

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi adalah proses pertukaran pesan yang terjadi antara komunikator dan komunikan. Proses pertukaran tersebut membutuhkan alat atau media sebagai agen penyalur informasi. Agen atau media tersebut biasa disebut sebagai teknologi komunikasi.

Teknologi Komunikasi didefinisikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan. Ada banyak alat yang tergabung dalam teknologi komunikasi. Salah satunya ialah internet.

Internet merupakan produk teknologi yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Kehadiran internet dapat memunculkan jenis interaksi sosial baru yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya. Internet diartikan sebagai sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, maupun perorangan (Rohaya, 2008: 2). Pengertian di atas menunjukkan bahwa internet adalah bagian dari proses interaksi sosial, karena menjadi penghubung antara komunikator dan komunikan.

Munculnya media ini mengubah banyak hal, seperti proses komunikasi yang lebih cepat dan mudah di akses di manapun. Misalnya, masyarakat di masa lalu biasanya berinteraksi secara tatp muka atau face to face. Namun, kehadiran internet mengganti cara komunikasi yang primitif tersebut dengan komunikasi

yang lebih canggih. Karena, menawarkan banyak kemudahan, akhirnya internet menjadi seirama dengan sifat manusia yang ingin semuanya instan.

Perkembangan internet menghadirkan banyak aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi secara daring. Salah satu alat atau aplikasi yang dihadirkan oleh internet merupakan *Facebook*. *Facebook* ialah alat atau aplikasi komunikasi yang bersifat *online*. *Facebook* diartikan sebagai website jejaring sosial yang para penggunanya dapat bergabung dalam komunitas seperti kota, sekolah, kerja, dan daerah untuk melakukan koneksi dan berinteraksi dengan orang lain (Mujahidah, 2013: 104).

Hadirnya *Facebook* secara massal digunakan masyarakat dari semua kalangan. Tentu saja penggunaan *Facebook* mampu meringankan komunikasi yang terhalang oleh jarak. Pesan yang awalnya terganggu karena jarak akhirnya diperlancar oleh *Facebook* yang menawarkan sebuah sistem jejaring sosial (Dhifa, 2020: 8).

Di era globalisasi sekarang, media yang paling dekat dengan masyarakat yaitu media sosial kemudian disusul oleh media massa. Dewasa ini sangat sulit menemukan seseorang yang mempunyai *smartphone* namun tidak memiliki akun media sosial. Walaupun ada hal seperti itu dapat dianggap sebagai fenomena yang aneh terutama untuk kaum *millennials*. Kalangan remaja sekarang khususnya di Indonesia, media sosial menjadi ketergantungan tidak dapat ditinggalkan sama sekali. Sebanyak 80% hari demi hari dilewati sembari manatap layar *smartphone*, memilih berada dalam dunia maya ketimbang dunia nyata. Beberapa aplikasi

media sosial yang paling sering digunakan para remaja ialah *instagram*, *whatsapp*, *twitter*, *line*, dan *Facebook* Setiap media sosial tersebut mempunyai kelebihan tersendiri dalam menarik perhatian para pengguna dan membuat pengguna merasa betah (Nurudin, 2020:77).

Persoalannya adalah, tidak semua orang memiliki kesadaran bagaimana media menyebarkan informasi dan membentuk dunia yang kita kenal saat ini. Apa yang kita anggap sebagai realitas dan kebenaran menjadi persoalan paling krusial di era yang seringkali disebut sebagai era pasca-kebenaran (post-truth era). Sebab yang kita yakini sebagai kebenaran tidak lain adalah realitas yang diciptakan oleh media. Hal ini misalnya, dapat dengan mudah diamati dengan viralnya berbagai berita dan informasi, yang begitu deras hingga nyaris tidak bisa kita filter setiap waktu (Khaerul, 2019: 1).

Hadirnya media sosial, seperti *Facebook*, *twitter*, *instagram*, *Tik-tok* lain-lain, memang memudahkan penggunaannya untuk terhubung dengan teman dengan keluarga. Saat ini, setiap orang dapat mengetahui berita yang populer, keberadaan orang lain, sesuatu yang sedang *trending*, serta mengetahui apa yang dirasakan oleh orang lain hanya dengan mengecek media sosial mereka. Tetapi disisi lain, pengguna media sosial yang berlomba-lomba untuk sesuatu yang terbaru dan terkini untuk media sosial mereka, secara tidak sadar melakukan hal-hal kreatif yang pada akhirnya tidak disadari jika itu berdampak negatif dan mengganggu secara mental (Putut, 2023; 64).

Media informasi dan teknologi komunikasi telah menjadi kebutuhan primer bagi publik untuk mulai mengembangkan literasi media. Intensitas terpaan media dan informasi yang tinggi akan cukup menjadi alasan bahwa literasi media perlu menjadi isu penting bagi public (Rahmanita, 2021;12).

Literasi media adalah kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan media. Pada dasarnya literasi media adalah aktivitas yang menekan aspek edukasi di kalangan masyarakat agar mereka tahu bagaimana mengakses, memilih program yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan yang ada. Literasi media sangat dibutuhkan oleh masyarakat saat ini terkait banyaknya orang yang menyalahgunakan media. Banyak oknum yang menggunakan media untuk tindakan negatif. Literasi media sangat perlu dipahami oleh masyarakat saat ini supaya bisa lebih teliti lagi dalam menerima informasi atau menggunakan media apapun itu. Media sendiri adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Secara harafiah media mempunyai arti “ perantara”, yaitu perantara dari sumber pesan kepada penerima pesan. Jadi dengan bahasa lain, media adalah alat atau saran untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan atau khalayak (Moch, 2020; 9).

Kemudahan penyaluran pesan menggunakan *Facebook* disebabkan karena banyak fitur yang ditawarkan dalam proses interaksi sosial secara daring. Salah satu fiturnya adalah beranda yang di dalamnya menampilkan berbagai postingan sehingga penggunaannya pun mengikuti perkembangan terkini dari orang-orang terdekat. Meskipun *Facebook* sudah mendunia dan digunakan oleh banyak

kalangan, akan tetapi masih banyak orang yang belum paham menggunakan *Facebook* secara baik, terutama pada remaja Sungkaen. Sejauh mana penerapan mereka dalam menggunakan media sosial dalam hal ini (*Facebook*), apakah selama *online* mereka sudah menerapkan dengan baik literasi bermedia dalam hal ini privasi, keamanan, dan keterampilan, atau sebaliknya tidak mereka terapkan. Privasi dalam menggunakan *Facebook* adalah tentang bagaimana mengontrol informasi pribadi yang dibagikan dengan orang lain dan *platform* itu sendiri. Sedangkan keamanan dalam menggunakan *Facebook* melibatkan beberapa langkah untuk melindungi akun dan informasi pribadi seperti, password, verifikasi dua langkah, pengaturan privasi, penggunaan aplikasi. dll. Yang terakhir yaitu keterampilan dalam menggunakan *Facebook* mencakup pemahaman tentang cara efektif berinteraksi dengan *platform* dan mengelola informasi serta interaksi online dengan bijak. Hal lain juga yang mendasari peneliti memilih sasaran penelitian Remaja di kampung sungkaen ialah, berdasarkan observasi langsung dilapangan, hampir keseluruhan Remaja sungkaen telah memiliki *smarthphone* sendiri dan juga telah memiliki akun media sosial dimana salah satunya *Facebook*. Ketika dijumpai dan diwawancarai langsung beberapa dari mereka memberikan jawaban yang sama bahwasanya telah memiliki akun *Facebook* dan menjadi pengguna aktif.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Literasi Media Pada Remaja Pengguna Aplikasi *Facebook* (Studi Kasus Pada Remaja Sungkaen Di Kelurahan Naimata, Rt.003/Rw 001, Kecamatan Maulafa Kota Kupang)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana pemahaman Literasi Media Pada Remaja Pengguna Aplikasi *Facebook* mengenai penerapan privasi, keamanan, dan Keterampilan (Studi Kasus Pada Remaja Sungkaen Di Kelurahan Naimata, Rt.003/Rw 001,Kecamatan Maulafa Kota Kupang) ?

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini mempunyai batasan masalah yang berfokus tentang literasi media pada penerapan privasi, keamanan, dan keterampilan remaja Sungkaen dalam menggunakan Facebook. Berdasarkan ruang lingkup penelitian, penulis membuat batasan yaitu berdasarkan penerapan : fokus penulis yaitu penerapan privasi, keamanan, dan keterampilan remaja dalam menggunakan *Facebook*. Aspek lain dari penggunaan *Facebook* (misalnya, untuk konten dan media, pengiklanan, grup dan komunitas) tidak dibahas secara mendalam. Berdasarkan populasi: penelitian ini akan melibatkan pengguna *Facebook* yang aktif. Pengguna pasif atau yang jarang menggunakan Facebook tidak akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui literasi media pada remaja pengguna aplikasi *Facebook* mengenai penerapan privasi, keamanan, dan keterampilan (Studi Kasus Pada Remaja Sungkaen Di Kelurahan Naimata, Rt.003/Rw 001,Kecamatan Maulafa Kota Kupang)

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara akademis, teoritis dan praktisi.

1. Manfaat Akademis

- a. Melalui penelitian ini, peneliti sekiranya memberikan kontribusi terhadap mata kuliah literasi media.
- b. Bisa menambah pengetahuan dan wawasan Remaja Sungkaen tentang pentingnya literasi media dalam menggunakan aplikasi *Facebook* juga media sosial lainnya.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan dan juga teori-teori yang ada dalam ilmu literasi media.

1. Secara Praktisi

a. Bagi Penulis

1. Melalui penelitian ini, peneliti bisa menerapkan teori-teori yang telah didapatkan dari mata kuliah literasi media selama masa perkuliahan.
2. Penelitian ini bisa memberikan tambahan wawasan bagi peneliti sendiri tentang pentingnya literasi media pada saat menggunakan media sosial.

b. Bagi Peneliti Lain

1. Hasil penelitian ini sekiranya menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya yang juga berhubungan dengan literasi media.

c. Bagi Program Studi Ilmu Komunikasi

1. Penelitian ini bisa berguna bagi Program Studi Ilmu Komunikasi dalam pengembangan akademis di bangku perkuliahan.

1.5 Kerangka Pemikiran, Asumsi dan Hipotesis

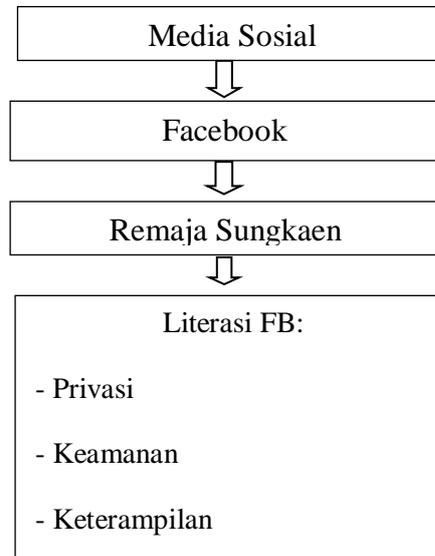
1.5.1 Kerangka Pemikiran

Dalam penelitian ini penulis menggambarkan kerangka berpikir sebagai berikut: Penulis melaksanakan penelitian dengan judul "Literasi Media Pada Remaja Sungskaen Pengguna Aplikasi *Facebook*" (Studi Kasus Pada Remaja Sungskaen Di Kelurahan Naimata, Rt.003/Rw 001, Kecamatan Maulafa Kota Kupang). Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dimulai dari media sosial Facebook. Media sosial *Facebook* adalah media sosial yang digunakan untuk terhubung dengan teman, keluarga, dan kenalan. Kamu dapat memposting gambar dan video berbagai artikel dan situs web, bergabung dengan grup, dan mengobrol dengan orang lain. Kamu juga dapat mencari tahu tentang peristiwa yang terjadi di daerah kamu. Banyak orang menggunakan *Facebook* sebagai buku harian *online* tempat mereka memposting pikiran dan perasaan mereka secara teratur. Beberapa bahkan menggunakannya sebagai *platform* untuk berbagai pandangan politik atau mempromosikan tujuan yang mereka yakini. Untuk salah satunya Pada Remaja Sungskaen Di Kelurahan Naimata, Rt.003/Rw 001, Kecamatan

Maulafa Kota Kupang yang ramai menggunakan media sosial Facebook ini. Remaja Sungkaen di Kelurahan Naimata biasa menggunakan media sosial Facebook tentang kehidupan sehari-hari mereka dan saling berinteraksi serta mengobrol dengan keluarga, teman, serta kenalan yang juga menggunakan media sosial Facebook. Maka, penulis tertarik untuk melihat pemahaman remaja, literasi *Facebook* yang berpusat pada privasi dan keamanan serta keterampilan dalam menggunakan *Facebook* dengan studi kasus pada Remaja Sungkaen di Kelurahan Naimata, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin mengetahui penerapan privasi, keamanan dan keterampilan Remaja Sungkaen di Kelurahan Naimata, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, dalam menggunakan media sosial *Facebook* sebagai media komunikasi. Dengan demikian, pola pikir peneliti yang dapat disimpulkan sebagai berikut:

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pemikiran



(Sumber: Olahan Penulis, 2024)

1.5.2 Asumsi

Asumsi penelitian adalah anggapan atau ide dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan suatu penelitian (Mukhid, 2021:60). asumsi yang dipegang oleh penulis ialah Ada literasi media internet dalam menggunakan media sosial *Facebook* oleh Remaja Sungkaen Di Kelurahan Naimata, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang.

1.5.3. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang akan diuji menggunakan teknik atau statistik yang sesuai dan didasarkan pada norma-norma yang relevan dengan suatu fenomena atau kasus studi (Yam & Taufik, 2021: 97). Dengan demikian hipotesis penelitian ini adalah, literasi media pada remaja pengguna aplikasi *Facebook* pada privasi, keamanan dan keterampilan.