Digital Native, Literasi Informasi dan Media Digital
sisi pandang kepustakawanan

Pitu Laxman Pendit
YOU DO MY WEBSITE... AND I’LL DO YOUR HOMEWORK...
Marc Prensky

*Our students have changed radically. Today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach.*

Our students today are all “native speakers” of the digital language of computers, video games and the Internet.

Our children today are being socialized in a way that is vastly different from their parents. The numbers are overwhelming: over 10,000 hours playing videogames, over 200,000 emails and instant messages sent and received; over 10,000 hours talking on digital cell phones; over 20,000 hours watching TV (a high percentage fast speed MTV), over 500,000 commercials seen—all before the kids leave college. And, maybe, at the very most, 5,000 hours of book reading. These are today’s —Digital Native students

Based on the latest research in neurobiology, there is no longer any question that stimulation of various kinds actually changes brain structures and affects the way people think, and that these transformations go on throughout life.

Research by social psychologists shows that people who grow up in different cultures do not just think about different things, they actually think differently. The environment and culture in which people are raised affects and even determines many of their thought processes.

Digital Natives accustomed to the twitch-speed, multitasking, random-access, graphics-first, active, connected, fun, fantasy, quick-payoff world of their video games, MTV, and Internet are bored by most of today’s education, well meaning as it may be. But worse, the many skills that new technologies have actually enhanced (e.g., parallel processing, graphics awareness, and random access)—which have profound implications for their learning—are almost totally ignored by educators.
Teknologi Digital
Towards Media and Information Literacy Indicators,
Background Document of the Expert Meeting
4-6 November 2010, Bangkok, Thailand

Tinjauan kritis
KONSEP UNESCO TENTANG LITERASI MEDIA & INFORMASI
Pengertian Literasi Media & Informasi

**Internet dan mobile platforms** menyebabkan literasi informasi dan literasi media saling berkait.

- Lingkup literasi meluas karena perluasan jenis informasi dan *content*.
- Literasi media menekankan pemahaman, penilaian, dan penggunaan media sebagai pengolah dan produser infomasi.
- Lingkungan media yang mendukung keberadaan media lama maupun baru
- Sistem informasi terbuka dan kebebasan berekspresi

**Perkembangan media (Infrastruktur)**

- Determinan teknologi
- Konsekuensi dan efek

**Good governance** dan pembangunan yang bertanggungjawab

- Pemberdayaan masyarakat melalui pengetahuan yang kritis terhadap fungsi media, sistem informasi, dan *content* yang tersedia.
## Pengertian Literasi Media & Informasi

1. Media mencakup segala jenis media
2. Literasi media sulit didefinisikan
3. Mencakup semua tahap dalam daur hidup komunikasi
4. Literasi Informasi mencakup kompetensi.
5. Literasi Informasi mencakup pula aspek etika.

### Literasi Informasi

<table>
<thead>
<tr>
<th>Mengetahui kebutuhan</th>
<th>Menemukan lokasi</th>
<th>Mengakses</th>
<th>Mengelola</th>
<th>Menggunakan etika</th>
<th>Mengkomunikasikan</th>
<th>Menggunakan teknologi untuk mengolah</th>
</tr>
</thead>
</table>

### Literasi Media

<table>
<thead>
<tr>
<th>Memahami peran dan fungsi media</th>
<th>Memahami kondisi agar media berfungsi</th>
<th>Mengevaluasi media secara kritis</th>
<th>Terlibat dengan media</th>
<th>Mampu menghasilkan konten sendiri</th>
<th>Menggunakan teknologi untuk mengolah</th>
</tr>
</thead>
</table>
...media messages, sebagai ekspresi media, merupakan bagian dari istilah umum, yaitu informasi yang mencakup pula media constructs dan segala pengetahuan atau data yang dikemas dalam berbagai format, termasuk format cetak, elektronik, digital, gambar, suara, atau realia.

Seorang yang media-literate atau information-literate bukan semata seorang yang memiliki pengetahuan tentang content informasi dan media, atau yang dapat berpikir kritis tentang content informasi dan media. Hal-hal itu hanyalah komponen dari Literasi Media dan Informasi yang lebih luas. Tujuan akhir dari pendidikan Literasi Media dan Informasi adalah pemberdayaan seseorang yang sudah berpengetahuan itu dalam mengambil keputusan dan melibatkan diri di kehidupan sosial-politik maupun ekonomi.
APA YANG DIMAKSUD MEDIA?
2 pandangan tentang media

<table>
<thead>
<tr>
<th>Marshall McLuhan</th>
<th>Raymond Williams</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>• 4 peradaban : lisan → tulisan → cetak → elektronik; modernisasi komunikasi.</td>
<td>• Media memang teknologi dan teknologi adalah perluasan kapasitas manusia, tetapi teknologi juga memiliki muasal, maksud, tujuan, dan keberhasilan maupun kegagalan.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Cetak menghancurkan audio-tactilei, hidup menjadi mekanistik repetitif. Televisi mengembalikan global village.</td>
<td>• Praktik media sebagai praktik teknologi tak dapat diabaikan. Dampak media sebagai teknologi bersifat beragam, diperantaraai oleh faktor sosial budaya.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Media adalah ekstensi manusia. Media dan teknologi tak dapat dipisahkan. Medium is the message. Media adalah semesta.</td>
<td>• Teknologi di dalam media bukan hanya memenuhi tuntutan psikologis dan biologis, melainkan juga tuntutan sosial dan budaya.</td>
</tr>
<tr>
<td>• Dampak media terhadap tubuh dan indera menyingabakan perubahan struktural dalam masyarakat → technology determinism.</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>
Kapan teknologi adalah media? Kapan sebuah kamera adalah teknologi?

- Teknologi optik untuk lensa, teknologi digital untuk mengubah cahaya menjadi citra.
- Kamera mengubah cahaya menjadi citra.
- Citra mewakili realita.
- Di dalam realita juga ada ide dan informasi.
- Ide dan informasi direkam/disampaikan kepada orang lain.
- Ide dan informasi menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Konvergensi
Remediasi

PENCIPTAAN / INOVASI TEKNIK – alfabet dan alat peneranya

SUBSTANSI TEKNOLOGI – bahasa tulisan adalah alat penyebar

PENGUNGAAN OLEH MASYARAKAT – pers, pendidikan, hukum
Teknologi? Media?
VIRTUAL

Imitasi? Atau Simulasi?
- Grafis dan tactile, membentuk *feedback loop* antara komputer dan manusia.
- *Simulators* – tidak ada rujukan *mimetic* ke sesuatu yang sesungguhnya.
- Dalam simulasi sebuah model *mendahului* realita, bukan meniru (*imitate*) realita.
- Simulasi dapat dialami sebagai kenyataan walaupun tidak mewakili kenyataan.

- **Immersion**
  - Bukan hanya melihat tetapi juga seolah-olah mengalami. Bukan hanya di depan sebuah citra, tetapi di dalamnya.

- **Virtual bukan Ilusi**

![Diagram of Banking System](Diagram)

Non-existent
Non-present

"virtually real" — "physically real"

"ini BUKAN ilusi"

Penarikan uang dari simpanan di bank adalah sesuatu yang secara logis hadir di depan ATM
Visual Culture dan Virtual Reality

- **Virtual Reality** – pengalaman *immersive* yang mengandalkan teknologi pencitraan sehingga seseorang seolah-olah tidak hanya *di depan* citra melainkan juga *di dalam* (atau setidaknya *terlibat dengan*) citra.
  - Dimulai dari menggambar dengan teknik perspektif (Alberti’s Window), dilanjutkan dengan gaya *baroque* dan *panorama* yang berusaha menghilangkan semua ‘gangguan’ dari keadaan yang sesungguhnya.
  - Semua teknik menggambar itu kemudian “diambil alih” atau mengalami remediasi ketika orang menemukan teknologi kamera, apalagi kemudian juga ada teknologi film dan bioskop. Dari sinilah dimulai “industrialisasi perspektif”
  - Dari industrialisasi ini juga muncul ‘ideologi’ bahwa teknologi dapat membantu manusia ‘membuat realitanya sendiri’.
- Ketika digitalisasi semakin memudahkan hal ini, maka terciptalah **budaya visual** (*visual culture*) yang ditandai bukan hanya oleh pengalaman *immersive* tetapi juga keleluasaan dan kebebasan membuat realita sesuai kepentingan yang berbeda.
- Budaya visual ini menegaskan kembali bahwa *virtual is not the opposite of real*. Apa-apa yang *virtual* sebenarnya ditentukan oleh ideologi, kepercayaan, dan persepsi selektif sebuah masyarakat. Semua representasi visual yang diciptakan lewat teknologi digital memungkinkan masyarakat “melihat realita” dengan cara yang semakin beragam.
• SNSs adalah sekumpulan situs yang membentuk virtual community (Bebo, Facebook, MySpace), digunakan secara global dan sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari penggunanya. Situs-situs ini pada dasarnya adalah teknologi untuk menciptakan dan memelihara hubungan sosial, terutama dengan kenalan atau dengan orang yang memiliki kesamaan minat.

• Finin et al. (2005, hal. 419) mendefinisikan social network sebagai sebuah “explicit representation of the relationship between individuals and groups in the community”. Raacke dan Bonds-Raacke (2008) menyatakan bahwa social networks adalah semacam “pijakan virtual” (virtual platform) yang digunakan orang orang-orang untuk berkomunikasi, berbagi, dan mendiskusikan pikiran mereka.

• Profile adalah titik fokus (focal point) dari keberadaan atau eksistensi di sebuah jaringan. Setiap profile page cenderung unik dan pemiliknya menjelmaan dirinya dengan menetik (“type oneself into being”, kata Sunden, 2003, hal. 3). Semua anggota jaringan diasumsikan punya kendali sepenuhnya atas content yang ingin mereka komunikasi, bagi, atau diskusikan. Ini adalah bentuk dari ideal-self yang bisa dilengkapi foto.
APA YANG DIMAKSUD ‘LITERASI’
Perkembangan Makna Literasi

Lisan
- Membaca & Menulis
  - Menganalisis dan menyampaikan pikiran
  - Menggunakan teknologi dan sistem pengetahuan untuk tujuan spesifik

Pendidikan / pelatihan
- Literacy Practice
  - Dapat berfungsi di dalam masyarakat berbasis tulisan
  - Cerdas & independen menggunakan simbol-simbol
  - Berkomunikasi, berinteraksi dan berperan serta dalam masyarakatnya

Language in Context
- Multimodal
  - Mampu menggunakan teks untuk memberdayakan tindakannya
  - Mampu memanipulasi dan memahami makna dari penggunaan berbagai simbol visual maupun bunyi

Literacy is the ability to read and write and use written information and to write appropriately in a range of contexts. It also involves the integration of speaking, listening, viewing and critical thinking with reading and writing, and includes the cultural knowledge which enables a speaker, writer or reader to recognise and use language appropriate to different social situations.
Contoh – Model Literasi Tersituasi (McNaughton, 1995)

Kemampuan literasi yang ditentukan oleh situasi

Konstruksi Bersama
Sistem Pemelajaran & Pengembangan Diri

terkait
lesap
aktivitas

personal

seleksi
atur
laksanakan

Berkaitan dengan setting lain (mis. sekolah, komunitas lokal)
ITERASI KRITIS – CRITICAL LITERACY

Kritik terhadap Literasi Fungsional

Potensi bahasa sebagai sarana pengungkapan dan perolehan emosi terbengkalai

Potensi menggunakan bahasa sebagai sarana seseorang terlibat dalam komunikasi budaya dengan sesamanya akan hilang

Kesulitan dalam mengukur tingkat literasi dapat menurunkan motivasi untuk mengembangkan diri

Program literasi terasa mekanistik, tidak punya identitas emosional atau budaya

Diasumsikan bahwa masyarakat akan pasrah saja menerima teks yang diajarkan kepada mereka

Critical Theory

Pendidikan berbasis dialog, Paulo Freire

Analisis Wacana Kritis, mendorong ‘bahasa masyarakat’

Postmo, pro ‘budaya sempalan’

...literasi tak pernah tunggal, melainkan beragam (multiliteracies atau literacies).
Literasi dan Teknologi

- Penggunaan berbagai gadgets untuk berliterasi
- Cara baru memanipulasi dan memahami visual dan audio
- Penggunaan TIK yang fleksibel dan dinamis
- Keterampilan sosial baru, multitasking

Dari halaman ke layar
- Dari membaca ke menggunakan
- Dari pola ke sumberdaya
- Dari linear ke hypertext

Sumber daya
- Ujaran, tulisan,
  - Citra, gerak-gerik

Penggunaan
- Produksi, reproduksi
- Kelisalan, Literasi

Sarana Penyebaran
- Self publishing
- Internet
Contoh kasus

MEDIA & INFORMASI DI RUANG KERJA
2. Fokus pada employee development lewat training, kursus, dsb.
3. Kodifikasi terhadap best practice dan pengetahuan pakar

1. Lebih mengutamakan komunikasi dan koordinasi. Pegawai berprinsip “I report into X”
2. Kepemimpinan bersifat formal-organisasional dan pekerjaan dipandu oleh petunjuk operasional yang baku.
3. Akuntabilitas pada pemangku kepentingan, dan motivasi pegawai adalah karir.

1. Forum pelatihan semi-formal. Pegawai berprinsip “I am interested in X”.
2. Kepemimpinan bersifat tersebar, tidak formal. Tanggungjawab pada diri dan komunitas.

1. Bertujuan memperbaiki kinerja dan inovasi. Pegawai berprinsip “I am an X”.
3. Motivasi dan dorongan dari “passion for practice”
Perkembangan komunitas di tempat kerja

**POTENSIAL**
*Loose network* tapi sudah sama-sama melihat ada hal menarik yang penting untuk pekerjaan mereka

**KOALISI**
*Loose network* tapi sudah mau deklarasi sebagai kelompok

**PENCARIAN**
Mencari teman yang punya kesamaan minat, negosiasi topik bersama

**KOORDINASI**
Mulai sepakat dalam tujuan, keanggotaan, dan jadwal kegiatan

**AKTIF 1**
Identitas sudah terbentuk, rangkaian kegiatan sudah teratur

**AKTIF 2**
menegaskan kaitan praktik mereka dengan pekerjaan di dalam organisasi, mulai memberi sumbangan pada proses kerja

**TERLIBAT AKTIF**
Ikut menentukan praktik di tempat kerja, merekrut anggota baru

**EKPANSI**
Membuka hubungan dengan kelompok lain, mengajukan usul-usul perubahan, aktif melakukan *lobbying* tentang pekerjaan

**TERBENTUK DAN AKTIF**

**JEJAK LANGKAH**
Bubar tetapi tetap diingat pernah ada

**PENCATATAN**
Aktivitas dan *best practice* mulai direkam, *closing out activities*

**KENANGAN**
Dibicarakan dan dikenang sebagai sesuatu yang positif, ditularkan ke pegawai lain.

1. Mendorong (encouraging) pembentukan komunitas.
2. Advokasi
3. Menyediakan fasilitas untuk bertemu, baik fisik maupun virtual.

1. *Mendorong (encouraging)* aktivitas-aktivitas kelompok
2. Memberi umpanbalik, evaluasi, dan memberi jalan bagi kelompok untuk “masuk” ke proses kerja.
3. Mendorong interaksi antar komunitas

1. *Mendorong aktivitas-aktivitas kelompok*
2. *Memberi umpanbalik, evaluasi, dan memberi jalan bagi kelompok untuk “masuk” ke proses kerja.*
3. Mendorong interaksi antar komunitas

1. *Memberi umpanbalik, evaluasi, menganjurkan pembentukan komunitas baru.*
2. *Fasilitasi pembuatan best practice* dan arsip kegiatan komunitas.

1. *Fasilitasi kelanjutan hubungan antar “alumni” kelompok.*
2. *Fasilitasi untuk story telling* ke pegawai lain.
**3 Bs of Communities**

**Believing** Menyangkut kognisi, pemikiran. Kuncinya adalah identitas dan pemahaman tentang praktik yang menjadi perhatian kelompok bersangkutan. Identitas ini akan menentukan “batas” kelompok dan menjadi pegangan bagi anggota.

1. Apa definisi “praktik” di kelompok itu? Apa yang tergolong “in” dan yang “out”?
2. Apa hubungan antara “praktik” dengan tujuan organisasi?
3. Apa saja nilai penting yang dipegang anggota?
4. Apa sumbangan praktik kita pada kemajuan organisasi?
5. Masalah apa yang hendak diselesaikan oleh komunitas?

**Behaving** Menyangkut cara berhubungan antar anggota, penggunaan alat kerja, diskusi tentang proses dan prosedur. Komponen utamanya adalah norma dan artefak atau alat kerja.

1. Pengetahuan apa yang dihimpun oleh komunitas?
2. Bagaimana para anggota berkolaborasi?
3. Perangkat kerja apa yang digunakan selama ini dan apa yang harus dilakukan untuk membuatnya lebih baik?
4. Apakah ada standar kualitas? Bagaimana menetapkannya?
5. Bagaimana hubungan komunitas dengan komunitas lain yang diluar batas praktik?

**Belonging** Rasa memiliki yang dikembangkan lewat, dan didukung oleh, hubungan pribadi yang erat. Ada tiga elemennya, yaitu: trust, kesamaan hak, dan kesalingpahaman.

1. Apa saja kegiatan yang dikerjakan bersama?
2. Bagaimana antar anggota saling menolong?
3. Apakah mudah bagi anggota untuk menyampaikan aspirasinya?
4. Bagaimana mereka berdebat dan berdiskusi? Apakah ada pengkategorian tentang hak bicara dan berdebat?
5. Bagaimana caranya menjadi anggota?