

## BAB 2

### Tinjauan Pustaka

#### 2.1 Pendahuluan

Jan, Sacha, & Mark (2015) meneliti adanya sisi gelap dalam penggunaan media dan bagaimana sisi tersebut saling berinteraksi secara dinamis dengan lingkungan tata kelola yang lain. Peneliti tersebut menggunakan model heuristik untuk menggambarkan sisi positif dan negatif antara sektor media dengan konteks politik, ekonomi, budaya yang lebih luas. Diperoleh hasil penelitian bahwa terdapat sisi positif dan negatif baik yang berasal dari sektor media maupun dari lingkungan lain. Tabel 2.1 menunjukkan beberapa faktor yang didefinisikan dalam temuan penelitian.

Tabel 2.1 Sisi positif dan negatif penggunaan media

Sektor	Sisi Positif	Sisi Negatif
Media	Informasi faktual dan analisis independen	Distorsi informasi dan analisis bias
	Memeriksa kekuatan politik dan ekonomi	Propaganda dan penutupan diri
	<i>Platform</i> untuk debat	Polarisasi perdebatan
	Ungkapan budaya	Mengabaikan keberagaman budaya dan identitas lokal
	Pemberdayaan aspirasi masyarakat	Pemberdayaan aspirasi elit
Lingkungan lain	Mendukung hukum dan kebijakan	Negara otoriter
	Dukungan masyarakat untuk kebebasan berpendapat	Pembatasan hukum dan ketertutupan
	Lingkungan bisnis yang kuat	Pasar yang lemah
	Mendukung institusi dan pendidikan	Kurangnya dukungan institusi dan pendidikan

Hameed, Counsell, & Swift (2012) mendefinisikan dan menguji faktor-faktor dalam organisasi yang dapat mempengaruhi adopsi TIK. Diperoleh sepuluh faktor

karakteristik organisasi antara lain: (1) ukuran organisasi, (2) keahlian IT, (3) dukungan manajemen atas, (4) sumber daya, (5) ukuran departemen IS, (6) infrastruktur IS, (7) formalisasi, (8) sentralisasi, (9) kesiapan organisasi, (10) keunggulan produk. Meta-analisis dilakukan pada sepuluh faktor tersebut untuk menentukan dampak relatif dan kekuatannya terhadap adopsi TIK. Hasil penelitian menunjukkan kesiapan organisasi menjadi faktor yang paling signifikan mempengaruhi adopsi TIK. Selain itu, ditemukan hubungan yang cukup signifikan antara adopsi TIK dengan ukuran departemen IS, sedangkan faktor infrastruktur IS, dukungan manajemen atas, keahlian IT, sumber daya, dan ukuran organisasi memiliki hubungan yang lemah. Ketidaksignifikanan hubungan terdapat pada faktor formalisasi, sentralisasi, dan keunggulan produk. Penelitian tersebut juga meneliti tahap inovasi, jenis inovasi, jenis organisasi, dan ukuran organisasi sebagai empat variabel moderasi yang dapat mempengaruhi hubungan antara karakteristik organisasi dengan adopsi TIK.

Mengacu pada kedua penelitian di atas, penelitian saat ini mengambil peluang pada konteks pondok pesantren yang berbasis salafiyah dengan melakukan analisis dampak penggunaan TIK di lingkungan pesantren sebagai sarana untuk kegiatan literasi digital. Selain itu, dilakukan juga pengukuran terhadap kemampuan penggunaan TIK serta kaitannya dengan kegiatan literasi digital bagi *ustadz*, pengurus, dan santri. Peneliti mempunyai asumsi bahwa budaya salaf di pesantren mempunyai pengaruh dalam merekonstruksi paradigma kaum pesantren untuk menggunakan atau menolak TIK. Selain budaya salaf, pengaruh tersebut juga berkaitan erat dengan gaya kepemimpinan di pesantren dalam hal ini kiai/*ustadz* kepada para santrinya. Perilaku santri yang tunduk dan patuh terhadap kiaiinya (*sami'na wa atho'na*) akan mengikuti apapun yang diperintahkan ataupun dicegah kiaiinya, termasuk misalnya dalam hal penggunaan media. Sehingga, kekhasan yang dimiliki pesantren salafiyah tersebut menjadi ketertarikan bagi peneliti untuk meneliti lebih dalam. Penelitian ini didukung dengan *Individual Competence Framework (ICF)* yang digunakan sebagai indikator pengukuran tingkat kemampuan *ustadz*, pengurus, dan santri dalam menggunakan TIK untuk kegiatan literasi digital.

## **2.2 Budaya Organisasi**

Dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan bersama dalam sebuah organisasi, budaya menjadi salah satu faktor yang memberikan kontribusi besar (Febriansyah & Setiawati, 2014). Tercapai atau tidaknya tujuan tersebut dipengaruhi oleh suatu budaya yang dianut di dalamnya, baik yang berbentuk konkrit ataupun abstrak (Hakim &

Kusdiyanto, 2011). Konkrit dipandang sebagai bentuk budaya yang dapat dilihat dan dirasakan oleh pengguna internal maupun eksternal organisasi. Bentuk budaya ini lebih mudah disesuaikan sesuai kondisi dan kebutuhan organisasi, seperti gaya berpakaian, penggunaan bahasa, cara berperilaku, dan lain sebagainya. Sedangkan abstrak adalah bentuk yang tidak nampak yang sulit untuk disesuaikan karena bersumber dari nilai-nilai kognisi, seperti gaya kepemimpinan, motivasi anggota, dan sebagainya. Namun terkadang bentuk budaya abstrak dapat mempengaruhi terhadap manifestasi budaya konkrit anggota, yang awalnya hanya berupa ideologi (kognisi) kemudian dinyatakan dalam tingkah laku (norma) keseharian anggota organisasi (Ke, Wei, & Pacis, 2005). Kedua bentuk budaya tersebut dapat digunakan untuk membantu mendefinisikan karakter dan identitas suatu organisasi dan membedakannya dengan organisasi lain (Denison & Mishra, 1995).

Banyak arti dan definisi tentang budaya organisasi tergantung sudut pandang yang digunakan. Martin dalam Maximini (2015) memberikan definisi yang diklasifikasikan ke dalam tiga pendekatan, yaitu:

1. *Integration approach*, menyatakan bahwa setiap organisasi mempunyai satu jenis budaya yang mewarnai semua nilai dan kegiatan anggotanya. Pendekatan ini menekankan pada konsensus semua anggota organisasi terhadap satu budaya yang dominan.
2. *Differentiation approach*, menekankan pada konsensus sub budaya. Pada pendekatan ini dimungkinkan setiap organisasi mempunyai satu atau lebih sub budaya yang masih dapat dibedakan menjadi tiga yaitu sub budaya yang sejalan dan sama dengan budaya organisasi, sub budaya yang berbeda dengan budaya organisasi, dan sub budaya yang berlawanan dengan budaya organisasi.
3. *Fragmentation approach*, pada pendekatan ini tidak ada konsensus antar anggota organisasi dan tidak ada kesamaan atau kesepakatan nilai-nilai yang dianut pada anggota organisasi. Dengan kata lain budaya perusahaan tersebut tidak ada, yang ada hanya nilai-nilai pribadi anggota organisasi.

Budaya organisasi memiliki beberapa dimensi di antaranya pembelajaran dan pengembangan, pengambilan keputusan partisipatif, dukungan dan kolaborasi, pembagian kekuasaan, komunikasi, dan toleransi konflik dan resiko (Ke et al., 2005). Pembelajaran dan pengembangan mengacu pada penekanan pembelajaran dan pengembangan kemampuan individu; budaya pengambilan keputusan partisipatif mendorong anggota untuk berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan organisasi; budaya dukungan

dan kolaborasi memiliki arti kerjasama antar anggota dan siap menawarkan bantuan yang dibutuhkan; pembagian kekuasaan mengurangi fokus pada wilayah, politik, dan status; komunikasi mengacu pada pertukaran dan interaksi informasi internal dan eksternal organisasi; toleransi konflik dan pengambilan resiko mengukur sejauh mana organisasi dapat menerima konflik dan resiko.

Budaya organisasi memiliki kekuatan untuk merubah arah kebijakan dalam pengambilan keputusan. Proses berjalannya organisasi diatur mengikuti kebijakan-kebijakan yang telah ditetapkan pemangku kepentingan, baik dilakukan karena keterpaksaan ataupun timbul dari kesadaran. Hal tersebut erat kaitannya dengan bagaimana gaya kepemimpinan dan motivasi seorang pemimpin. Kepemimpinan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan tujuan organisasi (Sudarmadi, 2007). Kepemimpinan mengalami pergeseran dari waktu ke waktu dan bersifat kontekstual yang dilatarbelakangi oleh perkembangan sosial, politik, dan budaya yang berlaku pada masanya. Dalam pendekatan situasional disadari bahwa tidak ada satupun gaya kepemimpinan yang terbaik dan berlaku universal untuk segala situasi dan lingkungan. Selain itu, dalam menghadapi permasalahan lingkungan eksternal, budaya juga memegang peran sebagai *guidance* (pedoman) bagi anggota organisasi dalam bertindak untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Ketepatan penyelesaian masalah bergantung pada perilaku dan motivasi individu anggota untuk mencapai tujuan organisasi dan sekaligus memperoleh manfaat atas capaian tersebut (Sarwoko, 2007). Untuk dapat mewujudkan misi suatu organisasi, maka diperlukan kinerja yang optimal dari semua unsur yang ada di dalam organisasi, terutama para anggota yang perlu memiliki perilaku yang positif sehingga mampu memberikan kontribusi bagi keberhasilan organisasi.

### **2.3 Budaya Salaf dalam Pondok Pesantren**

Salaf merupakan terminologi baru yang diartikan sebagai pendahulu yang dalam konteks Islam, pendahulu merujuk pada generasi Nabi, para sahabat, dan *tabi'in* (golongan yang mengikuti sahabat) (Faizah, 2012). Selain itu, istilah salaf mempunyai makna fleksibel serta memiliki daya tarik natural, sebab salaf melambangkan autentisitas dan keabsahan. Sebagai suatu istilah, kata salaf dimanfaatkan oleh sebagian orang ataupun kelompok yang ingin mengklaim bahwa dirinya berakar pada autentisitas Islam. Istilah salaf digunakan juga untuk menyebut para ulama *Ahl al-Sunnah wa al-Jama'ah* sesudah tiga generasi pendahulu yang mengikuti jalan mereka dalam keyakinan dan perilaku.

Budaya pada setiap pesantren salaf nyaris seragam karena dibangun oleh kiai yang merupakan alumni pesantren salaf juga, sehingga mungkin saja keseragaman ini merupakan upaya untuk mempertahankan eksistensi dan originalitas pesantren dan sekaligus memelihara kewibawaan kiai di mata santri dan masyarakat sekitar (Hanafi, 2016). Kiai menjadi aktor intelektual di balik pembentukan awal budaya salaf di pesantren. Budaya dalam pesantren salaf dapat diartikan sebagai konsensus seluruh anggota yang berkaitan dengan nilai, norma, keyakinan, tradisi, dan cara berfikir unik yang mengacu pada ajaran pendahulunya yang tampak dalam perilaku keseharian, sehingga membedakannya dari pesantren modern. Pada pesantren salaf, nilai yang dibangun oleh kiai adalah nilai-nilai perilaku yang bersumber dari *al-Qur'an* dan *al-Hadist* serta literatur-literatur Islam klasik yang dikenal dengan sebutan kitab kuning. Ketiga sumber tersebut sangat mengakar dalam budaya pesantren salaf yang selanjutnya dipandang sebagai bangunan sistem nilai *Ahl al-Sunnah waal-Jama'ah*. Hal tersebutlah yang membentuk nilai-nilai *tawāzun* (keseimbangan dan harmoni masyarakat), *al-'adalah* (berkeadilan), *tawasuth* (moderat), dan *tasammuh* (menjaga perbedaan dan pluralisme dengan penuh toleransi) (Mukhibat, 2016). Nilai-nilai yang diajarkan kiai kepada para santrinya ini telah membangun kepercayaan, komitmen, dan loyalitas tinggi terhadap kiai dan pesantren. Selain itu juga karena kemampuan pesantren melakukan akomodasi dan konsesi tertentu untuk menemukan pola yang dipandang cukup tepat guna menghadapi modernisasi dan perubahan yang kian cepat dan berdampak luas tanpa mengorbankan esensi dan hal dasar lainnya, sehingga pesantren salaf tetap eksis ditengah-tengah modernisasi pendidikan Islam dan juga tantangan pendidikan umum yang menjanjikan kesuksesan masa depan anak.

Proses pembentukan budaya berupa nilai, keyakinan, kebiasaan, dan filosofi ditanamkan oleh kiai melalui beberapa aktivitas, antara lain:

- 1) Proses penerimaan santri baru—Kiai memiliki otonomi penuh untuk menyeleksi calon santri yang bertujuan untuk belajar ilmu agama secara total (*tafaqquh fi al-din*). Selain niat santri belajar, juga dilihat ketaatan dan keikhlasan calon santri dalam menerima nilai-nilai, keyakinan, kebiasaan, dan filosofi kiai yang tertanam dalam budaya pesantren tersebut. Tahap ini sangat ketat, oleh karena itu wawancara dilakukan langsung oleh kiai.
- 2) Proses sosialisasi—Para santri baru selain langsung dibimbing oleh kiai, mereka dibimbing secara ketat oleh santri seniornya, bukan hanya dalam mempelajari berbagai mata pelajaran agama, tetapi juga mengindoktrinasi dan mensosialisasikan nilai, keyakinan, kebiasaan, dan filosofi pesantren. Sistem ini dikenal sebagai proses

sosialisasi. Ada tiga tahap dalam proses sosialisasi. Pertama, saat orang tua mengantar anaknya datang menghadap kiai untuk menjadi santri. Secara tidak langsung budaya pesantren diperkenalkan melalui nasihat, apa yang boleh dan tidak boleh, apa yang harus dilakukan tentang nilai-nilai kehidupan pesantren. Kedua, melalui pergaulan sesama santri. Santri baru berusaha melakukan penyesuaian nilai-nilai pribadinya dengan nilai-nilai pesantren. Pada tahap ini, harapan-harapan yang dimiliki santri akan berhadapan dengan realitas pesantren. Jika tingkat kesenjangan harapan santri dengan realitas pesantren sangat lebar, besar kemungkinan santri tersebut keluar. Ketiga, proses asimilasi, di mana santri menerima nilai pesantren dan meleburkannya dalam nilai diri, sehingga menjadi santri yang sesungguhnya (*tafaqquh fi al-din*).

- 3) Kiai sebagai model santri—Dalam pandangan santri, tokoh sentral dan panutan santri baik dalam cara berpikir dan berperilaku adalah kiai. Kiai menjadi model peran yang mendorong santri mengidentifikasi diri dan oleh karenanya menginternalisasikan keyakinan, nilai, kebiasaan dan filosofi. Dengan ketiga cara pembentukan budaya tersebut, maka keseluruhan kepribadian kiai menjadi tertanam dalam budaya pesantren salaf.

Budaya salaf pesantren dapat dilihat dari suasana psikologis yang meliputi pola-pola kepercayaan, ritual, mitos, serta praktek-praktek yang telah berkembang sejak lama, yang pada gilirannya menciptakan pemahaman yang sama di antara para anggota pesantren dan bagaimana para anggota harus berperilaku. Dengan budaya salaf yang kuat maka pesantren dapat tetap eksis karena (1) mampu membedakan dirinya dengan lembaga pendidikan lainnya, (2) meningkatkan komitmen para anggota pesantren, (3) menciptakan stabilitas sistem sosial, dan (4) membangun mekanisme sistem kontrol untuk mengendalikan dan membentuk sikap dan perilaku santri menjadi *warasatul anbiya* (pewaris ajaran Nabi). Kemapanan budaya salaf dari satu sisi penting untuk mempertahankan eksistensi pesantren tetapi pada sisi yang lain menjadikan pesantren tidak mampu menyesuaikan dengan perkembangan modernisasi pendidikan. Pesantren salaf dewasa ini berada dalam persimpangan jalan untuk memilih menjadi pesantren modern dengan mengakomodir kurikulum nasional dan menjadi jalur pendidikan formal atau tetap menjadi pesantren salaf yang mengajarkan ilmu agama dengan bentuknya sebagai lembaga pendidikan non formal.

## 2.4 Literasi Digital

Pada era sekarang, meningkatnya konvergensi informasi di berbagai kanal *platform* (media sosial, warta *online*, *broadcast*, dan sebagainya) perlu dievaluasi dengan tepat sebelum akhirnya konten tersebut digunakan baik oleh pribadi maupun publik (Anwar, 2017). Oleh karenanya, penting saat ini informasi tidak hanya sebatas dipahami secara mentah namun juga perlu diolah agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam memaknai informasi yang didapatkan. Adanya konsep literasi digital memberikan kemampuan dalam mengumpulkan, mengelola, dan menggunakan informasi termasuk di dalamnya komunikasi, kolaborasi tim, dan kesadaran sosial di lingkungan digital, serta pemahaman akan keamanan dan penciptaan informasi baru (Dotson, 2011).

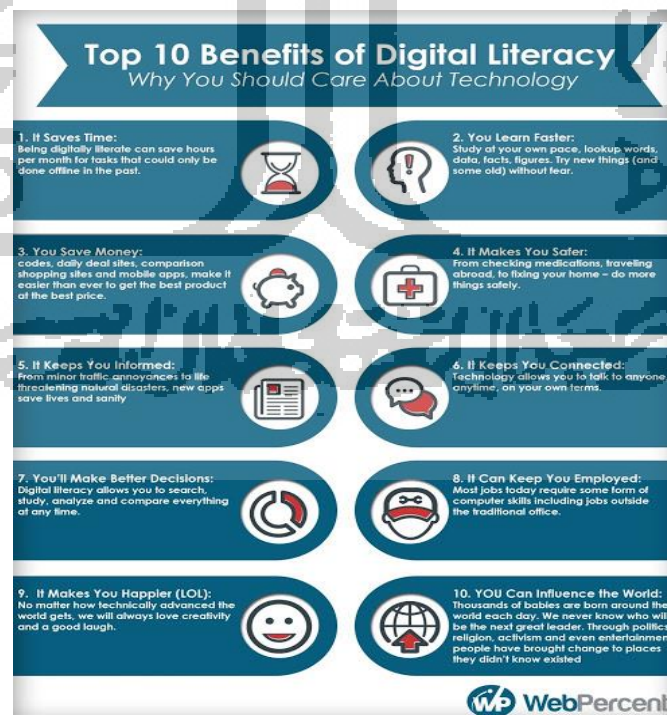
Indikator yang dipaparkan oleh Potter (2011) yang dikutip oleh Poerwaningtias, dkk (2013) dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi media. Menurut Potter, seseorang yang memiliki kemampuan, kecerdasan, dan kepekaan dalam bermedia dapat dilihat dari kemampuan (1) *Explore*, yaitu kemampuan dalam menentukan informasi yang dibutuhkan dari beragam konten media yang ada; (2) *Recognize Symbols*, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi dan memilih simbol-simbol. Kemampuan ini terdiri dari *Message Focused Skill* yaitu kemampuan menafsirkan makna pesan media massa, meliputi aspek (a) Analisis, yaitu kemampuan dalam mengurai pesan dengan cara menggali lapisan-lapisan makna yang ada pada konten media yang tersaji di media; (b) *Compare/contrast* yaitu kemampuan dalam memilah-milah pesan sesuai dengan kriterianya; (c) *Evaluation*, yaitu kemampuan dalam menilai elemen pesan dengan cara membandingkannya dengan kriteria tertentu; (d) *Abstraction*, yaitu kemampuan dalam meramu inti dari sebuah pesan yang singkat, jernih, dan akurat. *Message Extending Skill* yaitu kemampuan dalam menjelaskan dan menyimpulkan media yang terdiri dari (a) *Deduction*, menggunakan prinsip-prinsip umum untuk menjelaskan hal-hal khusus; (b) *Introduction*, kemampuan dalam menarik kesimpulan mengenai pola-pola umum pengamatan terhadap hal-hal khusus; (c) *Syntetis*, kemampuan untuk menyusun kembali elemen-elemen menjadi sebuah struktur baru.

Terdapat lima tahap dalam melakukan literasi digital: (1) Memahami lingkungan digital, (2) Mencari informasi, (3) Mengevaluasi informasi, (4) Mengelola dan mengkomunikasi informasi, (5) Mengkolaborasi dan membagikan konten digital. Literasi digital juga dapat difungsikan untuk mendefinisikan keahlian dasar yang dibutuhkan untuk melakukan operasi tertentu berkaitan dengan penggunaan TIK dan keamanan *online* (Buckingham, 2010). Mengacu pada konsep yang dibuat oleh

Buckingham, metode-metode yang digunakan untuk menginvestigasi literasi digital dapat dipetakan ke dalam tiga aspek:

1. Representasi—Pengguna media informasi perlu mengetahui kredibilitas konten yang diperoleh, misalnya dengan menilai siapa yang membuat konten dan membandingkannya dengan sumber lain. Hal tersebut untuk menghindari adanya bias dan informasi yang tidak reliabel.
2. Bahasa—Pengguna tidak hanya perlu mengetahui bahasa, tetapi juga mengerti bagaimana bahasa tersebut digunakan dalam kondisi dan obyek yang tepat. Dalam memahami suatu informasi diperlukan kemampuan analisis dan meta bahasa agar dapat menerapkan fungsi tata bahasa dengan benar sesuai konteksnya.
3. Produksi—Pengguna perlu memahami untuk siapa informasi tersebut ditujukan dan mengapa informasi tersebut disampaikan (tujuan informasi). Hal ini agar pengguna tidak mudah terpengaruh dengan luasnya informasi yang beragam dan hanya akan terpusat pada informasi yang sedang dicari.

Melalui literasi digital, banyak manfaat yang dapat dirasakan *stakeholder* khususnya untuk memperoleh informasi yang kredibel dan aktual serta memberikan inovasi dalam pembelajaran. Lebih jauh, Wright (2012) menjelaskan sepuluh manfaat dengan adanya literasi digital yang disajikan pada Gambar 2.1.

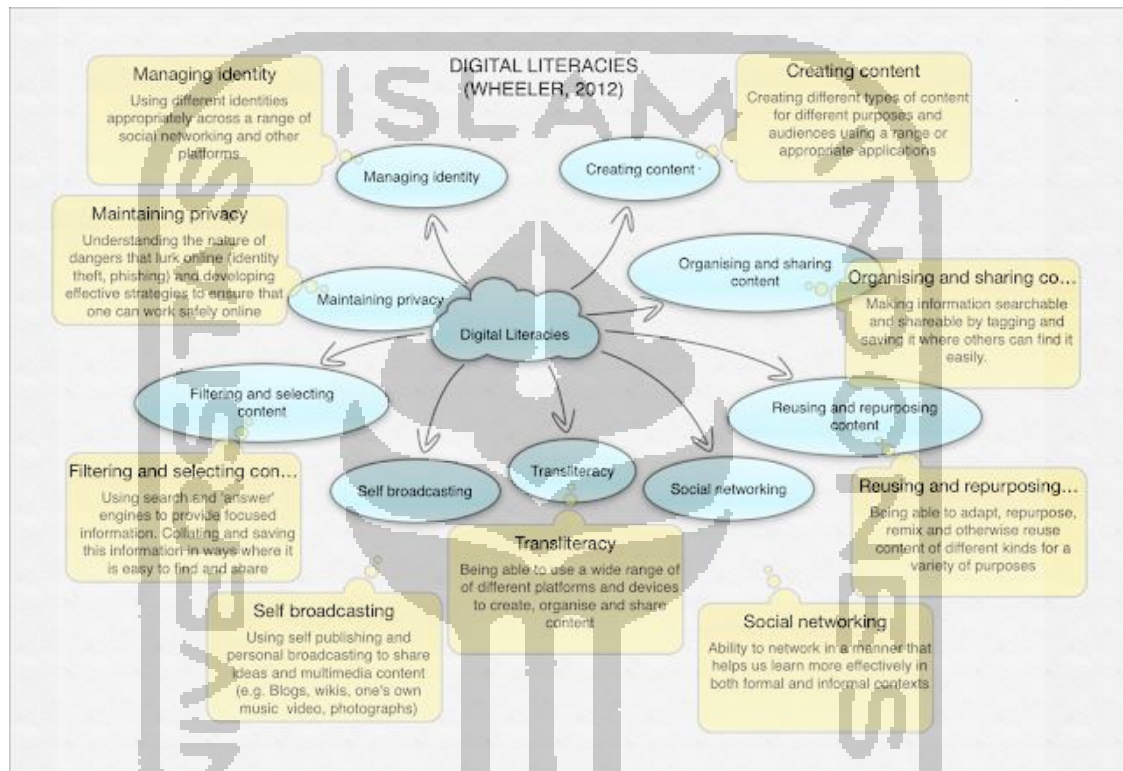


Gambar 2.1 *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology* (Wright, 2012)



- 1) Menghemat waktu: Literasi digital dapat memangkas waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan suatu tugas karena informasi dapat diperoleh dengan cepat dan terbuka.
- 2) Pembelajaran lebih cepat: Belajar dengan cara sendiri dan lebih mudah mencari segala bentuk informasi yang telah tersedia dalam internet yang dapat memberikan kesempatan untuk berinovasi dalam pembelajaran.
- 3) Menghemat biaya: Banyak informasi berkaitan dengan promo (dalam *e-commerce*) yang tersampaikan kepada konsumen serta perbandingan dari berbagai situs *e-commerce* sehingga konsumen tidak hanya akan memperoleh produk terbaik, tetapi juga harga terbaik.
- 4) Memberikan keamanan: Dalam internet terdapat banyak layanan yang dapat diakses untuk memberikan keamanan dan bantuan pada saat berada di suatu wilayah yang belum pernah dikunjungi, seperti arahan rute tercepat menuju rumah sakit terdekat, lokasi kantor polisi di wilayah sekitar, dan sebagainya.
- 5) Memperoleh informasi aktual: Setiap orang memiliki kesukaan dan ketertarikan mengenai suatu berita atau isu tertentu yang dengan mudah dapat diperoleh setiap waktu melalui situs-situs berita.
- 6) Selalu terhubung: Teknologi memberikan kesempatan untuk dapat berkomunikasi dengan siapapun dan kapanpun sesuai keinginan tanpa perlu khawatir dibatasi oleh ruang dan waktu melalui layanan sosial media.
- 7) Memberikan keputusan lebih baik: Literasi digital memungkinkan untuk mencari, mempelajari, menganalisis, dan membandingkan berbagai sumber daya yang telah disediakan yang akan menambah pengetahuan dalam pengambilan keputusan.
- 8) Memperoleh pekerjaan: Tersedia banyak pekerjaan yang melibatkan penggunaan teknologi dan hal tersebut memberikan peluang kepada para profesional yang mahir di bidang teknologi informasi untuk mengajukan lamaran.
- 9) Memberikan kebahagiaan: Banyak konten-konten hiburan seperti gambar dan video di media sosial yang dapat memberikan kebahagiaan sendiri bagi seseorang yang dapat membuatnya tertawa, atau setidaknya dapat mengurangi beban pikiran.
- 10) Mempengaruhi dunia: Literasi digital memungkinkan seseorang yang ahli dalam suatu bidang tertentu misal politik, budaya, agama, dan sebagainya untuk mempublikasikan naskah/argumentasi berkaitan isu tertentu yang dapat mempengaruhi pikiran pembaca dengan harapan memberikan kontribusi dan perubahan dinamika kehidupan sosial.

Literasi digital tidak hanya sekedar menggambarkan keterampilan, tetapi lebih menunjukkan penyelarasan argumen terhadap hubungan spesifik antara budaya dengan penggunaan teknologi informasi yang diperoleh. Implementasi literasi digital perlu melibatkan elemen-elemen penting seperti jaringan sosial, transliterasi, keamanan privasi, pengelolaan identitas, pembuatan konten, pengaturan dan pembagian konten, penggunaan kembali konten, penyaringan dan pemilihan konten, penyiaran sendiri (Wheeler, 2012).



Gambar 2.2 Sembilan elemen literasi digital (Wheeler, 2012)

### 1) Jaringan sosial

Berkembangnya situs jejaring sosial menjadi salah satu contoh tren budaya sosial baru dalam kehidupan sosial masyarakat. Saat ini, setiap orang yang terlibat di dalam jaringan sosial berbasis *online* tidak dapat dilepaskan dengan penggunaan layanan tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung. Seseorang yang memiliki gawai dapat dipastikan tidak hanya memiliki satu akun jejaring sosial, tetapi bisa banyak akun terdapat dalam satu gawai misalnya WhatsApp, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, dan sebagainya. Penggunaan layanan situs jejaring sosial perlu dilakukan secara bijak dan selektif. Sebagai contoh mereka yang terlibat dalam dunia akademik bisa memanfaatkan LinkedIn untuk mendukung hubungan antar peneliti di dunia. Keterampilan memanfaatkan fitur-fitur yang ditawarkan setiap situs jejaring sosialpun berbeda. Untuk itu, perlu mengetahui sekaligus

menguasai fungsi-fungsi dasar dari setiap fitur yang ada. Di sisi lain, etika pemanfaatan situs jejaring sosial juga tidak luput dari perhatian. Literasi digital memberikan jalan bagaimana seharusnya berjejaring sosial yang baik.

## 2) Transliterasi

Transliterasi diartikan sebagai kemampuan memanfaatkan segala *platform* yang berbeda khususnya untuk membuat konten, mengumpulkan, membagikan hingga mengkomunikasikan melalui berbagai media sosial, grup diskusi, gawai, dan berbagai layanan *online* yang tersedia.

## 3) Keamanan privasi

Salah satu hal terpenting dalam literasi digital adalah menjaga keamanan privasi dalam dunia *online*. Memahami segala jenis kejahatan siber seperti pencurian lewat kartu kredit (*carding*), mengenal ciri-ciri situs palsu (*phishing*), penipuan via email, dan lain sebagainya. Menampilkan identitas hanya seperlunya saja untuk menghindari sesuatu hal yang tidak diinginkan.

## 4) Pengelolaan identitas

Pengelolaan identitas berkaitan dengan bagaimana cara menggunakan identitas yang tepat di berbagai jaringan sosial dan *platform* lainnya.

## 5) Pembuatan konten

Pembuatan konten atau berkaitan dengan suatu keterampilan tentang bagaimana membuat konten di berbagai aplikasi dan *platform* misalnya di PowToon, Prezi, blog, forum, dan Wiki. Selain itu, mencakup juga kemampuan menggunakan berbagai *platform e-learning*.

## 6) Pengaturan dan pembagian konten

Berkaitan dengan bagaimana mengatur dan berbagi konten informasi agar lebih mudah tersebar. Misalnya pada pemanfaatan situs *social bookmarking* memudahkan penyebaran informasi yang bisa diakses oleh banyak pengguna di internet.

## 7) Penggunaan kembali konten

Berkaitan dengan kemampuan membuat konten dari berbagai jenis informasi yang tersedia hingga menghasilkan konten baru dan dapat dipergunakan kembali untuk berbagai kebutuhan. Sebagai contoh seorang pengajar yang membuat konten tentang pelajaran tertentu dengan lisensi *creative common*. Kemudian konten tersebut diunggah di Slideshare sehingga akan banyak yang mengunduhnya. Lalu konten tersebut bisa digunakan oleh orang lain yang membutuhkan dengan menambahkan informasi atau pengetahuan baru agar lebih lengkap sesuai kebutuhannya.

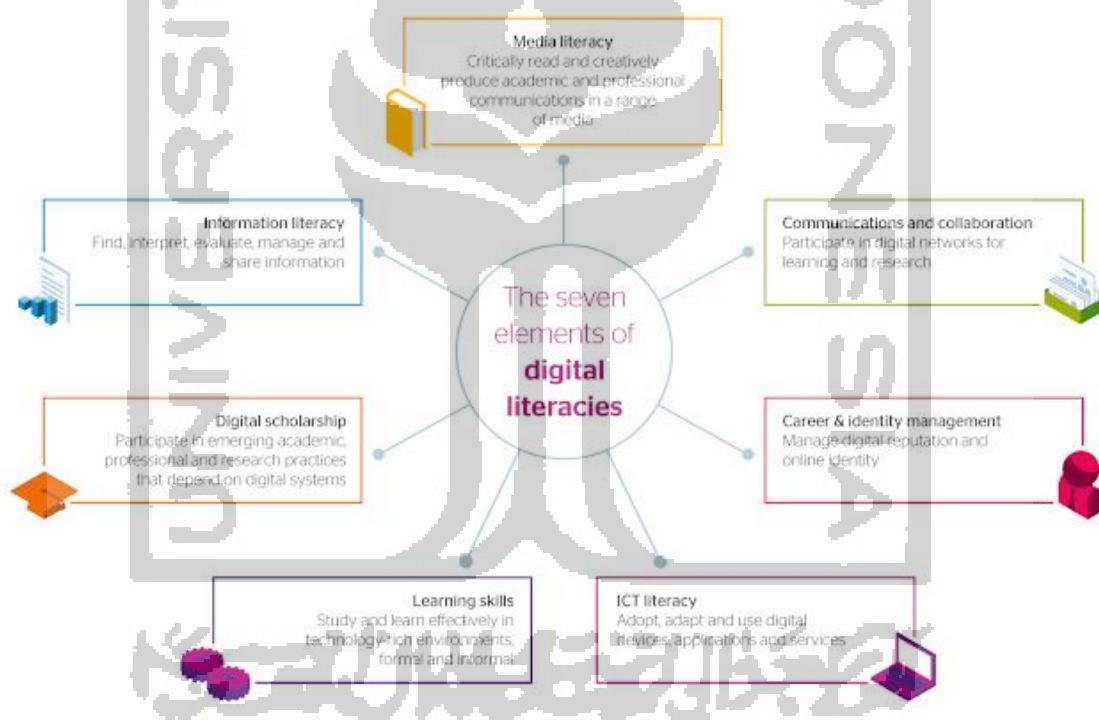
## 8) Penyaringan dan pemilihan konten

Berkaitan dengan kemampuan mencari, menyaring, dan memilih informasi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan misalnya melalui berbagai mesin pencari di internet seperti Google, Bing, dan Yahoo.

## 9) Penyiaran sendiri

Penyiaran bertujuan untuk membagikan ide-ide menarik atau gagasan pribadi dan konten multimedia misalnya melalui blog, forum, atau Wiki. Hal tersebut merupakan bentuk kontribusi dalam masyarakat sosial berbasis *online*.

Jika Wheeler membagi sembilan elemen penting literasi digital, maka menurut Davies (2015) yang dikutip dari Beetham, Littlejohn, dan McGill (2009) bahwa terdapat tujuh elemen penting terkait literasi digital.



Gambar 2.3 Tujuh elemen literasi digital (Davies, 2015)

1. Literasi informasi—Menyangkut kemampuan bagaimana menemukan, menafsirkan, mengevaluasi, mengelola, hingga membagikan informasi.
2. Beasiswa digital—Mencakup partisipasi aktif dalam kegiatan akademik misalnya pada praktek penelitian.

3. Keahlian pembelajaran—Meliputi belajar secara efektif semua teknologi yang memiliki fitur-fitur lengkap untuk kegiatan proses belajar mengajar baik formal maupun informal.
4. Literasi TIK—Fokus pada bagaimana mengadopsi, menyesuaikan, dan menggunakan perangkat digital baik aplikasi dan layanannya.
5. Karir dan manajemen identitas—Berkaitan tentang bagaimana mengelola identitas di dunia *online*.
6. Komunikasi dan kolaborasi—Meliputi partisipasi aktif dalam jaringan digital untuk pembelajaran dan penelitian.
7. Literasi media—Mencakup kemampuan membaca secara kritis dan komunikasi secara kreatif dengan akademisi dan profesional dalam berbagai media.

## 2.5 Individual Competence Framework

Kemampuan literasi media dapat diukur menggunakan *Individual Competence Framework* (Kurniawati & Baroroh, 2016). *Individual Competence Framework (ICF)* adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media (EAVI, 2011). ICF ini terbagi ke dalam dua kategori antara lain:

1. *Personal competence* berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menggunakan media dan menganalisis konten-konten media. Dalam kategori *personal competence* terdapat dua dimensi yaitu:
  - a. *Technical skill* yaitu kemampuan teknis dalam menggunakan media. Artinya seseorang mampu mengoperasikan media dan memahami semua jenis instruksi yang ada di dalamnya.
  - b. *Critical understanding* yaitu kemampuan kognitif dalam menggunakan media seperti kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konten media.
2. *Social competence* berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dan membangun relasi sosial melalui media serta mampu memproduksi konten media. Dalam kategori *social competence* hanya terdapat satu dimensi yaitu *communicative abilities* yaitu kemampuan komunikasi dan partisipasi melalui media. *Communicative abilities* ini mencakup kemampuan untuk membangun relasi sosial serta berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat melalui media. Selain itu, *communicative abilities* juga mencakup kemampuan dalam membuat dan memproduksi konten media.

Dimensi literasi media di atas menggunakan kriteria yang ditetapkan *European Commission Directorate General Information Society and Media* yang dikonversi ke dalam indikator sosial yang telah disesuaikan dengan kondisi di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk memberikan instrumen yang beragam dan membawa indikator yang berbeda. Masing-masing dimensi memiliki bobot penilaian seperti pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Bobot penilaian dimensi ICF

Kategori	Dimensi	Indikator
<i>Personal Competence</i> (77%)	<i>Technical Skill</i> (40%)	<i>Computer and Internet Skills</i> (20%)
		<i>Balanced Media Use</i> (50%)
		<i>Advanced Internet Use</i> (30%)
	<i>Critical Understanding</i> (60%)	<i>Understanding Media Content</i> (15%)
		<i>Knowledge on Media Regulation</i> (50%)
		<i>User Behaviour</i> (35%)
<i>Social Competence</i> (23%)	<i>Communicative Abilities</i> (100%)	<i>Social Relation</i> (20%)
		<i>Participation</i> (50%)
		<i>Content Creation</i> (30%)

Sumber: (EAVI, 2011)

Lebih rinci Tabel 2.3 menjelaskan indikator dan bobot masing-masing dimensi ICF yang digunakan sebagai parameter untuk mengukur kemampuan literasi media. Selanjutnya indikator dimensi dikonversi menjadi instrumen dalam beberapa bentuk pertanyaan agar dapat merepresentasikan keahlian *stakeholder* dalam menggunakan dan memahami media. Jawaban pertanyaan dapat dibuat menggunakan pilihan ya/tidak, skala interval, atau dengan skala *Likert*.

Tabel 2.3 Indikator dan bobot dimensi ICF

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bobot</b>
<i>Technical Skill</i>	<i>Computer skills</i>	50%
	<i>Internet skills</i>	50%
	<b><i>Computer and Internet Skills</i></b>	<b>100%</b>
	<i>Internet use</i>	20%
	<i>Newspaper circulation</i>	25%
	<i>Going to the cinema</i>	15%
	<i>Reading books</i>	30%
	<i>Mobile phone subscriptions</i>	10%
	<b><i>Balanced Media Use</i></b>	<b>100%</b>
	<i>Buying by internet</i>	35%
	<i>Reading news by internet</i>	26%
	<i>Internet banking</i>	39%
	<b><i>Advanced Internet Use</i></b>	<b>100%</b>
	<i>Critical Understanding</i>	<i>Reading text</i>
<i>Classifying text</i>		15%
<i>Distinguishing media content</i>		20%
<i>Elements important to user to rely on information</i>		20%
<i>Classifying websites</i>		15%
<i>Classifying platforms</i>		15%
<b><i>Understanding Media Content</i></b>		<b>100%</b>
<i>Understanding media concentration</i>		12%
<i>Knowledge and opinion regarding the media regulation subject</i>		14%
<i>Knowledge of the sanctioning entity</i>		12%
<i>Knowledge of the entity to whom to report agressions</i>		12%
<i>Knowledge of regulation on media content</i>		12%
<i>Perception of the watershed</i>		12%
<i>Knowledge about internet regulation</i>		14%
<i>Author/use rights</i>	12%	
<b><i>Knowledge on Media Regulation</i></b>	<b>100%</b>	
<i>Exploring information</i>	40%	

Dimensi	Indikator	Bobot
	<i>Checks made when visiting new websites</i>	30%
	<i>Judgements made about a website before entering personal details</i>	30%
	<b>User Behaviour</b>	<b>100%</b>
Communicative Abilities	<i>User created content</i>	50%
	<i>Profile on social network</i>	50%
	<b>Social Relations</b>	<b>100%</b>
	<i>Internet for cooperation</i>	0%
	<i>User centricity of online public services</i>	50%
	<i>Citizen participation activities ever done</i>	0%
	<i>E-government usage by the individuals</i>	50%
	<b>Participation</b>	<b>100%</b>
	<i>Media production skills</i>	0%
	<i>Experience of creativity</i>	0%
	<i>User created content</i>	100%
<b>Content Creation</b>	<b>100%</b>	

Sumber: (EAVI, 2011)

Setelah seluruh instrumen pertanyaan dijawab, berikutnya dilakukan perhitungan bobot untuk mendapatkan hasil akhir berupa level kompetensi *stakeholder*. Mengacu pada EU (2011), terdapat lima tahapan dalam perhitungan bobot indikator yaitu pembobotan instrumen, normalisasi bobot instrumen, perhitungan level kompetensi indikator, perhitungan bobot indikator, dan perhitungan bobot dimensi. Hasil level kompetensi *stakeholder* dipetakan ke dalam beberapa tingkatan. Tingkat kemampuan dalam ICF dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4 Tingkat kemampuan ICF

Level	Deskripsi	Rentang Nilai
Dasar	Individu memiliki serangkaian kemampuan yang memungkinkan penggunaan dasar media, akan tetapi terdapat keterbatasan dalam penggunaannya. Pengguna mengetahui fungsinya,	< 70



	<p>menguraikan kode dasar, dan menggunakannya untuk menspesifikasikan dan menentukan alat. Kapasitas pengguna untuk menganalisis secara kritis informasi yang diterima terbatas serta kemampuan komunikasi melalui media juga terbatas.</p>	
Menengah	<p>Individu telah fasih dalam penggunaan media, mengetahui fungsinya, dan mampu melakukan operasi tertentu yang lebih kompleks. Penggunaan media diperluas. Pengguna mengetahui bagaimana cara memperoleh dan menilai informasi yang dibutuhkan serta dapat meningkatkan strategi pencarian informasi.</p>	70 - 130
Mahir	<p>Individu sangat aktif dalam penggunaan media dengan menyadari hukum yang mempengaruhi penggunaannya. Pengguna memiliki pengetahuan mendalam tentang teknik dan bahasa serta dapat menganalisis dan mengubah kondisi yang mempengaruhi hubungan komunikasinya. Pengguna juga dapat mengaktifkan grup yang memungkinkannya untuk bekerja sama menyelesaikan masalah.</p>	> 130

Sumber: (EAVI, 2011)