

LITERASI DIGITAL PENGGUNA SOSIAL MEDIA LEMBAGA SENSOR FILM INDONESIA

Ervan Ismail¹, Juwono Tri Atmodjo², A. Rahman HI³

Ervan_ismail@mercubuana.ac.id, juwono_tri_atmodjo@mercubuana.ac.id,

drs.a.rahman.h.i@gmail.com

Abstrak. Perkembangan teknologi digital saat ini seringkali disalahgunakan oleh Masyarakat, terutama yang berkaitan dengan kontrn yang ada di film. Hal ini tidak terlepas dari perkembangan pemanfaatan teknologi informasi oleh Masyarakat. Selain itu, juga adanya perkembangan teknologi informasi berbasis website yang digunakan Lembaga Sensor Film dan tuntutan stakeholder Lembaga pemerintah, serta Lembaga Sensor Film untuk melakukan adaptasi tugas, peran, fungsi dalam berkomunikasi dengan masyarakat disatu sisi dan disisi lain bagi kepentingan industri, menimbulkan adanya paradoks. Oleh karenanya diperlukan kebijakan dalam penggunaan media melalui literasi media. Untuk mendapatkan gambaran literasi digital pengguna dengan judul Literasi Digital Pengguna Sosial Media Lembaga Sensor Film Indonesia dengan pendekatan kualitatif dan metode penelitian studi kasus. Penelitian ini menggunakan konsep literasi digital menurut Martin. Teknik pengumpulan sata dilakukan dengan wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Informan dalam penelitian ini yaitu pengguna social media stakeholder Lembaga Sensor Film. Berdasarkan temuan penelitian, bahwa elemen elemen literasi digital meliputi: kreativitas, kemampuan berfikir kritis dan kemampuan mengevaluasi isi pesan digital, pemahaman social dan budaya, kemampuan berkolaborasi dengan orang lain, kemampuan memperoleh dan menyeleksi informasi, komunikasi efektif, keamanan digital, dan ketrampilan fungsional diperoleh dari penggunaan Media social Instagram dan Tik Tok Lembaga sensor Film. Ada tiga level atau kategori literasi, yaitu : (a). literasi yang diperoleh langsung dari sumber atau pesan yang diproduksi oleh LSF untuk pengetahuan dan melindungi diri (e-safety); (b). Literasi informasi dari pesan yang dikomunikasikan antar pengikut (follower) Instagram LSF; dan (c). Literasi berkaitan dengan penggunaan pesan atau informasi untuk berkomunikasi dan kelaborasi dengan orang lain melalui media social maupun komunikasi antar personal. Literasi digital yang diperoleh berupa pengetahuan dan pengalaman, kreativitas orang, berfikir kritis, budaya atau cara hidup orang, sossialisasi dengan orang lain secara online, dan sebagai wahana pencarian informasi tentang hiburan film diantara hiburan online lainnya, perlindungan diri (e-safety) dan kemampuan fungsional.

Kata kunci : Literasi Digital, Pengguna, Humas online, Lembaga sensor Film.

Abstract. The current development of digital technology is often misused by society, especially in relation to the conflicts in films. This cannot be separated from the development of the use of information technology by society. Apart from that, there is also the development of website-based information technology used by the Film Censorship Institute and the demands of stakeholders from government institutions, as well as the Film Censorship Institute to adapt their duties, roles and functions in communicating with the public on the one hand and on the other hand for the interests of the industry, giving rise to a paradox. Therefore, policies are needed in the use of media through media literacy. To get an overview of users' digital literacy with the title Digital Literacy of Social Media Users, Indonesian Film Censorship Institute using a qualitative approach and case study research methods. This research uses the concept of digital literacy according to Martin. The sata collection technique was carried out using in-depth interviews and documentation studies. The informants in this research are social media users, stakeholders of the Film Censorship Institute. Based on research findings, the elements

of digital literacy include: creativity, critical thinking skills and the ability to evaluate the content of digital messages, social and cultural understanding, the ability to collaborate with other people, the ability to obtain and select information, effective communication, digital security, and functional skills acquired from the use of social media Instagram and Tik Tok, the Film Censorship Institute. There are three levels or categories of literacy, namely: (a). literacy obtained directly from sources or messages produced by LSF for knowledge and self-protection (e-safety); (b). Information literacy from messages communicated between LSF Instagram followers; and (c). Literacy is related to the use of messages or information to communicate and collaborate with other people through social media or interpersonal communication. Digital literacy obtained is in the form of knowledge and experience, people's creativity, critical thinking, people's culture or way of life, socialization with other people online, and as a vehicle for searching for information about film entertainment among other online entertainment, self-protection (e-safety) and abilities. functional.

Keywords: Digital Literacy, Users, online PR, Film censorship institutions.

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi yang diterapkan pada komunikasi memberikan kontribusi bagi perkembangan berbagai bidang kehidupan manusia. Perubahan masyarakat, lembaga atau organisasi pemerintah maupun non pemerintahan atau organisasi usaha banyak mengalami perubahan tata cara berkomunikasi dengan adanya media baru. Istilah media baru, komunikasi online, virtual komunikasi, web base communications, internet base communication, e_PR, dan berbagai istilah dan pengkhasan penggunaan merujuk pada tata cara komunikasi baru berbasis teknologi informasi 4.0.

Dhevina Ihsanira (2018) mengemukakan tentang komunikasi online pada Lembaga pemerintah, yaitu :Penerapan e-government (atau dalam bahasa Indonesia disebut pemerintahan elektronik) yang kemudian dikenal dengan sebutan digital government, online government atau dalam konteks tertentu transformational government terbukti mempermudah terjadinya interaksi timbal balik – secara digital tentunya – antara pemerintah dengan masyarakat. Terjadinya model penyampaian informasi dua arah yang semakin mudah tidak hanya antara pemerintah dan masyarakat (Government-to-Citizen/G2C); tapi juga antara pemerintah dan pihak swasta (Government-to-Business/G2B) atau pemerintah dan pemerintah (Government-to-Government/G2G). Hal ini merupakan bentuk inovasi dalam strategi komunikasi, yang tentunya akan bermanfaat dalam menunjang peran dan fungsi pemerintah, masyarakat dan pihak swasta dalam kebersamaan membangun kehidupan bangsa. Tentunya manfaat yang paling diharapkan dari e-government adalah peningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih mudah bagi masyarakat untuk mendapatkan pelayanan dari pemerintah.

Organisasi pemerintah atau Lembaga Pemerintah dituntut untuk dapat meningkatkan pelayanan publiknya secara cepat, tepat, murah, kapan saja, dimana saja, tentang apa saja dan sebagainya. Teknologi komunikasi online telah dimanfaatkan banyak organisasi pemerintah dengan berbagai stakeholder. Pemanfaatan komunikasi online baik untuk menyampaikan informasi, edukasi, persuasi maupun fitur-fitur pelayanan pelayanan publik. Komunikasi online selain menyediakan kecepatan akses juga kemampuan storage data dalam berbagai bentuk, baik tulisan, suara, gambar, video bahkan perpaduan berbagai bentuk pesan yang dapat digunakan secara terintegrasi selain semakin efektif dan efisien dalam melakukan komunikasi public dan layanan masyarakat.

Organisasi dengan komunikasi online seperti yang dilakukan Lembaga Sensor Film Republik Indonesia yang tidak saja dapat memberikan informasi dan layanan melalui fitur yang

digunakan, baik berbagai basis komunikasi online yaitu website, social media atau aplikasi tertentu memberikan ruang semakin besar masyarakat untuk berpartisipasi. Cyber Public Relations (CPR) yang dilakukan oleh Komisi III Bidang Sosialisasi dan Hubungan Lembaga merupakan Humas online yang ditujukan untuk menjangkau public spesifik sebagai stakeholder pemerintah, swasta dan masyarakat luas. Merujuk pada pendapat Dhevina yang dirangkum dari berbagai sumber, bahwa pengkategorian komunikasi yang dilakukan pemerintah atau organisasi Pemerintah yaitu dengan kategori G2G, G2B dan G2C.

Organisasi Lembaga Sensor Film republic Indonesia tentunya berkomunikasi dengan berbagai stakeholder, yaitu stakeholder Lembaga pemerintah, stakeholder Organisasi swasta dan masyarakat luas. Masyarakat luas dapat didefinisikan kembali, berdasarkan pra riset bahwa masyarakat luas dapat berarti masyarakat yang secara sadar mencari informasi, masyarakat yang sadar sebagai follower, masyarakat yang tidak sengaja mengakses dalam berbagai kategori usia dan kebutuhannya dan sebagainya. Abstraksi redefinisi public humas ini akan semakin jelas kategori dan dinamikannya akan tergambar setelah penelitian. Demikian juga public swasta LSF RI memiliki stakeholder yang banyak sekali, yaitu perusahaan importir film, konsumen film, Lembaga Swadaya Masyarakat dan sebagainya.

Pencarian data digital pada LSF RI berupa artikel 3 kali, berita 15 kali, informasi public 5 kali, laporan kinerja 1 kali, perjanjian kinerja 4 kali, rencana strategis 2 kali dan siaran pers 10 kali. Pencarian data digital ini masih tergolong rendah. Masalah inilah yang mendorong peneliti untuk mengetahui model pengelolaan Humas Online pada LSF sehingga dari kebijakan, personel, tata Kelola dapat disesuaikan dengan kenutuhan masyarakat insan perfilman, bank pengusaha film, penikmat jasa film, konsumen film dan masyarakat luas.

Luasan komunikasi online sebagai kegiatan Humas Online pemerintah atau Cyber Government Public Relations (CGPR) yang dilakukan oleh LSF RI, maka penelitian dilakukan secara bertahap selama 3 Tahun, Tahap Pertama, yaitu mengkaji tentang Model Pemanfaatan Humas Online pada Masyarakat (Government-to-Citizen/G2C) dari bulan Januari 2022 – Desember 2022; Tahun kedua Model Pemanfaatan Humas Online pada pihak swasta (Government-to-Business/G2B) Januari 2023 – Desember 2023 dan tahun ketiga yaitu pemerintah dan pemerintah (Government-to-Government/G2G Januari 2024 – Desember 2024).

Disisi lain bahwa Pengguna Humas Online Lembaga Sensor Film bahwa aspek guna laksana bagi pengguna berkaitan dengan literasi digital pengguna. Komunikasi digital menurut (Flew, 2008) adalah "...penggunakan sistem yang dapat digunakan oleh komputer dan peralatan elektronik lainnya". Per definisi menurut ahli, media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro.

Acintya Ratna Priwati, Avin Fadilla Helmi (2021) mengemukakan pada jurnal "The manifestations of digital literacy in social media among Indonesian youth" "...The results of this study indicate that respondents with high digital literacy levels conduct a process of evaluating truthful information by checking trusted sources of information directly and discussing their findings with significant others. The likelihood and ability to evaluate information correctly is affected by family background, formal education, and negative hoax impact awareness. The study also found that after respondents perform across (double) checks, they will usually forward the information, also known as doing a repost. This research implies a description of digital literacy behavior carried out by students in Yogyakarta; with this study, digital literacy behavior expects to provide an overview of information technology policymaker.

Berdasarkan pendapat tersebut bahwa digital literacy berkaitan dengan kemampuan untuk mengevaluasi kebenaran informasi yang diperoleh serta dapat digunakan untuk mengantisipasi

resiko negative social media dengan control pada diri atau seseorang. Kebutuhan dan motivasi serta penggunaan social media dan memperbincangkannya melalui social media pada orang lain menentukan aktivitas keseharian dan kehidupannya. Demikian juga control apa yang perbincangan antar follower Sosial media LSF tidak hanya ada pada dunia maya, tetapi dapat pada aktivitas pada dunia nyata.

Hague & Payton (2010) say : Components of Digital Literacy, The eight components include creativity, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding, collaboration, find and select information, effective communication, e-safety, and functional skills.

Digital Literasi Sosial Media LSF oleh pengguna berkaitan dengan kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi online LSF melalui social media, menemukan, mengevaluasi, membuat, dan mengkomunikasikan informasi tersebut dengan berbagai cara dan berbagai konsekuensi, baik secara digital maupun social dalam kehidupan sehari-hari. Fokus Penelitian ini adalah : Bagaimana gambaran public spesifik dan public masyarakat sebagai sasaran kegiatan Humas Online LSF RI ? dan Bagaimana Literasi Digital pengguna Humas Online LSF RI ?

Adapun maksud penelitian ini menggambarkan pola-pola pemanfaatan media baru sebagai e_PR dalam menjangkau berbagai stakeholder yang dilakukan oleh Bidang Sosialisasi dan Hubungan Antar Lembaga LSF RI. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan Model-model Pemanfaatan Media Sosial oleh pengguna sebagai bentuk partisipasi public pada Lembaga Sensor Film Republik Indonesia, secara spesifik menggambarkan dan menguraikan : Public spesifik sebagai pengguna kegiatan Humas Online LSF RI; dan Literasi Digital pengguna Humas Online LSF RI

KAJIAN TEORI

Media Baru. Komunikasi online adalah proses penyampaian pesan dengan memanfaatkan media internet atau media online. contoh komunikasi online yaitu berkomunikasi melalui chat rooms, e-mail, mengisi formulir online (online forms), forum di sebuah halaman website, pesan instan (instant messaging), menulis komentar (posting comments) di situs web atau blog, serta berinteraksi melalui situs jejaring social atau media sosial.

Menurut McQuails, 2011:3 bahwa media baru adalah media yang menggunakan internet, media online berbasis teknologi, berkarakter fleksibel, berpotensi interaktif dan berfungsi secara private maupun secara publik.

McQuail mengidentifikasi lima kategori utama media baru berdasarkan kesamaan saluran tertentu dan dibedakan berdasarkan jenis penggunaan, konten, dan konteks, sebagai berikut:

- a. Media komunikasi antar pribadi (interpersonal communication media), meliputi telepon dan surat elektronik (diutamakan untuk pekerjaan tetapi saat ini semakin personal).
- b. Media permainan interaktif (interactive play media). Media ini terutama berbasis video game, ditambah perlengkapan alat realitas virtual.
- c. Media pencarian informasi (information search media). Ini merupakan kategori yang luas, internet/www merupakan contoh yang paling penting.
- d. Media partisipasi kolektif (collective participatory media). Kategori ini meliputi penggunaan internet untuk berbagi dan bertukar informasi, gagasan, dan pengalaman serta untuk mengembangkan pribadi aktif (yang diperantarai dengan komputer). Situs jejaring social termasuk di dalam kelompok ini.
- e. Substitusi media penyiaran (substitution of broadcasting media). Acuan utamanya adalah penggunaan media untuk menerima atau mengunduh konten pada masa lalu biasanya disiarkan atau disebar dengan metode lain yang serupa.

Literasi Digital. Zaman perkembangan teknologi informasi Lembaga Sensor Film melakukan perubahan cara berkomunikasi tidak saja secara tradisional, tetapi dengan menggunakan media online. Disisi lain bagi pengguna terkait literasi digital dalam mencari dan menggunakan berbagai upaya yang dilakukan oleh Humas LSF. Literasi digital berhubungan tentang kemampuan individu dalam menggunakan, mencari, dan mengolah ragam informasi yang diperolehnya melalui gawai (gadget). Istilah literasi digital pertama kali diungkapkan oleh seorang ahli bernama Paul Gilster pada tahun 1997 sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Ia mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan sehari-hari (Bawden, 2001)

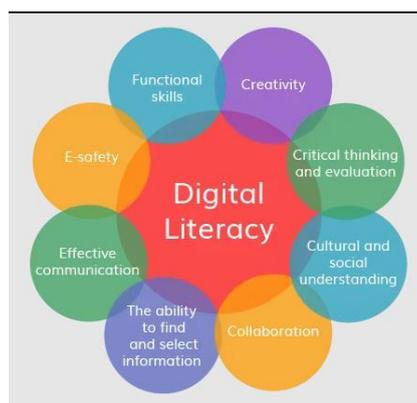
Konsep literasi digital, sejalan dengan terminologi yang dikembangkan oleh UNESCO pada tahun 2011, yaitu merujuk pada serta tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi, seperti membaca dan menulis, serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan. Oleh karena itu, literasi digital merupakan kecakapan (life skills) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berfikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital, (Kemendikbud, 2017)

Pengkhasan literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan melakukan penggunaan dan mengelola berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi, akan tetapi juga untuk proses "membaca" dan "memahami" sajian isi perangkat teknologi serta proses "menciptakan" dan "menulis" menjadi sebuah pengetahuan baru. Pendapat Martin (2008) ini menunjukkan bahwa literasi digital merupakan keterampilan yang bersifat multi dimensi. Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit daripada jenjang sebelumnya. Kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi, namun untuk dapat dikatakan memiliki kompetensi literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media dan komunikasi

Interaksi di media digital tidak saja membutuhkan kemampuan teknis mengakses teknologi tapi juga memahami konten, fungsi aktif dan interaktif memproduksi pesan. Lebih dari itu interaksi di media digital membawa konsekuensi terhadap keamanan diri, privasi, konsumsi berlebihan, menyikapi perbedaan.

Tabel 1. Perbedaan istilah dan interseksi pengertian

	Information Literacy	Media Literacy	Computer Literacy	Digital Literacy
Definition	the ability to locate, identify, retrieve, process and use digital information optimally (UNESCO, 2011)	the ability to access the media, to understand and to critically evaluate different aspects of the media and media content, and to create communications in a variety of contexts (European Commission, 2007)	a set of user skills that enable active participation in a society where services and cultural offerings are computer supported and distributed on the Internet (UNESCO, 2011)	those capabilities which fit an individual for living, learning and working in a digital society (JISC, 2015)
Primary Focus	information retrieval and assessment of quality	evaluation and production of media texts	skills in the use of computer-related technology	innovation, collaboration, lifelong learning



Gambar 1. Literasi Digital

METODE

Kompleksitas problematika, banyaknya sumber dan jenis data serta tujuan penelitian yang dapat diadaptasi dengan kenyataan lapangan, maka dibutuhkan metode penelitian yang fleksibel untuk beradaptasi dengan problematika yang ada. Website yang digunakan, isi komunikasi, pengelolaan dan umpan balik berdasarkan pandangan subyek maka pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis

Paradigma menurut Anderson dalam Mulyana (2001) adalah : ideologi dan praktik suatu komunitas ilmuwan yang menganut suatu pandangan yang sama atas realitas, memiliki seperangkat kriteria yang sama untuk menilai aktivitas penelitian. Berdasarkan pendapat Anderson tersebut, maka paradigm penelitian ini adalah konstruktivis.

Strategi penelitian kualitatif yang digunakan adalah studi kasus, yang mana Case Study (studi kasus) merupakan salah satu strategi penelitian untuk mengembangkan analisis mendalam dengan pokok masalah “apa/apakah”, “bagaimana” atau mengapa” tentang satu kasus atau kasus majemuk dari pehenomena kontemporer dengan pendekatan/metode penelitian kualitatif. Case pada penelitian ini adalah Humas online yang dilakukan oleh Bidang Sosialisasi dan Hubungan Antar Lembaga LSF RI.

Informan penelitian ini (dengan nama samaran) adalah pengguna aktif Sosial Media instagram LSF RI dengan kriteria remaja yang aktif sebagai follower dan kegiatan LSF RI.

1. Nur Aini (pelajar SMU 18 Tahun)
2. Varius (Pelajar SMK, 19 Tahun)
3. Editia (Mahasiswa, 22 Tahun)
4. Eko Hari (Mahasiswa, 23 Tahun)

Tekhnik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara mendalam (indepth interview) dan pengamatan melibat (participant observation). Wawancara mendalam (indepth interview) dan pengamatan melibat (participant observation) diterapkan dalam konteks interaksi sosial secara informal dengan para informan terpilih. Penggunaan teknik wawancara mendalam dimaksudkan untuk memperoleh sejumlah data dan informasi dari para informan secara langsung. Observasi partisipan dilakukan untuk memahami berbagai variasi penggunaan PR online, hasil, umpan balik dan interaksi dengan media online.

Proses penggalian data dari penjelajahan kenyataan lapangan, dipilih dan dipilah, dikategorikan yang diharapkan memperoleh deskripsi secara mendalam, dikategorikan, dihubungkan, dibandingkan sampai ditemukan konseptualisasi-konsep dan teori tentang pemahaman kenyataan lapangan. Proses penggalian data dilakukan secara singular-secara terus menerus sampai peneliti merasa cukup.

Huberman dan Miles yang dikutip Sanapiah dalam Bungin (2006) mengemukakan bahwa proses pengumpulan data merupakan bagian yang integral dari kegiatan analisis data. Artinya

pada saat pengumpulan data sebenarnya peneliti berusaha memperoleh data apakah untuk memperkaya tujuan kategorisasi, deskripsi, konseptualisasi atau teoritisasi. Untuk tujuan itulah peneliti melakukan reduksi data (kalau dalam penelitian kuantitatif disebut dengan pengelolaan data dari “editing, koding, hingga tabulasi data). Data yang hasil reduksi diorganisasikan dalam bentuk tertentu (display data) sehingga mudah dimengerti. Pembuatan sketsa, synopsis, ikhtisar, matrik, dan bentuk lainnya untuk memudahkan pemaparan dan penarikan kesimpulan.

Untuk menjaga kualitas penelitian kualitatif telah dikembangkan cara untuk memahami proses penelitian, khususnya dalam berbagai cara mengali data, memperlakukan data dan syarat-syarat dalam memperoleh data yang otentik dengan cara melakukan triangulasi, baik triangulasi teknik pengumpulan data wawancara mendalam, observasi dan analisis data sekunder.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan wawancara dengan followers Media social LSF Instagram yang dikemukakan oleh Sari (19 tahun), pengalaman apa sebagai follower IG lsf-ri ? Ia kemukakan pengalaman dari IG nya, bahwa :

...sebagai follower Instagram lsf-ri mulai 2020 saat pandemic karena banyak waktu luang untuk browsing internet. Menggunakan intagram (IG) lsf karena diinfo dari temen SMA yang kadang nonton bareng. Yahh...seruan-seruan bareng temen-temen cewek kala itu. Dari Instagram yang saya senang ada resensi film ..nambah-nambah pengetahuan film apa yang baru, tokohnya siapa, karakternya seperti apa, alur ceritanya seperti apa, dan yang seru endingnya seperti apa sih....

Berbeda pendapat Imelv (20 Thn) dari Instagram, pengalaman atau pengetahuan apa yang didapatkan ? Ia kemukakan bahwa dari IG yang didapat berveriasi, yaitu :

...kemarin saya lihat postingan sosialisasi pentingnya “sensor mandiri”, yaa untuk pengetahuan saya dan nanti untuk anak ku...anjayy...haha..haha. Waktu kita khan semakin terbatas..dari pada nanti pas nonton kecewa mending tau tuh...info deskripsi film jadi tau perlu diperhatikan. Misalnya; SU...”semua umur”, Film 13+ untuk usia lebih 13 tahun, 17+ untuk usia lebih 17 tahun, 21+ untuk usia 21 tahun keatas. Ternyata yang memberi label itu LSF RI baru..tau saya sekarang, waktu SMA tau sih,...tapi ngak ngeh siapa yang melabeli, apa maksudnya.

Lain halnya yang dikemukakan follower Murti (23 tahun) kemukakan pengalaman yang didapat dari IG dan website :

...sambil mengerjakan tugas apa lagi gabut dengerin tuh potcast tentang resinsi film atau pengalaman orang lain saat nonton. Lucu-lucuan saja kadang komen di IG lsf sambil nonton. Tapi jarang-jarang gunakan..paling kalau temen ada yang ajak nonton baru cari-cari informasi di IG Lsf atau googling saja. Ig ini untuk sosialisasi online yaa ngak tau orangnya tapi tau dari komennya. Saya lihat ktitis-kritis pikirannya ...kadang komennya ngak kuduga seperti itu. Selain film saya suka novel sih ...jadi cerita-cerita fiksi itu kayak ngajak aku kedunia lain..rekreatif gitu kayak masuk budaya orang lain. Aku tuh suka gimana pemain tuh laki banget disitu...yang kelahi, yang motor-motoran tapi juga ada lembut-lembutnya apa gitu...Kalau lagi galau kadang suka cari film yang romantic atau serem-serem...apa tuh. Pengalaman orang lain kadang aku share ke temenku...pingin ngak nonton...Kadang ngak pingin-pingin amat nonton tapi nonton bareng hanya supaya ketemuan saja.

Sonia (20 Thn) sebagai follower IG dan Tik Tok ini sampaikan pengalamannya:

Ig ini untuk cari info saja pengalaman orang atau info film, semenjak kerja makin susah ketemu kalau lagi pingin HO ada bahan untuk crita-crita mo nonton apa. Saban hari dah kerja mikirin

kerjaan mulu..yah kali-kali mo nonton. Musik udah, youtube udah tiap ari..kalau mo ketemu kawan baru cari info film. Jadi IG ini untuk cari bahan pembicaraan saja..crita dibalik pembuatan film saya yang suka. Misalnya dari novel apa diangkat, alur crita seperti apa, trus orang-orang film nya ke gimana buatnya. Tapi IG ini menurut aku masih terlalu kaku yahh...harusnya seru-seruan aja..sapa posting posting gitu...

Selain IG apa yang disukai dari social media LSF ? Dan apa saja yang didapatkan menurut pengalaman ? Putri (19 tahun) kemukakan :

Sebagai follower IG dan Tik Tok LSF kemukakan pengalammyan, berikut ini; Saya follower IG waktu diajak temen yang suka buat-buat film pendek di SMK multimedia ikut acara...taunnya dari LSF...baru kenal IG dan Tik TOK dan youtube. Gue ngak gitu minat...tapi karena nemenin temen cowok jak yang suka...tapi lama-lama suka juga iseng isi waktu luang kalua libur apa saja yang kulihat online. Fashion, make up, yang suka jalan-jalan...yah di youtube yang suka cerita dan tau kelebihan dan kekurangan wisata disana disitu. Kalau Film saya sukannya itu tuh..dialog diaTik Tok gimana orang kritisi film dari pencahayaan, alur cerita, dialog...kayak nemu ilmu lain gitu ternyata ada yang ngebahas seperti itu.

Kalau pikiran kritis apa yang didapat dari Tik Tok ?.....yahhh...cara ngomongnya bantu aku kritis pada sesuatu gitu..pandu aku ikut punya pandangan pendapat gitu. Kadang aku bisa ikut pandangan orang kadang aku punya pandangan sendiri,,kadang aku geli nyinyir sendiri pada konten Tik Tok. Misalnya ada yang koment ..critain pas nonton film serem ada yang bawa bayinya nangis di Gedung film ...yahh ganggu banget gitu,...aku jadi gregetan gitu...apa lagi yaa...pas film 13+...eh yang nonton banyak yang dah kakak-kakak gitu...

Seacara umum, paling banyak apa yang didapat dari Tik Tok...yah kupikir hiburan saja yahh banyak pengalaman online,,nambah bahan pas ketemu temen-temen. Pas tukar pikiran tentang budaya Korea atau Amerika yang ada di film cari-cari info online sambil ngobrol online nambah pengetahuan aku cari info, bandingkan info dari berbagai sumber. Info dari LSF misalnya saya coba cari komentar netizen di twitter atau web. Kesenangan aku tuh setidaknya nambah kemampuanku cari info yang akurat dari berbagai sumber.

Apa yang diperoleh dari IG LSF atau Sosial media lain tentang resensi Film ? Rama (20 Thn), kemukakan :

...semenjak saya SMK Multi media saya suka buat-buat film pendek di sekolah, makannya saya sering bahas film-film dari alur crita, skrip, pencahayaan, pakaian dan sebagainya. IG LSF untuk cari info resensi film sih atau komen-komen lainnya untuk lihat selera penonton. Yang paling kusuka bagaimana dialog atau membangun relasi antar orang pada isi film, bagaimana menjalin relasi pertemanan, ikatan persaudaraan dan loyalitas antar pelakon. Kalau film-film keras saya suka ikatan pertemanan, kalua film bisnis saya suka dialog atau komunikasi yang dibangun antar pemeran elegan banget.

Sekarang saya bekerja paruh waktu di PH sambil kuliah, jadi bahan film bioskup, youtube, TV atau yang berbayar saya gunakan bahan bersama teman-teman untuk membuat alur crita pada PH yang saya geluti...maklum orang baru belajar. Kolaborasi dengan teman PH atau temen SMK dulu dan teman kuliah dari PH lain ada sih rencana buat film-film pendek untuk dijual.

Pembahasan. Literasi digital memiliki pengertian setidaknya 3 hal yang memiliki nuansa yang mendekati walaupun dapat dikatakan saling menguatkan pengertian, Kedekatan pengertian ini wajar karena kesamaan realitas yang diamati atau dikaji, yaitu penggunaan media online, level aktivitas dan proses-proses akibatnya.

Lierasi digital mengacu pada keterampilan melakukan penggunaan dan mengelola berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk berbagai kebutuhan, kegiatan

membaca, memahami berbagai hal, memperoleh pengetahuan baru, ketrampilan multi dimensi, dan literasi informasi.

Berdasarkan hasil penelitian temuan penelitian bahwa literasi digital dari penggunaan Instagram LSF disajikan sebagai berikut.

Tabel 2. Elemen Literasi Digital

Temuan penelitian	Kategori
Kolaborasi dengan teman PH atau temen SMK dulu dan teman kuliah dari PH lain ada sih rencana buat film-film pendek untuk dijual. Yang paling kusuka bagaimana dialog atau membangun relasi antar orang pada isi film,	Creativity:
	Funtional skill
lihat ktitis-kritis pikirannya ..., menurut aku masih terlalu kaku yahh...,kritisi film dari pencahayaan, alur cerita, dialog..., bantu aku kritis pada sesuatu gitu..., banyak yang dah kakak-kakak gitu...,	Critical Thinking and evaluation:
masuk budaya orang lain, tentang budaya Korea atau Amerika , sering bahas film-film dari alur crita,	Cultural and social understanding;
seruan-seruan bareng temen-temen, paling kalau temen ada yang ajak nonton , share ke temenku..., ..critain pas nonton film serem ada yang bawa bayinya nangis di Gedung film ..., saya suka ikatan pertemanan, kalua film bisnis saya suka dialog atau komunikasi yang dibangun antar pemeran elegan banget.	Collaboration
	And effective communication ;
senang ada resensi film ..nambah-nambah pengetahuan film apa yang baru, info deskripsi film,..tau saya sekarang, pengalaman orang lain saat nonton. nonton bareng hanya supaya ketemuan saja. pengalaman orang atau info film, bahan untuk crita-crita mo nonton apa. cari bahan pembicaraan saja..crita dibalik pembuatan film saya yang suka. bandingkan info dari berbagai sumber, kemampuanku cari info yang akurat dari berbagai sumber.	The Ability to find and select information;
sensor mandiri nanti untuk anak ku...,	E-safety

Literasi digital merupakan kemampuan individu untuk menemukan, memahami, dan menggunakan berbagai informasi baik untuk meningkatkan kemampuan personal, menyampaikan pada orang lain, sebagai bahan komunikasi, dan keamanan diri dari berbagai informasi di media digital atyau media online.

Berdasarkan temuan penelitian, bahwa elemen elemen literasi digital meliputi: kreativitas, kemampuan berfikir kritis dan kemampuan mengevaluasi isi pesan digital, pemahaman social dan budaya, kemampuan berkolaborasi dengan orang lain, kemampuan memperoleh dan menyeleksi informasi, komunikasi efektif, keamanan digital, dan ketrampilan

fungsional diperoleh dari penggunaan Media social Instagram dan Tik Tok Lembaga sensor Film.

Ada tiga level atau kategori literasi, yaitu : (a). literasi yang diperoleh langsung dari sumber atau pesan yang diproduksi oleh LSF untuk pengetahuan dan melindungi diri (e_safety); (b). Literasi informasi dari pesan yang dikomunikasikan antar pengikut (follower) Instagram LSF; dan (c). Literasi berkaitan dengan penggunaan pesan atau informasi untuk berkomunikasi dan kolaborasi dengan orang lain melalui media social maupun komunikasi antar personal.

PENUTUP

Berdasarkan wawancara pada follower isntagram LSF RI dan Tik Tok disimpulkan wahwa:

1. Follower kebanyakan remaja dan dewasa yang ingin mendapatkan pengetahuan tentang film, jenis film, Batasan usia dan sebagai bahan untuk sosialisasi dengan temannya pada saat akan nonton bareng.
2. Literasi digital dari social media berupa pengetahuan tentang Film yang akan tayang, pengetahuan tentang resensi film, pentingnya sensor mandiri dan akibat-akibatnya. IG dan Tik tok sebagai wahana pencarian informasi tentang hiburan film-film.
3. Film yang dibahas memberi pengetahuan tentang kreativitas, budaya orang lain dan memberikan bahan untuk memberikan penilaian atau berfikir kritis pada kehidupan lainnya yang diperoleh dari dialog pada Tik Tok LSF.
4. Instagan dan Tik Tok melalui dialog antar follower memberikan cara berkomunikasi secara online, Bahasa yang digunakan dan banyaknya pikiran yang berbeda-beda.
5. Literasi digital yang diperoleh berupa pengetahuan dan pengalaman, kreativitas orang, berfikir kritis, budaya atau cara hidup orang, sosialisasi dengan orang lain secara online, dan sebagai wahana pencarian informasi tentang hiburan film diantara hiburan online lainnya, perlindungan diri (e_safety) dan kemampuan fungsional.

Saran-saran. Berdasarkan wawancara, dikemukakan bahwa Instagram dan Tik Tok yang digunakan oleh remaja diperoleh dari pergaulan persebayaan pada masa-masa SMA atau SMK, sehingga ini bisa sebagai bahan target sasaran kemasannya. Saran lainnya berkaitan dengan konten IG atau Tik Tok dari follower menambah gairah untuk lebih lama menggunakan media ini secara online, pelibatan follower untuk mengunggah konten menarik pada follower untuk mengikuti social media LSF ini. Konten e_safety dan functional skill perlu ditingkatkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Assegaf, (1983). *Jurnalistik Masa Kini*, Ghalia Indonesia, Jakarta
- BROWN ,CHERYL, <https://pressbooks.library.torontomu.ca/digcit/chapter/chapter-1/>
- Dhevina, Ihsanira, 2018, e_ Government : Inovasi dalam strategi Komunikasi, https://www.setneg.go.id/baca/index/e_government_inovasi_dalam_strategi_komunikasi
- Fardiah, Dedeh, 2021, Anticipating Social Media Effect: Digital Literacy among Indonesian Adolescents, *International Journal of Multidisciplinary and Current Educational Research (IJM CER)*, Vol 3, issue 3. https://www.ijmcer.com/wp-content/uploads/2021/05/IJM CER_X0330206218.pdf
- Flew, T. (2018). *Understanding global media*. Bloomsbury Publishing.
- Greener, Tony, (1993). *Kiat Sukses Public Relations dan Pembentukan Citranya*, Alih Bahasa: Drs. Nuraki Azis, Jakarta, Bumi Aksara.
- Husna, A. F., & Husna, J. (n.d.). *Pengaruh Efikasi Diri Dalam Pencarian Informasi Terhadap*

- Kemampuan Literasi Informasi Mahasiswa Magister Prodi Ilmu Keperawatan Angkatan 2016 Universitas Diponegoro . ejournal3.undip.ac.id.
- Ratna, Acintya Priwati, Helmi, Avin Fadilla, (2021). *Humanitas Indonesian Psychological Journal*, The manifestations of digital literacy in social media among Indonesian youth, Vol 18.
- Ruslan, SH. MM, (2003). *Manajemen Public Relation&Media Komunikasi*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta,
- Theaker, Alison. (2004). *The Public Relations Handbook*. 2nd edition. London: Routledge
- Watson, Tom and Paul Noble. (2007). *Evaluating Public Relations: A Best Practice Guide to Public Relations Planning, Research and Evaluation*. 2nd edition. London: Kogan Page Limited
- Wood, Andrew F and Matthew J. Smith. (2005). *Online Communication: Linking Technology, Identity, and Culture*. 2nd editions. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Yin K, Robert, (2005). *Studi Kasus, Desain dan Metode*, Raja Grafindo Jakarta