahan belajar dengan media *offline* maupun media *online* tergolong kuat. Namun, nilai persentase untuk kemudahan pembelajaran media *online* terlihat lebih tinggi. Ini bisa menjelaskan, para responden yang terdiri dari guru dan siswa menilai media pembelajaran media *online* lebih mudah. Selanjutnya, keputusan responden untuk memilih media pembelajaran media *online* juga masih lebih tinggi nilai persentasenya seperti yang terlihat pada grafik berikut:



Grafik di atas menunjukkan, responden memiliki minat kuat untuk lebih memilih menggunakan media pembelajaran *online*. Selanjutnya, penelitian ini melihat korelasi antar variabel sebagaimana yang diajukan dalam hipotesis penelitian.

Dari hasil analisis korelasi, tidak semuanya berkorelasi signifikan, yakni pada hipotesis ke-8. Terlihat, meski ada hubungan antara *customization* dengan tingkat kebergunaan portal Rumah Belajar, namun korelasinya tidak signifikan. Artinya, aspek *customization* berupa kemudahan pengguna dalam memberikan komentar di Portal Rumah Belajar tidak memiliki hubungan signifikan terhadap kebergunaan portal ini di mata responden. Sementara itu, korelasi tertinggi terjadi antara variabel *satisfaction* dengan tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar yang mana koefisien korelasinya mencapai 0,659\*\*. Adanya tanda bintang ini menunjukkan, jika kepuasan pengguna meningkat maka tingkat kebergunaan dari Portal Rumah Belajar juga akan ikut meningkat. Ini berarti, tingkat kepuasan pengguna menjadi aspek penting yang harus diperhitungkan oleh pengelola Portal Rumah Belajar.

Penelitian ini selanjutnya berupaya mengukur hubungan fungsi antara variabel dependen yakni kebergunaan Portal Rumah Belajar dengan variabel independen berupa penerimaan informasi, dan penerimaan teknologi. Untuk mengukurnya, digunakan uji regresi logistik biner. Untuk variabel dependennya, para responden dinilai dengan dua kategori pernyataan berguna, atau cukup berguna selama menggunakan Portal Rumah Belajar sebagai media pembelajaran *online*. Hasilnya, tidak semua variabel independen berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar. Hanya variabel

*technological acceptance model* atau penerimaan teknologi yang secara signifikan memengaruhi tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar di mata responden. Ini berarti, variabel penerimaan teknologi aspek yang paling nyata dirasakan responden untuk menentukan tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar sebagai media pembelajaran *online*. Sementara, variabel lainnya yakni Penerimaan Informasi belum memiliki pengaruh yang signifikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tentang Hubungan antara Konten interaktif berbasis web dengan *web usability* (studi kasus portal belajar <http://belajar.kemdikbud.go.id>) memperoleh hasil sebagai berikut :

1. Penerimaan informasi yang dirasakan pengguna setelah mengakses Portal Rumah Belajar berkorelasi erat dengan keuntungan relatif, kerumitan, kemampuan untuk diuji coba (*triability*), serta kepercayaan responden terhadap menu dan materi yang disajikan portal ini. Khusus untuk hubungan antara kerumitan dengan penerimaan informasi, memperlihatkan hubungan yang negatif. Ini mengandung arti, semakin rumit sajian Portal Rumah Belajar, maka semakin rendah pula penerimaan informasi yang dirasakan pengguna.
2. Penerimaan pengguna terhadap teknologi internet sebagai sarana pembelajaran berkaitan erat dengan tujuan dan sikap responden saat mengakses Portal Rumah Belajar.
3. Tingkat kebergunaan Portal Rumah Belajar yang dirasakan pengguna, berkorelasi erat dengan *satisfaction*, *download delay*, dan *content* yang disajikan.
4. Kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar berkorelasi erat dengan kemudahan penggunaan atau *ease of use* dari portal ini. Semakin mudah akses terhadap portal, maka kepuasan pengguna juga kian meningkat.
5. Secara keseluruhan, variabel penerimaan informasi, penerimaan teknologi atau *technological acceptance model* (TAM), dan kebergunaan web atau *web usability* berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna Portal Rumah Belajar. Namun, dari uji regresi yang dilakukan, hanya variabel kebergunaan web atau *web usability* yang berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti memberikan dua saran sebagai berikut. *Pertama*, penelitian lanjutan atau penyempurnaan baik dengan metodologi maupun pada aspek yang berbeda. Kedua, penelitian lanjutan yang melihat pengaruh variabel penerimaan informasi, penerimaan teknologi, dan kebergunaan web pada populasi yang lebih besar dan beragam atau heterogen.

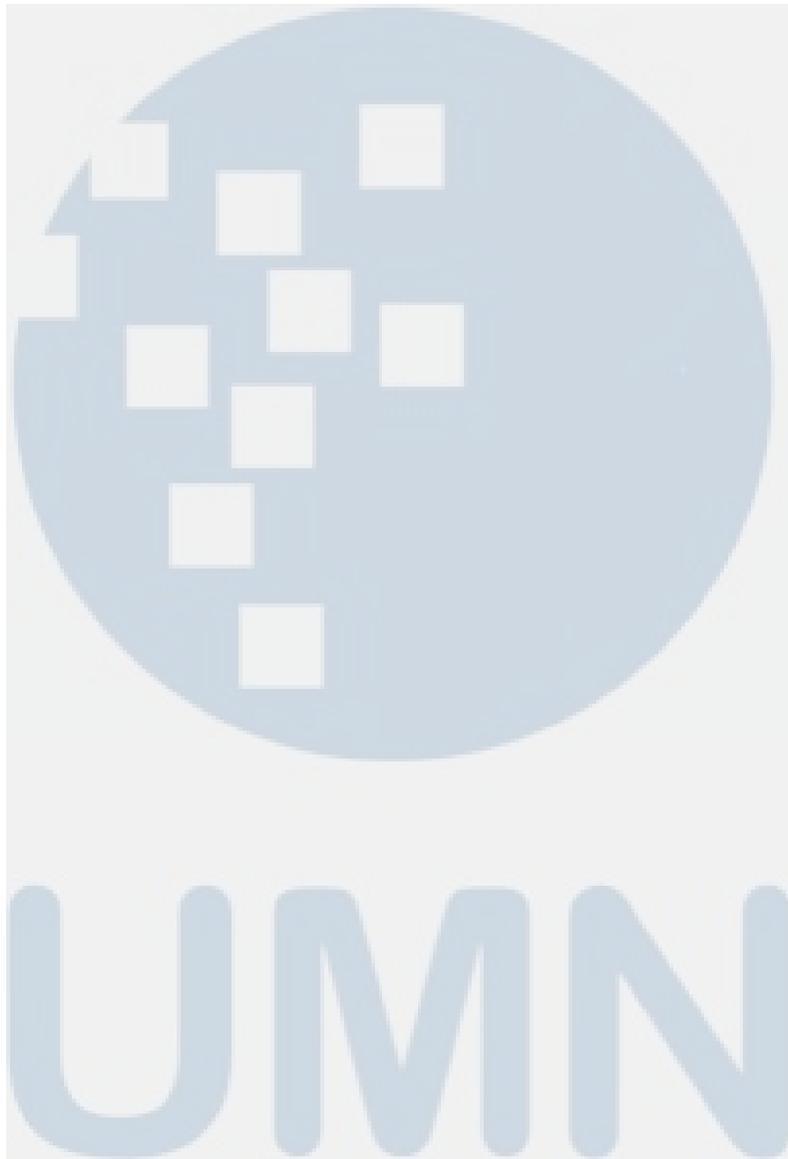
## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Isjoni. (2007). *Pemanfaatan Teknologi Pengajaran: Harapan Untuk Indonesia, Pembelajaran Terkini Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Kartajaya, Hermawan. (2003). *Hermawan Kartajaya on marketing*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Martono, Nanang. (2010). *Statistik Sosial*. Yogyakarta: Gaya Media
- Riswandi. (2010). *Komunikasi Media Internet*. Jakarta: Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana
- Simarmata, Janner. (2010). *Rekayasa Web*. Yogyakarta: CV Andi Offset

### Jurnal

- Daft, R. L. dan R. H. Lengel. (1986). *Organizational information requirements, media richness and structural Design*. Management Science vol 32 no. 5
- Davis, F.D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, And User Acceptance of Information Technology*, Management Information Systems Quarterly.
- Davis, F.D., R. Bagozzi, and P. Warshaw. (1989). *User Acceptance of Computer Technology : A Comparison of Two Theoretical Models*, Management Science, Vol. 35, No. 8.
- HS, Sastramihardja. (1999). *Perancangan Kerja dalam Perangkat Lunak, Interaktif*, Jurnal Informatika ITB.
- Miarso, Yusufhadi. (2005). *Landasan Berpikir dan Pengembangan Teori dalam Penelitian Kualitatif*. Jurnal Pendidikan Penabur - No.05/ Th.IV/ Desember.
- Nielsen, Jakob. (2006). *Prioritizing Web Usability*, (ISBN 0-321-35031-6) (coauthor: Hoa Loranger)
- Prayoga, Sigit Hadi dan Dana Indra Sensuse. ( \_\_\_\_ ). *Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (User Satisfaction)*, Jurnal Sistem Informasi MTI-UI, Volume 6, Nomor 1, ISSN 1412-8896.
- Rusliwa Somantri, Gumilar. (2005). *Memahami Metode Kualitatif*, Makara, Sosial Humaniora, Vol. 9, No. 2, Desember
- Yuadi, Imam. ( \_\_\_\_ ). *Analisis Technology Acceptance Model terhadap Perpustakaan Digital dengan Structural Equation Modeling*.



## Kebijakan Redaksional *Majalah Gadis* dalam Membuat Konten Digital

Past Novel Larasaty

STIKOM London School of Public Relations

Email: past.nl@lspr.edu

### ABSTRAK

Perkembangan media massa turut mengikuti perkembangan teknologi di mana kini internet mempermudah segala akses informasi, baik penerimaan maupun penyebarannya. Majalah adalah salah satu media massa yang kini juga memanfaatkan perkembangan teknologi dan internet dalam bentuk digital atau daring. Kelebihan penggunaan internet dalam mengakses media massa adalah kemudahan, interaktivitas, dan mengurangi biaya produksi dan distribusi. Di samping kelebihanannya, terdapat juga beberapa risiko dan efek samping dari popularitas media massa dalam bentuk digital atau daring. *Majalah GADIS*, salah satu majalah remaja Indonesia yang telah terbit sejak 35 tahun lalu, turut meramaikan dunia daring dengan menerbitkan versi online majalahnya. Peneliti mewawancarai pihak redaksi *Majalah Gadis* dan menganalisis konten digital *Majalah Gadis*. Mengambil fokus sudut pandang redaksional, penelitian ini menganalisis langkah-langkah dan pertimbangan apa yang direncanakan oleh media ini. Temuan ini diharapkan dapat menguak sudut pandang redaksi *Majalah GADIS* dalam mengantisipasi dan menyikapi risiko penggunaan teknologi, terutama majalah digital dan daring.

Kata kunci: media massa, majalah, online, media digital

### ABSTRACT

*Mass media evolves along with the technological advancement, in which the internet enables better access of information, both the reception and the distribution of information. Magazine is one of the mass media that also benefitted from the technology development and internet connection, as it can produce online or digital version. The internet offers easier access to mass media, interactivity, and reduction in the cost of production and distribution. However, there are also some risks and side effects of the popularity of online mass media. GADIS magazine, founded 35 years ago, also publishes digital or online version. This research analyzes the digital content of GADIS magazine and interviewed*

*the editors of the magazine. From the point of view of the editorial department, this research analyzes the steps and considerations of the magazine in publishing its digital content. The result is expected to reveal the views of the magazine's editorial department in anticipating and responding to the risk of technological use, mainly for the digital or online magazine.*

*Keywords: mass media, magazine, online, digital media*

## PENDAHULUAN

Majalah, sebagai bentuk dari media massa yang menggunakan kertas dan sirkulasi percetakan, kini menambah platform dengan versi online. Dalam penelitiannya, Silva (2011) menyimpulkan bahwa majalah digital memiliki kelebihan bagi pembaca, yaitu lebih mudah diakses, lebih menarik tampilannya, lebih interaktif dan praktis. Sedangkan bagi pihak media, keuntungan dari penggunaan versi digital dari majalah adalah meningkatnya prospek bisnis dan kreativitas iklan, menjangkau lebih banyak pembaca, serta menghemat biaya produksi dan biaya distribusi (Silva, 2011). Di Indonesia, terdapat lebih dari 30 majalah versi digital yang sudah online dan bisa diakses oleh masyarakat luas, tidak hanya di Jakarta atau dalam negeri, namun juga di seluruh dunia.

*Majalah GADIS* adalah salah satu majalah remaja lokal Indonesia yang kini juga menggunakan fasilitas online di internet dengan menerbitkan versi digital dari majalah mereka, *GADIS Online*. Sebagai majalah remaja wanita yang telah terbit lebih dari 35 tahun, ini adalah inovasi yang dilakukan *Majalah GADIS* dalam mempertahankan *readership* mereka dengan cara berinteraksi melalui versi digitalnya. Dalam *paper* ini, hal yang ingin diteliti adalah bagaimana *Majalah GADIS* menyikapi pergeseran pilihan platform membaca pada remaja yang menjadi target pembaca mereka melalui majalah digital atau versi *online*.

Dalam kiprahnya sebagai majalah remaja putri yang telah lama terbit di Indonesia, *GADIS* sebagai media massa memiliki *agenda setting*, fungsi dan peran yang disesuaikan oleh redaksi untuk para pembaca dan pasar sasaran mereka. Mengingat antusiasme pembaca media di era digital ini sudah meningkat dibanding beberapa dekade ke belakang, tentunya versi *online Majalah GADIS* disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan minat baca publiknya. Di balik pertimbangan dan pembuatan konten digital *Majalah GADIS*, terdapat pula beberapa risiko yang dapat terjadi pada pembaca, terutama remaja putri. Penelitian ini bertujuan melihat bagaimana pertimbangan *GADIS* dalam menentukan, memuat, mendistribusikan serta memonitor informasi

kepada khalayak serta pada akhirnya mempertimbangkan risiko-risiko yang ditimbulkan oleh konten mereka.

## TINJAUAN TEORI

Stempel et al (2000) menyebutkan bahwa redaksi suatu media massa diharuskan memprediksi dan memahami apa yang ingin dilihat dan dibaca oleh *audience* mereka sebelum menentukan konten. Beberapa media masa cetak bahkan melakukan penelitian internal untuk mengetahui apa yang menjadi tren di kalangan para pembaca sasaran mereka untuk kemudian menyesuaikan isi dari media yang akan mereka cetak. Meskipun hasil penelitian ini tidak banyak dipublikasikan, namun hasilnya tetap dapat terlihat dari bagaimana media cetak tetap menarik untuk dikonsumsi oleh publik, yaitu karena isinya sesuai dengan minat dan ketertarikan *audience* mereka.

Meski media konvensional masih bertahan, media digital memiliki keunggulan dan karakternya sendiri. Teori *Uses and Gratification* (Baran & Davis, 2000) menjelaskan tentang otoritas dan pilihan masyarakat dalam mengonsumsi berita dan media sesuai dengan apa yang mereka inginkan dan mereka butuhkan. Ini menggambarkan bagaimana media massa pada era ini justru banyak mengikuti apa yang publik mau dengar dan lihat. Program atau isi media kini bukan lagi mengarahkan masyarakat untuk mengikuti apa yang media ingin perlihatkan, namun justru mempertimbangkan apa yang ingin dilihat masyarakat sebelum mereka membuat konten. Maka dari itu, anggapan bahwa media yang mengendalikan ketertarikan masyarakat tidak lagi sepenuhnya benar karena saat ini publik memiliki kekuatan untuk 'memaksa' media massa menampilkan apa yang mereka suka dan inginkan. Dengan demikian, media massa harus menerapkan strategi dan langkah baru guna mempertahankan *readership* dan pasar mereka. Media massa dapat menampilkan konten yang sedang populer atau digemari di saat tertentu sehingga minat publik tetap tertuju pada konten media tersebut.

Hal ini berhubungan erat dengan argumen dari Hobbs (1996) bahwa masyarakat saat ini tengah mempraktikkan literasi media; sebuah proses memahami, memilah dan mengkritisi apa yang mereka lihat di media massa. Literasi media sedikit banyak sudah disadari masyarakat, di mana saat membaca suatu kabar atau informasi yang menarik minat mereka, masyarakat akan mencoba mencari konfirmasi dengan silang cek informasi dari sumber lain. Proses literasi media meliputi pemahaman sumber, mengakses informasi, menganalisis secara kritis pesan yang didapat, menyeleksi informasi, menginterpretasi dan kemudian menciptakan pesan melalui alat media (Hobbs, 1996, Livingstone, 2004). Literasi media juga mengilustrasikan bagaimana pembaca dan konsumen media

mengolah atau memproses apa yang mereka dapatkan dari media, baik dari segi mengecek keabsahan suatu kabar, mengumpulkan banyak referensi tentang topik tertentu dari banyak media, hingga bertindak suatu hal akibat dari kekayaan informasi yang ia terima (aspek konatif).

Berdasarkan studi komparatif yang dilakukan oleh Staksrud, Livingstone, Haddon, & Ólafsson (2009), terdapat tiga risiko yang berkaitan dengan media massa digital; *content risk* (risiko konten), *contact risk* (risiko kontak), dan *conduct risk* (risiko sikap). Risiko konten meliputi isi dari media digital tersebut, termasuk yang provokatif, berisikan SARA dan kekerasan. Risiko kontak meliputi terjadinya aksi interaksi antara sesama pengguna dalam media digital, termasuk pengejekkan dan kekerasan secara verbal, menguntit dan melanggar privasi. Risiko sikap adalah kebohongan massal, informasi palsu atau hoaks, pembajakan, dan pengunduhan ilegal. Ketiga risiko ini dapat terjadi di media massa, terutama dalam bentuk digital, baik karena dari kelalaian pihak media maupun aksi dan reaksi dari para pengonsumsi media. Pada dasarnya risiko ini dapat terjadi juga pada media masa cetak, namun dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah dalam kasus media online.

## METODE PENELITIAN

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana praktik media massa yang telah beralih menjadi media digital mempertimbangkan risiko-risiko yang disebutkan oleh Staksrud, Livingstone, Haddon, & Ólafsson (2009). Untuk mendapatkan sudut pandang media massa, Andia, sebagai Wakil Redaktur Pelaksana *GADIS*, dan Marissa selaku Ketua Pelaksana *GADIS Online* dan Komunitas, memberikan penjelasan terkait fokus penelitian tersebut sebagai sumber data primer. Keterangan dari wawancara dengan pihak internal *GADIS* dikonfirmasi kepada pembaca *GADIS Online* yaitu Shahfiera dan Nat sebagai sumber data primer lainnya. Untuk mengonfirmasi dan klarifikasi, digunakan juga data sekunder dalam penelitian yang didapat dari studi literatur, *Majalah GADIS* dan *GADIS* versi *online*. Wawancara dengan para narasumber dilakukan sebanyak dua kali, sejak Juli hingga Agustus 2015, untuk kemudian diolah data dan analisisnya selama kurang lebih satu bulan. Untuk mengolah hasil wawancara, digunakan teori dan konsep media massa dan literasi sebagai alat analisis.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

### Sekilas tentang *Majalah GADIS* dan *GADIS Online*

Berdiri pada 1973, *Majalah GADIS* adalah salah satu anak grup Femina, yaitu perusahaan media masa di Indonesia yang memiliki fokus pada gaya hidup baik untuk target pembaca remaja hingga orang tua. Pada masanya, *GADIS* menjadi majalah remaja wanita paling populer yang terkenal dengan ajang tahunannya yang disebut *GADIS Sampul*. Hingga kini, sebanyak 1500 eksemplar setiap edisi dicetak dan didistribusikan ke seluruh Indonesia. Dengan target pembaca umur 13-17 tahun, *GADIS* menempatkan posisi sebagai majalah yang tingkat pembacanya tinggi sehubungan dengan frekuensi terbit dua minggu sekali. Dengan segmen pasar yang merupakan remaja putri SMP hingga SMA, *GADIS* menyusun berbagai rubrik relevan di majalahnya seperti gaya hidup, gaya berpakaian, tips sekolah, serta artikel mengenai informasi dunia hiburan.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat dan modern, *GADIS* kini merambah dunia digital atau *online* (daring) dengan menghadirkan versi online dari majalah cetak mereka. Edisi *online GADIS* diluncurkan pertama kali pada 1999 di situs awal [www.GADIS-online.com](http://www.GADIS-online.com). Alamat situsnya kemudian berubah menjadi [www.GADIS.co.id](http://www.GADIS.co.id). Selain versi online dari majalahnya, *GADIS* juga mengaktifkan berbagai akun di media sosial guna menjangkau pembaca mereka agar lebih mudah mengakses dan selalu memberikan informasi terbaru dengan lebih cepat dibanding versi cetak. Media sosial seperti Twitter, Facebook, Pinterest, Instagram, Magma, Ask.fm, Periscope, LINE dan Google+ merupakan beberapa platform yang digunakan oleh *GADIS*. Dalam kaitannya dengan kekayaan konten, *GADIS* memuat lebih banyak rubrik dan informasi melalui *website* mereka. Sebanyak delapan rubrik yang kini sudah *online* dan dapat diakses langsung oleh para pembaca baik dari PC maupun gawai; *Gaya*, *Gaul*, *Gossip*, *School Zone*, *Seru*, *My Page*, *Event*, dan *Video*. Topik yang diluncurkan oleh *GADIS* selalu berkisar kehidupan, keseharian dan kabar-kabar yang relevan dengan para remaja putri Indonesia.

Dari delapan rubrik yang bisa diakses oleh para pembaca, semua segmen menyediakan sarana interaksi antara pembaca dan pihak *GADIS Online* maupun sesama pembaca. Dari fasilitas ini, *GADIS* menyediakan wadah untuk berkomunikasi dan berinteraksi dalam bagian '*comment*' atau komentar yang bisa diikuti oleh siapapun yang terdaftar sebagai *member* di *GADIS Online*.

Menurut pernyataan Wakil Pimpinan Redaksi *GADIS*, Andia, alasan diluncurkannya *GADIS Online* adalah untuk mengikuti dan terus bersaing dalam dunia yang kini serba *online*. Mengingat target pembaca mereka adalah remaja

yang kini mobilitasnya tinggi dan sangat berat pemakaian gawai dalam keseharian mereka, maka terpikirlah oleh *GADIS* untuk tetap berada dalam 'genggaman' para remaja dengan konten yang biasanya mereka muat di media cetak. Adapun perbedaan yang terdapat dalam dua platform antara *GADIS Online* dan versi cetak adalah pada kedalaman konten dan kebaruannya. Meskipun topik bahasan mereka sama antara versi cetak dan online, namun *GADIS* membagi segmentasi jenis konten dari kedalaman dan kebaruannya. Dalam versi cetak, misalnya *GADIS* dapat memuat liputan konser seorang artis lebih dalam, sedangkan dalam versi digital, *GADIS* hanya melakukan *update* secara berkala tentang informasi ringan atau yang bersifat trivia.

### **Karakteristik dan Kebijakan *GADIS Online***

Karakter pembaca *GADIS*, selain dari yang disebutkan di *website* mereka (13-17 tahun) juga terbagi menjadi dua kategori, yaitu yang membaca versi *online* dan yang mengonsumsi atau berlangganan majalah cetak. Marissa, selaku Ketua Pelaksana *GADIS Online* dan Komunitas, menyebutkan bahwa pada dasarnya yang membeli majalah cetak mereka adalah remaja yang cenderung belum terlalu akrab dengan internet atau gawai, yaitu mereka yang tinggal di kota-kota kecil. Mengingat bahwa pembaca tidak selalu mengikuti atau mengonsumsi ketiga platform tersebut, *GADIS* selalu menyeleksi informasi mana yang lebih bertahan lama atau bersifat mendalam untuk ditampilkan dalam versi cetak. Dengan demikian, konten untuk versi *online GADIS* tentunya lebih sering diperbaharui, tidak sedalam versi cetak, dan dapat dijangkau oleh para pembaca yang memiliki gawai dan koneksi internet yang memadai.

Platform media sosial *GADIS* merupakan forum dan kawasan terbuka untuk siapa saja mengakses dan menerima informasi yang mereka hadirkan. Beberapa platform bahkan tidak mengharuskan seseorang untuk memiliki akun di platform tertentu untuk dapat melihat lini masa atau berita dari *GADIS*. Selain dari media sosial, *GADIS* juga memiliki sebuah akun resmi pada layanan *messenger* asal Jepang, LINE, di mana *GADIS* memberikan kabar atau kegiatan secara berkala atau berinteraksi secara bertema dengan para pembacanya yang berteman dengan akun ini. Twitter dan Facebook, misalnya, dapat diakses oleh siapapun yang ingin melihat halaman *GADIS*, termasuk berita atau gambar yang mereka publikasikan. Untuk dapat mengakses informasi yang ada di dalam *GADIS Online*, siapapun hanya membutuhkan gawai dan koneksi internet. Sedangkan untuk menjadi bagian dan berpartisipasi dalam diskusi online atau forum, seseorang harus membuat akun terlebih dahulu dengan cara mendaftarkan diri mereka dan memasukkan data supaya terekam oleh *GADIS*.

Diwajibkan pembaca mendaftarkan diri sebelum bergabung memberikan komentar atau pendapat, memungkinkan *GADIS Online* hanya bisa memuat tulisan atau umpan balik dari orang-orang yang sudah terdaftar di data *GADIS*. Selain dari yang terdaftar, maka para pembaca hanya bisa mengakses informasi secara searah dan pasif. Andia, Wakil Pimpinan Redaksi *GADIS* juga memperkuat dengan menyatakan bahwa “dengan gitu kita bisa monitor dan *marking* mana nih *user* yang aktif dan sering komen”. Ini berarti redaksi *GADIS* memiliki catatan sendiri tentang para pembaca yang sudah mereka data. *GADIS* juga secara rutin mengawasi dan menyaring komentar yang masuk guna memastikan isinya relevan, interaktif dan tidak provokatif.

Gambar 1.  
Tab Home *GADIS Online*



Menurut pengakuan dari wakil pimpinan redaksi *GADIS*, ada pula beberapa gambar dan informasi yang memang disediakan untuk diunduh oleh para pembaca (misalnya *wallpaper*, foto dan artikel) dan ada pula yang tidak dalam format yang bisa diunduh. Keterbatasan ini tidak membuat kebebasan pengambilan konten di *GADIS Online* menjadi terbatas pula. Redaksi *GADIS* menyadari bahwa apapun yang sudah dipublikasikan di jejaring dunia maya selalu memiliki risiko untuk diunduh atau bahkan disalahgunakan. Andia juga mengakui, beberapa waktu lalu ada beberapa nama yang melaporkan pada *GADIS* mengenai pelanggaran privasi karena *GADIS* memuat foto mereka di website. Konflik tersebut terselesaikan dengan penarikan foto tersebut dari jejaring dan masalah dapat selesai secara kekeluargaan. Selibhnya, menurut laporan dari hasil pengawasan dan riset, belum ada pelanggaran mengenai pengambilan konten yang secara fatal dilakukan oleh para pengakses *GADIS Online*.

### Interaktivitas dan Kebebasan Berpendapat Di Media *Online*

Belakangan ini media dan internet menjadi sinkron dan masyarakat banyak berpikir bahwa dengan adanya kebebasan akses internet dan berpendapat, jurnalisme turut menjadi bebas di mana semua orang bisa menulis dan menampilkan apapun yang mereka pikirkan dan dengan bebas juga menyampaikan pendapat mereka tanpa saringan. Hal tersebut salah menurut McChesney (2005) yang berargumen bahwa dengan majunya perkembangan teknologi dan bebasnya akses berpendapat di media, justru perusahaan

teknologi dan media harus lebih keras bekerja menilai mana yang seharusnya bisa ditampilkan dan dikonsumsi orang banyak.

Berkembangnya *citizen journalism* (jurnalisme warga) membuat semua orang bebas menyampaikan pendapat dan saling memberikan kabar, serta saling merespons dan memberikan pendapat balasan. Ini menjadi tantangan bagi perusahaan media massa untuk menyaring dan memfasilitasi informasi tersebut tanpa membatasi karya atau pendapat publik. Sama halnya dengan bagaimana mengantisipasi konten atau komentar provokatif dan yang berisiko membuat keriuhan di dunia maya atau di dunia nyata saat sebuah informasi yang belum diverifikasi kebenarannya sudah menarik perhatian dan pendapat banyak orang.

Mengacu pada pendapat ini, terkait perkembangan literasi media yang disadari banyak orang (Hobbs, 1996), *GADIS* mempraktikkan konvergensi dan konektivitas antar platform media yang mereka gunakan. Andia menyatakan bahwa seringkali *GADIS* menulis berita di versi majalah tentang suatu selebriti atau topik, ditambah dengan tampilnya informasi ringan di versi *online* mereka, untuk kemudian dijadikan kuis melalui media sosial atau akun LINE mereka karena bersifat lebih interaktif lagi. Integrasi isi media yang ditampilkan oleh *GADIS* bertujuan untuk menyamakan konten dan topik, di mana para reporter yang menulis berita tersebut juga sama antara versi *online* dan versi cetak, agar para pembaca mendapatkan wawasan yang lebih menyeluruh, terbaru dan saling melengkapi antara satu informasi dengan informasi lainnya. Integrasi konten juga memungkinkan *GADIS* membagi berbagai aktivitas di platform mediana menurut interaktivitas, di mana pembaca dapat langsung memberikan respons atau berpartisipasi dalam sebuah kampanye atau kuis lewat media sosial dan fasilitas *messenger*.

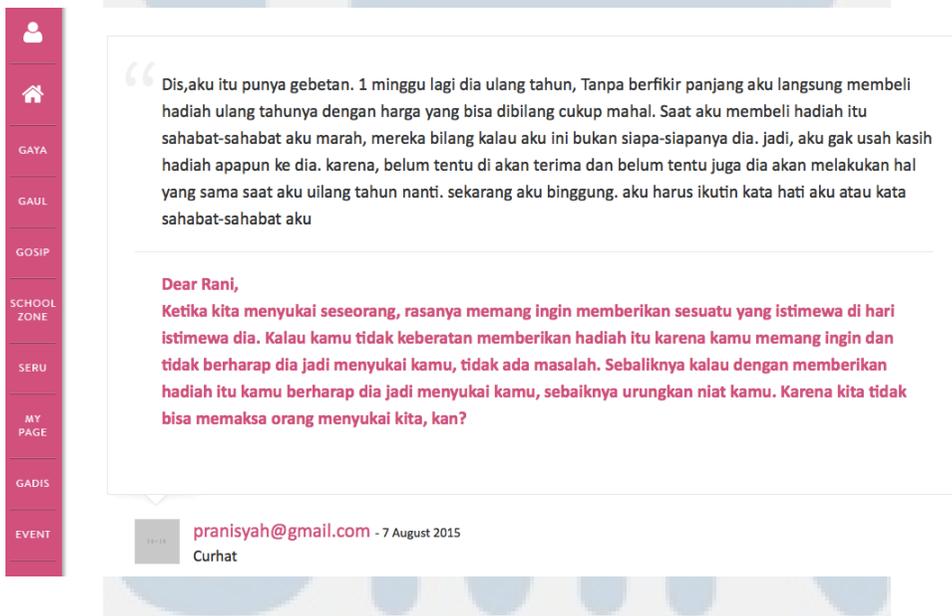
Wakil Pimpinan Redaksi *GADIS* memberikan contoh sebuah integrasi antara versi cetak, versi *online* dan interaktivitasnya dalam media sosial berupa *polling* tentang rokok. Wacana dan artikel tentang rokok ditampilkan oleh *GADIS* dalam versi cetak dan *online*, sedangkan *polling* (jajak pendapat) dilakukan melalui media sosial untuk dihitung berapa pembaca *GADIS* yang pernah atau tidak pernah merokok, hasilnya kemudian ditampilkan di versi majalah. Contoh ini menunjukkan bahwa *GADIS* dalam meluncurkan suatu topik tidak hanya berupa wacana searah, namun juga terdapat interaktivitas antara majalah dan pembaca di mana mereka bisa menyampaikan pendapat, baik berupa *polling* maupun komentar melalui media yang sudah disediakan *GADIS*, yaitu media sosial dan website.

Wawancara juga dilakukan terhadap seorang pembaca *GADIS Online*, Shahfiera, yang masih duduk di bangku SMP dan mengaku membaca *GADIS Online* tanpa

membeli majalahnya. Shahfiera mengaku mengikuti akun media sosial *GADIS* sebagai pendamping bacaannya di *GADIS online*. Menurutnya, *GADIS* sering menghadirkan informasi terbaru tentang artis idolanya dan sering mengadakan kuis untuk konser. Interaktivitas *GADIS* yang ia terima berupa balasan tidak selalu ada, kecuali memang *GADIS* sedang mengadakan kuis di LINE, sedangkan selebihnya ia hanya dapat memberikan komentar searah. Selebihnya, Shahfiera mengaku mengonsumsi *GADIS Online* secara berkala dikarenakan aksesibilitasnya yang mudah sehingga dapat dilakukan sehari-hari dari ponsel pintarnya.

Interaksi dua arah yang tidak langsung terjadi antara *GADIS* dan pembacanya juga didapati di beberapa rubrik seperti Tanya *GADIS*. Dalam segmen ini, pembaca *GADIS* berkesempatan menanyakan perihal apapun kepada *GADIS* dan nantinya *GADIS* akan memuat beserta jawaban yang relevan dengan topik pertanyaan. Pembaca yang mengirimkan pertanyaan harus mencantumkan data mereka (email dan nama) untuk kemudian ditampilkan oleh *GADIS* di website dengan kesadaran bahwa data mereka akan terlihat oleh publik yang mengakses.

Gambar 2.  
Kolom Curhat di *GADIS Online*



## Risiko Konten, Kontak dan Sikap dalam *GADIS Online*

Dalam pelaksanaannya, *GADIS* menyadari adanya potensi risiko seperti yang dikemukakan oleh Staksrud, Livingstone, Haddon, & Ólafsson (2009) yaitu risiko konten, kontak dan sikap. Risiko-risiko yang dimaksud oleh Staksrud, Livingstone, Haddon dan Ólafsson adalah bagaimana kandungan isi media massa *online* dapat dicerna oleh para pembacanya dan menimbulkan efek tertentu, baik dalam tingkatan pemahaman, ketertarikan hingga tindakan seseorang. Dalam *GADIS Online*, konten yang dimuat sudah sesuai antara harapan redaksi dan pembaca. Mengetahui bahwa target pembaca *GADIS Online* adalah remaja dalam usia produktif dan terus terkena terpaan perkembangan teknologi, *GADIS* menyadari bahwa konten yang mereka tawarkan haruslah relevan dan bermanfaat bagi pembacanya. Pihak *GADIS* menyebutkan bahwa "kita dipersenin sama grup Femina untuk selalu memberikan konten yang edukatif dan mendidik bagi pembacanya". Hal ini menunjukkan inovasi konten media mereka selain harus mudah diakses juga harus memberikan kontribusi terhadap pembacanya. Hal ini dikonfirmasi oleh dua belah pihak. Andia menceritakan sebuah kampanye "Aksi Kamu" yang menginspirasi remaja-remaja putri yang masih duduk di bangku sekolah untuk memberikan kontribusi sesuai dengan minat dan kebiasaan mereka. Kampanye "Aksi Kamu" adalah sebuah kampanye inspirasional yang dilakukan *GADIS* tentang profil seorang pelajar yang melakukan hal yang berbeda dalam bidang lingkungan hidup dan sebagainya. Nantinya setelah diterbitkan di *GADIS Online*, profil dan prestasi pelajar ini diharapkan dapat menjadi teladan dan ditiru oleh pelajar lainnya sehingga terinspirasi dan melakukan hal sejenis sesuai dengan minat mereka. Dari kampanye yang sudah berjalan selama enam bulan ini, *GADIS* menerima berbagai aplikasi yang menunjukkan antusiasme pelajar dalam membangun komunitas dan lingkungan sekitar mereka melalui bakat dan minat yang berbeda-beda.

Saat ditanya mengenai risiko konten, *GADIS* menyadari bahwa beberapa dari topik atau berita yang mereka tampilkan dapat saja mengakibatkan resepsi atau contoh yang kurang baik bagi pembacanya. Misalnya saja gaya berpakaian selebriti barat, terkadang tidak mencerminkan budaya ketimuran Indonesia, terutama bagi para pelajar yang menjadi sasaran publik *GADIS*. Namun pada saat wawancara, *GADIS* mengaku telah melakukan saringan sehingga yang mereka tampilkan tetap dalam batasan budaya Indonesia. Mereka juga selalu mencantumkan pernyataan atau imbauan agar pembaca berpikir cerdas dalam melihat konten. Hal ini dikonfirmasi oleh pembaca *GADIS* lainnya, Nat, yang mengaku menyadari adanya istilah kampanye *GADIS* "Act Smart" yang berarti para pembaca seharusnya memiliki kesadaran dalam membaca artikel-artikel

yang dimuat. Nat sendiri lebih fokus pada rubrik yang menurutnya inspirasional dan membantu kesehariannya di sekolah.

Selanjutnya adalah risiko kontak di mana *GADIS* sudah mengaktifkan fitur interaktif. Di sini publik dapat dengan bebas berpartisipasi dan *posting* sesuatu yang merupakan pendapat mereka di forum yang ada. Risiko kontak juga berpotensi terjadi tergantung dari platform media dan jenis interaksi yang mereka gunakan. Penggunaan media sosial tentunya adalah yang paling tinggi risikonya, diikuti oleh *website* dan terakhir media cetak. *GADIS* mengakui pernah ada kasus di mana terdapat beberapa orang tidak bertanggung jawab yang menyalahgunakan forum *GADIS Online* untuk membahas SARA, pornografi dan barang jualan mereka secara gratis. Ketiga hal tersebut adalah yang paling sering muncul di masa media ini masih mencoba segmen forum. Namun, sejak Juni 2015, forum tersebut sudah ditiadakan dan *GADIS* melakukan pendataan ketat bagi siapapun yang ingin *posting* komentar di artikel *online* mereka. Salah satu narasumber menyampaikan pengalamannya "aku sering dapet temen baru dari LINE *comment* soalnya kalo cuma baca artikelnnya di *website* aku nggak komen, cuma baca-baca aja" (Shahfiera, 2015). Ini menunjukkan bahwa interaktivitas yang memunculkan potensi kontak adalah lewat messenger LINE *GADIS*, sedangkan dalam *GADIS Online* cenderung terjadi risiko kontak.

Selain melakukan penyesuaian konten yang berupa interaktif atau yang searah, *GADIS* juga mengantisipasi risiko kontak yang terjadi antara pembacanya di versi *online* dengan cara memonitor secara berkala. Didukung oleh bagian riset Femina Group, *GADIS* juga memantau berapa banyak pengikut media sosial mereka, berapa banyak yang aktif, dan berapa banyak *share* (penyebaran ulang) artikel yang mereka *posting*. Sejauh pemformatan ulang dengan menghilangkan segmen forum di *GADIS Online*, belum ada kontak antar pembaca dan antara redaksi dan pembaca yang melanggar kode etik, privasi maupun bahasan topik SARA, pornografi dan konten komersil tanpa izin (barang dagangan). *GADIS* mengaku memiliki tim legal yang siap menghadapi tuntutan atau kasus jika suatu hari terjadi eskalasi kasus hukum yang butuh penanganan khusus. Namun, sejauh ini karena pembaca *GADIS* adalah remaja putri yang masih pelajar, maka risiko kontak yang memicu kerusuhan atau konflik belum terlihat potensial.

Risiko sikap yang paling potensial adalah jika sebuah artikel atau berita dicerna secara singkat dan tanpa pemikiran matang oleh pembaca yang kurang kritis serta mudah terprovokasi. Dampak positif berupa sikap sering terlihat dari tingginya antusiasme pembaca saat *GADIS* menerbitkan isu-isu yang menarik seperti "Aksi Kamu" atau pengadaan kuis-kuis konser artis. *GADIS* juga rutin melakukan kontes *GADIS Sampul* tiap tahunnya di mana para peminat dari kontes ini adalah remaja putri yang duduk di bangku sekolah menengah pertama

atau sekolah menengah atas. Dengan aktifnya mereka mengikuti kampanye atau kontes yang *GADIS* lakukan, risiko sikap negatif yang mungkin muncul adalah fanatisme dan antusiasme berlebihan. Risiko sikap lainnya yang dapat terjadi adalah para pembaca yang terinspirasi dari konten *GADIS* yang tidak sesuai dengan budaya atau kondisi di tempat mereka berada, misalnya gaya hidup atau gaya berpakaian. Untuk risiko ini, *GADIS* mengaku hanya dapat memberikan sebatas imbauan atau *tagline* untuk selalu "*act smart*" atau menyikapi dengan bijak informasi yang mereka tampilkan di media mereka, terutama versi *online*. Selebihnya, jika ada sikap atau tindakan dari pembaca yang melanggar atau melewati batas kebudayaan atau moral, *GADIS* tidak dapat bertindak apapun. Menurut Shahfiera, sejauh pengamatan dan pengalamannya membaca *GADIS Online*, ia tidak pernah merasa terprovokasi oleh konten yang tidak sesuai dengan kebiasaannya di sekolah maupun di rumah. Kegemarannya pada artis dan musik Korea membuat Shahfiera rajin mengakses *GADIS Online* terutama rubrik gosip dan menjadikannya bahan perbincangan dengan teman di sekolah yang memiliki ketertarikan yang sama. Selain berupa obrolan dan pembahasan Shahfiera tidak merasa terpengaruh ke arah negatif setelah membaca berita atau informasi dari *GADIS Online*.

Gambar 3  
Kolom komentar pada artikel *GADIS*



Be the first to comment.

Sebuah sikap atau tindakan merupakan salah satu tingkatan tinggi dalam proses penerimaan dan pencernaan informasi, atau dalam proses komunikasi disebut efek konatif. Di sini terjadi aksi nyata yang diambil oleh seseorang setelah menerima suatu pesan. Dalam praktik media masa *online*, dengan target pembaca remaja yang masih bersekolah, *GADIS Online* dapat memicu banyak tindakan para remaja pembacanya melalui berita atau informasi yang mereka hadirkan. *GADIS Online* selalu berusaha menampilkan informasi yang sifatnya menginspirasi dan positif bagi para pembaca, misalnya melalui kampanye lingkungan. Sebelum diluncurkan pun, *GADIS Online* selalu melakukan cek silang untuk memastikan relevansi dan persepsi pembacanya agar berita yang

ditampilkan tidak bersifat provokatif atau negatif. Lebih jauhnya, proses dan hasil reseptor dari media massa digital adalah hal yang di luar kontrol redaksi dan di luar disclaimer bahwa mereka telah mencantumkan ungkapan dan pesan serta usaha tiada henti untuk mengimbau remaja pembaca tetap kritis dalam membaca informasi dalam *GADIS*.

Dalam kaitannya dengan media *online*, kecepatan dan kebaruan akses sedikit banyak berdampak secara langsung bagi pembaca dalam hal mencerna konten, juga berdampak pada preferensi akses media yang bisa mereka pilih. Yang juga terlihat dan menjadi kecenderungan adalah sikap adiktif para pembaca dalam mengakses *GADIS Online* secara berkala. Potensi ini diakui oleh Nat dan Shahfiera tidak terjadi karena frekuensi pembaharuan konten tidak sering seperti adiksi mereka terhadap media sosial. "Aku buka *GADIS* kalo mau liat berita artis K-pop atau kalo di Twitter katanya ada kuis aja" Shahfiera (2015). Sedangkan Nat mengaku lebih sering menggunakan *GADIS Online* untuk tujuan fungsional dan tematik, "kalo ada tugas sekolah, biasanya *GADIS* bahas artikel sains. Atau kalo mau baca zodiak". Singkatnya, para pembaca mengaku menyikapi konten sesuai dengan keperluan mereka, dan frekuensi aksesnya pun tidak menyebabkan adiksi.

Dalam hal ini, risiko sikap konsumen media *online* secara berlebihan cenderung tidak terbukti menurut pengakuan pembaca. Hal lain yang juga diakui oleh kedua pembaca *GADIS* ialah fitur *sharing* atau berbagi di mana mereka dapat memperluas apa yang mereka anggap menarik di *website GADIS* ke media sosial mereka seperti Twitter, Facebook dan Google+. Tindakan ini juga merupakan risiko sikap di mana dengan meluasnya jangkauan *GADIS Online* melalui proses berbagi oleh para pembacanya, maka *GADIS* telah mengaktifkan fungsi media massa mereka dalam memperluas informasi yang mereka tawarkan. Salah seorang narasumber mengakui:

"Kalo ada artikel lucu atau aku suka, biasanya tinggal aku klik *share* ke sosmed aku biar aku bisa baca lagi nanti atau *followers* aku tau juga berita itu." (Shahfiera, 2015)

Dari ketiga aspek tersebut -- konten, kontak, dan sikap -- terdapat sebuah urutan yang berkesinambungan dan merupakan sebab-akibat antara satu sama lain melalui proses dari fungsi komunikasi yaitu kognitif, afektif dan konatif. Adapun dari temuan penelitian yaitu wawancara dan studi pustaka, dapat terlihat bahwa *GADIS Online* dalam memproduksi informasi dan konten media, tidak terlepas dari kesadaran akan teknologi yang memungkinkan akan terjadi risiko. Literasi media yang juga telah dilakukan oleh para pembaca *GADIS Online* membuat mereka menjadi *audience* aktif terhadap informasi yang mereka akses. Antara redaksi *GADIS* dan pembaca terjadi interaksi secara langsung dan tidak

langsung di mana proses penyampaian informasi harus memenuhi kriteria kebutuhan kedua pihak, dan risikonya diakui dimonitor oleh *GADIS* secara rutin dan telah terpikirkan beberapa alternatif tindakan dan antisipasi jika ada masalah muncul.

## KESIMPULAN

*Majalah GADIS* dalam usahanya mengikuti perkembangan zaman dan teknologi turut mengambil bagian dalam dunia *online*, mulai dari meluncurkan versi *online* majalah mereka di [www.GADIS.co.id](http://www.GADIS.co.id) hingga mengaktifkan akun media sosial guna meningkatkan aksesibilitas dan kebaruan informasi. Dengan diluncurkannya situs resmi ini yang merupakan versi digital dan *online* majalah mereka, *GADIS* mempermudah aksesnya untuk para pembaca dan sasaran pasar mereka. Secara fungsional, hadirnya *GADIS Online* mempermudah para pembaca mendapatkan informasi dari majalah yang biasanya mereka dapatkan dalam versi cetak. Kecepatan dan kemudahan akses terhadap media masa ini berdampak pada tiga risiko menurut Staksrud, Livingstone, Haddon, & Ólafsson (2009), yaitu risiko konten, kontak dan sikap.

Risiko konten adalah yang berkaitan dengan pertimbangan isi media seperti apa yang ingin ditampilkan oleh *GADIS* di versi virtual mereka. Dengan menyadari cepatnya perkembangan dan perubahan tren remaja, *GADIS* berusaha selalu selaras dengan para target pembaca mereka yang adalah siswi SMP dan SMA dari segi konten. *GADIS Online* mengisi rubrik-rubrik *online* mereka dengan topik yang berkisar kehidupan pelajar, hubungan dengan teman, tema pelajaran dan persekolahan, serta kabar dari para selebriti.

Risiko kontak yang dimaksud adalah bagaimana *GADIS* menyikapi potensi munculnya pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan akses bebas di jejaring yang tersedia. *GADIS* mengaku memonitor adanya percakapan atau interaksi yang terjadi antara pembaca di sebuah forum, di mana di masa lalu memang sempat terjadi kasus *posting* menyangkut SARA, pornografi dan perdagangan komersil tanpa izin. Dari kejadian ini, ditutuplah forum bebas tersebut dan setiap pembaca yang ingin menyampaikan pendapat di artikel atau *posting*, harus memiliki akun terlebih dahulu di *website GADIS*.

Risiko sikap adalah yang paling aktual dari cerminan sikap akibat membaca *GADIS Online*, terutama dengan fakta bahwa sasaran pembaca *GADIS* adalah remaja produktif usia 13-17 tahun di mana stimulus yang mereka terima dari media masa bisa saja mempengaruhi sikap mereka. Adapun dari segi intensitas akses *GADIS Online*, tidak ditemukan adanya potensi adiktif terhadap aksesibilitas *GADIS Online* karena pembaruannya berkala dan berskema, tidak

seperti *feed social media*. Dari segi sikap terhadap pencernaan isi *GADIS Online*, telah dilakukan tindakan antisipatif berupa anjuran dan imbauan untuk bertindak rasional dan tidak melanggar konteks budaya dan etika di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baran, S., & Davis, D. (2011). *Mass communication theory: Foundations, ferment, and future*. Boston: Cengage Learning.
- Femina. (2008). *GADIS Media Kit*. Diakses pada 20 Juli 2015, dari <http://www.feminagroup.com/media.kit/001/2>
- Flew, T., & McElhinney, S. (2001). *Globalization and the structure of new media industries*. *The Handbook of New Media*, 287-306.
- GADIS. (2015). *Tentang GADIS*. Diakses pada 20 Juli 2015 dari <http://www.GADIS.co.id/tentang-GADIS/>
- GADIS. (2015). *Tanya GADIS*. Diakses pada 20 Juli 2015, dari <http://www.GADIS.co.id/tanya-GADIS/>
- Hobbs, R. (1996). *Media Literacy, Media Activism*. *Telemedium, The Journal of Media Literacy*, 42(3).
- Livingstone, S. (2004). *Media literacy and the challenge of new information and communication technologies*. *The Communication Review*, 7(1), 3-14.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2010). *Risks and safety on the internet. The perspective of European children. Final findings from the EU Kids Online survey of, 9-16*.
- Silva, D. S. (2011). *The future of digital magazine publishing*. *Information Services & Use*, 31(3-4), 301-310.
- Stempel, G. H., Hargrove, T., & Bernt, J. P. (2000). *Relation of growth of use of the Internet to changes in media use from 1995 to 1999*. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 77(1), 71-79.



# Performa Media, Jurnalisme Empati, dan Jurnalisme Bencana: Kinerja Televisi Indonesia dalam Peliputan Bencana (Kasus Liputan TV One terhadap Hilangnya Air Asia QZ 8501)

**Ignatius Haryanto**

Universitas Multimedia Nusantara

Email: ignatius.haryanto@umn.ac.id

## ABSTRAK

Tulisan ini hendak memaparkan telaah terhadap TV One sebagai salah satu televisi berita di Indonesia, apakah ia melakukan kinerjanya sesuai dengan konsep performa media seperti yang dikemukakan oleh McQuail (1992), dan juga konsep jurnalisme empati sebagaimana digagas oleh Ashadi Siregar (2002). Tulisan ini memaparkan tema di atas dengan menggunakan metode studi kasus dan memilih secara khusus liputan TV One atas hilangnya pesawat Air Asia QZ 8501, kemudian dibahas dalam kerangka jurnalisme bencana serta panduan etis yang dirumuskan dalam P3SPS (Pedoman Perilaku Penyiaran / Standar Program Siaran). Peristiwa hilangnya pesawatnya Air Asia QZ 8501 pada akhir Desember 2014 menunjukkan TV One, lebih mengutamakan kecepatan penyampaian berita serta menekankan unsur sensasionalisme, ketimbang mempertimbangkan pemberitaan seperti apa yang sebaiknya diterima oleh para penonton. Tulisan ini mencoba menyoroti bagaimana TV One memberitakan tragedi Air Asia tersebut khususnya pada saat tayangan *Breaking News* mereka di mana TV One memberitakan soal penemuan mayat terapung di lautan beberapa hari setelah kecelakaan terjadi.

Kata Kunci: berita televisi, jurnalisme bencana, jurnalisme empati

## ABSTRACT

*This research aims to present an analysis toward TV One as one of Indonesian television stations, whether it works in line with the concept McQuail's media performance and the concept of empathy journalism coined by Ashadi Siregar. TV One coverage on the missing Air Asia QZ 8501 is purposively selected to be analysed using case study method. The data collected is analyzed based on disaster journalism perspective and ethical guide on Broadcasting Code of Conduct and Program Standards (P3SPS). The missing Air Asia QZ 8501 at the*

*end of December 2014 shows TV One prioritized speed and sensationalism in delivering the story, rather than considering on the kind of news that ideally received by the audience. This articles highlights the way TV One covered the Air Asia tragedy, mainly on its breaking news which reported the finding of floating dead bodies on the ocean few days after the accident.*

*Keywords: television news, disaster journalism, empathy journalism*

## PENGANTAR

Untuk suatu negeri yang terbilang memiliki banyak potensi terjadinya bencana alam, kecelakaan, atau pun tragedi lainnya, ternyata televisi di Indonesia belum siap untuk bisa melaporkan aneka peristiwa itu dengan objektif, profesional dan mengikuti standar etika yang ada. Paling tidak itulah yang dapat kita simpulkan dari pemberitaan berbagai media pemberitaan jika terjadi peristiwa-peristiwa tragis seperti bencana alam, kecelakaan transportasi, ataupun peristiwa sejenis lainnya.

Yang lebih mengemuka kemudian adalah persaingan untuk menghasilkan berita yang sensasional dan menyorongkan berita yang mengundang isak tangis ketimbang suatu pemberitaan yang komprehensif, objektif serta profesional. Secara praktis, kita pun banyak melihat banyak ketidaksiapan ditunjukkan oleh para reporter di lapangan yang mendapat perintah dari kantor pusat di Jakarta, dan reporter terlihat tidak profesional serta tidak dapat *perform* atas tugas yang diterima. Tidak sensitifnya reporter terasa ketika mereka diminta untuk menanyakan hal-hal yang belum waktunya, ataupun tidak mempertimbangkan dampak yang dirasakan oleh para korban atau keluarga korban dari kejadian tragis itu.

Tulisan ini hendak memaparkan bagaimana performa yang ditunjukkan oleh TV One, salah satu televisi berita di Indonesia yang melaporkan peristiwa hilangnya pesawat Air Asia QZ 8501 dalam penerbangan dari Surabaya menuju Singapura, pada akhir Desember 2014. Setelah liputan beberapa hari terus ditayangkan, di tengah ketidakpastian informasi yang ada, TV One menampilkan *breaking news* tentang penemuan jenazah yang diduga salah seorang penumpang dari Air Asia tersebut. Layar TV One jelas menampilkan jenazah tersebut dan tayangan ini pun segera mengundang komentar dan protes dari sejumlah kalangan, yaitu keluarga korban, masyarakat umum, pengamat media, regulator media, dan di kalangan jurnalis sendiri.

Tulisan ini hendak memaparkan studi kasus yang diteropong lewat konsep-konsep Performa Media yang dikemukakan oleh McQuaill (1992), konsep Jurnalisme Empati yang telah dirumuskan oleh Ashadi Siregar (2002), dan menaruhnya juga dalam kerangka Jurnalisme Bencana serta pedoman perilaku dunia penyiaran yang dirumuskan oleh Komisi Penyiaran Indonesia, yaitu Pedoman Perilaku Penyiaran/Standar Program Siaran (P3SPS).

## TINJAUAN LITERATUR

### Performa Media

*Media Performance* atau performa media adalah suatu konsep yang dirumuskan oleh Dennis McQuail, seorang profesor komunikasi asal Belanda, yang pada intinya merujuk pada pengertian *public journalism* atau *public communication*. Asumsi dasar dari konsep Performa Media di sini adalah diperlukannya semakin banyak media memberikan perhatian dalam kondisi masyarakat informasi seperti sekarang untuk menampilkan hal-hal yang menyangkut kepentingan publik secara luas (McQuail, 1992, p. 1). Media dituntut untuk terus menampilkan hal-hal yang menyangkut kepentingan publik, walaupun diakui oleh McQuail bahwa kategori yang dipergunakan untuk menilai kinerja media massa bisa sangat beragam dan dari satu tempat ke tempat lain yang mempergunakan konsep yang sama, bisa menghasilkan perbedaan penafsiran.

Performa media di sini sangat erat kaitannya dengan konsep "*public communication*" yang merujuk pada keterkaitan yang rumit antara transaksi yang bersifat informatif, transaksi yang bersifat ekspresif, serta transaksi yang bersifat solidaritas, yang terjadi dalam *public sphere* (ruang publik) atau di tempat yang dipergunakan oleh kalangan masyarakat umum. Ruang yang disebut di sini, kini bisa diterjemahkan dalam bentuk *channel* (kanal) atau jaringan komunikasi massa, serta juga ruang dan waktu yang dipergunakan oleh media untuk membahas hal-hal yang menarik perhatian masyarakat luas (McQuail, 1992, p. 2). McQuail juga meminjam pengertian yang disampaikan oleh Ferguson (1990) tentang komunikasi publik sebagai: "proses pertukaran informasi dan budaya antara institusi media, produk media dan masyarakat umum, yang dibagikan secara luas, tersedia untuk dibagi, dan memiliki karakter komunal."

Dalam mengoperasionalkan konsep performa media, McQuail menggunakan empat kategori besar sebagai parameter: *independensi media*, *diversivitas* (keberagaman) *media*, *objektivitas media*, serta *kontribusi media pada tatanan sosial dan budaya* (1992, p. 18)

*Independensi media* (McQuail 1992, p. 99-111) umumnya merujuk pada kondisi struktural di mana media berada, dan umumnya hal ini merujuk pada bagaimana kebebasan media dijamin di suatu negara, apakah itu ada jaminan dalam bentuk konstitusi, ataupun hukum media lain yang ada.

Menyangkut *diversivitas* (keberagaman) media, McQuail (1992, p. 141-159) menyebutkan bahwa kelahiran dari konsep keberagaman tersebut datang dari versi Barat, apa yang disebut sebagai masyarakat modern: adanya individualisme, perubahan, kebebasan berpikir, dan kebebasan bergerak.

Menurut McQuail (1992, p. 184-185) objektivitas media merujuk pada sejumlah elemen yaitu keberimbangan dalam mempresentasikan kelompok-kelompok yang berbeda dalam suatu isu, akurasi dan kesungguhan atas reportase yang dilakukan, mempresentasikan seluruh hal penting yang relevan, pemisahan antara fakta dan opini, namun juga memberikan porsi untuk opini sejauh relevan, meminimalkan pengaruh sikap, pendapat atau keterikatan dari penulis terhadap masalah yang ditulis, serta menghindari sudut pandang atau tujuan yang menipu. Sementara jika berbicara tentang *kontribusi media pada tatanan sosial dan budaya* merujuk pada peran yang bisa dibawakan media untuk menghasilkan tatanan masyarakat yang teratur, damai, bermartabat, dan juga menumbuhkan adanya solidaritas sosial di antara masyarakat (McQuail 1992, p. 237-274).

## Tentang Jurnalisme Empati

Menurut penulis, gagasan soal *Media Performance* yang dikemukakan oleh McQuail perlu lebih diperdalam jika kita hendak membahas bagaimana performa media dalam peliputan bencana seperti yang banyak terjadi di Indonesia. Untuk itu, penulis mengambil konsep jurnalisme empati yang dikemukakan oleh Ashadi Siregar (2002).

Ashadi Siregar ketika mengemukakan konsepnya terutama merujuk pada kritiknya terhadap media massa di Indonesia yang melakukan peliputan atas situasi penyebaran virus HIV/AIDS yang kerap kali menaruh posisi penderita atau pengidap virus ini dalam kondisi yang dikorbankan. Untuk melawan kondisi tersebut, maka Siregar mengutarakan gagasan soal jurnalisme empati, agar membuat para peliput peristiwa ini lebih memiliki perhatian terhadap mereka yang diliput, untuk tidak jatuh pada suatu penghakiman sepihak kepada para korban. Untuk menariknya dalam konteks peliputan bencana, penulis hendak mengambil konsep dasar jurnalisme empati ini, untuk melakukan penilaian seperti apa performa televisi kita pada saat meliput bencana, dan apakah media cukup sensitif ketika mengangkat sejumlah peristiwa yang traumatis tersebut.

Ashadi Siregar, yang pernah menjadi pengajar jurnalistik di Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, menyebutkan bahwa jurnalisme empati berupaya untuk mengajak wartawan untuk selalu mencurigai kekuasaan yang melatari relasi sosial dalam setiap situasi sosial (2002, p. 43). Pencurigaan ini menurut Siregar merujuk pada kecurigaan yang harusnya selalu diberikan pada kekuasaan sebagaimana disarankan oleh Lord Acton, mengenai kecenderungan kekuasaan yang korup. Namun untuk konteks jurnalistik, maka kecurigaan harusnya ditujukan pada "korupnya kekuasaan dalam interaksi sosial [yang] akan membawa korban manusia."

Bagian lain yang tidak terpisahkan dari jurnalisme empati adalah metode dalam mengeksplorasi kenyataan. Siregar menganjurkan bahwa pada saat wartawan mengeksplorasi kenyataan, dan ada seorang korban yang dijadikan subjek berita, maka sudah sepantasnya wartawan berupaya mendapatkan gambaran tentang kenyataan korban dilakukan dengan menggunakan metode partisipatoris. Dengan metode ini, seorang jurnalis berusaha untuk memasuki kehidupan subjek dengan sikap etis agar tidak melakukan penetrasi yang sampai mengganggu kehidupan subjek (Siregar, 2002, p. 43).

Untuk itu Siregar mengajukan pertanyaan "Manakala korban ditetapkan sebagai subjek berita, maka pertanyaan berikutnya adalah bagaimana mendapatkan gambaran tentang kenyataan korban?" Atau jika sikap ini ditarik dalam persoalan etika, maka jurnalis perlu untuk bisa menjawab pertanyaan ini: "Pada saat menjadikannya [subjek] sebagai informasi, jurnalis tetap berada dalam lingkup pertanyaan etis, apakah merugikan, dan apa kemanfaatannya bagi subjek?" Dengan begini, jurnalisme empati membawa konsekuensi dalam *framing* (membangkitkan) suatu kenyataan sosial, bahwa di dalam setiap kenyataan selamanya berlangsung interaksi antar manusia, dan dalam setiap interaksi secara potensial dapat ditemukan korban.

### Penilaian atas performa media lewat jurnalisme empati

Apa yang disebutkan dalam jurnalisme empati sebagaimana dikutip di atas sebenarnya sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh McQuail tentang solidaritas dan identitas sosial yang dikembangkan oleh media (1992, p. 263). McQuail menyebutkan ada tiga hal yang menjadi prinsip utama dari tatanan sosial sebagaimana ditampilkan oleh media, yaitu:

1. Merujuk pada *support* yang diberikan media kepada aspirasi dan identitas dari sub grup dari masyarakat, apakah dengan cara representasi yang positif atau dengan cara kesempatan untuk mengakses dan berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Kelompok

budaya yang minoritas dan masyarakat akan saling terlibat dalam pengalaman bersama di mana informasi dan dukungan budaya dari media akan menjadi sangat penting.

2. Prinsip solidaritas di sini juga merujuk pada semua aspek dari performa media yang melibatkan perpanjangan bentuk simpati secara simbolik kepada individu atau kelompok dalam masyarakat yang sedang mengalami masalah di mana hal ini akan meningkatkan masyarakat akan nilai kemanusiaan yang bersama-sama mereka jaga.
3. Prinsip solidaritas dalam media juga bisa merujuk pada proses di mana media yang telah disebut sebagai "pro sosial" menampilkan isi media yang meneguhkan nilai sosial yang positif, seperti perilaku yang baik, kepedulian kepada yang lain, keterlibatan masyarakat, dan lain-lain.

Penjabaran McQuail tersebut di atas memberikan dimensi yang lebih luas dari apa yang telah dirumuskan oleh Ashadi Siregar sebagai jurnalisme empati, karena McQuail menaruhnya dalam suatu konteks di mana media massa juga bersolidaritas kepada anggota masyarakat yang lain, yang dalam konteks Ashadi digambarkan sebagai korban, dan kelompok masyarakat yang dianggap minoritas atau terkucil pun tetap merupakan bagian dari masyarakat yang lebih luas.

### **Jurnalisme Bencana**

Di sini penulis hendak menambahkan suatu konsep lagi yang terkait dengan peliputan bencana, yaitu jurnalisme bencana, yang merujuk pada bagaimana sikap dan praktik yang seharusnya dilakukan oleh jurnalis dalam peliputan bencana. Ahmad Arif menulis dalam bukunya (2010) sejumlah kritik pedas terhadap praktik liputan jurnalistik media di Indonesia dalam liputan bencana. Khusus yang disorot oleh Arif adalah liputan media terkait bencana tsunami di Aceh pada akhir 2004, kemudian bencana di Padang pada 2009.

Arif sendiri tak membuat suatu definisi khusus apa yang ia sebut sebagai jurnalisme bencana, tetapi jika kita hendak merumuskan kembali sejumlah poin yang ia sampaikan dalam epilog bukunya, maka jurnalisme bencana terkait dengan sejumlah hal berikut ini (2010, p. 163-169):

1. Wartawan mengenali lingkungan sekitar di mana bencana terjadi. Pengenalan terhadap kondisi ini terkait dengan pengenalan terhadap ancaman bencana, peta bencana, dan jalur evakuasi.

2. Wartawan yang meliput peristiwa bencana harus merespons peristiwa ini dengan cepat. Respons yang dapat dilakukan adalah dengan memverifikasi berita soal bencana (dalam hal ini gempa) kepada pihak yang berwenang, seperti Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika (BMKG). Setelah itu, wartawan atau tim wartawan juga harus memiliki ketahanan mental dan fisik yang memadai untuk diterjunkan ke daerah bencana, dengan mendapatkan pelatihan tertentu sebelumnya.
3. Wartawan harus terus mengingatkan bagaimana pentingnya mitigasi bencana, terus mendorong pembuatan sistem peringatan dini tsunami.
4. Wartawan harus memiliki persiapan untuk diterjunkan ke lokasi bencana, misalnya terkait dengan kesiapan logistik yang mendukung peliputan bencana.
5. Wartawan juga harus memahami batas dirinya, karena dalam situasi bencana, segala macam penyakit, baik fisik maupun mental, sangat mudah berjangkit. Di sini pihak kantor media juga harus paham akan kondisi ini sehingga penugasan terhadap wartawan ke lapangan juga mempertimbangkan unsur-unsur ini.
6. Wartawan juga harus dirotasi dalam peliputan bencana, sehingga tidak satu dua orang saja yang diterjunkan ke wilayah tersebut, tanpa ada suatu rotasi atau penggantinya. Hal ini untuk memastikan bahwa wartawan peliput bencana tetap sehat secara fisik dan mental.
7. Wartawan yang meliput korban harus memiliki empati. Dikatakan "dengan keterbukaan sikap dan berempati kepada para korban, kemungkinan untuk menemukan narasumber yang mau berbicara akan jauh lebih besar". Lebih jauh juga dikatakan "hadapi korban bencana sebagai narasumber dengan rasa hormat, *compassion*, dan jangan pernah memaksa mewawancarai mereka atau mengambil foto/gambar mereka bila mereka tidak bersedia."
8. Wartawan pada saat menampilkan para korban perlu untuk bisa menampilkan tulisan, gambar, ataupun siaran yang menyentuh dan bisa menggalang solidaritas, tetapi tidak sadis: mendeskripsikan kehancuran, namun tidak menimbulkan trauma. Mengapa hal demikian perlu dilakukan? "Liputan kita (para wartawan, maksudnya -IH) terhadap peristiwa bencana yang dramatik akan berdampak mendalam terhadap pembaca, penonton atau pendengar. Sebagian pembaca atau pemirsa barangkali adalah anak-anak yang rentan mengalami trauma dengan kengerian dan kesadisan yang ditampilkan secara telanjang."

Setelah dipaparkan soal jurnalisme bencana, maka konsep ini merupakan konsep yang sejalan dengan jurnalisme empati sebagaimana diterangkan pada bagian sebelumnya. Hal ini juga terkait dengan bagaimana performa media kita dalam peliputan bencana.

### **Regulasi atas lembaga penyiaran dalam peliputan bencana di Indonesia**

Dalam dunia penyiaran di Indonesia, sebenarnya sudah ada pengaturan soal bagaimana lembaga penyiaran atau televisi meliput peristiwa bencana. Hal ini tertuang dalam Pedoman Perilaku Penyiaran/Standar Program Siaran (P3SPS) yang dikeluarkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), yaitu lembaga independen yang dibentuk untuk mengatur permasalahan penyiaran di Indonesia (pasal 1 Ketentuan Umum, ayat 13). Komisi Penyiaran Indonesia sendiri muncul dengan adanya UU Penyiaran nomor 32/2002 di mana pada pasal 8 dikatakan bahwa KPI memiliki kewenangan, antara lain untuk:

- a. Menetapkan standar program siaran
- b. Menyusun peraturan dan menetapkan pedoman perilaku penyiaran
- c. Mengawasi pelaksanaan peraturan dan pedoman perilaku penyiaran serta standar program siaran
- d. Memberikan sanksi terhadap pelanggaran peraturan dan pedoman perilaku penyiaran serta standar program siaran
- e. Melakukan koordinasi dan/atau kerjasama dengan pemerintah, lembaga penyiaran, dan masyarakat.

Dengan kewenangan yang dimiliki KPI ini, maka P3SPS memiliki bagian khusus soal Peliputan Bencana yang tertuang pada bab XVIII tentang Prinsip-prinsip Jurnalistik, yang pada bagian 4 berbunyi:

#### ***Pasal 25***

*Lembaga penyiaran dalam peliputan dan/atau menyiarkan program yang melibatkan pihak-pihak yang terkena musibah bencana wajib mengikuti ketentuan sebagai berikut:*

- a. *melakukan peliputan subjek yang tertimpa musibah dengan wajib mempertimbangkan proses pemulihan korban dan keluarganya;*
- b. *tidak menambah penderitaan ataupun trauma orang dan/atau keluarga yang berada pada kondisi gawat darurat, korban kecelakaan atau korban kejahatan, atau orang yang sedang berduka dengan cara memaksa, menekan, dan/atau mengintimidasi korban dan/atau keluarganya untuk diwawancarai dan/atau diambil gambarnya;*
- c. *menyiarkan gambar korban dan/atau orang yang sedang dalam kondisi menderita hanya dalam konteks yang dapat mendukung tayangan;*

- d. tidak mengganggu pekerja tanggap darurat yang sedang bekerja menolong korban yang kemungkinan masih hidup; dan
- e. tidak menggunakan gambar dan/atau suara korban bencana dan/atau orang yang sedang dalam kondisi menderita dalam filler, bumper, ramp yang disiarkan berulang-ulang.

Sementara itu dalam Standar Program Siaran pada bab XVIII tentang Program Siaran Jurnalistik, Bagian Enam tentang Peliputan Bencana berbunyi demikian:

**Pasal 49**

Program siaran jurnalistik tentang peliputan bencana atau musibah wajib mempertimbangkan proses pemulihan korban, keluarga, dan/atau masyarakat yang terkena bencana atau musibah.

**Pasal 50**

Program siaran jurnalistik tentang peliputan bencana atau musibah dilarang:

- a. menambah penderitaan atau trauma korban, keluarga, dan masyarakat, dengan cara memaksa, menekan, dan/atau mengintimidasi untuk diwawancarai dan/atau diambil gambarnya;
- b. menampilkan gambar dan/atau suara saat-saat menjelang kematian;
- c. mewawancarai anak di bawah umur sebagai narasumber;
- d. menampilkan gambar korban atau mayat secara detail dengan *close up*; dan/atau
- e. menampilkan gambar luka berat, darah, dan/atau potongan organ tubuh.

**TV One dan liputan korban Air Asia QZ 8501**

*TV One* sebagai salah satu televisi khusus pemberitaan di Indonesia telah mewarnai dunia penyiaran Indonesia sebagai hasil *rebranding* dari *LATVI* yang sebelumnya dimiliki oleh pengusaha dan mantan menteri tenaga kerja, Abdul Latief (Rachmawati, 2008). Pada Februari 2008, *LATVI* berganti nama menjadi *TV One*, dan orientasi isinya pun berubah dari penyiaran yang bersifat *variety television* menjadi *news television*. Dengan demikian, *TV One* adalah televisi kedua yang memproklamkan dirinya sebagai televisi berita di Indonesia, setelah *Metro TV*.

Walau *TV One* mengusung dirinya sebagai televisi berita, namun kerap kali penyampaian berita di *TV One* dikritik orang untuk sejumlah liputan seperti liputan penangkapan teroris di Kota Temanggung, Jawa Tengah dan liputan bencana yang dianggap kurang peka atau simpati kepada para korban. Sebagai contohnya, Arif (2010, p. 139-140) menyebutkan bagaimana tidak sensitifnya

seorang reporter *TV One* saat meliput gempa di Padang, Sumatera Barat pada akhir September 2009 dan menyiarkannya secara langsung.

Sikap tidak sensitif terlihat dari pertanyaan sang reporter kepada seorang bapak dari korban gempa di Padang tersebut. Utamanya, pertanyaan tersebut terkait dengan perasaan si bapak jika anaknya dinyatakan tewas. Pertanyaan tersebut diulang-ulang dan sang reporter mencecar si bapak yang dalam kondisi sedih dan tidak siap menjawab pertanyaan dengan lebih lengkap.

Pada akhir Desember 2014, sebuah pesawat Air Asia dengan nomor penerbangan QZ 8501 terbang dari Kota Surabaya menuju ke Singapura. Penerbangan yang dilaksanakan pada Minggu pagi tersebut tak pernah dikabarkan mencapai tujuan. Dua jam setelah waktunya pesawat tiba di lokasi, barulah banyak pihak ada sesuatu yang tidak beres dengan penerbangan ini. Dalam waktu sekejap banyak awak media memenuhi bandar udara Djuanda, Surabaya, sebagai tempat awal penerbangan, dan saat itu pihak keluarga pun sudah mulai berkumpul dengan kondisi yang harap-harap cemas atas ketidakpastian (BBC, 2015).

Pihak *Search and Rescue* (SAR) Indonesia segera bergerak untuk melakukan pencarian dari rute yang diperkirakan dilewati oleh penerbangan tersebut. Setelah beberapa hari pencarian, mulailah ditemukan titik terang ketika sejumlah bagian pesawat ditemukan di perairan kawasan Kalimantan Tengah, dan menyusul setelah itu adalah para korban penumpang dan awak pesawat lainnya. Pada saat pencarian tersebut, *TV One* dalam salah satu tayangannya menyiarkan *breaking news* (berita terbaru) yang menampilkan sosok mayat yang terapung di lautan dalam kondisi yang tidak mengenakan busana. Tayangan tersebut didapat oleh *TV One* dan segera disiarkan. Namun penyiaran tayangan tersebut mendapat reaksi keras dari publik, serta para anggota keluarga penumpang Air Asia tersebut.

Untuk kesekian kalinya, *TV One* mendapatkan protes dari publik terkait dengan penayangan penemuan mayat korban penerbangan Air Asia ini dan dianggap tidak sensitif terhadap para keluarga korban. Penayangan ini pun mendapat kritik dan sinisme dari sejumlah media internasional yang turut meliput kecelakaan pesawat tersebut (Simanjuntak, 2014).

Tak hanya itu, KPI pun memberikan teguran kepada *TV One*, bersama dengan dua stasiun televisi lainnya, yaitu *Metro TV* dan *TVRI*, terkait dengan penayangan gambar mayat tersebut (Priatmojo, 2014).

## PEMBAHASAN

Tidak dapat dimungkiri bahwa dunia lembaga penyiaran kita saat ini penuh dengan persaingan sengit antarstasiun satu dengan stasiun lainnya. Perlombaan kecepatan dalam penyampaian berita menjadi perlombaan yang menegangkan dan menentukan reputasi suatu stasiun dibandingkan stasiun lainnya.

Walau lembaga penyiaran kita ada dalam suasana persaingan sengit tersebut, namun hal ini bukanlah menjadi alasan untuk mengurangi sikap dan perilaku etis yang harusnya dimiliki oleh media dan wartawan yang meliput peristiwa bencana demikian. Jika dikembalikan pada konsep McQuail tentang performa media, khususnya bagian tentang *kontribusi media pada tatanan sosial dan budaya*, maka yang dilakukan oleh *TV One* sangat jauh dari peran media sebagai "penghasil tatanan masyarakat yang teratur, damai, bermartabat, dan juga menumbuhkan adanya solidaritas sosial di antara masyarakat."

Dikembalikan pada konsep jurnalisme empati yang telah dijelaskan di depan, maka terlihat bahwa media (khususnya *TV One*) tidak berupaya untuk menunjukkan sikap etis, walaupun di sini media dan jurnalis telah berusaha untuk memasuki kehidupan subjek (Siregar, 2002, p. 43). Pertanyaan yang diajukan Siregar "pada saat menjadikannya [subjek] sebagai informasi, jurnalis tetap berada dalam lingkup pertanyaan etis, apakah merugikan, dan apa kemanfaatannya bagi subjek?" dalam praktiknya dijawab dengan sikap dan kerja kurang etis oleh para wartawannya.

Dalam konteks jurnalisme bencana, maka apa yang telah dilakukan oleh *TV One* tidak memperhitungkan dampak penggambaran yang sadis yang dapat menimbulkan trauma dari mereka yang menontonnya. Kemungkinan bahwa tayangan tersebut bisa saja ditonton oleh anak-anak yang bisa saja mengalami trauma dengan kengerian atau kesadisan yang ditampilkan secara telanjang (Arif, 2010, p. 169).

Cara *TV One* menampilkan tayangan tersebut juga menunjukkan bahwa pemahaman para wartawan dalam peliputan bencana masih jauh dari memadai. Dengan melihat banyaknya peristiwa bencana di sekitar kita, maka makin penting adanya makin banyak wartawan dan media yang punya pemahaman menyeluruh dalam kaitan peliputan bencana demikian. Hal ini perlu dilakukan untuk mengembalikan tanggung jawab peliputan media kepada publiknya, sehingga untuk itu publik mendapatkan informasi yang dapat dipercaya dan akurat. Namun, di sisi lain juga mendapatkan informasi visual yang telah melewati proses seleksi untuk memeriksa tayangan seperti apa yang bisa dan tidak disiarkan.

Isi dari P3SPS yang sudah dikutip di atas memberikan panduan kepada para jurnalis televisi dan stasiun televisinya untuk memperhatikan cara menampilkan pemberitaan terkait dengan bencana untuk turut dalam upaya pemulihan para korban, mengurangi atau menghilangkan trauma para korban. Apa yang sudah diatur dalam P3SPS tersebut sudah cukup memadai, namun persoalannya bagaimana para jurnalis ataupun lembaga penyiaran memperhatikan masalah ini sehingga bisa memberikan informasi yang akurat, sehat dan aman untuk ditonton oleh khalayak penonton di Indonesia.

Publik sebagai pihak yang menjadi tujuan penayangan berita dari suatu televisi tentu berharap mendapatkan pemberitaan yang bisa dipercaya, memenuhi kaidah etik, dan menghormati para penontonnya dengan tayangan yang layak. Jika publik melihat suatu stasiun televisi tidak memenuhi kriteria demikian, maka bukan tak mungkin publik akan meninggalkan stasiun tersebut dan memilih stasiun televisi lainnya.

## KESIMPULAN

Dari paparan di atas maka kita bisa menyimpulkan bahwa *TV One* sebagai salah satu televisi berita di Indonesia belum mengedepankan konsep jurnalisme empati. Ini menunjukkan bahwa performa media yang ditunjukkan stasiun ini masih jauh dari pembelaan terhadap kepentingan publik melalui pemberitaan yang objektif, profesional, dan menunjukkan empatinya pada korban dan keluarga korban dalam peristiwa hilangnya pesawat Air Asia QZ 8501. Pengutamaan *TV One* atas kecepatan penyampaian berita dan penonjolan sisi sensasionalisme ini mengabaikan pedoman penyiaran seperti yang diatur dalam P3SPS khususnya yang terkait dengan jurnalisme bencana.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif, Ahmad (2010). *Jurnalisme Bencana, Bencana Jurnalisme*, Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, dan Lembaga Studi Pers dan Pembangunan.
- BBC (2015). AirAsia QZ 8501 Terbang Terlalu Tinggi. Diakses dari [https://www.bbc.com/indonesia/berita\\_indonesia/2015/01/150120\\_airasia\\_terbangtinggi](https://www.bbc.com/indonesia/berita_indonesia/2015/01/150120_airasia_terbangtinggi)
- Komisi Penyiaran Indonesia (2012). *Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran 2012*, Jakarta.
- Simanjuntak, Laurencius (2014). Media Asing Sindir TV One Tayangkan Jasad Ngapung Korban AirAsia. Diakses dari

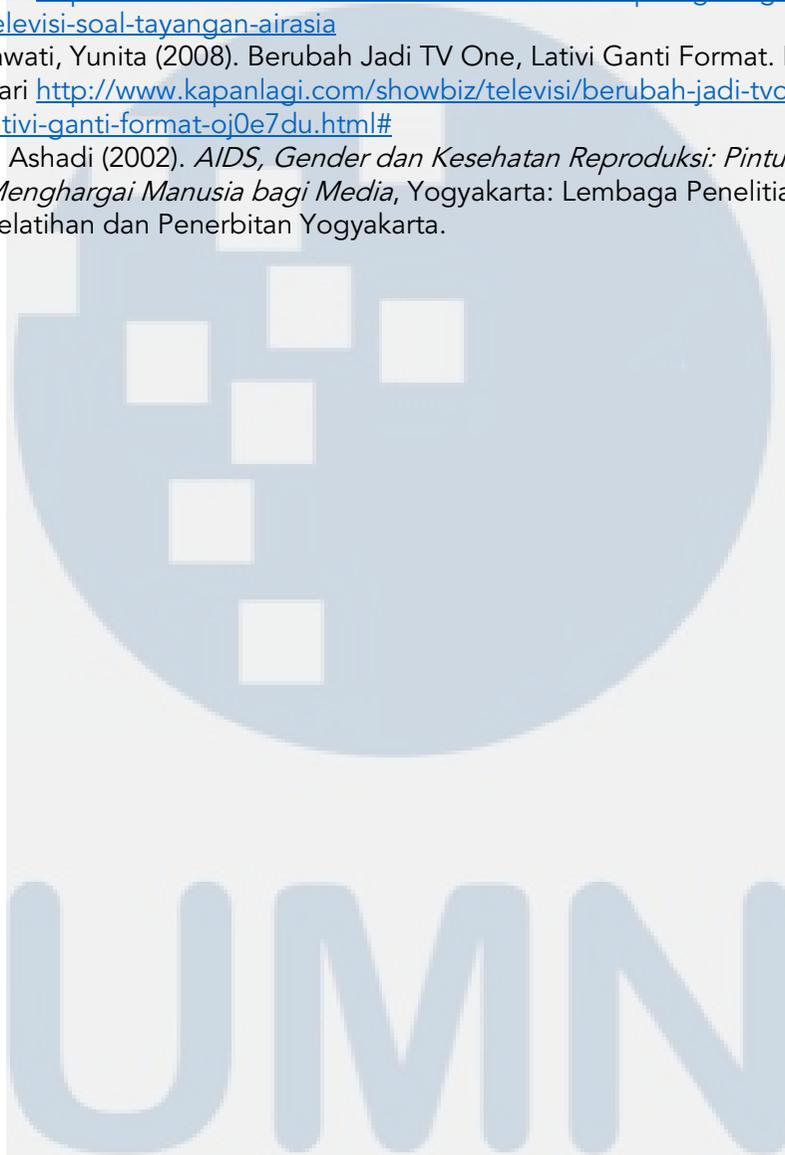
<http://www.merdeka.com/peristiwa/media-asing-sindir-tvone-tayangkan-jasad-ngapung-korban-airasia.html>

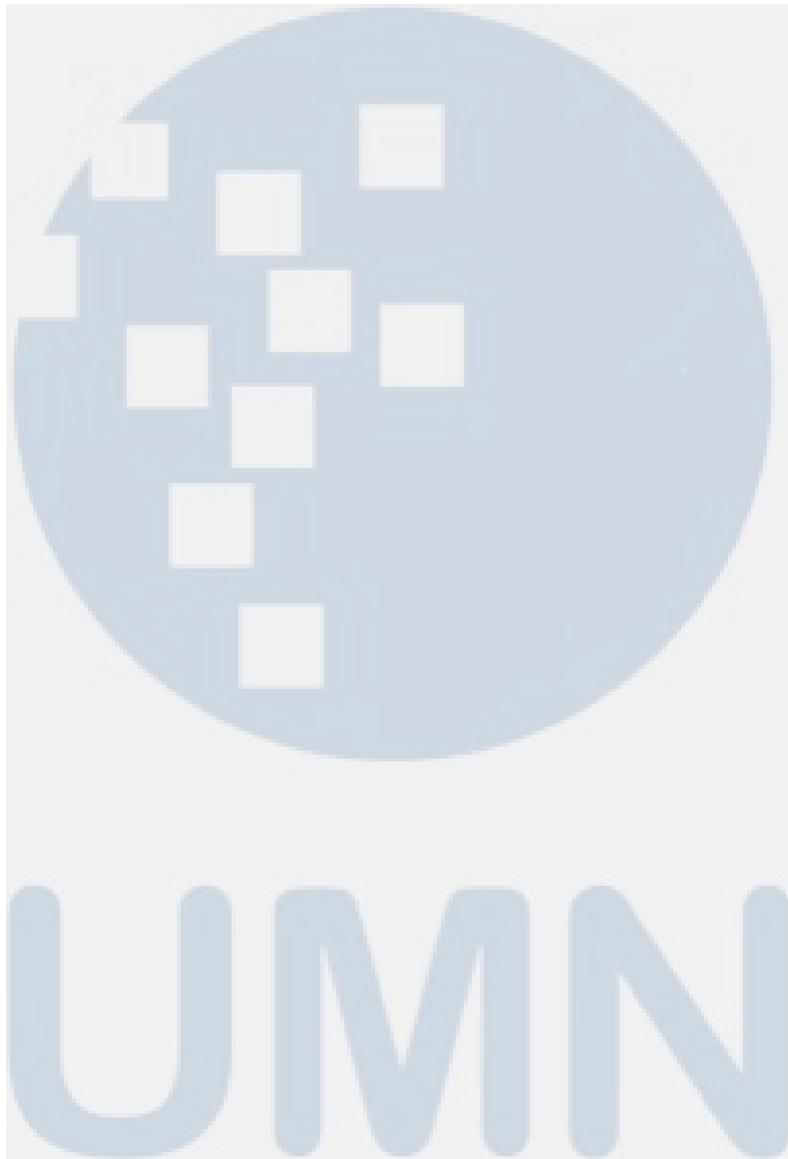
McQuail, Dennis (1992), *Media Performance: Mass Communication and Public Interest*. London: Sage.

Priatmojo, Dedi (2014). KPI 'Tegur' Tiga Televisi Soal Tayangan AirAsia. Diakses dari <https://www.viva.co.id/berita/nasional/573696-kpi-tegur-tiga-televisi-soal-tayangan-airasia>

Rachmawati, Yunita (2008). Berubah Jadi TV One, Lativi Ganti Format. Diakses dari <http://www.kapanlagi.com/showbiz/televisi/berubah-jadi-tvone-lativi-ganti-format-0e7du.html#>

Siregar, Ashadi (2002). *AIDS, Gender dan Kesehatan Reproduksi: Pintu Menghargai Manusia bagi Media*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Pelatihan dan Penerbitan Yogyakarta.





# Perilaku Komunikasi Siswa di Sekolah Homogen Studi Etnografi Komunikasi Pada Siswa Kelas XII SMA Santa Ursula Jakarta

**Evelyn Faustina**

Universitas Multimedia Nusantara

Email: efaustina93@gmail.com

## **ABSTRAK**

*Setiap manusia berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhan dasarnya sebagai makhluk sosial. Penelitian etnografi komunikasi ini memaparkan hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas XII di salah satu sekolah homogen – SMA Santa Ursula Jakarta, antara November-Desember 2015. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perilaku komunikasi antarsiswa perempuan di sekolah homogen serta nilai dan norma yang muncul melalui interaksi para siswa. Analisis data mengenai perilaku komunikasi dilakukan secara kualitatif menggunakan model “S-P-E-A-K-I-N-G” oleh Dell Hymes, seorang antropolog yang memperkenalkan metode etnografi komunikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa-siswa di sekolah homogen membentuk sebuah kelompok sosial yang memiliki perilaku komunikasi, serta kode-kode berbicara yang terbentuk melalui interaksi yang sering terjadi di antara sesama siswa. Dapat disimpulkan bahwa perilaku komunikasi siswa di sekolah homogen terbentuk atas karakteristik para siswa yang terbiasa dengan perlakuan untuk sesama jenis, yang lebih terikat oleh norma-norma yang lebih bersama, atau dapat dikatakan kelompok ini bersifat komunal. Komunikasi terjadi setiap saat, tanpa dibatasi oleh kegiatan-kegiatan formal/informal tertentu.*

Kata kunci: perilaku komunikasi, antarsiswa, sekolah homogen

## **ABSTRACT**

*Human communicate to fulfill their basic needs as social being. This communication ethnography research aims to see communication behavior between female students in Santa Ursula, a homogenous high school in Jakarta. The study also seeks to find the values and norms which can be seen through the students interaction. The data is analyzed using S-P-E-A-K-I-N-G model of Dell Hymes, an anthropologist who introduced the method of communication ethnography. The research shows that students in homogenous school create a*

*social group with their own distinctive communication behavior and speech codes which were developed through frequent interactions between students. It can be concluded that the communication behavior of students in homogenous school is formed based on the characteristic of students who are accustomed to similar gender treatment and are tied by common norms. This communal group communicates any time, even outside formal or informal events.*

*Keywords: communication behavior, homogenous school, communication ethnography*

## PENDAHULUAN

Dalam hidup bermasyarakat, tujuan manusia berkomunikasi adalah untuk membahasakan dan mengekspresikan perasaan serta pengalaman berdasarkan pemaknaan dan pemahaman pribadi mengenai suatu hal (Griffin, 2012, p.22). Tujuan komunikasi ini disampaikan oleh manusia dengan caranya yang berbeda-beda, yang disesuaikan dengan konteks komunikasi, seperti latar tempat, jumlah lawan bicara dan jenis kelamin lawan bicara. Konteks komunikasi inilah yang akan memengaruhi isi pembicaraan, menyesuaikan maksud serta tujuan komunikasi yang ingin disampaikan. Isi pembicaraan seseorang akan berbeda ketika ia berbicara personal dengan satu orang, ketika berada dalam sebuah kelompok ataupun di depan umum, ketika berada dalam situasi formal dan informal, serta ketika lawan bicaranya adalah laki-laki atau perempuan. Disadari atau tidak, manusia pada umumnya akan menyesuaikan cara dalam menyampaikan pesan dengan konteks komunikasi.

Salah satu konteks komunikasi yang mempengaruhi cara berkomunikasi seseorang dan yang paling mudah dirasakan perbedaannya adalah latar tempat. Latar tempat terjadinya sebuah komunikasi misalnya di rumah atau di tempat umum. Penelitian ini menggunakan sekolah sebagai latar tempat, di mana komunikasi dapat dilihat pada situasi serius saat di kelas atau situasi santai saat istirahat di antara siswa dengan siswa lain atau siswa dengan para guru. Di sekolah, seseorang dapat menemukan banyak hal baru yang tidak ditemukan dalam lingkungan keluarga. Setiap hal dan relasi yang baru ditemui di luar lingkungan keluarga dapat memberikan dampak tersendiri dalam dirinya. Dengan bertambahnya interaksi dan komunikasi di lingkungan yang baru, seseorang akan mengenal, memahami, serta memiliki kode-kode berbicara tertentu sesuai dengan lingkungan tempat ia berada (Griffin, 2012, p. 427).

Lingkungan sekolah menjadi lingkungan penting karena selain sebagai tempat untuk mendapatkan pendidikan formal, sekolah juga menjadi salah satu tempat bagi seseorang untuk menghabiskan waktu cukup lama dalam proses perkembangan hidupnya, khususnya saat remaja. Siswa diberikan pendidikan secara akademik maupun nonakademik, berupa nilai-nilai dan norma kehidupan. Pengalaman yang seseorang dapatkan di sekolah juga akan menjadi pembelajaran bagi dirinya dalam memandang atau menilai suatu hal. Pengalaman tersebut merupakan hasil dari penerjemahan atau pemahaman atas komunikasi yang telah dilakukan.

Di Indonesia, sekolah dapat dibedakan dari jalur pendidikan, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan non formal. Untuk sistem pendidikan, terdapat sekolah koedukasi (heterogen) dan sekolah non koedukasi (homogen). Sistem pendidikan non koedukasi sudah jarang ditemui di Indonesia. Di Jakarta misalnya, hanya terdapat empat sekolah swasta yang masih menerapkan sistem non koedukasi, yaitu SMA Pangudi Luhur dan SMP/SMA Kolese Kanisius untuk sekolah laki-laki, serta SMA Tarakanita I dan SMP/SMA Santa Ursula Jakarta untuk sekolah perempuan. Menurut Hawadi dan Akbar (2008, p. 71), antara sekolah homogen dan sekolah heterogen memang memiliki perbedaan, mulai dari situasi atau lingkungan belajar, pergaulan, hingga kedisiplinan sekolah.

Perbedaan antara sekolah heterogen dan homogen menimbulkan konteks komunikasi yang berbeda, yang dapat mempengaruhi keseharian seluruh anggota lingkungan sekolah tersebut, khususnya para siswa. Keseharian siswa sekolah homogen akan ditandai dengan adanya interaksi yang lebih banyak terjadi dengan teman sesama jenis. West dan Turner (2010, p. 484, p.490) mengungkapkan bahwa cara yang dilakukan dalam kegiatan bertukar pesan, baik pesan verbal maupun nonverbal, dengan lawan jenis akan berbeda ketika dilakukan dengan sesama jenis karena perempuan dan laki-laki memiliki sistem pembiasaan sendiri dalam membahasakan pengalamannya. Dijelaskan juga bahwa pemisahan kelas untuk murid perempuan dengan murid laki-laki merupakan suatu pilihan yang lebih baik karena keduanya, secara keseluruhan, sangat berbeda.

Harstock (West dan Turner, 2010, p. 509) juga menambahkan bahwa setiap kelompok sosial memiliki cara pandangnya sendiri. Akibatnya, cara pandang serta karakteristik dalam berbicara atau berkomunikasi dari sekelompok perempuan juga akan berbeda dari laki-laki. Perempuan cenderung lebih menekankan pada isi pembicaraan untuk sekaligus membangun hubungan dengan lawan bicaranya, sementara laki-laki hanya menekankan pada hubungan status (Griffin, 2012, p.438).

Nilai-nilai dan norma di kalangan siswa pada sekolah homogen perempuan yang berbeda dengan sekolah homogen laki-laki, seperti nilai-nilai kewanitaan yang diterapkan dalam memandang suatu hal atau melakukan sebuah tindakan (West dan Turner, 2010, p.484). Nilai dan norma yang terjadi di kalangan perempuan dan laki-laki saat berinteraksi memiliki perbedaan, seperti yang dijelaskan oleh Kramarae (Griffin, 2012, p. 462) bahwa perempuan memandang dunia secara berbeda dari laki-laki karena pengalaman dan kegiatan yang membedakan mereka, yang telah berakar dari pembagian peran. Untuk itu, sekolah menjadi salah satu tempat bagi perempuan untuk dapat menyetarakan dirinya dengan laki-laki dalam hal intelektual.

Penelitian ini menggunakan Sekolah Menengah Atas (SMA) Santa Ursula Jakarta sebagai tempat untuk memperoleh data. SMA Santa Ursula Jakarta adalah salah satu sekolah homogen yang masih mempertahankan nilai dan tradisi dalam mendidik perempuan. Sekolah hasil "bawaan" penjajah Belanda ini juga merupakan salah satu sekolah tertua yang ada di Jakarta sejak 1859 (Permanasari, 2009).

Intensitas komunikasi pada sekolah homogen perempuan lebih banyak terjadi dibandingkan dengan sekolah lain pada umumnya. Hal ini dibuktikan oleh salah satu penelitian yang menemukan bahwa "perempuan tiga kali lebih banyak bicara dibanding pria, yaitu sebanyak 20.000 kata per hari" ("Alasan Wanita Lebih Banyak Bicara Dibanding Pria", 2015, para. 1). Penemuan ini menguatkan argumen yang selama ini ada di masyarakat bahwa komunikasi antarperempuan ini sering terjadi dengan berbagai kemungkinan topik yang diperbincangkan, termasuk di antaranya topik yang edukatif, yang akan menambah wawasan komunikasi maupun komunikator.

Perempuan dapat menjadi pengamat yang tajam atau 'jeli'. Perempuan tertarik untuk melihat sesuatu secara detil yang membuat perempuan memiliki lebih banyak bahan pembicaraan (Suminar, 2011). Akibatnya, tidak jarang banyak topik pembicaraan dan istilah baru akan muncul saat sekelompok perempuan berkomunikasi. Kebiasaan yang terjadi secara berulang pada sebuah kelompok dan diakui oleh kelompok sosial tersebut akan menghasilkan kode-kode berbicara saat berkomunikasi karena komunikasi dan kebudayaan saling berkaitan (Griffin, 2012, p. 422).

Cara berbicara laki-laki yang lebih memusatkan pada dimensi isi dibandingkan dengan dimensi hubungan, sedangkan perempuan lebih menekankan hubungan yang dibangun saat mereka berkomunikasi. Hal tersebut menentukan cara seorang perempuan yang akan berkomunikasi dengan seorang laki-laki (Suminar, 2011).

Perbedaan gaya komunikasi antara laki-laki dan perempuan saat berinteraksi dapat terlihat dalam situasi berikut ini. Laki-laki yang cenderung menekankan isi pembicaraan pada saat berkomunikasi akan mengeluh ketika mendengar perempuan berbicara tidak langsung ke pokok permasalahan. Pembicaraan cenderung lebih panjang ketika dilakukan oleh perempuan, padahal laki-laki ingin segera menawarkan solusi ketika mendengar sebuah permasalahan. Perempuan biasanya akan mengkritik laki-laki karena tidak mau mendengarkan ketika masalah diceritakan. Di satu sisi, perempuan menyajikan masalah agar mendapatkan dukungan dan hubungan, bukan untuk mendapatkan saran dari laki-laki. Di sisi lain, laki-laki cenderung ingin langsung mendengar inti dari pembicaraan (Griffin, 2012, p. 438-441).

Interaksi di antara laki-laki dan perempuan membutuhkan keahlian agar terhindar dari kesalahpahaman. Dalam komunikasi yang terjadi, laki-laki lebih sering bersikap terus terang daripada perempuan.

*"When women state their opinions, they often tag them with a question at the end of the sentence; "That was a good movie, don't you think?" Tag questions soften the sting of potential disagreement that might drive people apart. They are also invitations to participate in open, friendly dialogue. But to men, they make the speaker seem wishy-washy."* (Griffin, 2012, h. 440).

Jika komunikasi dengan lawan jenis memiliki karakteristik seperti yang telah dijelaskan di atas, maka komunikasi dengan sesama jenis pun memiliki keunikannya sendiri. Kesamaan karakteristik antara komunikator dengan komunikan dapat mengurangi perbedaan yang biasa terjadi dalam komunikasi dengan lawan jenis. Dengan ciri dan karakter yang cenderung mirip, komunikasi dengan sesama jenis akan berbeda dengan komunikasi dengan lawan jenis, mulai dari cara menyampaikan sampai dengan respons yang diberikan.

Berkaitan dengan komunikasi antarpribadi yang terjadi di antara siswa perempuan di sekolah homogen dengan ciri, karakter, situasi, serta tujuan komunikasi yang ada, maka akan muncul kode-kode berbicara pada kelompok sosial di sekolah tersebut. Perilaku komunikasi siswa di sebuah sekolah pun akan saling berbeda, mengingat situasi sekolah yang juga berbeda. Harstock dalam West dan Turner (2010, p. 502) menjelaskan bahwa "pengalaman, pengetahuan, dan perilaku komunikasi seseorang sebagian besar terbentuk dari kelompok-kelompok sosial tempat seseorang itu berada." Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa siswa-siswa di sekolah homogen membentuk sebuah kelompok sosial

yang memiliki perilaku komunikasi, serta kode-kode berbicara tertentu, terbentuk melalui interaksi yang sering terjadi di antara sesama siswa perempuan.

Pembahasan mengenai perilaku komunikasi mengacu kepada *Speech Codes Theory* atau teori Kode-kode Berbicara oleh Gerry Philipson. Philipson mengartikan 'kode berbicara' sebagai sebuah pengalaman yang diberlakukan, istilah pada sistem konstruksi sosial, makna, tempat, dan aturan yang berkaitan dengan perilaku komunikatif (Griffin, 2012, p. 421).

Untuk pembahasan terkait dengan nilai-nilai dan norma yang muncul dari interaksi para siswa, teori yang digunakan adalah *Coordinated Management of Meaning* atau teori Manajemen Makna Terkoordinasi oleh W. Barnett Pearce dan Vernon Cronen. Pertukaran makna yang dilakukan oleh para siswa melibatkan manajemen makna yang terkoordinasi hingga melahirkan nilai-nilai dan norma yang diakui bersama oleh para siswa saat berinteraksi. Teori ini menjelaskan bahwa dalam percakapan dan melalui pesan yang dikirim atau diterima, orang saling menciptakan makna. Saat seseorang menciptakan dunia sosial, berarti dirinya menggunakan aturan-aturan untuk mengkonstruksi dan mengkoordinasikan makna (West dan Turner, 2010, p. 94).

## METODE

Paradigma konstruktivistik digunakan dalam melakukan penelitian ini. Paradigma ini digunakan untuk dapat mengkonstruksi perilaku komunikasi siswa di SMA Santa Ursula Jakarta, tanpa menilai benar atau salah. Konstruksi perilaku komunikasi siswa di sekolah homogen dibangun dari data temuan lapangan mengenai nilai dan norma yang ditemukan dalam interaksi, melalui metode penelitian etnografi komunikasi.

Penelitian ini bersifat deskriptif-interpretif dengan tujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat objek tertentu. Hasil temuan lapangan yang merupakan interpretasi peneliti dideskripsikan pada penelitian ini, menggambarkan realitas yang sedang terjadi tanpa menjelaskan hubungan antar variabel (Kriyantono, 2006, p. 69).

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang merupakan pendekatan keilmuan yang diarahkan pada latar dan individu secara utuh (Kuswarno, 2008, h. 30), penelitian ini menggunakan metode etnografi komunikasi. Etnografi komunikasi berfokus untuk memahami bagaimana bahasa, komunikasi dan kebudayaan saling bekerja sama untuk menghasilkan perilaku komunikasi yang khas (Kuswarno, 2008, p. 31).

Etnografi komunikasi pertama kali diperkenalkan oleh Dell Hymes, seorang antropolog asal Amerika. Ia beranggapan bahwa etnografi komunikasi menjadi kerangka acuan untuk memberikan tempat bahasa dalam suatu kebudayaan yang difokuskan pada komunikasi, bukan bahasa. Bahasa yang berada di tengah komunikasi tidak akan bermakna tanpa dikomunikasikan (Kuswarno, 2008, p. 11).

Dengan menggunakan metode etnografi komunikasi, penelitian diawali dengan mengikuti aktivitas para siswa untuk mengamati komunikasi yang biasa terjadi saat berinteraksi. Dari kegiatan komunikasi yang teramati, selanjutnya ditentukan sejumlah siswa yang berpotensi untuk menjadi informan dalam penelitian. Untuk memperoleh data, observasi non partisipan digunakan selama penelitian berlangsung, yang dilanjutkan dengan wawancara mendalam.

Untuk mengetahui perilaku komunikasi siswa di sekolah homogen, maka ditentukan beberapa unit analisis yang merupakan hal-hal terkait dan teramati dalam aktivitas komunikasi. Unit analisis yang disarankan oleh Hymes (1972) meliputi *communicative situation* (situasi komunikatif), *communicative event* (peristiwa komunikatif), dan *communicative act* (tindak komunikatif), (Saville-Troike, 2003, p. 23).

Tabel 1. Unit Analisis oleh Hymes (1927)

<b><i>Communicative Situation</i> (Situasi Komunikatif )</b>	<b><i>Communicative Event</i> (Peristiwa Komunikatif)</b>	<b><i>Communicative Act</i> (Tindak Komunikatif)</b>
Dilihat dari situasi komunikatif yang paling umum terjadi di SMA Santa Ursula Jakarta. Penelitian ini mengikuti beberapa situasi saat terjadinya komunikasi, yang akan menentukan konteks komunikasi yang terjadi.	Dilihat dari peristiwa komunikasi yang terjadi dalam berinteraksi. Perilaku subjek penelitian diamati melalui observasi yang dilakukan, seperti pertemanan atau hubungan dengan orang-orang yang dibangun/dijalin oleh subjek penelitian, serta komunikasi antarpribadi, baik perorangan dan dalam kelompok.	Dilihat dari pernyataan/ pemikiran subjektif dari informan. Masing-masing individu subjek penelitian diamati saat observasi dilakukan, serta melalui wawancara mendalam yang dilakukan.

Perilaku komunikasi menjadi objek penelitian ini. Subjek penelitian yang dipilih pada penelitian ini adalah sembilan siswa SMA Santa Ursula Jakarta; masing-masing tiga siswa dari peminatan IPA, IPS, dan Bahasa.

## SMA Santa Ursula Jakarta dan Para Siswa

SMA Santa Ursula Jakarta didirikan pada 1859 oleh biarawati Ordo Santa Ursula (OSU) yang berasal dari Brescia, Italia. Hingga kini SMA Santa Ursula Jakarta masih mempertahankan kekhususannya sebagai salah satu sekolah khusus perempuan.

Para siswa diwajibkan mengikuti kegiatan belajar mengajar dari Senin sampai Jumat, pukul 07:00-13:40, dan Sabtu pada pukul 07:00-11:00. Tak hanya pendidikan akademik, SMA Santa Ursula Jakarta juga berusaha memberikan pendidikan non-akademik lewat kegiatan humaniora dan bahasa asing yang wajib diikuti oleh para siswa pada Sabtu.

Syarat utama menjadi siswa di sekolah ini adalah berjenis kelamin perempuan. Penerimaan siswa baru hanya dibuka untuk pendaftaran kelas X. Hal ini dikarenakan pada kelas XI dan XII siswa sudah berada pada pembagian kelas berdasarkan peminatan atau penjurusan. Sejumlah syarat seperti nilai minimal mata pelajaran program dan jumlah kumulatif nilai di akhir semester menjadi penentuan siswa untuk bisa masuk ke penjurusan yang diinginkan, sehingga belum pernah dilakukan penerimaan siswa baru pada kelas XI ataupun XII.

Para siswa SMA Santa Ursula Jakarta harus mengikuti dan mematuhi sejumlah peraturan yang diterapkan oleh sekolah, di antaranya mengenakan seragam lengkap (kemeja putih, lencana SERVIAM, rok abu-abu/hijau kotak-kotak, kaos kaki panjang, sepatu hitam/sepatu olah raga, *nametag*) yang diberikan oleh sekolah. Penyeragaman atribut ini bertujuan untuk mengurangi perbedaan yang terlihat secara fisik.

Sekolah ini memiliki 39 guru tetap dengan jumlah siswa sebanyak 625 siswa yang terdiri dari siswa kelas X, XII, dan XII. Dalam penelitian ini, terdapat sembilan siswa kelas XII yang terlibat dalam subjek penelitian, yaitu:

Tabel 2. Siswa Kelas XII yang Menjadi Subjek Penelitian

XII IPA	XII IPS	XII Bahasa
Diva Adrianti	Winarsih	Eleonora Stella
Tania Callista	Nixie Herianto	Lourenzia
Francezka April	Amelinda Mulia	Paula Marta

### *Speech Community* (Masyarakat Tutar) SMA Santa Ursula Jakarta

Penelitian yang dilakukan pada sekolah homogen SMA Santa Ursula Jakarta menunjukkan adanya sebuah *speech community* atau masyarakat tutur dari kebudayaan yang muncul dalam interaksi para siswa, seperti yang dijelaskan oleh Kuswano (2008, p. 39) "Kebudayaan, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, merupakan sesuatu yang dimiliki bersama oleh sekelompok orang, sehingga kebudayaan adalah hasil dari interaksi antarindividu."

Pengamatan menunjukkan bahwa siswa di sekolah homogen bersifat komunal di mana para siswa saling berbagi dalam interaksi yang mereka lakukan. Para siswa memiliki pengertian yang telah mereka alami bersama. Hal ini juga seperti yang dikatakan oleh Creswell dalam Kuswano (2008, p. 39) mengenai sebuah masyarakat tutur, "Mereka membangun dan berbagi kebudayaan, nilai, kepercayaan, dan asumsi-asumsi secara bersama-sama."

Masyarakat tutur di SMA Santa Ursula Jakarta tidak memberikan batasan-batasan bagi para siswa yang hendak berbicara. Para siswa berada pada lingkungan yang memperbolehkan setiap anggota masyarakatnya mengekspresikan perasaannya. Keadaan lingkungan yang didominasi oleh sesama perempuan membuat para siswa merasa berada pada situasi yang nyaman. Mereka tidak perlu merasa ada batasan karena sesama mereka juga merupakan siswa perempuan.

Ketika mereka berbicara dengan guru ataupun teman, berbagi informasi, atau saling bertanya, di situlah mereka berbagi kebudayaan. Meskipun para siswa berasal dari berbagai latar belakang yang berbeda, ketika berada di sekolah mereka menggunakan aturan-aturan yang diciptakan selama mereka berinteraksi sehingga dalam masyarakat ini terdapat *shared system* atau sistem yang dianggap dan diakui menjadi milik bersama.

Para siswa di SMA Santa Ursula Jakarta, khususnya siswa kelas XII, yang sudah berada pada tahun ketiga mereka di sekolah homogen, membangun cara berbicara dan struktur berbicara yang terjadi saat berinteraksi. Cara-cara tersebut dipahami sebagai bagian dari kegiatan mereka di sekolah yang tidak disadari oleh para siswa dari mana asal cara tersebut berasal, namun diterapkan dalam interaksi yang mereka lakukan.

### *Communicative Situation* (Situasi Komunikatif) di SMA Santa Ursula Jakarta

Situasi komunikatif yang dimaksud dalam sebuah masyarakat tutur dikemukakan oleh Hymes dalam Kuswarno (2008, p. 41) sebagai sebuah situasi yang dimulai dengan tujuan umum komunikasi, topik umum yang sama, dan melibatkan partisipan secara umum. Dalam sebuah peristiwa komunikasi dapat dikatakan berakhir apabila terjadi perubahan partisipan, adanya periode hening, atau perubahan posisi tubuh. Situasi komunikatif di SMA Santa Ursula Jakarta dapat digambarkan secara umum ke dalam beberapa situasi, yaitu di kelas saat ada pelajaran/guru yang mengajar, di kelas saat tidak ada guru yang mengajar, di luar kelas tetapi termasuk jam pelajaran (kegiatan olah raga), saat kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan pengayaan, dan di luar kelas saat istirahat dan jam pulang sekolah.

Tabel 3. Situasi Komunikatif yang Umum Terjadi di SMA Santa Ursula Jakarta

Situasi I: Situasi di kelas saat ada pelajaran/guru yang mengajar	Saat pelajaran di kelas, khususnya di kelas IPA, situasi terlihat lebih serius ketika guru masuk ke dalam kelas di awal jam pelajaran (pukul 07:00). Ketika keadaan semakin siang, situasi komunikatif di kelas cenderung sudah tidak terlalu serius. Situasi komunikatif yang dimaksud serius di sini adalah ketika keadaan kelas hening dan para siswa nampak memperhatikan guru yang sedang mengajar. Situasi komunikatif yang terjadi pada saat di kelas juga bisa dibilang lebih sering terjadi dengan orang-orang yang memang mau terbuka dengan sesamanya. Beberapa siswa yang memang terlihat menarik diri, seperti tidak ingin terlibat dalam aktivitas di kelas, biasanya akan dijauhi saat di kelas.
Situasi II: Situasi di kelas saat tidak ada guru yang mengajar	Pada situasi II, komunikasi antarsiswa terjadi lebih banyak ketika tidak ada guru di kelas. Di sela-sela jam pelajaran terkadang guru akan keluar kelas, misalkan setelah memberikan soal latihan untuk dikerjakan, atau ketika salah satu guru harus meninggalkan kelas karena keperluan lain. Biasanya para guru akan memberikan tugas yang harus dikumpulkan. Menurut pernyataan informan, rata-rata siswa Sanur akan patuh mengerjakan tugas tersebut, namun dikerjakan dengan lebih santai.
Situasi III: Situasi di luar kelas tetapi	Saat pelajaran di luar ruang kelas, seperti kegiatan olah raga, para siswa terlihat cenderung bergabung dengan

termasuk jam pelajaran	<p>teman-teman sekelompoknya. Secara khusus untuk pelajaran olah raga, beberapa siswa menganggap lebih ringan pelajaran ini. Saat diadakan permainan, para siswa cenderung berusaha agar bisa sekelompok dengan teman sepermainannya, atau dengan orang-orang yang dianggap dapat memenangkan permainan.</p> <p>Saat guru memberikan penjelasan, biasanya siswa cenderung diam dan memperhatikan. Namun, setelah penjelasan berakhir, siswa biasanya langsung berbicara dengan sesamanya, terlihat dari situasi yang awalnya tenang kemudian berubah menjadi berisik.</p>
Situasi IV: Situasi saat kegiatan ekstrakurikuler atau kegiatan pengayaan	<p>Situasi berlangsung pada kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan pengayaan setelah ulangan akhir semester. Kegiatan ekstrakurikuler di SMA Santa Ursula Jakarta disebut juga sebagai kegiatan bahasa asing dan kegiatan humaniora, yang dilaksanakan setiap Sabtu, pukul 07:45-09:00 dan 09:15-11:00. Pada situasi ini, biasanya para siswa tidak terlalu serius karena tenaga pengajar adalah guru dari luar sekolah. Namun, para siswa cukup menganggap serius kegiatan ini, terutama saat dilakukan pengambilan nilai.</p> <p>Saat kegiatan ini berlangsung, para siswa berada di ruang kelas, namun bergabung dengan siswa dari kelas lain. Interaksi yang terjadi antarsiswa dari asal kelas yang berbeda dapat dikatakan cukup banyak terjadi pada saat kegiatan ini berlangsung, seperti saat harus berkelompok dan mengerjakan tugas tertentu. Beberapa kelas untuk kegiatan humaniora bahkan menggabungkan siswa kelas X dan XI atau kelas XI dan XII, sehingga interaksi antar angkatan juga.</p>
Situasi V: Situasi di luar kelas saat istirahat dan pulang sekolah	<p>Saat istirahat, siswa terbagi ke dua area, yaitu di depan kelas atau di lorong kelas dan di kantin. Para siswa tidak diizinkan untuk keluar sekolah pada saat jam istirahat. Ketika istirahat, setiap lorong kelas akan terlihat ramai oleh para siswa yang duduk di sepanjang lorong. Waktu istirahat biasanya digunakan oleh para siswa untuk menjalin hubungan sosial dengan sesamanya. Jika saat di kelas siswa biasanya berbicara dengan sesama temannya dengan <i>volume</i> suara kecil, siswa bisa tertawa dengan suara sangat kencang pada saat istirahat. Terlihat juga situasi di mana sekelompok</p>

	<p>siswa berbicara tanpa henti, yang terlihat dari satu siswa bicara akan dilanjutkan oleh siswa lainnya. Waktu istirahat juga merupakan waktu yang digunakan para siswa untuk bisa berinteraksi dengan siswa lainnya di luar kelas, baik dengan adik kelas X atau XI.</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dari penjelasan di atas, komunikasi paling sering terjadi antara siswa dengan sesama siswa, baik dari siswa di kelasnya maupun dari luar kelas. Komunikasi juga bisa terjadi dengan siapa saja, baik itu guru, kakak kelas, adik kelas, maupun teman sekelas. Para siswa cenderung menyesuaikan situasi saat hendak berkomunikasi, namun komunikasi tampak terjadi setiap saat, bahkan dalam kelas yang sedang serius sekalipun.

### ***Comunicative Event (Peristiwa Komunikatif) di SMA Santa Ursula Jakarta***

Peristiwa komunikatif yang teramati dirumuskan ke dalam komponen komunikasi menurut Dell Hymes. Komponen tersebut mengacu pada "S-P-E-A-K-I-N-G" Model, yaitu *setting/situation, participants, ends, act of sequences, key, instrumentalities, norms dan genre* (Reinard, 2008, p.263).

Peristiwa komunikatif secara umum menjelaskan mengenai unsur-unsur pada peristiwa yang melibatkan percakapan, baik yang terjadi pada antarsiswa maupun dengan guru. Peristiwa komunikatif di sekolah homogen terjadi pada hampir setiap interaksi yang dilakukan oleh para siswa.

#### ***- Situation***

*Situation* memiliki komponen *Setting & Scene* atau dengan kata lain komponen ini merupakan situasi yang menggambarkan latar waktu dan tempat terjadinya sebuah *speech act* atau tindak tutur, secara umum, beserta aspek fisik lainnya. *Setting* bertujuan untuk menggambarkan latar waktu dan tempat terjadinya sebuah tindak tutur, sedangkan *scene* dapat dikatakan sebagai definisi kebudayaan pada situasi tertentu, termasuk *psychological setting* atau latar psikologi saat itu. Contohnya ketika para siswa sedang dalam keadaan serius di ruang kelas atau sedang santai di jam istirahat.

Komponen ini juga menggambarkan mengenai kapan terlaksananya sebuah tindak tutur, dan terlihat bahwa kegiatan berkomunikasi/tindak tutur di SMA Santa Ursula Jakarta terjadi di setiap waktu. Para siswa bertukar kode-kode berbicara di setiap waktu. Situasi juga dapat menentukan bagaimana cara para siswa berbicara. Cara berbicara siswa dengan sesama siswa akan berbeda ketika berbicara dengan para guru atau pihak lain dari luar sekolah.

Selain itu, dapat dilihat bahwa latar psikologi juga menentukan tindak tutur apa yang akan dilakukan. Siswa cenderung melihat situasi atau keadaan emosional teman bicaranya terlebih dahulu. Apabila keadaan kurang mendukung, sebagian siswa memilih untuk menunda pembicaraan agar tujuan komunikasi tetap tercapai. Namun, beberapa siswa juga tetap memilih untuk berbicara dengan teman bicaranya, menyesuaikan sifat orang tersebut sehingga jika memungkinkan kegiatan penyampaian pesan akan tetap dilakukan.

- *Participants*

Dalam penelitian ini, orang yang terlibat secara utama adalah para siswa SMA Santa Ursula yang menjadi subjek penelitian. Komponen ini cenderung kurang terlihat bila sedang berada pada waktu istirahat. Pada waktu tersebut, peran seorang siswa tidak terlalu nampak dengan siswa lainnya. Komponen peran baru akan muncul, misalnya ketika berada dalam sebuah diskusi atau rapat. Seseorang yang memiliki atribut sosial, seperti ketua kelas, ketua divisi, atau ketua kelompok, biasanya akan memimpin alur pembicaraan. Namun, peran tersebut juga tidak akan menghalangi yang lain untuk menyampaikan pesan. Biasanya, siswa yang memiliki informasi lebih banyak juga dapat memimpin sebuah pembicaraan.

Beberapa anak populer dianggap dapat menjadi salah satu *influencer* bagi teman-teman sekelasnya. Misalkan saja pada saat diadakan perlombaan antar kelas atau ketika mengikuti *class meeting*, mereka biasanya memiliki peran penting untuk 'membakar' semangat anggota kelasnya.

Selain sesama siswa, partisipan yang mungkin terlibat dalam peristiwa komunikasi adalah kakak kelas, adik kelas, para guru, ataupun pihak luar seperti tenaga pengajar kegiatan bahasa asing dan humaniora serta pelatih/pembimbing kegiatan sore. Peranan yang dijalankan, baik sebagai pembicara maupun pendengar, biasanya akan dijalankan secara bergantian.

- *Ends*

*Ends* merupakan tujuan yang diharapkan dalam sebuah peristiwa atau interaksi komunikasi yang terjadi. Komponen ini dapat dikatakan sebagai penentu tujuan komunikasi, yaitu *to learn* (belajar), *to relate* (berhubungan), *to influence* (mempengaruhi), *to play* (bermain), atau *to help* (membantu) (DeVito, 2009, p. 19-20).

Sebagian besar tujuan komunikasi di antara para siswa adalah kombinasi dari tujuan di atas. Mereka saling berkomunikasi untuk belajar dari temannya, mengenal sifat-sifat lawan bicaranya dan memahami bahwa

komunikasi dengan orang tertentu memerlukan cara berkomunikasi yang lain. Mereka juga memanfaatkan komunikasi antarpribadi untuk mengaitkan perasaannya dengan respons yang diberikan. Melalui komunikasi antarpribadi mereka juga dapat saling membantu dan mempengaruhi temannya, melalui interaksi yang terjadi.

Menjalin hubungan sosial dengan sesamanya menjadi tujuan yang paling sering dilakukan. Selain itu, para siswa juga melakukan komunikasi karena bertujuan untuk memperoleh informasi dari lawan bicaranya. Biasanya tujuan ini terjadi saat melakukan diskusi atau saat rapat.

Contohnya, seorang siswa yang jarang berbicara dengan siswa tertentu biasanya melakukan komunikasi ketika memiliki keperluan, seperti ingin bertanya jawaban atas soal latihan yang diberikan di kelas, ingin mengetahui pembicaraan yang sedang dibicarakan oleh kelompok tertentu, ataupun ingin memperoleh dukungan dari siswa tertentu.

Melalui peristiwa komunikasi, siswa juga dapat mempererat hubungan dengan teman-temannya. Semakin sering seseorang bersama dengan orang yang sama, maka semakin terlihat kecocokan atau ketidakcocokan di antara mereka, sehingga tujuan komunikasi lebih mudah dikategorikan. Ketika seorang siswa sudah mengetahui tujuan komunikasi yang ingin dicapai, beberapa strategi komunikasi akan lebih mudah ditemukan.

- *Acts*

*Acts* atau *Acts of sequence* merupakan tindak komunikasi termasuk juga sebagai urutan komunikasi serta bagaimana bentuk pesan disampaikan oleh orang tertentu di dalam masyarakat tutur. Dalam peristiwa komunikasi yang terjadi, terdapat alur pembicaraan yang terdiri dari:

Bagan 1. Alur Pembicaraan



Pembukaan biasanya diawali ketika seseorang memiliki keperluan, seperti menjalin persahabatan. Misalkan ketika jam pelajaran di kelas seorang siswa berpindah tempat duduk dan duduk di bangku temannya, kemudian berkata "Eh tau ga sih lu kalo..." atau "Lu lagi ngapain? Gua bosan nih. Eh kemaren lu jadi pergi sama dia?" Selanjutnya topik pertama akan dibahas bila siswa tersebut yang memiliki informasi untuk disampaikan. Apabila

terjadi pergantian topik, biasanya disebabkan oleh topik tersebut memiliki keterkaitan dengan topik pertama, didukung dengan informasi yang dimiliki para pelaku komunikasi. Ketika seorang siswa lain tiba-tiba bergabung ataupun beranjak maka serangkaian kegiatan komunikasi itu berakhir dan kegiatan komunikasi baru dimulai. Sebuah kegiatan komunikasi juga dapat berakhir ketika suasana hening terjadi di tengah pembicaraan atau terpotong oleh bel sekolah yang berbunyi.

Pada beberapa peristiwa komunikasi, penutup juga dapat berupa kalimat penyemangat atau dorongan seperti "semangat yah!" "semoga ulangnya ga susah" "ya liat aja nanti" "kita harus menang yah!"

Saat peristiwa komunikasi berlangsung, topik yang paling sering dibicarakan adalah kehebatan/kekurangan seseorang. Selain itu topik mengenai pacar atau *jomblo* merupakan salah satu topik yang paling sensitif, mengingat sebagian besar para siswa belum pernah berpacaran atau belum memiliki pacar.

Setiap tindak komunikasi yang terjadi di SMA Santa Ursula Jakarta dapat dikatakan berbentuk seperti urutan di atas. Namun, pada situasi tertentu pergantian topik bisa saja tidak terjadi, tergantung oleh pelaku komunikasi dan situasi saat itu.

#### - *Key*

*Key* mencakup nada bicara, sikap, serta semangat saat pelaku komunikasi berbicara, seperti keseriusan seseorang, sarkasme, atau emosional seseorang saat berbicara. Penelitian ini paling menunjukkan bahwa para siswa SMA Santa Ursula Jakarta yang terdiri dari perempuan biasanya akan menggunakan suara yang kencang ketika bersemangat dalam menyampaikan sesuatu.

Beberapa siswa juga terdengar menggunakan *high pitch* atau nada melengking untuk menunjukkan emosinya ketika dirinya benar-benar bersemangat atau sedang 'berapi-api.' Berdasarkan hasil penelitian, sebagian siswa tidak menyadari penggunaan nada tersebut ketika berbicara sehari-hari. Beberapa siswa yang menyadarinya justru tetap melakukan hal tersebut.

Para siswa nampaknya terbiasa dengan keadaan seperti itu. Mereka akan tertawa lepas dengan sangat kencang, baik itu saat di kelas maupun saat istirahat, atau bahkan di luar sekolah. Kemampuan para siswa dalam mengekspresikan perasaannya menunjukkan bahwa adanya nilai

ekspresivitas yang tinggi di kalangan para siswa. Mereka menyesuaikan nada berbicara dengan ekspresi yang hendak mereka sampaikan.

Secara umum, dapat digambarkan bahwa siswa SMA Santa Ursula Jakarta merasa nada tinggi tersebut adalah hal yang biasa bagi mereka, meskipun beberapa siswa menyadari bahwa hal tersebut baru terjadi ketika mereka masuk ke sekolah tersebut dan terbawa oleh lingkungan sekitar yang menganggap hal tersebut sebagai hal yang biasa saja.

- *Instrumentalities*

*Instrumentalities* mencakup pada cara penyampaian pesan atau medium yang digunakan, baik secara lisan maupun tulisan. *Instrumentalities* juga mencakup varietas bahasa yang digunakan serta dialek yang terdengar pada saat peristiwa komunikasi berlangsung. Secara umum, dapat dikatakan bahwa siswa SMA Santa Ursula Jakarta paling banyak menggunakan instrumen lisan ketika berada di lingkungan sekolah.

Pesan secara langsung dikomunikasikan lewat pembicaraan yang terjadi, menggunakan Bahasa Indonesia secara tidak formal, dengan kata-kata tidak baku yang biasanya digunakan ataupun dengan istilah-istilah yang mereka ciptakan sendiri. Penggunaan dialek yang paling terasa adalah dialek Mandarin dan dialek kedaerahan. Hal ini dikarenakan komunitas ini berisi 50% keturunan etnis Tionghoa dan 50% etnis pribumi, dengan dominasi etnis Jawa dan Sunda.

Penyampaian pesan terkadang juga bisa dilakukan lewat nyanyian lagu yang menggambarkan perasaan siswa saat itu. Beberapa siswa terkadang menyanyi dengan suara yang cukup kencang ketika suasana kelas sedang hening namun tidak terlalu serius, baik ketika ada guru ataupun tidak.

Hal-hal di atas menunjukkan adanya nilai lisan yang termodifikasi saat para siswa saling berkomunikasi. Cara berbicara secara lisan tidak terbatas pada satu instrumen saja. Beberapa instrumen digunakan secara bersamaan saat berkomunikasi yang terwujud dalam cara berbicara secara verbal.

- *Norms*

*Norms* atau norma mencakup aturan interaksi dan aturan dalam interpretasi, seperti sistem kepercayaan dalam sebuah masyarakat tutur. Norma yang dimaksud termasuk juga terkait dengan aturan yang mengatur pembicaraan serta sistem kepercayaan yang mengatur sebuah percakapan. Hal ini misalkan dapat dilihat ketika seorang adik kelas tidak bisa menyapa kakak kelas yang baru ia kenal dengan langsung menyebut nama, tetapi diawali

dengan sebutan 'Kak'. Para informan yang diwawancarai mengakui bahwa sebutan tersebut bukan dikarenakan mengacu pada struktur sosial yang berlaku, melainkan untuk menjaga kesopanan, terlebih sebagai seorang perempuan.

Namun, sebutan 'Kak' untuk kakak kelas tetap menunjukkan adanya nilai senioritas. Sikap hormat tetap harus ditunjukkan oleh adik kelas yang belum terlalu mengenal kakak kelas. Sikap menghormati orang yang lebih tua ini juga relevan dengan adat ketimuran Indonesia yang mengutamakan nilai menghargai bagi orang yang dianggap lebih tua atau memiliki derajat lebih tinggi.

Selanjutnya, adalah aturan dalam memulai pembicaraan. Biasanya seseorang yang memiliki informasi atau cerita tertentu adalah orang yang bisa memulai sebuah pembicaraan. Sedangkan untuk mengakhiri sebuah pembicaraan tidak harus dilakukan oleh orang yang sama.

Aturan lain yang terlihat adalah memotong pembicaraan sesama siswa sangat tidak disarankan. Para perempuan di sekolah ini sangat bersemangat ketika menyampaikan sebuah pesan, sehingga ketika pembicaraannya tiba-tiba terpotong biasanya mereka akan menunjukkan ekspresi untuk tidak memotong meskipun tidak secara serius/marah diekspresikan.

- *Genre*

*Genre* mencakup bentuk-bentuk komunikasi yang terjadi pada sebuah peristiwa komunikasi seperti puisi, mitos, peribahasa, ataupun bentuk komunikasi lainnya. Penelitian ini menemukan bahwa bentuk komunikasi yang paling sering terjadi di sekolah ini adalah obrolan ringan atau *curhat* yang dilakukan antarsiswa. Seperti yang dijelaskan pada komponen *Ends*, siswa SMA Santa Ursula Jakarta secara umum melakukan kegiatan komunikasi untuk menjalin hubungan sosial dengan sesamanya. Untuk melakukan hal tersebut, biasanya dilakukan melalui obrolan ringan, mengenai curahan hati, kejadian atau perasaan yang terjadi saat di kelas/luar kelas, atau kehidupan pribadi, yang dapat dilakukan oleh para siswa setiap saat.

Obrolan ini bisa berupa cerita langsung yang dilakukan secara lisan maupun secara tulisan melalui pesan teks. Bentuk komunikasi ini biasanya dapat membahas dua hingga tiga topik, tergantung keperluan pelaku komunikasi. Bentuk komunikasi selanjutnya adalah diskusi, yang biasanya dilakukan saat di kelas, misalkan saat hendak mengerjakan soal latihan atau tugas yang

diberikan. Diskusi juga bisa terjadi saat waktu istirahat, biasanya untuk dibahas kembali pada pertemuan selanjutnya.

Selain itu para siswa juga sering menggoda temannya. Mereka yang memiliki hubungan yang dekat dengan siswa lain biasanya memiliki bentuk komunikasi godaan, baik mengenai keadaan fisik, nilai ulangan/hasil belajar, ataupun mengenai pacar/laki-laki. Tak jarang para siswa juga menyampaikan godaan tersebut lewat nyanyian lagu yang menggambarkan perasaan seorang siswa atau sesuai dengan keadaan siswa tersebut. Misalnya yang ditemui saat pelajaran olah raga, "Lu lempar bolanya pake perasaan dong. Gimana mau punya pacar kalo lu kasar? Sama bola aja kasar, apalagi sama pacar? Hahaha." Atau "Ciyeee, Kimia lu dapet *cepek* ya?" "Yoi!" "Belajar sama siapa lu? Jangan angkuh. Hahaha."

Munculnya godaan atau candaan menunjukkan adanya sifat kekerabatan yang kental di antara para siswa. Hal tersebut memperlihatkan bahwa pada kelas XII (tahun ketiga mereka berada di SMA), terjadi kohesivitas yang semakin meningkat di antara para siswa. Bentuk komunikasi berupa canda serta curhat yang paling sering muncul menggambarkan *emotional message* yang diekspresikan para siswa atas kenyamanan yang dirasakan dengan sesama siswa.

### **Communicative Act (Tindak Komunikatif) Siswa di SMA Santa Ursula Jakarta**

Sebuah tindak komunikatif yang dilakukan dalam sebuah masyarakat tutur merupakan bagian dalam perspektif etnografi komunikasi. Tindak komunikatif dapat ditunjukkan melalui hal apa yang dilakukan oleh seseorang saat berkomunikasi dan bagaimana cara menyampaikannya dalam sebuah percakapan (Reinard, 2008, p.257). Kuswarno (2008, p.43) memaparkan bahwa tindak komunikatif individu merupakan "integrasi dari tiga keterampilan, yaitu keterampilan linguistik, keterampilan interaksi, dan keterampilan kebudayaan." Kemampuan tersebut yang akan menentukan apakah seseorang berbicara secara tepat di tengah masyarakat itu berada. Kompetensi inilah yang membantu seseorang dalam mengatakan sesuatu atau menggunakan kata-kata tertentu untuk selanjutnya diinterpretasikan dan diwujudkan dalam sebuah tindak komunikatif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa tindak komunikatif siswa di SMA Santa Ursula Jakarta akan terlihat pada setiap situasi komunikasi. Tindak komunikasi dapat terlihat misalnya pada situasi di kelas. Cara seorang siswa bertanya dengan guru akan berbeda dengan cara siswa tersebut menanyakan hal yang sama dengan

temannya. Seorang siswa tidak akan bertanya dengan nada tidak sopan terhadap gurunya untuk mendapatkan jawaban yang dia inginkan. Sedangkan dengan sesama temannya, siswa akan menurunkan standar kesopanannya karena lebih sedikitnya perbedaan yang ada di antara mereka. Contohnya, seorang siswa bertanya kepada gurunya saat kelas Ekonomi: "Bu, kenapa nilai GDP yang besar dari sebuah negara tidak menjamin penduduk negara tersebut hidupnya sejahtera?" Saat siswa tersebut bertanya dengan sesama siswa, jenis pertanyaan yang sama akan berbentuk seperti ini: "Eh jadi tuh nilai GDP ga nentuin kesejahteraan penduduknya yah? Soalnya kayak Indonesia aja, nilai GDP nya besar tapi masih banyak kan yah orang miskinnya?" Mereka tidak perlu menggunakan kata 'mengapa/kenapa' untuk bisa mendapatkan penjelasan dari temannya, karena temannya sudah mengerti maksud dari pertanyaan tersebut adalah untuk mendapatkan penjelasan lebih.

Contoh lain adalah ketika siswa bertemu/berpapasan dengan guru dan memberi salam dengan ucapan "Pagi/Siang, Pak." Sedangkan ketika ia bertemu sesamanya, salam yang diberikan hanya "Oy!", "Hai, ... [nama panggilan]" atau "Wets, mau ke mana lu?" atau dengan kata lain, saat mereka berpapasan, salam yang muncul hanyalah pertanyaan retorik untuk sekedar *basa-basi*.

Ketika seorang siswa di kelas kurang mengerti sebuah topik pembahasan, tindak komunikasi yang biasa terjadi pada sekolah ini akan terlihat saat siswa tersebut berhenti bertanya kepada guru tersebut, kemudian ia menghampiri siswa yang dirasa mampu memberikan penjelasan. Peristiwa tersebut terjadi dikarenakan siswa itu dianggap memiliki ketiga keterampilan yang telah dijelaskan di awal, sehingga pesan lebih mudah disampaikan karena di antara sesama siswa tersebut telah diterapkan keterampilan linguistik, keterampilan interaksi, dan keterampilan kebudayaan yang tepat.

Tindak komunikasi lainnya yang sering dijumpai terlihat pada siswa yang kurang cocok dengan lingkungan yang ada di sekolah tersebut sehingga terlihat cenderung menarik diri. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan dirinya dalam menguasai salah satu kompetensi yang telah dijelaskan oleh Kuswarno di atas.

Kemampuan yang terlihat di antaranya adalah mengetahui kapan harus mengatakan sesuatu, kapan harus diam/berhenti, siapa yang bisa diajak bicara, serta bagaimana cara berbicara dengan orang tertentu. Para siswa berusaha untuk bisa memiliki ketiga kompetensi tersebut untuk menunjukkan tindak komunikatif. Hal ini dapat terlihat dari jarangnyanya permusuhan yang terjadi pada sekolah ini. Ketika perselisihan terjadi di antara dua orang, mereka akan cenderung menyelesaikan dengan berbicara secara langsung. Di sekolah homogen perempuan juga jarang terjadi 'drama percintaan' atau 'perebutan

*pacar'* mengingat tidak adanya siswa laki-laki yang diperebutkan pada sekolah tersebut.

Pada saat jam istirahat, tindak komunikatif siswa juga dapat teramati melalui interaksi di antara siswa yang tidak berasal dari kelas yang sama. Contohnya ketika seorang siswa dari kelas XII IPS 1 hendak menanyakan soal ulangan Geografi dari siswa kelas XII IPS 2. Meskipun ia mengetahui bahwa soal yang diberikan akan berbeda, siswa dari kelas XII IPS 1 ini tetap berusaha untuk mendapatkan gambaran soal yang mungkin akan ditanyakan melalui keterampilan komunikasi yang ia miliki. Tindak komunikatif pada contoh tersebut dapat terlihat melalui cara siswa XII IPS 1 tersebut saat melakukan persuasi kepada temannya yang berasal dari kelas lain.

Dalam melakukan sebuah tindak komunikatif, para siswa juga berusaha untuk menyesuaikan diri dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal. Terlihat dari beberapa siswa juga menggunakan atau memberikan nama panggilan lain sebagai bentuk kedekatan antarsiswa. Misalnya, salah satu informan yang bernama Winarsih dikenal oleh teman-temannya, khususnya yang berasal dari kelas IPS, dengan nama Shipo. Siswa yang tidak terlalu mengenal siswa tersebut biasanya malah tidak mengetahui nama panggilan lain dari siswa itu.

### ***Communicative Style Siswa di SMA Santa Ursula Jakarta***

Dalam penjelasan etnografi komunikasi, Hymes (Kuswarno, 2008, p. 45) menjelaskan bahwa "dalam setiap masyarakat terdapat varietas *language code* (kode bahasa) dan cara-cara berbicara yang bisa dipakai oleh anggota masyarakat atau sebagai repetitor komunikatif masyarakat tutur." Para siswa SMA Santa Ursula Jakarta sebagai bagian dari masyarakat tutur menggunakan lebih dari satu bahasa untuk berkomunikasi serta dialek yang digunakan untuk berkomunikasi. Melalui bahasa, mereka dapat saling berbagi dan memahami nilai dan norma yang terjadi dalam interaksi di kalangan para siswa.

Masyarakat tutur di SMA Santa Ursula Jakarta menggunakan lebih dari satu bahasa untuk berkomunikasi, yang paling didominasi oleh Bahasa Indonesia dan Inggris. Kedua bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi ini bukanlah Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris baku, contohnya 'nyelow'. Beberapa kata dari dua bahasa tersebut bahkan digabungkan dan membentuk sebuah kata baru yang digunakan oleh masyarakat ini. Seperti anak muda pada umumnya, para siswa SMA Santa Ursula sering menggunakan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris secara bersamaan.

Lingkungan di SMA Santa Ursula dapat dikatakan 50% berasal dari etnis Tionghoa dan 50% berasal dari etnis Indonesia. Hal ini menyebabkan sejumlah dialek Tionghoa seperti 'lah' dan istilah seperti '*sekia*' dan '*cengli*' sering digunakan dalam interaksi, bahkan oleh siswa yang bukan berasal dari etnis Tionghoa.

Para siswa kelas XII terlihat tidak memiliki kesulitan dalam berinteraksi. Mereka sudah terbiasa dengan varietas bahasa yang digunakan dalam interaksi di sekolah ini. Hal ini hanya terjadi dengan sesamanya saja, baik teman sekelas, kakak kelas, maupun adik kelas, karena bahasa yang digunakan saat berinteraksi dengan guru biasanya diakui berbeda oleh informan. Beberapa guru yang dianggap kurang ramah atau *galak* akan lebih senang berinteraksi dengan siswa yang berbicara menggunakan Bahasa Indonesia saja. Contohnya ketika di kelas, seorang siswa yang bertanya mengenai pelajaran kepada guru akan berbeda ketika ia bertanya dengan temannya, "Bu boleh tolong diulang lagi? Saya belum mengerti" adalah salah satu pernyataan yang diajukan kepada guru. Sedangkan kepada temannya bisa lebih terlihat santai menggunakan bahasa tutur seperti, "Eh coba tolong ulangin. Gua masih belum ngerti."

Contoh lain juga dapat dilihat saat berada di kelas Bahasa Inggris. Mata pelajaran Bahasa Inggris menjadi salah satu kesempatan yang digunakan oleh guru dan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Inggris. Para guru terkadang justru mendorong para siswanya untuk mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan dalam Bahasa Inggris. Intensitas kelas Bahasa Inggris juga menjadi salah satu faktor yang membuat para siswa seringkali berbicara dalam Bahasa Indonesia yang digabungkan dengan Bahasa Inggris.

Terkait bahasa yang digunakan, ada beberapa kata yang mereka gunakan tidak murni dari bahasa itu sendiri. Contoh kata-kata tersebut dapat dikelompokkan ke dalam kelompok berikut ini:

Tabel 4. Bahasa yang Digunakan dalam Gaya Berbicara

Bahasa Baku	<i>Slang</i> /Bahasa Informal	Campuran Bahasa Indonesia-Inggris
Lambat / slow	Selow	Nyelow
Terpesona / stun	Setun	Nyetun
Berbicara / speak	Sepik	Nyepik

Pada kata-kata campuran bahasa Indonesia-Inggris, biasanya terdapat pergeseran makna dalam penggunaan kata-kata tersebut. Kata '*nyelow*'

digunakan pada saat seseorang sedang tidak ingin diburu-buru sehingga penggunaannya dalam sebuah kalimat seperti ini: "Gua lagi *nyelow*, entar dulu yah." Kata '*nyetun*' di sini bermakna seseorang sedang berada dalam perasaan terpesona, seperti "Beh, visualisasi kelas kita mah pasti keren! Liatin aja nanti pada *nyetun*." Penggunaan kata '*nyepik*' tidak berarti seseorang sedang berbicara. Makna dari '*nyepik*' kurang lebih mirip dengan *basa-basi*, sehingga penggunaannya dapat digunakan seperti berikut: "Udah nanti gua aja yang jawab. Bisa lah kalo *nyepik* doang mah."

Selain kata-kata tersebut, terdapat istilah-istilah yang digunakan oleh para siswa, yang biasanya hanya dimengerti oleh siswa SMA Santa Ursula Jakarta:

- **UP:** UP yang dibaca *upe* adalah singkatan dari 'usia panik' karena pada usia tersebut mereka belum memiliki pacar. Makna UP kemudian bergeser dan juga digunakan untuk mengungkapkan perasaan ingin memiliki pacar setelah melihat keromantisan pasangan yang berpacaran, seperti contoh berikut ini: "Lu tau ga kemaren Gesta dateng ke Sanur. Dia bawain kue ulang tahun buat Olin. Aaaa, *sweet* banget yah. Gua jadi UP."

Kata UP ini berasal dari keadaan atau realita sosial yang terjadi pada sebagian besar siswa SMA Santa Ursula Jakarta. Mayoritas siswa yang belum pernah berpacaran menyebabkan mereka mengalami kepanikan atas keadaan yang seharusnya telah mereka alami pada remaja seusianya. Pergaulan dengan teman laki-laki yang terbatas atau tidak terlalu luas juga menjadi salah satu penyebabnya. Kemudian keadaan tersebut memunculkan perasaan terisolasi dari dunia laki-laki sehingga menyebabkan mereka belum sempat berpacaran dan muncullah situasi tersebut yang digambarkan dalam kata UP.

- **OJ:** OJ yang dibaca *oje*, merupakan singkatan dari *overjoyed* dan merupakan kata sifat yang digunakan para siswa untuk mengekspresikan perasaan senang yang berlebih, seperti berikut ini: "Kenapa dari tadi lu ketawa terus sih? OJ banget deh!"

Perasaan senang berlebih yang seringkali teramati pada siswa SMA Santa Ursula Jakarta menunjukkan bahwa sebagian besar siswanya ekspresif. Karena mereka terbiasa dengan perlakuan sesama jenis, mereka lebih mudah untuk terbuka dengan sesamanya. Keterbukaan dengan sesama siswa muncul karena adanya rasa kepercayaan yang terbangun di antara mereka.

- **JB:** JB yang dibaca *jebe* adalah 'join bareng'. Istilah ini bermakna ketika seseorang ingin ikut di dalam sebuah kelompok baru atau bermakna *nimbrung*. Penggunaan kata JB seperti berikut ini: "Eh ini ada alumni, dia



hanya terlihat di antara siswa dengan guru atau dengan adik kelas dan kakak kelas.

Para adik kelas harus menyapa kakak kelas dengan sebutan 'Kak'. Cara tersebut dipahami para adik kelas sebagai sebuah cara berkomunikasi yang sopan dengan kakak kelas. Namun, beberapa adik kelas yang sudah akrab dengan kakak kelas cenderung hanya menyebut nama saja, tanpa menggunakan 'Kak'. Bila adik kelas tetap memanggil 'Kak', beberapa dari mereka akan tetap menggunakan kata sapaan 'gua-lu' untuk kakak kelas yang memang sudah mereka kenal. Beberapa informan mengaku bahwa sebutan 'Kak' hanya untuk menunjukkan penghargaan dan kesopanan saja karena adanya perbedaan usia, sehingga biasanya sebutan ini paling banyak terjadi di antara siswa kelas X dan XII. Sebagian siswa kelas XI yang mungkin hanya berbeda satu tahun saja biasanya lebih mudah untuk langsung memanggil kelas XII dengan nama langsung.

Karena cara berbicara berkaitan dengan pengetahuan masyarakat mengenai budaya tempat ia berada, maka para siswa menunjukkan pengetahuannya mengenai struktur sosial yang ada melalui perbedaan cara menyapa/memanggil lawan bicara tertentu. Cara berbicara akan terlihat pada kata ganti orang pertama dan kedua, yang menyesuaikan lawan bicara, seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Cara Menyapa/Memanggil Lawan Bicara

Lawan Bicara	Cara Memanggil	Kata Ganti orang pertama	Kata Ganti orang kedua
Guru	Pak atau Bu	Saya	Bapak/Ibu
Teman	Nama panggilan, <i>woy, cuy</i>	Aku/gua/W	Kamu/lu/L
Kakak kelas	Kak [Nama]	Aku/gua	Kamu/lu
	Nama panggilan	Gua	Lu
Adik kelas	Nama panggilan	Aku/gua	Kamu/lu

### Perilaku Komunikasi serta Nilai dan Norma di SMA Santa Ursula Jakarta

Kemampuan para siswa berkomunikasi di dalam kelompoknya menunjukkan perilaku komunikasi pada lingkungan kelompok sosial tersebut. Cara berkomunikasi atau cara siswa sekolah homogen mengekspresikan perasaannya

akan menjadi pembahasan dalam analisis perilaku komunikasi siswa di SMA Santa Ursula Jakarta.

Cara berkomunikasi yang paling sering terlihat adalah komunikasi secara verbal yang dilakukan untuk berinteraksi dengan sesama siswa. Cara ini digunakan untuk menyampaikan pikirannya dan menunjukkan apa yang dirasakannya, mengingat perempuan cenderung mengutamakan perasaan saat bertindak.

Perilaku komunikasi ini terlihat dan teramati dalam aktivitas komunikasi para siswa yang meliputi situasi komunikatif, peristiwa komunikatif, dan tindak komunikatif. Siswa di sekolah homogen terbiasa dengan situasi di lingkungan sekolah sehingga seringkali kebiasaan tersebut terbawa ketika sedang berada di luar sekolah atau ketika berinteraksi dengan pihak luar. Para siswa di sekolah ini seperti memiliki dunianya sendiri yang penulis sebut sebagai 'dunia *unicorn*'. Ketika para siswa berada di dalam dunia tersebut, mereka terkadang lupa diri atau asyik sendiri dengan kelompoknya, dan beranggapan bahwa semua yang ada di dunia ini memiliki keadaan seperti tempat ia berada saat ini.

Situasi di atas berhubungan dengan teori *Coordinated Management of Meaning* (CMM) yang menjelaskan bahwa dalam percakapan atau melalui pesan yang kita kirim dan terima, orang saling menciptakan makna. Saat kita menciptakan dunia sosial, berarti kita menggunakan aturan-aturan untuk mengkonstruksi dan mengkoordinasikan makna. Para siswa SMA Santa Ursula Jakarta mampu menciptakan dan menginterpretasikan makna sehingga terjadilah komunikasi di antara mereka.

CMM juga menjelaskan bahwa manusia hidup dalam berkomunikasi. Sama halnya dengan yang terjadi selama penelitian. Untuk bisa bertahan di sekolah homogen, para siswa saling berkenalan dan mencoba saling mengenal teman-temannya melalui komunikasi. Melalui komunikasi antarpribadi, para siswa saling bertukar pengalaman dengan sesamanya yang akhirnya dapat mendekatkan satu sama lain. Pada komunikasi antarpribadi yang dilakukan, siswa juga dapat menunjukkan/mengekspresikan dirinya. Dari komunikasi tersebut, terdapat pula transaksi informasi, termasuk juga aturan atau kode-kode berbicara yang kemudian dimaknai oleh para siswa sebagai cara berbicara di sebuah sekolah homogen. Mereka juga memiliki istilah-istilah tertentu yang hanya dipahami oleh siswa SMA Santa Ursula Jakarta, melalui koordinasi makna yang dilakukan antarsiswa, seperti pada penggunaan kata-kata OJ, UP, atau JB yang tidak akan dipahami oleh orang yang tidak bergaul atau memiliki teman dari sekolah ini.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa melalui komunikasi, para siswa kemudian saling menciptakan realitas sosial, seperti perempuan juga dapat melakukan hal-

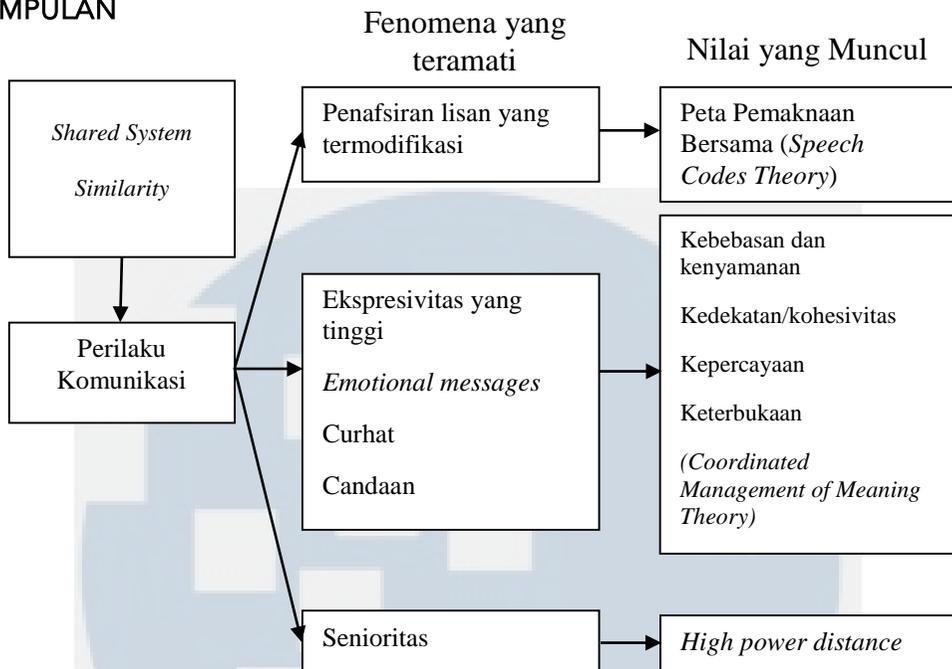
hal yang selama ini hanya dikerjakan oleh laki-laki atau perempuan dengan sesama perempuan memiliki kebiasaan sejenis sehingga perasaan saling pengertian lebih ditunjukkan pada sekolah homogen ini. Para siswa membangun realitas sosial melalui kegiatan komunikasi yang dilakukan, seperti ketika melakukan kegiatan sosial, kegiatan berorganisasi, atau kegiatan lainnya. Karena tidak ada siswa laki-laki, para siswa perempuan mendapatkan peran seperti menjadi ketua/pemimpin kelompok yang biasanya peran ini dijalankan oleh laki-laki.

Perilaku komunikasi para siswa di sekolah ini juga menunjukkan bahwa cara berkomunikasi yang paling sering digunakan oleh sesama siswa adalah secara lisan yang juga tercermin dalam ritual-ritual komunikasi oleh para siswa SMA Santa Ursula Jakarta.

Adapun nilai dan norma yang muncul melalui interaksi para siswa. Berkaitan dengan salah satu dalil pada *Speech Codes Theory*, yaitu *wherever there is a distinctive culture, there is to be found a distinctive speech code* (di mana terdapat kekhasan sebuah budaya, di sana akan ditemukan kode berbicara yang berbeda). Dalam masyarakat tutur SMA Santa Ursula Jakarta, terdapat kekhasan budaya pop yang ditemukan di antara para siswa perempuan yang saling berinteraksi. Pada umumnya, para siswa berani untuk mengemukakan pendapatnya. Kesempatan berbicara yang dimiliki oleh siswa biasanya dimanfaatkan, baik untuk memperoleh nilai tambah, perhatian dari guru, menunjukkan pengetahuan serta kapabilitas/kemampuan yang dimiliki dirinya, maupun untuk sekadar mengungkapkan perasaannya. Hal tersebut diterima oleh para siswa dan dianggap sebagai ciri siswa SMA Santa Ursula Jakarta pada umumnya.

Kebudayaan lain yang khas juga dapat dilihat melalui cara menyapa antarsiswa. Cara menyapa yang dilakukan biasanya melalui pelukan/rangkul yang lazim dilakukan oleh sesama siswa yang memiliki hubungan cukup dekat ketika bertemu di sekolah, dan akhirnya terbawa ketika mereka berada di luar sekolah. Ditemukan juga siswa yang memiliki kecocokan dengan siswa lain akan berada dalam kelompok pertemanan yang lebih kecil, di mana pertukaran kode biasanya berasal dari kelompok tersebut. Kelompok-kelompok ini sangat beragam, mulai dari kelompok saat jam istirahat yang disebut sebagai 'teman makan'. Kebiasaan yang muncul di tengah para siswa muncul dari interaksi antarsiswa yang kemudian mengantarkan para siswa dalam membentuk kode-kode berbicara.

**SIMPULAN**



Para siswa di sekolah homogen yang hidup secara berdampingan untuk beberapa waktu memiliki perilaku komunikasi yang khas dan telah membentuk kode-kode berbicara. Dapat dikatakan mereka adalah sebuah kelompok sosial yang memiliki nilai dan norma yang mereka ciptakan melalui interaksi dengan sesama siswa SMA Santa Ursula Jakarta.

Penggunaan bahasa yang merupakan kesepakatan dalam menamakan simbol-simbol dalam sebuah kelompok merupakan sesuatu yang tidak terpisahkan dari sebuah kebudayaan. Bahasa tidak akan memiliki makna jika tidak dikomunikasikan secara benar. Bahasa yang dipahami menjadi kunci utama para siswa dalam berkomunikasi.

Perilaku komunikasi siswa yang teramati melalui aktivitas komunikasi menunjukkan adanya beberapa situasi khas yang muncul, antara lain:

- Ekspresivitas yang tinggi: Sikap ekspresif ini memperlihatkan adanya kenyamanan yang dirasakan antarsiswa. Hal ini dikarenakan adanya aspek *similarity* atau kesamaan (mereka semua sama-sama perempuan), serta *shared system* yang telah dibangun dalam interaksi sehari-hari atau sistem yang dianggap dan diakui menjadi sistem dalam hidup bersama.

- Komunikasi, kalimat, dan ungkapan lisan yang termodifikasi: Adanya peta pemaknaan bersama membuat cara berkomunikasi yang termodifikasi muncul pada situasi komunikasi di sekolah homogen. Istilah-istilah tertentu secara sadar tercipta dan terucap dalam percakapan yang dilakukan antarsiswa.
- Situasi senioritas: Budaya *high power distance* masih terasa dan terekspresikan oleh siswa di sekolah homogen. Meskipun mereka berasal dari jenis kelamin yang sama, namun perbedaan usia masih menjadi pembatas. Panggilan 'Kak' oleh adik kelas kepada kakak kelas masih digunakan untuk menunjukkan adanya penghargaan kepada orang yang dianggap lebih tua.
- Kebiasaan siswa untuk curhat: Salah satu bentuk komunikasi yang paling sering muncul di antara para siswa adalah curhat, yang menunjukkan adanya nilai *trust* atau kepercayaan yang tinggi di antara para siswa. Mereka saling terbuka dengan teman terdekatnya untuk menceritakan hal-hal yang cukup pribadi. Kepercayaan tidak akan muncul secara instan, tetapi muncul dari hubungan yang telah dijalin dengan baik selama beberapa waktu. Ketika mereka telah saling percaya, mereka akan merasa nyaman untuk bercerita dengan orang lain.
- Candaan antarsiswa: Candaan atau godaan yang sering dilakukan oleh para siswa menggambarkan tingkat kohesivitas yang tinggi. Subjek penelitian yang terdiri dari siswa kelas XII yang berada pada tahun ketiga mereka di SMA Santa Ursula Jakarta menunjukkan bahwa mereka telah saling mengenal. Ketika mereka saling mengenal sifat alamiah teman-temannya, mereka menjadi lebih dekat antara satu dengan lainnya.

Perilaku komunikasi siswa di sekolah homogen dapat terlihat melalui aktivitas yang dilakukan di sekolah dan terjadi setiap saat. Para siswa tidak terikat oleh situasi-situasi tertentu, baik acara formal maupun informal, untuk melakukan kegiatan komunikasi. Para siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengemukakan pendapatnya atau menyampaikan informasi yang dimiliki sehingga komunikasi dapat dikatakan terjadi setiap saat, menyesuaikan situasi yang dihadapi. Mereka juga berbagi emosi saat melakukan komunikasi, yang terlihat dari cara penyampaian yang seringkali terlalu bersemangat atau sesuai istilah yang mereka gunakan, yaitu *overjoyed*.

## DAFTAR PUSTAKA

- DeVito, Joseph A. (2009). *The Interpersonal Communication Book*. London: Pearson.
- Griffin, Em. (2012). *A First Look at Communication Theory*. New York: McGraw Hill.
- Hawadi dan Reni Akbar. (2008). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia (Grasindo).
- Kriyantono, Rakhmat. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, PR, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kuswarno, Engkus. (2008). *Etnografi Komunikasi: Suatu Pengantar dan Contoh Penelitiannya*. Bandung: Widya Padjajaran.
- Littlejohn, Stephen W. dan Karen A. Foss. (2014). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika
- Reinard, John C. (2008). *Introduction to Communication Research*. New York: The McGraw-Hill.
- Saville-Troike, Muriel. (2003). *The Ethnography of Communication: An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd.
- West, Richard dan Lynn H. Turner. (2010). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. New York: McGraw Hill.
- Mael, Fred, et al. (2005). "Single-Sex Versus Coeducational Schooling: A Systematic Review". Diambil pada 20 Mei 2015.  
<https://www2.ed.gov/rschstat/eval/other/single-sex/single-sex.pdf>
- Permanasari, Indira. (2009). "150 Tahun St Ursula, Mencetak Manusia Berkualitas". Kompas.com. Diakses pada 20 November 2015.  
<http://nasional.kompas.com/read/2009/01/19/0701348/150.tahun.st.ursula.mencetak.manusia.berkualitas>
- Suminar, Erna. (2011). "Memahami Gaya Komunikasi Laki-Laki". Kompasiana. Diakses pada 24 Juni 2015.  
[http://www.kompasiana.com/emasu/memahami-gaya-komunikasi-laki-laki\\_5500927ba333117c6f511758](http://www.kompasiana.com/emasu/memahami-gaya-komunikasi-laki-laki_5500927ba333117c6f511758)
- Wahab, Abdul. (2012). "Pengertian dan Contoh Pendidikan Formal, Non Formal, Informal". Diakses pada 28 Desember 2015.  
<http://www.gurupantura.com/2015/05/pendidikan-formal-nonformal-informal.html>
- "Alasan Wanita Lebih Banyak Bicara Dibanding Pria". (2015). National Geographic. Diakses 24 Juni 2015.  
<http://nationalgeographic.co.id/berita/2015/06/alasan-wanita-lebih-banyak-bicara-dibanding-pria>





**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## JURNAL ULTIMA COMM

Universitas Multimedia Nusantara  
Jl. Scientia Boulevard, Gading Serpong,  
Tangerang, Banten - 15811  
Indonesia  
[www.umn.ac.id](http://www.umn.ac.id)

