



## Keterampilan Literasi Media Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan

### *The Social Media Literacy Skill of Library Science Students of UIN North Sumatra Medan*

Khairudz Dzakhirah<sup>1\*</sup> , Muhammad Dalimunte<sup>2</sup>, Franindya Purwaningtyas<sup>3</sup>

Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Sosial,  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

[khairudz.dzakhirah@uinsu.ac.id](mailto:khairudz.dzakhirah@uinsu.ac.id)

Received: 24<sup>th</sup> October 2023; Revised: 20<sup>th</sup> November 2023; Accepted: 15<sup>th</sup> December 2023 Available Online: 22<sup>th</sup> December 2023; Published Regularly: 22<sup>th</sup> December 2023

#### Abstrak

**Latar belakang:** Mahasiswa Ilmu Perpustakaan diharapkan dapat menerapkan literasi informasi dan media dalam kesehariannya. Namun tidak dipungkiri terdapat pula yang kurang berhati-hati dengan menyebarkan informasi yang mengandung penipuan dan yang dapat menyinggung perasaan sesama mahasiswa. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan literasi media sosial mahasiswa Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan dengan menggunakan teori literasi media baru oleh Jenkins *etal.* (2009) yang terdiri dari dua belas kemampuan literasi. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. **Hasil:** Hasil penelitian menemukan bahwa beberapa kemampuan literasi media sosial secaradasar sudah cukup dikuasai oleh seluruh informan, seperti *play, appropriation, multitasking, judgment, networking, negotiation, dan visualization*. Seluruh informan menguasai kemampuan *simulation*, serta sebagian informan menguasai kemampuan *distributed cognition* dan *collective intelligence*. Sebaliknya, kemampuan *performance* tidak dikuasai oleh hampir seluruh informan dan seluruh informan tidak menguasai kemampuan *transmedia navigation*. **Kesimpulan:** Dengan demikian, para informan telah memiliki sejumlah besar keterampilan dalam berliterasi media sosial sebagai modal dasar. Pemanfaatan keterampilan ini bergantung pada kemampuan informan untuk dapat mengembangkan dan menggunakan keterampilan- keterampilan literasi itu dengan sebaik-baiknya.

**Kata Kunci:** Literasi Media Sosial; Mahasiswa; Ilmu Perpustakaan dan Informasi.

---

How to cite: Dzakhirah, K., Dalimunte, M., Purwaningtyas, F. (2023) "Keterampilan Literasi Media Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan", Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan, 14(2), pp. 84-102. Available at: <https://e-journal.unair.ac.id/palimpsest/issue/archive>

Open Access under Creative Commons Attribution NonCommercial Share Alike 4.0 International License

### Abstract

**Background:** Library Science students are expected to be able to apply information and media literacy in their daily lives. However, it cannot be denied that there are also those who are less careful in spreading information that contains fraud and that can offend the feelings of fellow students. **Purpose:** This research aims to determine the social media literacy skills of Library Science students at UIN North Sumatra Medan using the new media literacy theory by Jenkins et al. (2009) which consists of twelve literacy skills. **Methods:** This type of research is descriptive with a qualitative approach. Data collection was carried out using interview, observation and documentation techniques. **Results:** The research results found that several basic social media literacy skills were sufficiently mastered by all informants, such as play, appropriation, multitasking, judgment, networking, negotiation, and visualization. All informants mastered simulation skills, and some informants mastered distributed cognition and collective intelligence skills. On the other hand, almost all informants did not master performance skills and all informants did not master transmedia navigation skills. **Conclusion:** Thus, the informants already have a large number of skills in social media literacy as basic capital. Utilization of these skills depends on the informant's ability to develop and use these literacy skills as well as possible.

**Keywords:** Social Media Literacy; Collage Student; Library and Information Science.

## Pendahuluan

Penggunaan internet yang kian marak membuat salah satu inovasi internet seperti media sosial menjadi semakin berkembang. Jutaan orang menggunakan media sosial sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari mereka, yakni untuk bekerja, belajar, dan bermain (Daluba & Maxwell, 2013). Masyarakat dari berbagai kalangan hingga kini masih menggandrungi media tersebut dan akan selalu menjadi daya tarik, termasuk bagi kalangan mahasiswa. Kemudahan dalam mencari dan menemukan informasi menjadi salah satu faktor tingginya minat mahasiswa untuk menggunakan media sosial. Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang dilakukan Puspitasari (2020) terhadap 100 orang mahasiswa, 89 mahasiswa (89%) lebih memilih menggunakan media sosial untuk menemukan informasi, 8 mahasiswa (8%) memilih mengunjungi blog/*website* resmi, 2 mahasiswa (2%) memilih menggunakan majalah *online*, dan sisanya 1 orang mahasiswa (1%) memilih televisi untuk menemukan informasi.

Pemanfaatan media sosial pun beragam, Hussain *et al.* (2017) memaparkan bahwa media sosial dapat dimanfaatkan untuk tujuan berbagi informasi, memperoleh pengetahuan, pengalaman, dan pemikiran mengenai sosial politik, serta mempromosikan kesadaran terhadap lingkungan. Komunikasi yang ada terjadi karena pengguna memberikan tanggapan terhadap konten yang telah diunggah oleh pemilik akun, seperti membalas, menyukai, maupun membagikannya ke orang lain. Umumnya jejaring sosial ini memberikan layanan kepada pengguna untuk membuat biodata diri (Sulthan & Istiyanto, 2019).

Banyak tanggapan bahwa media sosial memiliki dampak negatif bagi masyarakat. Dari segi informasi, tidak sedikit pula terdapat informasi yang bersifat *hoax*, *clickbait*, *miss information*, dan menggiring opini publik. Maka dari itu, penting bagi pengguna media sosial untuk mengembangkan dan menerapkan keterampilan literasi media sosial guna mencegah dan mengawasi diri dari informasi-informasi yang kurang atau tidak berkenan di mata publik. Hasil penelitian Saadah (2020) menunjukkan bahwa dengan kemampuan literasi media sosial yang baik, remaja di Surabaya mampu dalam mengenali bentuk perilaku *cyber sexual harassment* yang ditemui pada media sosial Twitter. Dengan mengembangkan keterampilan literasi media sosial, pengguna juga akan merasa nyaman ketika menggunakan media sosial.

Literasi media sosial adalah tentang literasi media dan kemampuan literasi informasi dalam konteks praktik berkelanjutan dan konvergensi konseptual dari konten, komputasi dan komunikasi, dan lingkungan media digital jaringan yang dihasilkan, di mana komunikasi publik

dan pribadi digabungkan (Meikle, 2016). Literasi media sosial juga dapat diartikan sebagai keterampilan seseorang dalam mencari, memilah, dan mengaplikasikan sumber informasi di media sosial. Dengan demikian, seseorang akan menjadi kritis ketika mendapati informasi *hoax* (Ganggi, 2018). Hal ini ditandai dengan sikap kehati-hatian seseorang dalam menerima, membagikan informasi, dan berinteraksi dengan pengguna di media sosial.

Keterampilan literasi media sosial sebenarnya tidak hanya terbatas pada informasi *hoax*, namun dapat mencakup lebih dari itu. Jenkins *et al.* (2009) telah membagi keterampilan literasi media sosial menjadi dua belas kemampuan, yakni *play* (bermain), *simulation* (simulasi), *performance* (pertunjukkan), *appropriation* (pemberian), *multitasking* (multikerja), *distributed cognition* (kognisi terdistribusi), *collective intelligence* (kecerdasan kolektif), *judgment* (pertimbangan), *transmedia navigation* (navigasi multimodal), *networking* (jaringan), *negotiation* (negosiasi), dan *visualization* (visualisasi). Teori ini mencanangkan kesadaran dalam mengakses pesan media, memilih, dan mereduksi waktu yang dihabiskan untuk mengakses semua jenis media dan menyaring informasi untuk kebutuhan individu, sehingga media dapat senantiasa memberi manfaat bagi manusia (Musafar *et al.*, 2018).

Seiring meningkatnya perhatian terhadap kajian-kajian tentang informasi, maka muncul suatu ilmu interdisipliner yang dikenal sebagai ilmu informasi. Pada tingkat perguruan tinggi, ilmu informasi dapat dipelajari di jurusan Ilmu Perpustakaan. Sebagai mahasiswa Ilmu Perpustakaan, semestinya mereka dapat menerapkan literasi informasi dan media dalam kesehariannya sebagai perwujudan dari apa yang telah mereka pelajari. Namun pada kenyataannya, terdapat kasus di mana terdapat mahasiswa Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan kurang bijak dalam bermedia sosial, seperti menyebarkan informasi yang tidak benar dan menyebarkan informasi yang dapat menyinggung perasaan orang lain.

Berangkat dari kasus yang terjadi pada mahasiswa Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan dan sejumlah pemaparan di atas, maka peneliti ingin mengetahui lebih lanjut bagaimana keterampilan literasi mahasiswa Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan dalam bermedia sosial dengan menggunakan teori literasi media dari Jenkins *et al.* (2009). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai kemampuan literasi pada mahasiswa program studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan dalam menggunakan media sosial.

Penelitian terkait literasi media sosial itu sendiri sampai saat ini telah banyak diminati untuk diteliti. Beberapa di antaranya adalah penelitian kualitatif oleh Musafar (2018) yang meneliti kemampuan literasi media sosial dalam pencegahan ujaran kebencian di Facebook. Hasil penelitian mendapati bahwa pada kecerdasan kolektif (*collective intelligence*), peran informan dalam berinteraksi dalam grup Facebook tidak ada. Pada pertimbangan (*judgment*), informan telah mampu mengevaluasi dan membandingkan sumber-sumber informasi. Sedangkan pada negosiasi (*negotiation*), sebagian informan mampu menanggapi pesan dengan baik, sebagian lainnya menganggap menanggapi pesan tidak ada gunanya. Penelitian terkait lainnya adalah oleh Rohman (2016). Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tipe *advanced* dari setiap kompetensi, dibuktikan dengan kemampuan siswa dalam menggunakan komputer, internet, serta media sosial secara baik dan aktif. Siswa juga memahami konten serta fungsi Facebook dan Twitter dengan baik, memiliki kemampuan berkomunikasi dan membangun relasi dengan baik, serta memiliki kemampuan memproduksi dan mengkreasikan konten melalui media sosial dengan baik.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang menekankan analisis proses berfikir

secara deduktif dan induktif yang berkaitan dengan dinamika hubungan antar fenomena yang diamati dan menggunakan logika ilmiah (Hardani *et al.*, 2020). Jenis penelitian yang digunakan berupa penelitian deskriptif untuk menggambarkan data yang telah dikumpulkan mengenai kemampuan literasi media sosial mahasiswa Ilmu Perpustakaan secara lebih detail.

Penelitian ini dilakukan Program Studi Ilmu Perpustakaan, UIN Sumatera Utara Medan. Pemilihan informan ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel sumber data dengan memilih informan yang dianggap mengetahui informasi dan masalahnya secara mendalam dan dapat dipercaya menjadi sumber data yang berkualitas (Nugrahani, 2014). Subjek penelitian terdiri dari 6 orang mahasiswi, yakni AT, M, IH, AP, IW, dan IHM. Penentuan jumlah subjek penelitian didasarkan karena subjek dengan jumlah tersebut sudah dapat memberikan data yang cukup bagi peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Kriteria yang ditentukan pada informan yakni berstatus mahasiswa aktif Ilmu Perpustakaan pada tahun akademik 2021/2022 dan aktif menggunakan media sosial. Adapun karakteristik dari informan yakni:

1. Mahasiswa stambuk 2018-2019
2. Aktif menggunakan minimal 2 media sosial
3. Menggunakan media sosial minimal selama 1 jam sehari

Pengumpulan data dilakukan pada bulan Maret-April tahun 2022 dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan alat bantu berupa pedoman wawancara, alat tulis, kertas, dan *smartphone* untuk menyimpan data berupa suara maupun data tertulis. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku-perilaku dan mencatat kejadian yang telah terjadi pada informan. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari data tertulis dan rekaman suara hasil wawancara. Data dianalisis menggunakan tiga komponen yakni reduksidata, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Miles dan Huberman, 1992). Pengecekan data dilakukan menggunakan triangulasi sumber, teknik, dan waktu.

## Hasil dan Pembahasan

### *Play (Bermain)*

Kemampuan *play* dalam bermedia sosial merujuk pada kemampuan seorang pengguna dalam menggunakan, mengeksplorasi, serta mengetahui seluk-beluk media sosial yang digunakannya, termasuk mengetahui fungsi, kelebihan atau manfaat, kelemahan, dan cara menggunakan media sosial tersebut. Penting bagi seorang pengguna media sosial memahami tentang media sosial yang digunakannya sehingga dapat memaksimalkan penggunaan dari media sosial itu sendiri. Diketahui informan memiliki sejumlah media sosial, seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, maupun Twitter, namun keseluruhan dari mereka lebih aktif menggunakan WhatsApp dan Instagram.

Media sosial memiliki beberapa fungsi, di antaranya interaksi sosial, pencarian dan berbagi informasi, mengisi waktu, serta memperoleh hiburan (Whiting & Williams, 2013). Secara dominan, fungsi media sosial bagi seluruh informan adalah untuk mengakses dan mendapatkan informasi, serta sebagai sarana memperoleh hiburan. WhatsApp secara khusus digunakan untuk memperoleh informasi melalui *private chat* dengan pengguna lain.

Adapun kelebihan dan manfaat dari Instagram menurut AT adalah mudahnya mendapatkan informasi dikarenakan penyebaran informasi berlangsung dengan cepat.

*“Kalau misalnya Instagram kan kayak lebih mudah menyampaikan informasi kan kak? Karena kan orang itu mayoritasnya pakenya Instagram sekarang kek gitu, jadi penyebaran informasinya lebih cepat kayak gitu.”* (Informan AT).

Instagram juga memiliki banyak fitur yang disediakan, seperti filter dan stiker yang cantik-cantik bagi yang gemar foto-foto.

*“Kalau Instagram itu dia kaya gambar-gambar estetik gitu kan... Kalau sekarang-sekarang itu kan banyak lah filter cantik untuk yang suka foto-foto. Terus hem... pokoknya fiturnya juga banyak, stikernya juga cantik-cantik.”* (Informan M),

Untuk WhatsApp, AT dan M mengungkapkan bahwa komunikasi yang lebih personal dan privasi menjadi kelebihan dan manfaat dari WhatsApp. Sedangkan Twitter menurut AT memiliki kelebihan serta manfaat yakni dapat lebih update informasi terkini hingga yang sedang ramai diperbincangkan masyarakat melalui fitur *trending topic*. Bagi M, Facebook dapat menjadi wadah untuk tulisan yang panjang seperti artikel sehingga lebih mudah untuk dilihat dan dibaca. Sementara itu, AP, IW, dan IHM mengungkapkan kelebihan dan manfaat dari media sosial secara umum, yakni dapat menerima beragam informasi, menambah pengetahuan, menjalin silaturahmi, dan media hiburan.

*“... WhatsApp itu kaya antara personal nya gitu lebih ke privasinya gitu kan, eee... ngomong internal gitu. Nah yang lainnya seperti kayak Twitter, kadang di Twitter itu kan banyak base-base akun pelajaran, akun tentang kesehatan, bahkan tentang perang dunia. Kemarin aja saya tahun itu dari Twitter, berita berita trending terkini itu taunya dari Twitter kayak gitu.”* (Informan AT).

*“Satu saya kek merasa terhibur gitu kan kak karena media sosial itu tempat saya cari hiburan. Kemudian menambah wawasan informasi, kemudian pengetahuan juga.”* (Informan IW).

Untuk kekurangan dari media sosial yang digunakan, AT dan IW menyatakan tidak ada kekurangan yang berarti bagi mereka. Sedangkan menurut M, media sosial dapat menyebabkan efek candu yang membuat seseorang lupa dengan waktu dan kegiatan serta dapat menjadi kurang produktif. Fenomena kecanduan media sosial atau yang biasa disebut sindrom *FoMO* (*Fear of Missing Out*) memang kerap dialami seseorang di rentang usia 18-34 tahun, di mana salah satu ciri utama ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital (Aisafitri & Yusriyah, 2021).

*“Kalau saya sih kak rasanya enggak terlalu merasakan kekurangan apapun sih kak dari media sosial yang saya gunakan.”* (Informan IW).

*“Eee... Kekurangannya bisa kalau bisa dibilang sih candu ya kan. Apalagi Instagram sama Facebook itu candu kali gitu kan? Sehingga bisa lah berjam-jam di depan handphone. Cuma lihat video-video itu, liat kata-kata gitu kan yang cantik. Itu sih yang buat kekurangannya itu terlalu lama membuat candu sehingga lupa waktu, lupa kegiatan juga dan kurang produktif kalau enggak di maksimalin gitu mainnya.”* (Informan M).

Kekurangan lainnya yang diungkapkan oleh IH, AP, dan IHM yakni pada informasinya yang tidak jarang mengandung *hoax*, hujatan, konten yang tidak senonoh dan tidak bermanfaat, dan terkadang menjumpai informasi yang hanya sepotong-sepotong saja.

“Kekurangannya kalau misalnya ada akun gosip gitu ya, misalnya kek Lambe Turah ya gitu-gitu, mungkin kalau kita liat dari manfaat sebenarnya ga ada faedahnya akun-akun gosip itu. Masih ada konten-konten yang tidak sesuai, yang membuka aurat. Mungkin kalau kita di Indonesia kan itu sesuatu yang enggak baik gitu atau kalau kita dalam pandangan Islam kan itu sesuatu yang tidak boleh dilihat gitu, dan pasti ada akun-akun yang menyebarkan video-video yang enggak senonoh gitu. Dan juga pasti ada informasi-informasi yang hoax.” (Informan IHM).

Suatu kendala bisa saja terjadi ketika menggunakan media sosial. Kendala tersebut dapat berupa kendala internal dan eksternal. M dan IH mengungkapkan bahwa kendala yang pernah mereka alami adalah kuota internet yang menipis karena penggunaan yang boros saat membuka media sosial. Sedangkan IH, AP, dan IW mengalami kendala gangguan pada jaringan. AT juga mengungkapkan bahwa kendala yang pernah dialaminya adalah *error* saat ia menggunakan media sosial.

“Kalau kendala mungkin pertama paket internet. Apalagi kendalanya itu terlalu banyak ya mereka menyerap paket tadi itu, kayak Instagram lebih banyak, 130 apalagi kalo udah nonton video, fitur mereka makin banyak kan. Jadi kendalanya ya itu, harus memiliki paket yang banyak.” (Informan M).

“Kendala... paling dari ini sih... kuota atau jaringan paling.” (Informan IH).

Dengan beragam fitur dan kemudahan yang ditawarkan oleh media sosial, semestinya dapat mendorong penggunaannya untuk lebih mengeksplorasi media sosial yang digunakannya. Ekplorasi ini berguna agar pengguna dapat memanfaatkan media sosialnya secara maksimal. Sejauh ini, informan telah menggunakan dan memanfaatkan media sosial untuk berbagai aktivitas dan keperluan. AT mengungkapkan bahwa media sosial khususnya Facebook dan Instagram telah ia gunakan untuk menjalankan *online shop* dan Twitter hanya digunakan sekadar membaca informasi. M menggunakan WhatsApp untuk keperluan *chat*, sedangkan Facebook, Instagram, dan Twitter hanya pada sekadar penggunaan biasa. IH sejauh ini menggunakan Instagram untuk melakukan hobinya *me-review* buku. AP sejauh ini menggunakan media sosial untuk *stalking* akun. IW tidak terlalu jauh dalam penggunaan media sosialnya, hanya sekadar penggunaan seadanya saja. IHM sejauh ini telah menggunakan media sosial untuk mengunggah tugas kuliah yang diberikan oleh dosen.

“Kalau Facebook itu dulu tu untuk *online shop* dan juga Instagram saya, dan juga ada akun untuk foto-foto pribadi saya. Kalau Twitter ini hanya untuk sekadar baca-baca aja sih kak, gak ada yang detail.” (Informan AT).

“Media sosial dipakai karena tuntutan tugas, kan karena sekarang udah *online ... tugas dalam bentuk video di upload ke media sosial ya kami buat seperti itu kak.*” (Informan IHM).

Dari hasil data yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *play* secara dasar dimiliki oleh informan saat menggunakan media sosial. Mereka terlihat cukup menguasai kemampuan ini, dilihat dari kemampuan mereka menggunakan sekaligus mengeksplorasi media sosial yang mereka gunakan sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Mereka juga dapat mengetahui seluk-beluk dari media sosial yang digunakan seperti fungsi, manfaat,

kelebihan dan kekurangan, serta kendala dalam penggunaannya berdasarkan pengalaman mereka saat memakainya.

### **Simulation (Simulasi)**

Kemampuan *simulation* mengacu pada kemampuan pengguna dalam menginterpretasi dan menyelewengkan berbagai jenis informasi yang ada di media sosial. Menyelewengkan yang dimaksud adalah dalam artian mengubah, menambah, atau mengurangi pandangan terhadap suatu informasi. Pengguna yang menguasai kemampuan ini akan lebih melek terhadap berbagai jenis informasi karena lebih memiliki banyak pengalaman dalam mengidentifikasi informasi untuk kebutuhannya.

Pada media sosial yang dimiliki informan, jenis informasi yang mereka ketahui adalah informasi yang bersifat pengetahuan, pendidikan atau edukasi, opini, faktual, serta hiburan. IH dan IHM mengungkapkan bahwa jenis informasi yang sering terlihat di media sosial tergantung dari apa yang sering mereka lihat dan cari di media sosial. Pada Instagram, AT sering melihat informasi mengenai perkuliahan, *parenting*, psikologi, dan humor. M sering melihat informasi mengenai dakwah terkait politik dan informasi terbaru mengenai Islam di penjuru dunia. IH sering melihat informasi berupa video masak-masak dan video atau foto-foto buku. IW sering melihat informasi mengenai sosial dan berita yang lagi viral. IHM sering melihat informasi tentang tips dan dakwah. Sedangkan pada Twitter, AT mengungkapkan sering melihat informasi terkini yang *ter-update* dan sedang hangat diperbincangkan.

*“Biasanya kayak informasi tentang makanan gitu atau informasi tentang tips. Selain itu ya paling kayak postingan dakwah gitu.”* (Informan IHM).

*“Nah Instagram itu dia misalnya itu saya sukanya ngelihat tentang konten politik dakwah gitu ya kan, pasti yang keluar ituuu aja gitu kan, jadi sering muncul di sosmed saya, itu itu aja gitu. Politik-politik yang saat ini tentang kabar-kabar eee berita tentang dakwah Islam gitu kan.”* (Informan M).

*“ salah satunya sering saya dapati ada informasi sosial ataupun informasi tentang eee. berita yang lagi viral gitu kak.”* (Informan IW).

Dari segi kebermanfaatannya, para informan dapat menilai apakah informasi-informasi yang sering terlihat ini benar-benar bermanfaat atau tidak. Mereka juga menyiratkan bahwa selagi informasi tersebut terkait dengan minat dan kesukaan mereka, maka informasi tersebut bisa bermanfaat, apalagi jika informasi itu adalah yang mereka butuhkan, seperti untuk menambah wawasan dan pengetahuan atau mengembangkan ide khususnya terkait minat dan kesukaan mereka.

Selain dapat mengetahui informasi yang bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain, mereka juga dapat mengetahui informasi mana yang tidak bermanfaat setidaknya untuk diri mereka sendiri. Menurut AT, AP, dan IHM, konten-konten seperti *prank*, *tips and trick* yang *ngawur*, dan konten orang berjoget-joget dinilai tidak bermanfaat bagi mereka sendiri. Selain konten-konten tersebut, IHM juga menambahkan bahwa informasi yang belum diketahui kevalidannya juga termasuk informasi yang tidak bermanfaat. IW juga mengungkapkan bahwa informasi yang tidak bermanfaat di media sosial itu berupa informasi yang tidak benar atau *hoax*.

*“Kalau menurut saya pribadi ya misalnya tadi yang joget-joget, yang bikin konten tren itu buat saya nggak bermanfaat. Juga yang bagikan informasi yang belum diketahui*

*kevalidannya.” (Informan IHM).*

*“Itu tadi lah kak kadang ada informasi kayak yang berita hoax itu kan, berita informasi-informasi yang eee... enggak bener gitu kak.” (Informan IW).*

Dari hasil data yang dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa informan terlihat menguasai kemampuan *simulation*. Hal ini dapat dilihat dari informan mampu menginterpretasikan dan menyelewengkan informasi pesan media dengan mengetahui mana informasi yang bermanfaat dan yang mereka butuhkan serta informasi mana yang tidak bermanfaat dan tidak dibutuhkan oleh mereka, sehingga mampu untuk membatasi diri.

### **Performance (Pertunjukan)**

Kemampuan *performance* merupakan kemampuan yang memungkinkan seseorang untuk bermain peran atau mengadopsi identitas alternatif dalam tujuan mempelajari pengetahuan dan pengalaman seputar penggunaan media sosial, sehingga dengan kemampuan ini seseorang dapat memahami perspektif orang lain dan interaksi sosialnya.

Seperti yang diketahui, media sosial sudah menjadi tempat berkumpulnya individu dari kepribadian dan latar belakang yang beragam. Tentu akan sulit berkomunikasi dengan seseorang yang memiliki sejumlah perbedaan dengan kita jika tidak mencoba cara untuk memahami perspektif dari lawan bicara. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan menjadi seolah-olah lawan bicara kita dan rasakan apa yang sedang ia rasakan, pikirkan, dan tindakan apa yang akan dilakukan terhadap sesuatu. Melalui cara tersebut, hasilnya pun dapat terbentuk suatu identitas yang dapat kita terapkan sesuai kebutuhan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

AT, M, IH, AP, IW, dan IHM, lebih memilih untuk mempertahankan identitas asli mereka daripada mengadopsi identitas alternatif untuk dapat memahami perspektif serta berinteraksi dengan pengguna lainnya di media sosial. Jika pun menggunakan identitas lain, AT mengungkapkan hal ini biasanya ini dilakukan apabila bertemu dengan orang yang ia anggap asing karena merasa belum mengenal orang tersebut secara personal.

*“Tergantung kak, kalau misalnya saya tidak kenal orangnya tapi saya tahu orangnya, saya pakai identitas yang asli. Tapi kalau misalnya kayak eee... tiba-tiba kayak ada DM asing masuk saya memalsukan identitas saya.” (Informan AT).*

*“Iya identitas asli aja. Jadi kalau saya berhubungan sama orang lain ya udah saya tunjukkan saja ini saya gitu.” (Informan IH).*

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh informan terlihat tidak menguasai kemampuan *performance* dalam bermedia sosial, karena mereka tidak mengadopsi identitas lain untuk berinteraksi dan memahami orang lain di media sosial.

### **Appropriation (Pemberian)**

Kemampuan *appropriation* dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengambil suatu budaya yang dapat berbentuk gambar, video, suara, *fashion*, dll. dan menyatukannya dengan berbagai konten media. Pada penelitian ini, pengambilan suatu budaya dilakukan terhadap konten-konten atau karya yang dibuat oleh kreator-creator yang tersebar di media sosial kemudian oleh para informan disatukan dan dikreasikan lagi ke dalam suatu konten media

buatan mereka sendiri.

Kemampuan *appropriation* dalam bermedia sosial terkait dengan tiga hal, yakni kemampuan seseorang dalam memahami suatu budaya yang terdapat pada suatu konten atau karya di media sosial, pemahaman etika, dan implikasi atau dampak yang ditimbulkan dari mengkreasi konten media dari hasil pemikiran dan kreativitas orang lain. Dari 6 informan, diketahui 4 orang informan pernah mengkreasi kembali konten dengan versi sendiri dengan tujuan untuk memenuhi tugas dari dosen, bersenang-senang, dan hiburan.

Terkait konten yang telah dikreasikan, AT, M, IH, dan AP mempertimbangkan beberapa hal terlebih dahulu sebelum mengunggahnya ke media sosial, seperti properti yang digunakan dalam konten adalah terpercaya, tidak mengandung kebohongan, dan menghindari plagiasi. Hal ini dikarenakan suatu konten atau karya yang dibuat dengan pikiran dan kreativitas di dalamnya memiliki suatu nilai tersendiri yang dapat berharga di mata orang lain bahkan bagi kreatornya sendiri. Nilai tersebut bisa menjadi suatu penghargaan bagi seseorang yang memiliki kemampuan dalam membuat atau menciptakan suatu konten atau karya tersebut (Atsar, 2018). Maka dari itu, diperlukan pemahaman etika apabila ingin memasukkan dan mengkreasi kembali konten atau karya hasil pemikiran dan kreativitas orang lain.

*“Yang saya pertimbangkan mungkin properti yang saya pakai kak, kayak buku yang saya pakai, penulisnya siapa eee... dari buku apa kayak gitu.”* (Informan AT).

*“Kalau yang pastinya kita enggak boleh mentah-mentah ambil ide dia gitu, harus ada lah yang ngebuat itu tetap jadi branding-nya kita gitu.”* (Informan IH).

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan literasi media sosial *appropriation* termasuk kemampuan yang secara dasar dimiliki oleh sejumlah informan yang telah mengkreasi lagi suatu konten atau karya dari kreator lain. Mereka terlihat menguasai kemampuan ini, yang mana dalam mengkreasi ulang suatu konten, mereka senantiasa memperhatikan etika dan konsekuensi dari mengkreasi konten tersebut.

#### **Multitasking (Multitugas)**

Kemampuan *multitasking* diartikan sebagai kemampuan dalam memindai, memetakan suatu informasi ke dalam kategorinya, dan mengalihkan fokus ke detail-detail pesan dari suatu informasi. Kemampuan memindai informasi dimaksudkan agar pengguna dapat menemukan informasi mana yang sebaiknya dibaca. Dari seluruh informan, 4 di antaranya yakni AT, M, AP, dan IW mengatakan selalu menerapkan membaca memindai, dan 2 di antaranya yakni IH dan IHM mengatakan tidak setiap saat melakukannya. AT mengungkapkan alasan membaca memindai adalah untuk menemukan topik *posting-an* yang lebih menarik dengan cepat. Alasan lainnya seperti yang diungkapkan oleh IH adalah agar dapat lebih cepat beralih ke *posting-an* lain untuk menemukan informasi yang lebih penting. Meskipun kebanyakan dari informan tidak melakukannya setiap saat, namun mereka menyadari bahwa membaca memindai dapat membantu mereka lebih cepat mendapatkan fokus atau hal yang penting dari suatu informasi dan juga dapat beralih dengan cepat untuk melihat informasi yang lain.

*“Karena kan enggak mungkin semua kita baca gitu kan. Karena terlalu banyak nih gak mungkin nih kita baca satu-satu semuanya gitu. Jadi menurut saya penting ya saya baca kayak gitu.”* (Informan IH).

Ketika membaca memindai, AT, M, IH, IW, dan IHM menyatakan bahwa mereka memetakan langsung informasinya ke dalam kategori-kategori, misalnya kategori pengetahuan, pengumuman, dan lainnya yang dimaksudkan agar dapat memahami apa isi dan tujuan dari suatu informasi, sedangkan IHM tidak langsung melakukan pemetaan informasi. Informan AT, M, IH, AP, dan IW juga menyatakan kalau mereka dapat menyimpulkan informasi yang diterima itu bermanfaat atau tidak. Namun untuk AP, tidak setiap saat ia langsung menyimpulkan kebermanfaatannya informasi itu saat membaca memindai, tergantung seperti apa informasinya itu, seperti yang diungkapkannya berikut ini.

*“Hmmm kadang iya kadang tidak, tergantung dia informasinya apa.”* (Informan AP).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan *multitasking* informan secara dasar terlihat saat menggunakan media sosial dan dapat dikatakan sebagian besar dari mereka menguasai kemampuan ini. Hal ini dapat terlihat dari kemampuan informan dalam menerapkan membaca memindai saat menggunakan media sosial khususnya saat *scrolling* postingan dari akun lain. Pada saat membaca memindai itu pula, hampir semua informan dapat langsung memetakan informasi-informasi yang diterimanya ke dalam kategorinya masing-masing dan mengalihkan fokus ke rincian paling detail dari suatu informasi, mengkritisi, serta menyaring informasi sehingga mendapatkan suatu kesimpulan apakah informasi itu bermanfaat atau tidak khususnya bagi dirinya sendiri. Informan dapat terus mengembangkan kemampuan ini dengan memperbanyak intensitas penggunaan kemampuannya agar dapat lebih meningkatkan metode memonitor dan merespon banyaknya informasi yang beredar di media sosial.

#### ***Distributed Cognition (Kognisi Terdistribusi)***

Kemampuan *distributed cognition* berarti kemampuan dalam berinteraksi dengan media baru yang dalam penelitian ini adalah media sosial yang memperluas kapasitas mental manusia, yakni kapasitas menyelesaikan masalah yang terjadi pada interaksi media sosial dan kemudian menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari di dunia nyata. Suatu masalah bisa saja terjadi pada sejumlah pengguna yang saling berinteraksi. Jika seseorang dapat menyikapi suatu hal di media sosial dengan pola pikir yang baik dan positif, maka akan tercipta pula sikap mental yang baik dan positif (Noor, 2015). Penyikapan yang positif terhadap suatu masalah nantinya dapat memperluas kapasitas mental seorang pengguna media sosial dalam menyelesaikan masalah di kemudian waktu.

Bagi AT dan M, interaksi di media sosial dapat memengaruhi kapasitas mental, IH dan AP kadang-kadang bisa memengaruhi, IW tidak memengaruhi, dan IHM kemungkinan bisa memengaruhi. Dapat dilihat bahwa hanya ada satu informan saja, yakni IW, yang dengan jelas mengatakan interaksi di media sosial tidak memengaruhi kapasitas mental atau kapasitas menyelesaikan masalah di media sosial maupun di dunia nyata, sedangkan informan lainnya cenderung mengatakan memengaruhi.

*“Kayak misalnya di dalam psikologi, kalo dulu saya orang yang was-was kayak gitu kan jadi saya lihat interaksi eee... interaksi influencer kadang di Instagram itukan kadang yang positifan kan kak kalo influencer itu, jadi kadang saya ikuti oh gini ya cara dia nyelesain masalah, kebetulan saya orangnya was-was saya terapkan ke diri saya kayak gitu, saya juga baca tentang psikologi ya kayak gitu.”* (Informan AT).

*“Saya orangnya kek terlalu gampang buat down. Jadi kalau misalnya ada hate komen*

*gitu kan jadi kaya 'apa sih yang salah dari aku? Padahal aku enggak ada ganggu dia' gitu loh kak."* (Informan AP).

Pada kemampuan *distributed cognition*, lebih sedikit informan yang terlihat menguasai kemampuan ini. Dari penjelasan informan, didapati bahwa pengaruh yang negatif lebih mudah dirasakan oleh para informan dibandingkan dengan pengaruh yang positif. Mereka yang merasa ke arah yang negatif akan mengalami mental *down* yang dapat memengaruhi kehidupan nyata. Dengan demikian, informan ini perlu melakukan peningkatan dengan cara belajar menyikapi secara positif suatu permasalahan yang terjadi dalam interaksi di media sosial agar dapat memperluas kapasitas mentalnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan, yang mana cara penyelesaian itu tentu dapat diterapkan di kehidupan nyata sehari-hari.

#### **Collective Intelligence (Kecerdasan Kolektif)**

Kemampuan *collective intelligence* didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk menyatukan pengetahuan dan membandingkan pendapat dengan orang lain menuju tujuan bersama. Penyatuan pengetahuan ini biasanya dilakukan apabila terdapat perbedaan informasi yang dimiliki atau dibagikan oleh anggota ke grup komunitasnya di media sosial dan biasanya akan terjadi perbandingan pendapat namun untuk tujuan meraih kesepakatan bersama.

Seseorang memilih bergabung ke grup atau komunitas *online* adalah untuk memperoleh informasi dan saling bertukar informasi atau melakukan diskusi dengan anggota lainnya (Agustin & Krismayani, 2018). Dalam suatu komunitas, bisa saja ada anggota yang membagikan suatu informasi sedangkan kita juga punya informasi serupa namun sedikit ada perbedaan karena berasal dari sumber yang berbeda. Dalam situasi seperti itu, kita bisamerespon informasi yang dibagikan tersebut agar dapat saling bertukar informasi. AT, IH, dan IW memilih untuk merespon informasi tersebut dengan mendiskusikan mana informasi yang lebih mendekati kebenarannya. Untuk AT dan IW, diskusi tersebut dilakukan terlebih dahulu melalui *chat* pribadi dengan pengirim informasi yang nantinya hasilnya akan disampaikan ke grup untuk didiskusikan lagi dengan anggota lainnya.

*"Eee... mungkin saya merespon tapi tidak di dalam grup yang sama kak, kayak private chat. Iya pribadi gitu, karena kan memastikan lagi informasi yang saya dapatkan ini bener atau tidak ... kalo kami saling tukar informasi udah dapat ini titik temunya di mana kami balikkan lagi, cuma kalau memang belum dapet mungkin kami balikkan lagi ke grup 'eh saya dapat informasi juga ni gini-gini, kira-kira temen-temen ada yang tau gak informasi mana yang benar', gitu."* (Informan AT).

Berbeda dengan AT, IH, dan IW, informan AP dan IHM mengungkapkan kalau mereka cenderung cuek sehingga tidak merespon dan tidak mempermasalahkan adanya sedikit perbedaan dengan informasi yang ia punya atau yang diketahuinya dengan topik yang serupa. Bagi AP, selagi informasi tersebut dapat ia nilai sendiri, ia akan menerimanya, seperti yang ia ungkapkan berikut ini.

*"Enggak. Saya orangnya bodo amat gitu loh kak. Mau dia informasinya sama atau tidak yaudah terserah gitu. Yang penting aku dapat lah gitu informasi ini, dia dan aku pun bisa nilai ini informasi benar mana, mana yang benar mana yang enggak."* (Informan AP).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar informan terlihat menguasai kemampuan *collective intelligence*. Ini terlihat dari keaktifan mereka untuk mendiskusikan suatu informasi bersama dengan yang lainnya dalam meraih kesepakatan bersama. Sedangkan bagi yang cuek, sikap cuek tersebut dapat dilatarbelakangi oleh beberapa hal, namun jika mereka mau dengan kemauan yang tinggi untuk tidak cuek dalam mendiskusikan suatu informasi, mereka akan dapat mengembangkan lagi kemampuan *collective intelligence* pada diri mereka sendiri.

### **Judgement (Pertimbangan)**

Seorang pengguna media sosial semestinya memiliki kemampuan *judgment*, yakni kemampuan untuk mengevaluasi keandalan dan kredibilitas sumber-sumber informasi yang berbeda. Dalam hal ini, pengguna dituntut untuk berpikir kritis dalam membaca semua sumber informasi yang tersebar di media sosial dan media lainnya. Saat menjumpai suatu informasi, pengguna cenderung mempertanyakan dahulu kredibilitas atau keterpercayaan informasinya terlebih dahulu sebelum informasi tersebut benar-benar dapat diandalkan. Ketika mendapati suatu informasi, para informan akan mempertanyakan kredibilitas informasinya dengan melihat siapa dan bagaimana sumber informasinya serta memastikan kredibilitasnya, meski terdapat dari mereka seperti AP tidak setiap saat melakukannya. Untuk IW sedikit berbeda, di mana ia akan mempercayai informasinya terlebih dahulu sebelum ia memastikan kredibilitas informasinya. Sedangkan IHM, ia pernah mempertanyakan kebenaran suatu informasi dengan menanyakan kepada pengirim apakah informasinya benar atau tidak namun sebelumnya ia cari sendiri terlebih dahulu informasi itu sebelum ditanyakan.

*“Kalau saya sih percaya informasinya dulu sih kak.”* (Informan IW).

Jika informasi yang diterima diragukan kebenarannya, biasanya pengguna akan penasaran dan mencari bagaimana sebenarnya kebenaran informasi tersebut, tergantung informasi apa yang diterima. Dalam hal ini, hanya M saja yang menyatakan tidak setiap saat atau hanya terkadang mencari kebenaran sebenarnya suatu informasi, sedangkan informan lainnya menyatakan kalau mereka akan mencari kebenaran informasinya apabila informasi itu dirasa tidak kredibel dan diragukan kebenarannya.

Adapun cara mencari kebenaran informasi yang dilakukan informan beragam. M dan IW lebih memilih mencari di situs yang dirasa dapat memberinya jawaban, bertanya dengan seseorang yang mengikuti terkait informasi itu, atau tanya langsung ke sumber informasinya, sedangkan IHM lebih mencari lewat Google atau membuka situs Kominfo yang biasa menginformasikan kalau suatu informasi itu *hoax* atau tidak. AT sering membandingkan informasi dari media sosial seperti YouTube dan Twitter dan jarang membandingkan informasi dari media lain seperti TV.

*“Caranya itu cari di web gitu kan, tanya yang juga ngikutin, atau tanya langsung ke orangnya.”* (Informan M).

*“Paling cari aja gitu di Google kan, baru saya baca. Biasanya Kominfo sih yang menyatakan ini hoax atau enggak, dari situ saya baca yang benarnya gimana.”* (Informan IHM).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa informan secara dasar memiliki kemampuan *judgment* yang terlihat saat menggunakan media sosial dan hampir semua

informan cukup menguasai kemampuan ini. Para informan rata-rata melakukan pengecekan terhadap kredibilitas, kebenaran, dan kelengkapan informasi, serta dapat memutuskan keandalan sumber informasi itu untuk digunakan.

### ***Transmedia Navigation* (Navigasi Multimodal)**

Kemampuan *transmedia navigation* merupakan kemampuan pengguna media sosial dalam mengikuti aliran cerita dan informasi yang dalam hal ini pengguna menjadi pemburu dan pengumpul informasi serta menarik informasi yang terdapat pada suatu *platform* media dan membuat sintesis baru. Sintesis yang dihasilkan dapat diceritakan melalui media sosial atau media lainnya. Adapun cerita *transmedia* yang paling dasar adalah yang diceritakan di beberapa media sehingga kemampuan ini dapat meningkatkan pemahaman mengenai relasi antar sistem media yang berbeda.

Penceritaan merupakan tindakan yang dilakukan setelah mendapatkan hasil sintesis dari suatu informasi yang berupa suatu cerita ataupun kisah. Dalam penelitian ini, cerita atau kisah tersebut didapat dari media sosial yang kemungkinan tersebar dengan beberapa versi. AT, M, IH, dan AP menyatakan kalau mereka tidak sering namun pernah mengalihkan cerita atau kisah dari media sosial ke dalam bentuk gambar, video, suara, dan lainnya. AT menceritakannya dalam bentuk gambar dan video, M dan AP dalam bentuk video.

“*Bentuk video pernah, eee... gambar pernah, kalau gambar kan kayak kebutuhan dari organisasi kan kadang.*” (Informan AT).

Berbeda dari yang lain, IH, IW dan IHM menyatakan belum pernah menceritakan suatu cerita atau kisah dari media sosial ke dalam format media seperti gambar, video, suara, dan lainnya.

Selain cerita atau kisah dari media sosial yang diceritakan di media sosial miliknya dalam bentuk seperti gambar, video, suara, dan lainnya, terdapat informan yang pernah menceritakan suatu informasi dari media lain seperti televisi ke media sosial miliknya, yakni AT, M, dan AP. Sedangkan IH, IW, dan IHM mengaku belum pernah melakukannya.

Penggunaan komponen *multi-platform* merupakan kriteria dasar penceritaan *transmedia*. Sebuah cerita *transmedia* tidak hanya sekedar menceritakan kembali cerita ke dalam format lain atau sekedar mengadaptasi cerita, namun juga memperluas narasinya melalui media dan bahasa (ikon dan verbal) yang berbeda (Scolari, 2009). Dengan demikian, para penikmat cerita dapat mengonsumsi lebih banyak cerita lainnya dari cerita aslinya dengan cara mengakses berbagai media.

Tujuan informan membuat suatu cerita ke dalam format media tertentu adalah agar cerita tampak menarik untuk dinikmati, lebih menghibur, serta alasan lain yang mengharuskan berbuat demikian. Namun demikian, mereka hanya menceritakan ulang cerita tersebut ke bentuk format media lain dan tidak menyintesisnya atau membuat cerita baru yang masih terkait dengan cerita aslinya. Mereka menyatakan belum pernah mengembangkan suatu cerita atau kisah yang sudah ada menjadi satu atau lebih cerita yang lain dengan *entry points* atau titik masuk yang baru.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh informan tidak menguasai kemampuan *transmedia navigation* ini. Sebagian dari mereka hanya pernah menceritakan kembali cerita atau kisah tersebut di media sosial mereka dan diadaptasi ke dalam bentuk seperti gambar, video, suara, maupun yang lainnya. Mereka yang dapat menceritakan kembali cerita atau kisah tersebut bisa dikatakan telah mengikuti aliran cerita yang ada sampai akhirnya dapat menceritakannya lagi di media sosial miliknya.

### *Networking (jaringan)*

Kemampuan *networking* mencakup kemampuan untuk mencari, menyintesis, dan menyebarkan informasi. Adapun informasi tersebut dicari dan dikumpulkan melalui interaksi dengan pengguna maupun suatu komunitas dalam media sosial. Informasi yang telah dicari dan disintesis tersebut tidak jarang pula kemudian disebar lagi lewat media sosial.

Pencarian informasi melalui interaksi di media sosial didasari oleh adanya alasan tertentu. Adapun alasan AT mencari informasi di media sosial adalah karena konten dan informasi yang ada di media sosial bagus dan berguna. Demikian pula bagi M yang mencari informasi melalui interaksi di media sosial karena informasinya lebih terpercaya, IW dan IHM karena ada kebutuhan sehingga akan berkomunikasi dengan temannya yang dianggap dapat dipercaya apabila memberikan informasi. Lalu AP mengungkapkan bahwa alasannya mencari informasi melalui interaksi di media sosial adalah untuk memenuhi kebutuhan dalam membuat konten atau untuk keperluan tugas kuliah seperti bertanya kepada teman lewat media sosial. Kemudian menurut IH, setiap orang memiliki pengalaman yang berbeda-beda yang tidak jarang mereka bagikan ke media sosial, sehingga alasan IH mencari informasi melalui interaksi di media sosial adalah agar mendapatkan pengalaman nyata dari pengguna yang membagikan pengalamannya di media sosial.

*“Kalau saya mungkin lebih ke memang kontennya bagus dan informasi yang disampaikannya itu eee... berguna gitu kak.”* (Informan AT).

*“Untuk kayak misalnya ada tugas kuliah atau memang ada kebutuhan konten yang pengen dibuat.”* (Informan AP).

Diketahui bahwa informan rata-rata tidak terlalu sering mencari dan menyintesis informasi melalui interaksi dengan pengguna lainnya di media sosial. Mereka cenderung kurang aktif untuk memulai interaksi dengan pengguna lain yang belum dikenalnya. Berbeda dengan AT yang mengungkapkan biasanya ia bisa mencari dan menyintesis informasi 3-4 hari sekali.

*“Kalau seberapa seringnya saya mungkin... setiap hari lah kak. Sebenarnya bukan mencari ya mungkin lebih ke karena memang saya buka dan saya lihat, kayak gitu. Tapi kalau mencari khusus itu mungkin 4 hari sekali 3 hari sekali.”* (Informan AT).

Padahal terdapat dampak positif yang didapat dari kegiatan berinteraksi di media sosial, seperti memperluas konektivitas dan bisa mendapatkan informasi yang berharga serta berguna dari pengguna lainnya. Ayub & Sulaeman (2022) menjelaskan bahwa media sosial melalui banyak hal di dalamnya dapat berhasil mengubah cara individu menyampaikan dan bertukar informasi kepada pengguna lainnya di media sosial yang ia gunakan.

Setelah mendapatkan suatu informasi, tidak jarang seseorang akan membagikan informasi tersebut kepada pengguna lainnya agar mereka juga dapat mengetahui informasi tersebut. Untuk hal ini, para informan memberikan pernyataan yang beragam. Jika informasi yang mereka peroleh dapat bermanfaat juga bagi orang lain, mereka kemungkinan akan membagikannya. Namun jika informasinya mencakup ruang pribadi, informasi tersebut tidak akan dibagikan, seperti pada pernyataan IH dan IW berikut ini.

*“Enggak sih kalau misalnya itu mencakup ruang pribadi saya aja saya nggak share gitu.”* (Informan IH).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa informan secara dasar memiliki kemampuan *networking* yang terlihat saat menggunakan media sosial. Informan terlihat cukup menguasai kemampuan ini, namun mereka perlu memperluas interaksinyadengan pengguna yang lebih luas lagi karena sebagian besar dari mereka melakukan interaksi di media sosial masih terbatas pada pengguna yang dikenal atau yang dekat dengan mereka saja.

#### **Negotiation (Negosiasi)**

Kemampuan *negotiation* dalam bermedia sosial dapat mencakup sikap dan etika di dalam komunitas yang telah seseorang masuki. Sikap itu salah satu di antaranya ada rasa saling menghargai, memahami, dan menghormati adanya perbedaan pendapat, dan sejenisnya. Mengenai adanya perbedaan etika, nilai, dan norma ini, seluruh informan mengungkapkan bahwa mereka telah memahami hal-hal tersebut.

Informan sebagian besar dapat memahami bahwa anggota semestinya mengetahui mengenai etika dan dapat menerapkan dengan baik etika tersebut. Informan cenderung memiliki sifat tidak menyukai konflik dan ingin menyelesaikan konflik serta dapat mengembangkan rasa hormat dan kepedulian terhadap sesama anggota. Dalam penerapannya, sebagian besar dari mereka dapat menghormati perbedaan pendapat yang ada. Agar menghindari terjadinya konflik, mereka biasanya senantiasa mendiskusikannya secara baik-baik untuk meraih kesepakatan bersama. Ucapan yang dikeluarkan juga mesti diperhatikan demi kenyamanan dalam komunitas atau grup. Namun AT menambahkan, itu semua masih tetap tergantung situasi serta berada di grup mana ia berada.

*“... kalau misalnya saya di grup kelas, mungkin saya bisa menahan, cuman karena ini juga udah 3 tahun gitu kan ya kadang saya keluarkan juga kayak gitu kalimat emosi saya gitu.”* (Informan AT).

Sikap yang dapat menjaga keamanan di grup selain mengontrol ucapan juga dapat berupa sikap tegas saat mendapati anggota yang menyebarkan informasi yang berpotensi menimbulkan konflik. Sikap tersebut menurut AT dan IHM dapat berupa teguran atau mengingatkan si penyebar informasi bahwa informasi tersebut tidak pantas untuk disebar. Sedangkan menurut IH dan IW, mereka bisa menjadi penengah apabila informasi tersebut sudah terlanjur menimbulkan konflik. Berbeda dengan yang lain, M dan AP memilih untuk bersikap cuek dan tidak banyak merespon untuk menghindari perdebatan.

*“Mungkin bisa saya ingatkan juga di grup, tapi dengan kata-kata yang lebih sopan.”* (Informan AT).

*“Kalau saya sendiri sih emang agak cuek kan kalau yang kayak gitu, karena enggak bersangkutan dengan saya sendiri jadi cuek aja, itu sih sejujurnya.”* (Informan M).

Melihat dari bahayanya informasi *hoax* yang dapat membuka peluang terjadinya kegaduhan dan kericuhan di dalam grup atau komunitas, membuat seluruh anggota harus meningkatkan kewaspadaan mereka terhadap informasi yang diduga *hoax*. Penerapan etika dan adanya sikap yang tepat dalam menghadapi penyebaran informasi *hoax* di grup akan dapat menciptakan rasa aman, nyaman, dan kondusif bagi seluruh anggota grup atau komunitas.

Semua informan cenderung menyikapi dengan menyampaikan pada pengirim bahwa informasi yang dikirimnya mengandung *hoax*. Ada juga yang terlebih dahulu memastikan kebenaran informasinya dengan berdiskusi dengan pengirim informasi lewat *private chat* dan

jika ternyata informasinya mengarah ke *hoax*, ia akan membagikan bagaimana informasi yang sebenarnya seperti yang diungkapkan oleh IHM.

“Tapi mungkin kalau saya, saya tanya dulu ini informasinya benar atau tidak, baru saya *share* informasinya begini-begini. Ya mungkin nanti sesudah itu tindakan selanjutnya gimana apakah dia tarik informasinya atau mungkin dia klarifikasi gitu.” (Informan IHM).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa informan secara dasar memiliki kemampuan *negotiation* saat menggunakan media sosial. Sebagian besar informan terlihat menguasai kemampuan ini, terlihat dari mereka yang paham mengenai etika serta dapat menghargai, memahami, dan menghormati adanya perbedaan pendapat yang terjadi dalam suatu komunitas atau grup.

#### **Visualization (Visualisasi)**

Kemampuan dalam membuat suatu media atau karya visual dan dapat memahami representasi visual dari suatu informasi dalam tujuan mengekspresikan ide, menemukan pola-pola, dan mengidentifikasi *trend* dapat disebut dengan kemampuan *visualization*. Salah satu kemampuan yang terkait dengan visualisasi adalah kemampuan dalam mendesain grafis. Dalam membuat media visual yang lebih baik, butuh adanya kemampuan literasi visual atau *visual literacy* pada seseorang (Sidhartani, 2016).

AT, M, IH, AP, IW, dan IHM, mengungkapkan bahwa kemampuan desain grafis mereka belum dapat dibilang mahir. Namun jika disuruh membuat media visual dengan desain yang sederhana, hampir semuanya dapat menyanggupinya meski menggunakan *template* yang sudah disediakan oleh *platform* lain, seperti Canva.

Selain membuat suatu media visual, memahami isi, pesan, atau makna yang terkandung dalam media visual yang telah beredar juga menjadi salah satu hal yang diperhatikan dalam kemampuan *visualization*. Dari AT, M, IH, mereka lebih mengaku terkadang melihat pendapat dari orang lain, namun untuk AT dan M juga pernah mengartikan dan memahami sendiri representasi visual dari informasi itu. Sedangkan AP, IW, dan IHM lebih mengaku dapat mengartikan dan memahami sendiri representasi visual dari informasi itu. Saat merasa bingung barulah mereka melihat pendapat orang lain.

“Saya kan enggak terlalu paham ni soal itu, jadi karena apa ya? Seniman-seniman yang membuat itu kan beda-beda gitu dan juga kadang mereka kayak membiarkan penikmatnya itu memaknainya beda-beda juga gitu. Jadi ya udah nanti kadang saya lihat juga komentar orang lain.” (Informan IH).

Representasi visual dari suatu informasi dapat menggambarkan suatu tren maupun fenomena yang sedang ramai di masyarakat. Informasi yang informan lihat adalah hasil dari sesuatu yang sering mereka cari dan sukai di media sosial, seperti AT yang sering menjumpai konten dalam ruang lingkup topik psikologi, *mental health*, dan kesehatan yang sebelumnya ia cari di media sosialnya. M dan IH yang sering menjumpai konten yang sedang hangat dibicarakan dalam lingkup nasional maupun global, seperti naiknya harga minyak goreng dan perang Rusia-Ukraina.

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh informan cukup menguasai kemampuan literasi media sosial *visualization*. Informan setidaknya pernah membuat media visual seperti poster, diagram/grafik, ilustrasi/komik, dan lain-lain

meski bukan ahli. Selain membuat sebuah media visual, mereka juga merasa dapat memahami sendiri representasi visual dari suatu informasi khususnya dalam mengidentifikasi tren atau fenomena yang sedang terjadi dan ramai di tengah masyarakat.

## Kesimpulan

Mahasiswa Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara Medan secara dasar memiliki sejumlah keterampilan dalam berliterasi media sosial. Kemampuan *play* secara dasar terlihat dari mampunya mereka menggunakan sekaligus mengeksplorasi media sosial yang mereka gunakan sesuai dengan apa yang dibutuhkan, serta mengetahui fungsi, manfaat, kelebihan, kekurangan, dan kendala dalam penggunaannya. Kemampuan *simulation* terlihat dari mampunya seluruh informan menginterpretasikan dan menyelewengkan informasi pesan media atau maksud dari suatu informasi yang mereka lihat di media sosial. Kemampuan *appropriation* oleh seluruh informan diwujudkan dengan sikap senantiasa memperhatikan etika dan konsekuensi dari mengkreasikan konten yang ada di media sosial. Kemampuan *multitasking* secara dasar terlihat dari tindakan seluruh informan memetakan informasi-informasi yang diterimanya ke dalam kategorinya masing-masing dan mengalihkan fokus ke rincian paling detail dari suatu informasi, mengkritisi, serta menyaring informasi saat *scrolling* postingan. Kemampuan *distributed cognition* dikuasai oleh beberapa informan dengan menerapkan hasil dari proses belajar dalam menyelesaikan suatu masalah di media sosial ke penyelesaian masalah di dunia nyata. Kemampuan *collective intelligence* oleh sebagian besar informan terlihat dari keaktifan untuk mendiskusikan suatu informasi bersama demi meraih kesepakatan bersama. Kemampuan *judgment* secara dasar dimiliki seluruh informan terlihat dari adanya pengecekan terhadap kredibilitas, kebenaran, dan kelengkapan informasi, serta dapat memutuskan keandalan sumber informasinya untuk digunakan. Kemampuan *networking* pada seluruh informan masih terbatas pada interaksi pada orang terdekat informan di dunia nyata. Kemampuan *negotiation* secara dasar oleh seluruh informan ditunjukkan dengan adanya pemahaman mengenai etika dan dapat menghargai, memahami, dan menghormati adanya perbedaan pendapat yang terjadi dalam suatu komunitas atau grup. Kemampuan *visualization* ditunjukkan oleh seluruh informan dengan setidaknya pernah membuat media visual seperti poster, diagram/grafik, ilustrasi/komik, dan lain-lain, serta merasa dapat memahami sendiri representasi visual dari suatu informasi. Kemampuan *performance* tidak dikuasai oleh hampir seluruh informan karena tidak melakukan adopsi identitas lain untuk berinteraksi dan memahami orang lain di media sosial. Kemampuan *transmedia navigation* dari seluruh informan tidak terlihat karena mereka hanya dapat menceritakannya kembali di media sosial miliknya tanpa mengembangkan cerita atau kisah itu menjadi cerita atau kisah yang lain atau yang baru.

## Daftar Pustaka

- Agustin, N. C., & Krismayani, I. (2019). Kemampuan Literasi Digital Mahasiswa S-1 Angkatan 2018 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(3), 94-107.
- Aisafitri, L., & Yusriyah, K. (2021). Kecanduan Media Sosial (FoMO) Pada Generasi Milenial. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(01), 86-106.
- Madjid, A., & Do Subuh, R. (2019). Penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Budaya Universitas Khairun. *ETNOHISTORI: Jurnal Ilmiah Kebudayaan dan Kesenjaraan*, 6(2), 199-213.
- Atsar, A. (2018). *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Sleman: Deepublish.
- Ayub, M. (2022). Dampak Sosial Media Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja: Kajian Sistematis. *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling*, 7(1).
- Daluba, N. E., & Maxwell, C. E. (2013). Effect of social media on the use of academic library by undergraduate students in tertiary institutions: A case study of Kogi State University, Anyigba. *Academic Research International*, 4(5), 536. [http://www.savap.org.pk/journals/ARInt./Vol.4\(5\)/2013\(4.5-51\).pdf](http://www.savap.org.pk/journals/ARInt./Vol.4(5)/2013(4.5-51).pdf)
- Eisend, M. (2006). Source credibility dimensions in marketing communication—A generalized solution. *Journal of Empirical Generalisations in Marketing Science*, 10(2).
- Hardani, et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hussain, M., Loan, F. A., & Yaseen, G. (2017). The use of social networking sites (SNS) by the post-graduate students. *International Journal of Digital Library Services*, 7(1), 72-84.
- Jenkins, H. (2009). *Conforting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*. London: The MIT Press.
- Meikle, G. (2016). *Social Media: Communication, Sharing and Visibility*. London: Routledge.
- Miles, M. B., & Huberman, M. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Musafar, A., Fachruddin, S., & Kamil, S. U. R. (2018). Kemampuan Literasi Media Sosial dalam Pencegahan Ujaran Kebencian di Facebook. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1).
- Noor, L. N. (2015). *Peran Media Sosial dalam Proses Sosio-Edukasi Empat Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Universitas Negeri Jakarta*. Disertasi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Nugrahani, Farida. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Puspitasari, Y. D. (2020). Perilaku Penemuan Informasi Mahasiswa Shopaholic tentang Fashion di Surabaya. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.20473/pjil.v11i1.21887>
- Rohman, M. K. (2016). *Literasi Media Sosial dikalangan Siswa SMA melalui Situs Jejaring Sosial: Facebook dan Twitter (Studi Deskriptif Literasi Media Sosial mencakup Technical Skills, Critical Understanding, dan Communicative Abilities Melalui situs Jejaring Sosial: Facebook dan Twitter dikalangan Siswa SMA Negeri 2 Surabaya)*. Disertasi. Universitas Airlangga.
- Saadah, S. (2020). Kemampuan New Media Literacy Remaja dalam Mengenali Cyber Sexual Harassment di Surabaya. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan*, 11(2), 69-124. <https://doi.org/10.20473/pjil.v11i2.24197>

- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, 3, 586-606. <http://hdl.handle.net/10854/2867>
- Sidhartani, S. (2016). Literasi visual sebagai dasar pemaknaan dalam apresiasi dan proses kreasi visual. *Jurnal Desain*, 3(03), 155-163.
- Sulthan, M., & Istiyanto, S. B. (2019). Model literasi media sosial bagi mahasiswa. *Jurnal Aspikom*, 3(6), 1076-1092. <http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.280>
- Whiting, A., & Williams, D. (2013). Why people use social media: a uses and gratifications approach. *Qualitative market research: an international journal*, 16(4), 362-369. <https://doi.org/10.1108/QMR-06-2013-0041>