

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Implikasi Teori

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui koefisien korelasi atau tingkat keeratan hubungan antara variabel intensitas komunikasi keluarga dan intensitas konsumsi media baru adalah sebesar 0,258, artinya korelasi antar variabel intensitas komunikasi keluarga dengan intensitas konsumsi media baru sebesar 0,258 masuk dalam kategori rendah dengan sumbangan efisiensi 5,2% dan sumbangan relatif sebesar 49,5%. pada hasil jawaban responden pada indikator frekuensi sebanyak 75 responden menyatakan memiliki frekuensi dengan orang tua yaitu seminggu sekali, sedangkan hanya 12 responden menyatakan setiap hari, pada indikator durasi menghabiskan waktu sebanyak 77 responden menyatakan kurang dari satu jam, sedangkan hanya 15 responden menyatakan memiliki durasi lebih dari satu jam menghabiskan waktu dengan orang tua. sehingga jika disimpulkan sebanyak 42,2% tidak pernah menghabiskan waktu bersama orang tua, sebanyak 41,6% responden menghabiskan waktu kurang dari satu jam bersama orang tua, Pasquire mengungkapkan bahwa “ *both children and parents have a discourse about media rules, furthermore, they have interiorized part of those argument, they might say that watching too much television is bad for your eyes, more interesting to read books than to play video games*” (2015: 514). Pasquire menyatakan bahwa orang tua memiliki peran penting untuk mengontrol konsumsi media pada anak. pada teori *uses and*

gratification disebutkan bahwa “ketergantungan media dapat ditentukan oleh faktor-faktor dari luar yang bertindak sebagai pembatas bagi apa dan bagaimana media dapat digunakan dan pada ketersediaan pengganti non media yang lain” (Littlejohn, 2009:429), artinya kuantitas menjadi faktor yang penting pada variabel intensitas komunikasi keluarga karena dari kuantitas akan terjadi komunikasi secara personal sehingga berpengaruh pada terhadap intensitas konsumsi media baru. Indikator penanaman nilai menunjukkan hasil rendah pada perhitungan mean yaitu 2,30, pada indikator ini sangat penting dimana orang tua menanamkan nilai-nilai keluarga, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Law mengungkapkan bahwa “ *important when considered in age where there are increasingly more unscientific popular book, which encourage the importance of monitoring, controlling and tracking children and adolescent onLine through monitoring software*”. kuantitas tidak hanya menjaga komunikasi antara orang tua dan anak sehingga fungsi dari komunikasi secara langsung tidak tergantikan oleh media, namun juga dapat dijadikan kontrol bagi orang tua tentang penggunaan media baru. Orang tua akan menjadi lebih mudah mengontrol konten apa saja yang dapat di konsumsi oleh anak.

Berdasarkan hasil perhitungan pada variabel Tingkat literasi media digital (X2) terhadap intensitas konsumsi media baru (Y) diketahui koefisien korelasi atau tingkat keeratan hubungan antara variabel Tingkat literasi media digital terhadap intensitas intensitas konsumsi media baru adalah sebesar 0,260, artinya korelasi antara variabel intensitas literasi media digital dengan intensitas konsumsi media baru sebesar 0,260 masuk ke dalam kategori

rendah dengan sumbangan efisiensi 5,3% dan sumbangan relatif 50,5%. Pada item keaktifan menggunakan internet mendapatkan nilai mean yang rendah yaitu 1,66, begitu pula dengan keaktifan membaca buku memiliki nilai rendah 2,49. Hasil nilai mean dari indikator keseimbangan dan keaktifan dalam menggunakan media menunjukkan bahwa penggunaan media pada remaja beralih ke internet dan *smartphone* hal ini terjadi karena subjek responden dari penelitian ini merupakan usia 13-15 tahun yang berarti lahir pada tahun 2007 dan termasuk pada generasi Z. Issa mengungkapkan bahwa, “ *generation Y and Z (also known as the millenials) are the dominant users of the internet, and their use is mainly to meet their work or study needs (e.g answering e-mail) or to socialize (e.g Facebook), generations Y and Z, more than any other generation, are considered the leaders in the usage of technology*”(2016:3). Pada penggunaan teknologi ini dibutuhkan pendampingan orang tua, namun hasil analisis variabel Tingkat literasi media digital pada indikator mengembangkan kemampuan penggunaan internet di item pertanyaan pemberian literasi dari orang tua ke anak tentang batasan privasi menunjukkan hasil mean 2,34 yang tergolong rendah, sangat penting bagi orang tua untuk memberikan pemahaman tentang internet seperti yang diungkapkan Valcke, “*the symbolic role of parents is reflected in talking with their children about the internet, installing filter software, checking on children accessing the net, checking internet log files, defining internet usage rules, surfing together on the internet*” (2010:453). Pengukuran literasi juga dilihat dari indikator kemampuan dalam penggunaan gawai dalam bentuk item pertanyaan

kepemilikan gawai, dalam hasil perhitungan nilai rerata atau mean yaitu 3,55 yang berarti kepemilikan dari gawai secara pribadi dinilai tinggi, artinya dalam kegiatan sehari-hari responden menggunakan gawai pribadi, hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ozgur (2016:418) “di mana para orang tua memiliki persepsi bahwa internet memiliki keuntungan yaitu informasi yang cepat dan akses informasi yang mudah, dan dalam hasil penelitian tersebut menyatakan internet dapat membantu kegiatan belajar pada anak”. Kepemilikan gawai pribadi yang tidak berbanding lurus dengan pemberian literasi dari orang tua mengakibatkan kurangnya pemahaman tentang media dan regulasi, seperti pertanyaan pada item X.32 yang memiliki nilai mean 2,23, item 33 yang menunjukkan mean 2,56, item X.34 yang menunjukkan nilai mean 2,56, yang berarti dalam indikator media dan regulasi dinilai sedang, item pertanyaan menanyakan tentang hak cipta saat mengunggah kembali karya seseorang, menurut Baran (2012:38) “kemampuan pemahaman media dan regulasi adalah pemahaman akan kewajiban etis dan moral para praktisi media”. Selain kurangnya pemahaman tentang dan media regulasi, responden juga pasif dalam penggunaan internet terbukti di indikator hubungan sosial pada item pertanyaan X.38 yang menunjukkan hasil mean 1,88, X. 39 yang menunjukkan hasil mean 1,48, X. 40 yang menunjukkan nilai mean 1,71. Hasil mean yang rendah juga terjadi pada indikator *citizen* partisipan dan indikator *conten creation*, indikator ini merupakan kemampuan pengembangan keterampilan produksi yang efektif dan bertanggung jawab, seperti yang diungkapkan oleh Baran, “kemampuan

baca-tulis tradisional mengasumsikan bahwa orang yang dapat membaca berarti dapat juga menulis, pendidikan literasi media juga membuat asumsi ini. Definisi dengan literasi atau melek memasukkan tidak hanya kemampuan memahami konten yang efektif dan efisien, namun juga menggunakan secara efektif dan efisien” (2012:38). Jika mengikuti pada acuan *study on assesment criteria for media literacy level* (celot, 2009:55) dan melihat dari analisis maka literasi media digital pada siswa SMP 19 semarang dapat dikatakan kemampuan mereka paham terhadap fungsi atau dapat menafsirkan kode yang ada pada media dan menggunakan pada spesifik tertentu. Responden belum memiliki kapasitas analisis kritis terhadap informasi yang diterima, kapasitas komunikasi terhadap media tergolong terbatas. Masih terbatasnya kemampuan literasi di sekolah pada responden dapat terjadi karena durasi dan frekuensi yang masih terbatas, pada hasil nilai mean durasi menunjukkan hasil 1,73, dan frekuensi menunjukkan hasil 2,01, menurut Livingstone dalam Porat, “*youth do not naturally acquire digital literacies through basic onLine activites. Rather the acquisition of digital literacies require awarness, effort, and time invested in meaningful learning and practice supported by properly-designed pedagogy that transforms students from novices to experts in cognitive and social emotional digital competencies*”(2018:23)

Berdasarkan hasil perhitungan Pada variabel intensitas konsumsi media (X1) dan Tingkat literasi media digital (X2) terhadap intensitas konsumsi media baru (Y) dapat diketahui nilai koefisien korelasi (R) adalah sebesar 0,323. Dengan demikian hasil uji tersebut menunjukkan kekuatan hubungan antar

variabel intensitas komunikasi keluarga dan Tingkat literasi media digital terhadap intensitas konsumsi media baru adalah rendah, karena terletak pada interval 0,20-0,399, berarti hubungan antara intensitas komunikasi keluarga dan Tingkat literasi media digital terhadap intensitas konsumsi media baru adalah rendah dengan total sumbangan efektif variabel intensitas komunikasi keluarga dan Tingkat literasi media digital sebesar 10,5%, dan sumbangan relatif variabel intensitas komunikasi keluarga dan Tingkat literasi media digital sebesar 100%.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa intensitas yang dilihat dari frekuensi dan durasi pada komunikasi keluarga dirasa masih kurang jika disimpulkan sebanyak 42,2% tidak pernah menghabiskan waktu bersama orang tua, sebanyak 41,6% responden menghabiskan waktu kurang dari satu jam bersama orang tua, begitupula dengan Tingkat literasi media digital sebanyak 40,5% responden menyatakan frekuensi literasi media digital seminggu sekali, dan 46,5% responden menyatakan durasi kurang dari satu jam.

Pengaruh intensitas komunikasi keluarga terhadap intensitas konsumsi media diutarakan oleh palmgreen ,

“By the time, they have established many personal routines, including media-related activities, and many longer be directly influenced very much by their parents. More likely to effect media behavior is the atmosphere of interpersonal interaction that exist in the home, varying family communication style presumably suggest and reinforce values that lead families to differential patterns of media

exposure and consumption, even the ways they employ the mediaum for a wide range of personal and interpersonal purpose” (1985:211).

Intensitas komunikasi keluarga dapat memengaruhi *behaviour media consumption* pada remaja, hal ini disebabkan karena remaja kelak akan menjadi dewasa dan akan melakukan kegiatan konsumsi media secara mandiri, mereka akan memilih apa yang mereka akan konsumsi pada media, Palmgreen dalam lau menyatakan *“for adolscent who desire to establish independence from their families, changes in routine behavior are likely to include restriction from the family-oriented, generally uninspiring experience of the television vieweng. (Lau, 2016:211).*

Intensitas komunikasi keluarga terhadap intensitas komunikasi media yang diungkapkan oleh Palmgreen adalah media televisi, namun hal ini masih sesuai dan dapat diaplikasikan ke dalam media baru yang lebih kompleks dan tersambung ke dalam jaringan internet dimana akan banyak fitur dan konten yang terdapat pada media baru, hal ini di dukung oleh penelitian terdahulu oleh Eastin yang mengungkapkan bahwa, *“ parents may need to develop factual mediation techniques in order to help their teenagers understand the characteristics of onLine informastion presentation” (2006:499).*

Tingkat literasi media digital dibutuhkan sebagai keterampilan secara personal maupun kemampuan dalam penggunaan media baru, hal ini dibutuhkan karena media baru sangat kompleks dan begitu luas, kita dapat mencari informasi apapun di dalam media baru sehingga dibutuhkan agen yang dapat melatih literasi mereka. Seperti yang diungkapkan oleh palmgreen , *“adolscent who are highly integrated into peer networks use media for a variety of satification and*

gratification, they occupy a role moratorium, a period of life when adult expectation of them are somewhat suspended and when new socializing agents begin to influence their attitude and activities” (1985:212). Remaja yang merupakan siswa maupun siswi menghabiskan waktu mereka di sekolah lebih dari 5 jam, sehingga sekolah dapat dijadikan agen ke dua setelah orang tua dalam upaya meningkatkan literasi. Dikutip dari Potter dari 7 elemen literasi terdapat dua elemen yang sangat penting dan harus dipelajari yaitu *synthesis* dan *abstracting*, “*synthesis is primary skill we use when building our knowledge structure, as we take in new information we must analyze it or break it down into useful element*” (2008:19) pada elemen *synthesis* ini adalah kemampuan dalam menganalisis apakah berita tersebut mengandung hoaks atau tidak, dalam hal ini pada kurikulum mata pelajaran informatika terdapat kurikulum menangkal berita hoax, sehingga siswa dapat memilih mana berita yang dapat diterima dan mana berita yang harusnya diabaikan karena mengandung hoaks. Kemampuan *abstracting*, “*abstracting is creating a brief, clear and accurate description capturing the essence in a smaller number of words than the message itself*” (Potter, 2008:19) merupakan kemampuan dalam mengambil pesan dalam informasi yang diterima.

4.2 Implikasi Praktis

Penelitian ini bagi SMPN 19 Semarang, Sekolah sebagai agen ke dua setelah keluarga dapat menjadikan penelitian ini sebagai dasar dalam memahami penggunaan media pada remaja yang merupakan generasi milenial atau digital

native, serta dapat menyuasakan pelajaran dengan kebiasaan penggunaan media oleh remaja yang merupakan siswa dan siswi.

Melihat dari analisis maka literasi media digital pada siswa SMP 19 semarang dapat dikatakan kemampuan mereka paham terhadap fungsi atau dapat menafsirkan kode yang ada pada media dan menggunakan pada spesifik tertentu. Responden belum memiliki kapasitas analisis kritis terhadap informasi yang diterima, kapasitas komunikasi terhadap media tergolong terbatas. Masih terbatasnya kemampuan literasi di sekolah pada responden dapat terjadi karena durasi dan frekuensi yang masih terbatas, pada hasil nilai mean durasi menunjukkan hasil 1,73, dan frekuensi menunjukkan hasil 2,01, menurut Livingstone dalam Porat, *“youth do not naturally acquire digital literacies through basic onLine activites. Rather the acquisition of digital literacies require awarness, effort, and time invested in meaningful learning and practice supported by properly-designed pedagogy that transforms students from novices to experts in cognitive and social emotional digital competencies”*(2018:23).

Sehingga temuan pada penelitian ini bahwa durasi dan frekuensi, serta regulasi media dianggap sangat kurang.

4.3 Implikasi Sosial

Responden pada penelitian ini adalah usia 13-14 tahun yang tergolong remaja, pada tahapan ini merupakan kelompok usia yang sedang mencari identitas atas dirinya, menurut Monks pada Hanifah (2018:131) “pada masa ini seorang anak

akan mengalami banyak perubahan baik dari segi emosional”. Masa remaja merupakan tahap perkembangan selanjutnya dari anak usia sekolah, di saat ini lah ketergantungan remaja pada kelompok sebaya semakin tinggi. Palmgreen dalam lau secara rinci menjelaskan, *“the very earliest media gratification studies reflected a communion between the peer group and electronic media use, suggesting that particular patterns of exposure were stimulated by their potential for “peer group utility)”* (2016:212).

Pada penelitian ini mengungkapkan media dominan yang digunakan oleh responden yaitu WhatsApp, Google, Mobile Legend, YouTube, Instagram, dan media permainan lainnya seperti *free fire*. Pada media komunikasi antar pribadi WhatsApp menjadi media dominan yang selalu digunakan saat dirumah, sekolah, wifi area, saat bersama teman, orang tua, sendiri, untuk tujuan hiburan, berita, dan hobi, sebanyak 158 responden dari 185 responden menggunakan atau mengakses WhatsApp, hal ini seperti pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rosenbaum (2019:22), *“ in israel WhatsApp enjoys great popularity among adolescents and adult (99% and 87 % respectively)”*. WhatsApp memiliki fitur pesan reliabel yang sederhana, memiliki grup yang dapat bertukar informasi seperti berita, pesan, foto video pada orang –orang penting yang pengguna kehendaki di grup, pada penggunaan WhatsApp tidak hanya terbatas digunakan pada smartphone namun juga dapat dia akses di desktop, dapat melakukan panggilan dan video secara gratis dengan menggunakan koneksi internet, memiliki fitur *end to end* dimana pesan dan panggilan suara dapat diamankan, dapat membagikan

dokumen dengan mudah yaitu berupa PDF, dokumen, *spreadsheet*, *slideshow*. Fitur lengkap yang dimiliki oleh WhatsApp memudahkan kegiatan berkomunikasi dan berbagi informasi yang tidak hanya dibagi secara personal namun dapat dibagikan di grup, pada grup dapat berbagi informasi tentang kegiatan sekolah, informasi terkait tugas sekolah, sehingga mempermudah responden. Media yang juga menjadi populer atau sering di akses oleh responden yaitu YouTube dan Instagram yang termasuk ke dalam jenis media partisipasi kolektif, YouTube dan Instagram menjadi sangat menarik bagi responden karena YouTube dapat berisikan video dengan konten yang bebas dipilih misalkan berita, olahraga, game, video musik, tutorial. Pada penelitian 49 responden dari 189 menyatakan menggunakan YouTube untuk mendapatkan berita, dan 43 responden dari 189 menyatakan untuk mencari informasi hobi dan hiburan. Untuk Instagram memiliki fitur menyukai, berbagi komentar, dan dapat berbagi informasi, berbagi foto, memiliki interaksi dengan teman. Media populer atau yang paling banyak diakses oleh responden yaitu media pencarian informasi yaitu Google, Straubhar menyatakan, *“search engines match the words you type into the “search window” to seek out onLine information based on matches to the keywords supplied by website owners, the contents on the websites, and the behavior of other searchers who have looked for an item in the past”* (2012:267), sehingga Google menjadi media populer atau menjadi media yang banyak diakses oleh responden karena sangat membantu dalam mencari informasi dan mempermudah kegiatan belajar. Media permainan interaktif yaitu Mobile

Legend dan media permainan lainnya *free fire* menjadi media yang populer atau sering diakses oleh responden, Straubhar menyatakan “*online games are also a form of entertainment, but their intense interactivity puts them in a category of their own. The staple of online gaming, originally known as multi-user dungeons, evolved from text-based fantasy games, and have have developed into multiuser graphical interfaces*” (2012:266), 30 responden dari 185 responden menyatakan menggunakan Mobile Legend untuk mendapatkan informasi berupa berita, sedangkan sebanyak 23 responden dari 185 menyatakan menggunakan Mobile Legend untuk mendapatkan informasi dan ilmu pengetahuan.