

LITERASI MEDIA DAN PENTINGNYA PARENTING DALAM PENGGUNAAN GAWAI DARING PADA WARGA DURI KEPA JAKARTA BARAT

Dani Vardiansyah

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta Barat – 11510
Dani.vardiansyah@esaunggul.ac.id

Abstract

Against the background of the widespread use of online media devices that have penetrated all levels of society, it is felt necessary to foster a proper understanding of gadgetdigital usage in order to avoid negative aspects of media content through literacy so parents take an active role in parenting monitoring the use of children's devices. This activity was a Community Service activity conducted by a lecturer with a number of 2015 Faculty of Communication Faculty Students, Esa Unggul University, Jakarta. The activity took place in RT 013 / RW 007 & RT 003 / RW 07, Duri Kepa Village, Kebon Jeruk District, West Jakarta. Literacy is done with focus group methods in several groups with an edutainment atmosphere. From the results of the activities obtained conclusions: 1) Many things from the use of devices by children that are not known and often overlooked by parents so that, with this activity, citizens understand the adverse effects of the use of devices and educate them on the importance of parenting the use of children's devices, 2) Parents are able to guide children in choosing and sorting out positive media content and fostering ethical behavior in the use of gadgets and legal consequences for violators.

Keywords : media literacy, gadgets, media content violence

Abstrak

Dilatarbelakangi maraknya penggunaan gawai (*gadget*) media daring (*online*) yang telah merambah ke seluruh lapisan masyarakat, dirasa perlu menumbuhkan pemahaman tepat terkait penggunaan *gadgetdigital* guna menghindari aspek negatif muatan isi media melalui literasi agar orangtua mengambil peran aktif dalam *parenting* pengawasan penggunaan gawai anak. Kegiatan ini merupakan aktivitas Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan Dosen bersamabeberapa Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2015, Universitas Esa Unggul Jakarta. Aktivitas berlangsung di lingkungan RT 013/RW 007 & RT 003/RW 07, Kelurahan Duri Kepa, Kecamatan Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Literasi dilakukan dengan metode *focus group* dalam beberapa kelompok dengan suasana *edutainment*. Dari hasil kegiatan diperoleh simpulan: 1) Banyak hal dari penggunaan gawai oleh anak yang belum diketahui dan sering diabaikan orangtua sehingga, dengan kegiatan ini, warga memahami dampak buruk penggunaan gawai serta mengedukasi mereka akan pentingnya *parenting* penggunaan gawai anak, 2) Orangtua mampu membimbing anak dalam memilih dan memilah muatan positif media serta menumbuhkan perilaku beretika dalam penggunaan *gadget* berikut konsekuensi hukum atas pelanggarnya.

Kata kunci: literasi media, gadget, kekerasan isi media

Pendahuluan

Berita Pikiran Rakyat (28/11/2017) bertajuk *Perkelahian Pelajar Dipicu Media Sosial* menulis tentang dugaan Komisi Perlindungan Anak Indonesia bahwa aksi perkelahian antarpelajar yang sering terjadi belakangan ini adalah akibat penyebaran konten kekerasan di media sosial. "Secara kuantitatif, kasus kekerasan fisik di Indonesia turun, tapi kasus-kasus berbasis *cyber* justru naik," kata Ketua KPAI Susanto. Ia menegaskan jajarannya memberi atensi khusus terhadap aspek-aspek yang menonjol dalam kasus-kasus tersebut dan telah menyampaikan penga-

matannya kepada Wakil Presiden Jusuf Kalla agar pemerintah pusat melakukan penanganan dan pengawasan konten kekerasan di media sosial. Selain itu, Susanto juga menegaskan pentingnya *parenting* orang tua dalam pengawasan *gadget* anak.

Untuk itu, dirasa perlu melakukan literasi kepada orangtua terkait penggunaan *gadget* terkait durasi maupun muatan isinya. Namun, sebagaimana dinyatakan Susanto, literasi media belum mendapat perhatian khusus pemerintah dan lembaga kemasyarakatan. Padahal, literasi media diperlukan agar masyarakat menjadi lebih cerdas dan kritis dalam menerima informasi dan bijak dalam penggunaan media. Karenanya, peran aktif masyarakat madani

termasuk mahasiswa dirasa perlu guna mengedukasi masyarakat melalui kegiatan literasi media. Dalam KBBI online kbbi.kemdikbud.go.id, literasi media atau 'melek media' memiliki makna: cerdas media; yaitu kemampuan memahami muatan isi media sehingga kritis dan selektif dalam menerima informasi dan tidak mudah terpengaruh pesan yang disampaikan media. Kegiatan literasi media, karenanya, diharapkan dapat membuat masyarakat pengguna media memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang isi media, sehingga bisa menangkal pengaruh buruk media dalam kehidupannya.

Aktivitas literasi media dilakukan oleh Dosen dan Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Esa Unggul angkatan 2015 pada warga kelurahan Duri Kepa RT 03/RW 007 dan RT 013/RW 007, Jakarta Barat. Manfaat dari kegiatan ini adalah menjadi salah satu bentuk edukasi kepada warga seputar kampus Universitas Esa Unggul untuk melakukan *parenting* penggunaan *gadget* anak-anaknya. Selain memberi manfaat bagi warga sekitar kampus, kegiatan diharapkan juga bermanfaat bagi mahasiswa dalam hal: (1) memperdalam pengertian mereka tentang cara berpikir dan bekerja secara interdisipliner; (2) memperdalam pengertian dan penghayatan terhadap manfaat ilmu, teknologi dan

seni yang dipelajari bagi pelaksanaan kegiatan literasi media; (3) memperdalam penghayatan dan pengertian mahasiswa terhadap kesulitan yang dihadapi dalam menjalin hubungan bermasyarakat; (4) mendewasakan cara berpikir dan meningkatkan daya penalaran dalam pemecahan masalah; serta (5) menambah pengalaman bersosialisasi dan pembelajaran dalam penyampaian pesan kepada masyarakat secara umum dan khususnya warga seputar kampus.

Metode Pelaksanaan Profil Warga Duri Kepa

Kondisi Geografis dari tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berpusat di Lapangan Bulutangkis Kelurahan Duri Kepa, khususnya warga RT 03/RW 007 dan RT 0013/007, Jakarta Barat. Di sini warga diajak berkumpul, mendengarkan masukan, mendiskusikan permasalahan, dan kemudian merumuskan sikap terhadap penggunaan *gadget* media *online*.

Kondisi Demografis menunjukkan bahwa terdapat jumlah penduduk sebanyak 238 Orang yang dapat dirinci dalam tabel berdasarkan Kartu Keluarga sebagai berikut:

Tabel 1
Warga RT 013/ RW 007

No.	Tahun Kelahiran	Jumlah
1	< 1949	0 orang
2	1950 – 1959	9 orang
3	1960 – 1969	6 orang
4	1970 – 1979	10 orang
5	1980 – 1989	17 orang
6	1990 – 1999	14 orang
7	2000 – 2009	18 orang
8	2010 – 2017	12 orang
Total		86 orang

Tabel 2
Warga RT 003/ RW 007

No.	Tahun Kelahiran	Jumlah
1	< 1949	3 orang
2	1950 – 1959	10 orang
3	1960 – 1969	13 orang
4	1970 – 1979	27 orang
5	1980 – 1989	23 orang
6	1990 – 1999	32 orang
7	2000 – 2009	27 orang
8	2010 – 2017	17 orang
Total		152 orang

Tabel 3
Tokoh Masyarakat

No.	Nama	Jabatan
1	Salim ngafwan	Ketua RT 013
2	Ust. H. Muhyar	Ketua RT 003
3	Tuti Amalia S.Ag	Ketua Majelis Ta'lim Al-Akhyar
4	Jaenal	Ketua Keamanan

Dari data di atas, seluruh Tokoh Masyarakat hadir, sementara dari RT 003/RW 07 sebanyak 23 orang dan dari RT 013/RO 07 sebanyak 34 orang. Adapun *waktu kegiatan* diadakan pada hari Minggu, tanggal 7 Januari 2018, pukul 14.00 – Selesai. Team yang terlibat adalah Dani Vardiansyah (dosen)

beserta mahasiswa yaitu Alnoval Abdaqof, Anugrah Prasetyo, Nurul Hiqmah Septiyani, Hesti Kristiyani, Tanti Nusanti, Santi Yuliana, Apriantono, dan Sri Ayu Ratnaningsih.

Tahapan Kegiatan

Adapun *tahap kegiatan* dapat diurai sebagai berikut. *Pertama*, Penyusunan Materi Literasi Media yang akan digunakan kepada masyarakat kelurahan Duri Kepa khususnya RT 013 RW 007 dan RT 003 RW 007, Jakarta Barat. *Kedua*, Format Kegiatan yang disusun sebagai berikut: (1) Mengundang para warga setempat secara tertulis yang diwakili oleh Ketua RT melalui beberapa pengurus Mushola; (2) Acara bersifat tertutup hanya untuk para undangan, panitia koordinasi dengan pengurus RT dan Musholla untuk menentukan siapa yang akan diundang dan yang akan bersedia hadir; (3) Undangan berisi pesan agar peserta membawa fotokopi Kartu Keluarga untuk mendapatkan *snack* dan hadiah menarik; (4) Mendiskusikan dalam kelompok tentang topik-topik materi literasi media, dan guna memancing interaksi peserta diadakan beragam kuis dan memberikan hadiah kepada warga dalam setiap interaksi kuis yang dijalankan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan abdimas ini dilakukan dengan mengundang warga menghadiri acara literasi media di tempat yang telah ditetapkan. Kegiatan disajikan secara *edutainment* (edukasi dan entertainment), berlangsung dua arah dengan juga mendengar *feedback* dari warga terkait materi literasi, serta memberi masukan tentang apa yang ingin mereka ketahui lebih jauh. Untuk membantu proses edukasi, digunakan slide video presentasi serta beberapa kuis yang diajukan sehingga dapat diketahui seberapa besar daya tanggap mereka terkait materi yang disampaikan.

Perkembangan *gadget* yang semakin pesat memang harus diwaspadai, terutama dengan munculnya istilah *gadget mania* alias pecandu *gadget*. Dalam era globalisasi dewasa ini, mudah terlihat para *gadget mania* yang merajalela ke semua kalangan. Dan, yang mengawatirkan, jika pelakunya adalah anak-anak. Para peserta diskusi menyimpulkan, seorang anak pecandu *gadget* akan sulit menjalani kehidupan nyata, misalnya mengobrol dan bermain bersama teman. Perhatiannya hanya akan tertuju kepada dunia maya. Bahkan, jika dia dipisahkan dari *gadget*-nya, maka akan muncul perasaan gelisah. Demikian simpulan yang disampaikan peserta diskusi.

Berdasarkan pengakuan sebagian peserta, bahkan dirinya sendiri kecanduan *gadget*, membuatnya tidak tahan jika harus berlama-lama berpisah dari gawainya. Terungkap, hanya sekitar sepuluh persen dari peserta literasi mampu membatasi penggunaan *gadget* di saat-saat tertentu. Sebagian dari peserta berdalih bahwa kebutuhan mereka akan *gadget* berhubungan dengan keperluan

pekerjaan. Dan, perilaku kecanduan di kalangan orangtua ini ternyata 'menular' pada anak-anaknya.

Sebagian peserta (14.5%) mengakui, kehadiran *gadget* berpengaruh terhadap perilaku sosial, yaitu mereka menjadi semakin jarang melakukan interaksi antarpribadi bahkan membuat mereka cenderung emosional.

Selain dampak negatif, peserta juga menyatakan nilai positif dari *gadget*. Mayoritas peserta menyatakan, perkembangan dunia iptek telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban manusia. Berikut ini adalah beberapa dampak positif kemajuan teknologi sebagai kesimpulan mereka: (1) Memudahkan berhubungan/berkomunikasi melalui sms atau whatsapp; (2) Menambah pengetahuan: *gadget* memudahkan kita mengakses atau mencari berbagai informasi; (3) Menambah teman melalui berbagai jejaring sosial; (4) Munculnya metode-metode pembelajaran baru yang memudahkan siswa dan guru/orangtua dalam proses pembelajaran.

Lebih jauh, para peserta menyimpulkan manfaat *gadget* bagi anak: (1) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif. Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak; (2) Mempermudah melaksanakan tugas. Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukung sehingga dapat mengembangkan usaha dengan lebih baik lagi.

Para peserta mengakui, melihat anak sibuk dengan *gadget* kini sudah menjadi pemandangan yang umum. Anak-anak tak lagi menghabiskan waktu dengan bermain sepeda atau bermain bola dengan teman-temannya di luar rumah. Tapi, lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*.

Karenanya, orangtua perlu mengenali tanda anak kecanduan *gadget*, agar dapat segera diatasi dan tak berefek buruk pada perkembangan anak, baik psikis maupun fisik. Sejatinya, semua hal berbau teknologi diciptakan demi memudahkan manusia. Demikian pula *gadget*. Ada banyak manfaat yang bisa didapat dari sebuah *gadget*. Sebuah *smartphone*, misalnya, dapat digunakan kapan dan di mana saja.

Sebelum mendiskusikan dampak negatif *gadget* bagi anak lebih jauh, para peserta terlebih dahulu diajak untuk menyimpulkan manfaat *gadget* bagi anak, dimana mayoritas peserta menyimpulkan antara lain sebagai berikut.

Pertama, menumbuhkembangkan daya imajinasi anak. Karena anak sering berinteraksi dengan tokoh, atau cerita fiksi di dalam *gadget*, daya imajinasi anak meningkat. *Gadget* juga punya akses tidak terbatas, yang memungkinkan anak mendapat banyak informasi secara luas.

Kedua, meningkatkan kemampuan berbahasa. Hampir semua *gamedan* aplikasi yang beredar menggunakan petunjuk bahasa Inggris.

Ketiga, merangsang indera penglihatan dan pendengaran. Karena menyajikan dimensi gerak, suara, warna, dan lagu, sangat bermanfaat untuk anak. Tetapi tetap harus dibatasi dan seimbangkan dengan aktivitas gerak yang lain karena, jika penggunaannya berlebihan, bisa merusak mata anak.

Keempat, melatih fungsi motorik. Anak-anak mampu melatih motoriknya dengan baik, sesuatu yang tidak bisa mereka dapatkan dalam permainan sederhana.

Meski demikian, di balik manfaatnya, keterikatan pada *gadget* menyimpan ancaman terbesar, yaitu "kecanduan" pada anak-anak. Berdasarkan disuksi yang dilakukan bersama, para peserta menyepakati sejumlah langkah pencegahan sebagai berikut.

Pertama, kurangi frekuensi bermain secara bertahap. Jangan hentikan kebiasaan anak bermain *gadget* sekaligus. Cobalah mengurangnya secara bertahap. Penghentian sekaligus dapat membuat anak memberontak dan marah besar. Coba kurangi dari yang biasanya 8 jam sehari, menjadi 6 jam sehari selama satu minggu, kurangi lagi menjadi 4 jam di minggu berikutnya, demikian seterusnya. Batas maksimal anak bermain *gadget* adalah 2 jam/hari. Demikian kesepakatan peserta.

Kedua, ajak anak bersosialisasi dengan teman sebaya. Bisa jadi anak bermain *gadget*, karena tidak ada aktivitas menyenangkan dengan teman-teman sebaya. Untuk itu, ajak anak untuk bermain dengan teman sebayanya, bisa dengan mengundang teman-temannya ke rumah atau ajak ia berkunjung ke rumah temannya di sekolah. Dengan banyak teman, ia akan sibuk dengan teman-temannya itu. Dorong mereka untuk bermain aktif, seperti bermain bola, petak umpet, dan sebagainya.

Ketiga, sibukkan anak dengan berbagai aktivitas menarik. Sediakan alternatif permainan pengganti, sehingga anak lebih menikmati aktivitas itu, daripada sekadar bermain *gadget*. Permainan yang dipilih sarat dengan interaksi, komunikasi, kerja sama, dan lain-lain. Entah bermain kartu, monopoli, bola tangkap, dan lain-lain.

Keempat, berikan *reward*. Jangan sungkan untuk memberikan hadiah pelukan, ciuman, acungan jempol saat anak berhasil mengurangi frekuensi bermain *gadget*-nya.

Kelima, jadilah panutan. Jangan salahkan anak betah lama bermain *gadget* kalau orangtuanya sendiri nonstop bermain *gadget* atau setiap 5 menit sekali membuat postingan di medsos. Jika ingin mengendalikan anak bermain *gadget*, cobalah kendalikan diri kita untuk tidak berlama-lama menyentuh *smartphone*. Bisa juga dibuat aturan untuk seluruh anggota keluarga, misalnya tidak bermain *handphone* saat makan bersama.

Keenam, ini pendapat yang mereka akui agak ekstrem: jangan beri anak *gadget*. Namun, peserta menyatakan bahwa ini hanya sekadar imbauan. Dengan tidak memiliki *gadget*, orangtua memiliki kendali lebih. *Gadget* milik orangtua, anak hanya meminjam.

Selain keenam hal di atas, juga ada pertanyaan apakah perlu melibatkan seorang ahli jika kecanduan *gadget* anak sudah sedemikian parah. Terkait hal ini, peserta literasi menyatakan, sebaiknya orangtua mendatangkan ahli, entah psikolog atau psikiater. Bila langkah-langkah di atas sudah diterapkan, tapi tidak berhasil; anak semakin sulit diatur, sering mengamuk bila *gadget*-nya diambil, dan menunjukkan perilaku lain yang sangat mengganggu.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan, pengamatan, maupun pelaksanaan program literasi media dengan metode diskusi kelompok, serta mengacu kepada objektif pelaksanaan kegiatan ini, dapat disimpulkan:

Banyak hal dari penggunaan gawai oleh anak yang belum diketahui dan sering diabaikan orangtua sehingga, dengan kegiatan ini, warga memahami dampak buruk penggunaan gawai serta mengedukasi mereka akan pentingnya parenting penggunaan gawai anak, 2) Orangtua mampu membimbing anak dalam memilih dan memilah muatan positif media serta menumbuhkan perilaku beretika dalam penggunaan *gadget* berikut konsekwensi hukum atas pelanggarnya.

Keberhasilan kegiatan abdimas ini tidak lepas dari kerjasama antara mahasiswa dengan perangkat desa, masyarakat, serta semua pihak yang membantu dan mendukung terlaksananya kegiatan KKP. Tanpa adanya kerjasama yang baik, program kerja KKP tidak akan berjalan dengan lancar.

Melalui kegiatan ini, masyarakat mencoba mencontoh penggunaan *gadget* yang baik dan mendapatkan beberapa tips dari masing-masing tema bahasan literasi.

Dengan adanya aktivitas ini, masyarakat terbantu dengan bertambahnya informasi dan ilmu pengetahuan yang mereka peroleh dari mahasiswa.

Masyarakat seputar kampus teredukasi tentang dampak positif dan negatif *gadget* bagi anak-anaknya.

Pelaksanaan kegiatan pengaduan kepada masyarakat seperti ini dapat berjalan dengan baik jika ditunjang dengan pemenuhan finansial dari pihak fakultas, kesungguhan, motivasi tinggi dari mahasiswa dalam pengembangan masyarakatan daerah Duri Kepa khususnya RT 013 dan 003 serta kerjasama dan kondinasi dengan seluruh lapisan masyarakat.

Daftar Pustaka

- Biagi, Shirley. (2011). *Media Impact: An Introduction to Mass Media*. MA: Boston.
- Bucy, E. Page. (2005). *Living in the Information Age: A New Media Reader*. Wadsworth Thomson Learning.
- Chun, Wendy Hui Kyong & Thomas Keenan. (2006). *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*. New York: Routledge.
- Erickson, B. L. & D.W. Strommer. 1991. *Teaching College Freshmen*. San Francisco: JosseyBass.
- Fidler, Roger. (2003). -terjemahan. *Media Morphosis: Understanding Media*. Jakarta: Adikarya.
- Littlejohn, Stephen W., Karen A. Foss & John G. Oetzel. (2017). -Eleventh Edition. *The Theory of Human Communication*. Illinois: Waveland Press, Inc.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Anak Usia Bermain*. Prenada Media Group.
- Papalia, Diane E. & Sally Wendkos Olds. (1992). *Human Development*. McGraw-Hill
- Pavlik, John V. (1998). *New Media Technology*. Needham Heights: Allyn & Bacon.
- Pestalozzi, Johan Heinrich. (1969). *The Education of Man*. GreenWood.
- Straubhaar, Robert LaRose & Lucinda Davenport. (2012). -Seventh Edition. *Media Now: Understanding Media, Culture, and Technology*. Boston: Wadsworth Cengage Learning.
- Van Dijk, Jan. (2009). *The Networks Society: Social Aspect of New Media*. New York: SAGE Publication.
- <https://www.kbbi.kemdikbud.go.id/entri/literasi>
- <http://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/2017/11/28/perkelahian-pelajar-dipicu-konten-media-sosial-414746>