

## Analisis EMU (*Encyclopedia Memes University*) sebagai Komunitas Media Digital dalam Peningkatan Literasi

*Ikhwan Rahmansyaf<sup>1</sup>, Sintia Putri<sup>2</sup>, Permata Islamiyah<sup>3</sup>, Arisul Mahdi<sup>4</sup>*

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik

<sup>2</sup>Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

<sup>3</sup>Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni

<sup>4</sup>Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Barat, Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25132

E-mail: [ikhwanrahmansyaf13051998@gmail.com](mailto:ikhwanrahmansyaf13051998@gmail.com) 081275446843

### Abstract

*The purpose of this study is to identify the ability of the EMU (Encyclopedia Memes University) community as a digital media community to improve literacy in Indonesian society. This research was conducted in October 2021 using a qualitative descriptive approach and qualitative methods. The research subjects are Indonesian Generation Z who are members of the EMU community. While the object of research is the literacy ability of Generation Z who follow the EMU online account. The sample in this study amounted to 280 respondents. The sampling technique is purposive sampling with data collection techniques using google forms with closed questionnaires. The results showed that Generation Z, who are members of the EMU community, had a significantly higher level of digital literacy, with a literacy score of 77% included in the category of High Digital Literacy Index. The highest aspect is indicated by the ability to understand with an index value of 82%, and the lowest aspect is indicated by the ability to collaborate with an index value of 65%. The findings of this study can contribute in the form of new policy proposals to the government and politicians as the first step towards digital literacy for the people of Indonesia.*

**Keywords:** EMU (*Encyclopedia Memes University*), Generation Z, Literacy, Digital Media.

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi kemampuan komunitas EMU (*Encyclopedia Memes University*) sebagai komunitas media digital dalam meningkatkan literasi masyarakat Indonesia. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober 2021 dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan metode kualitatif. Subyek penelitian adalah Generasi Z Indonesia yang tergabung dalam komunitas EMU. Sedangkan objek penelitiannya adalah kemampuan literasi Generasi Z yang mengikuti akun *online* EMU. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 280 responden. Teknik pengambilan sampel yaitu *Purposive Sampling* dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket *online* berupa google form dan angket bersifat tertutup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Generasi Z yang menjadi anggota komunitas EMU, mempunyai tingkat literasi digital yang lebih tinggi secara signifikan, dengan skor literasi sebesar 77% termasuk dalam kategori Indeks Literasi Digital Tinggi. Aspek tertinggi ditunjukkan oleh kemampuan memahami dengan nilai indeks 82%, dan aspek terendah ditunjukkan oleh kemampuan berkolaborasi dengan nilai indeks 65%. Temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi berupa usulan kebijakan baru kepada pemerintah dan politisi sebagai langkah awal menuju literasi digital bagi masyarakat Indonesia.

**Kata Kunci:** EMU (*Encyclopedia Memes University*), Generasi Z, Literasi, Media Digital.

## **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu. Peluang kemudahan untuk mengakses informasi melalui berbagai media semakin meningkat. Media yang dapat membantu menghubungkan dan menyebarkan informasi adalah media komunikasi, termasuk media massa sebagai penghubung penyampaian informasi. Media massa meliputi media cetak, media elektronik, dan media digital (Nur, 2021). Pada kondisi saat ini masyarakat banyak tertarik menggunakan media sosial yang merupakan bagian dari media digital.

Salah satu sekelompok orang yang menggunakan media sosial sebagai sarana penyampaian informasi yaitu Komunitas EMU. Komunitas EMU atau *Encyclopedia Memes University* didedikasikan untuk pendidikan dan literasi dengan memiliki konsep berbasis humor, parodi dan meme dalam penyampaian informasi. Konsep tersebut dibuat agar masyarakat tertarik untuk membaca informasi dan agar lebih mudah memahami dengan humor yang tidak jauh dari isu-isu viral atau yang terdapat di sekitar mereka. Komunitas EMU bergerak secara *online* dengan mencakup berbagai media *online* yang ada seperti grup *Facebook*, *Fanspage Facebook*, grup *WhatsApp*, grup *Telegram*, *Instagram*, *Twitter*, *YouTube* dan *TikTok*. Banyak platform media *online* yang digunakan Komunitas EMU bertujuan untuk menjangkau target masyarakat yang lebih luas. Dalam hal ini, target Komunitas EMU adalah generasi Z, dengan cara tersebut penulis berharap banyak masyarakat yang teredukasi dan mendapatkan informasi.

Membaca dan menulis merupakan salah satu bentuk kegiatan literasi. Menurut UNESCO (dalam Andini dan Husin, 2020) literasi merupakan sebuah keterampilan nyata, kemampuan kognitif untuk membaca dan menulis, terlepas dari mana keterampilan itu diperoleh dan bagaimana cara mencapainya. Menurut UNESCO, pengetahuan seseorang terhadap literasi dipengaruhi oleh berbagai hal seperti kompetensi akademik, institusi, konteks nasional, nilai budaya, dan pengalaman hidup.

Di Indonesia, hingga saat ini literasi belum menjadi budaya yang dianggap esensial atau kebutuhan (Suragangga, 2017). Berdasarkan studi UNESCO (2016) tentang budaya membaca, Indonesia berada di urutan paling rendah diantara negara-negara ASEAN. Sedangkan pada tingkat dunia, berdasarkan studi *Most Littered Nation In the World* dari Central Connecticut State University tahun 2016. Indonesia menempati peringkat ke-60 dari 61 negara dengan nilai 0,001. Nilai ini menandakan bahwa hanya 1 dari 1000 orang Indonesia yang suka membaca (Nopilda & Kristiavan, 2018).

Ada banyak cara yang dapat dilakukan dalam peningkatan literasi, misalnya dengan menggunakan media digital. Salah satu cara untuk meningkatkan literasi yaitu melalui kampanye media digital. Kampanye literasi digital saat ini giat diupayakan oleh akademisi, masyarakat umum dan organisasi nirlaba (Kurnia & Astuti, 2017). Perkembangan teknologi hadir karena budaya dan kehidupan sosial masyarakat, termasuk kemajuan media digital. Telah banyak dilakukan penerapan literasi melalui media digital, metode ini dianggap lebih efektif dalam peningkatan literasi masyarakat terutama generasi muda yang paling banyak menggunakan media digital. Sebagai bagian dari media digital, Internet telah menawarkan banyak kemudahan, salah satunya dalam penyampaian informasi.

Sejak tahun 1990, konsep literasi digital lahir. Literasi digital yaitu kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format (Gilster, 1997:12). Gilster menyatakan bahwa konsep literasi bukan sekedar kemampuan membaca, tetapi kemampuan membaca dan memahami secara bermakna. Literasi media digital bukan tentang menekan tombol, namun mencakup penguasaan ide-ide. Gilster menekankan literasi digital melalui analisis logis dan pemikiran kritis lebih utama daripada kompetensi teknis, yang merupakan keterampilan inti ketika bekerja dengan media digital.

Literasi digital dianggap sebagai kearifan umum yang diterima pengguna internet (netizen) ketika menggunakan internet dan media digital. Gilster (1997: 3) menunjukkan bahwa selain keterampilan berpikir kritis, keterampilan lain yang diperlukan: kemampuan untuk mengatur pengetahuan dan mengumpulkan informasi yang dapat diandalkan dari berbagai sumber. Diharapkan seseorang atau netizen dengan kemampuan literasi digital dapat mengembangkan strategi untuk mencari informasi yang sesuai dengan informasi yang mereka butuhkan dengan menggunakan *search engine*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah kemampuan untuk menemukan, mempelajari, dan menggunakan berbagai sumber dari berbagai bentuk komputer dan media *online* (Silvana dan Darmawan, 2018).

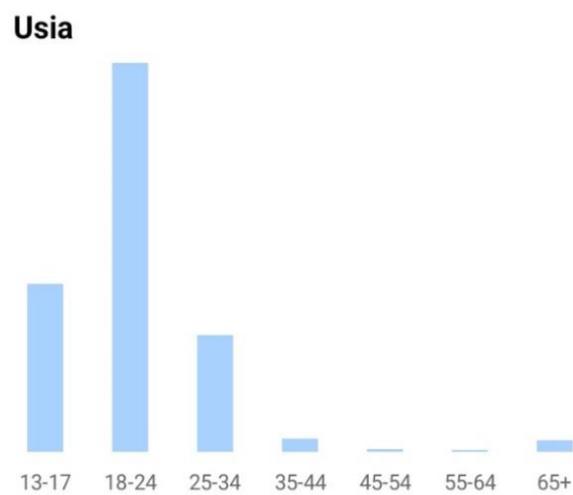
Literasi media digital sangat dibutuhkan dan berpengaruh bagi masyarakat. Melek media berarti bagaimana masyarakat dapat menyaring isi pesan informasi yang dikirim dari media. Masyarakat bisa membedakan mana yang dianggap penting atau baik dan mana yang dianggap buruk. Di zaman modern orang menjadi lebih pintar, lebih aktif dan kritis. Masyarakat tidak langsung saja percaya informasi yang disampaikan media. Pendidikan media diperlukan dalam hal ini, dalam konteks literasi media.

Kebutuhan literasi terhadap media digital sangat tinggi di masyarakat, sehingga diperlukan metode untuk mengelola literasi media digital tersebut. Salah satunya melalui Komunitas EMU (*Encyclopedia Memes University*). Komunitas EMU hadir untuk mengatasi permasalahan literasi yang ada di Indonesia.

7 Sep 2021 - 6 Nov 2021



Gambar 1. Interaksi Anggota Facebook EMU



Gambar 2. Usia Anggota EMU di Facebook

Saat ini, komunitas EMU memiliki interaksi yang sangat bagus. Salah satu data *Facebook* Komunitas EMU, data yang diambil pada 06 November 2021 dengan rentang interaksi 60 hari per 07 September 2021 hingga 06 November 2021, memperlihatkan interaksi yang sangat signifikan, dengan jumlah interaksi yaitu 604 postingan, 39,2 ribu komentar dan 182,1 ribu tanggapan (Gambar 1). Interaksi anggota Komunitas EMU memperlihatkan peningkatan yang pesat setiap harinya. Sedangkan kategori usia anggota grup EMU, usia dominan yaitu 18-24 tahun (Gambar 2).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis komunitas EMU sebagai komunitas literasi yang berbasis media digital dalam peningkatan literasi masyarakat Indonesia. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa acuan kepada masyarakat tentang literasi melalui media digital yang ada di Indonesia. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan proses pembuatan kebijakan peningkatan literasi sehingga masyarakat Indonesia mempunyai tingkat literasi yang lebih baik.

## **Tinjauan Pustaka (*Literature Review*)**

### **a. Literasi**

Literasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *literacy* memiliki arti penguasaan sistem penulisan. Namun, utamanya literasi terkait dengan bahasa dan bagaimana bahasa tersebut digunakan. Bahasa tidak lepas dari berbicara tentang kebudayaan, karena bahasa merupakan bagian dari kebudayaan (Saomah, 2017). Literasi dapat berupa kemampuan menyimak, berbicara, membaca, menulis, dan kemampuan berpikir. Literasi dianggap sebagai pintu gerbang utama semua ilmu pengetahuan di berbagai bidang studi (Sobirin dan Susapti, 2018).

Selama ini, kegiatan literasi berkaitan erat dengan aktivitas membaca dan menulis, padahal tidak sebatas itu. Menurut Deklarasi Praha (UNESCO, 2003), literasi mencakup cara berkomunikasi dan berinteraksi dengan masyarakat. Literasi mengacu pada praktik dan hubungan sosial yang terkait dengan ilmu pengetahuan, bahasa dan budaya (UNESCO, 2003). Manifesto UNESCO juga menunjukkan bahwa literasi informasi berkaitan dengan kemampuan untuk mengidentifikasi, mendefinisikan, menemukan, mengevaluasi, menghasilkan, menggunakan dan mengkomunikasikan informasi untuk memecahkan berbagai masalah (Ditjen Dikdasmen, 2016: 7).

### **b. Media Digital**

Media digital sangat berbeda dengan media analog yang penggunaannya masih tradisional seperti gambar, film, dan rekaman, dan media cetak yang masih digunakan dengan cara manual, seperti buku cetak, koran dan majalah (University of Guelph, 2006). Media digital adalah media yang diklasifikasikan dalam format yang dapat dibaca mesin. Media digital dapat dilihat, dibuat, dimodifikasi, didistribusikan, dan disimpan pada perangkat elektronik digital.

Teknologi memberi kesempatan semua orang mengonsumsi dan membuat jenis informasi yang berbeda. Media digital menerapkan konsep distribusi konten yang

menyebarkan informasi secara waktu nyata. Maka dari itu, konten informasi yang dibuat akan semakin populer pada saluran media digital.

### **c. Literasi Media Digital**

Sejumlah kajian dan pengetahuan penelitian menunjukkan bahwa literasi media merupakan topik yang sangat menarik untuk dikaji karena berbagai perkembangan literasi media, menentukan kapasitas kelompok literasi media terkait interaksi dengan jenis media yang digunakan. Media digital merupakan bagian dari platform media baru dan sering digunakan untuk literasi. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan perangkat komputer untuk memahami dan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber media digital yang dapat diakses secara luas dalam berbagai konteks seperti kehidupan akademik, pekerjaan, dan sosial sehari-hari (Lamada, 2019; Gilster dalam Kurnianingsih, dkk, 2017: 62).

Dalam masyarakat modern, sebagian besar informasi didapatkan melalui media digital seperti media sosial, sehingga membentuk budaya literasi media digital di masyarakat. Dalam konteks budaya literasi, media sosial diartikan sebagai kemampuan untuk mengakses, menafsirkan, menganalisa, mengevaluasi, dan menggunakan segala bentuk media (Soebagijo, 2008: 130).

### **d. Media Sosial**

Nur (2021) berpendapat bahwa media sosial merupakan perkembangan terbaru dalam teknologi internet yang memudahkan orang untuk berkomunikasi, terlibat, berbagi dan mendistribusikan konten yang dihasilkan dengan membentuk jaringan *online*. Contoh situs jejaring sosial yaitu blog, *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan *YouTube* di mana pengguna dapat membuat berbagai konten dan dilihat secara gratis oleh jutaan pengguna internet.

Menurut survei Riyanto (2021), jumlah pengguna Internet di seluruh dunia mencapai 4,66 miliar, 4,22 miliar di antaranya adalah pengguna media sosial, meningkat 13,2% dari tahun sebelumnya. Riyanto (2021) menegaskan bahwa jumlah pengguna media sosial di seluruh dunia terus bertambah setiap tahunnya. Penggunaan media sosial telah menjadi bagian integral dari kehidupan banyak orang di seluruh dunia. Dengan jumlah 202,62 juta atau 76,8% dari total penduduk, Indonesia memiliki jumlah pengguna media sosial terbesar dan menempati urutan keempat di dunia (The Next Web, 2018).

Hampir semua pengguna internet (netizen) setidaknya memiliki satu akun media sosial. Penggunaan media sosial di Indonesia sangat tinggi. The Wall Street Journal mencatat, tahun 2014 Indonesia memiliki 69 juta pengguna media sosial Facebook dan 50 juta pengguna Twitter (Prihadi, 2015). Banyaknya pengguna media sosial di Indonesia menunjukkan bahwa media sosial telah menjadi kebutuhan manusia sehari-hari.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Studi yang akan diteliti ialah kemampuan literasi masyarakat yang mengikuti akun *online* EMU. Populasi penelitian ini yaitu

masyarakat yang mengikuti akun *online* EMU. Subjek penelitian ini adalah masyarakat Indonesia yang dikategorikan sebagai Generasi Z yang tergabung dalam Komunitas EMU. Generasi Z ialah generasi yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 (Csobanka, 2016). Sedangkan objek penelitiannya adalah kemampuan literasi Generasi Z yang mengikuti akun *online* EMU. Sampel penelitian ini berjumlah 280 responden.

Teknik pengambilan sampel yaitu *Purposive Sampling* yaitu menetapkan kriteria tertentu agar sampel yang diambil representatif. Kriterianya yaitu masyarakat yang dikategorikan sebagai Generasi Z dilihat dari rentang usia yang diisi oleh responden di angket. Teknik pengumpulan data berupa angket *online* melalui *google form*. Angket bersifat tertutup artinya responden memilih jawaban yang telah disediakan. Angket dimodifikasi dari Raharjo & Winarko (2021), berdasarkan kompetensi literasi digital Japelidi (2018) dalam Adikara, dkk (2021) yang telah tervalidasi, dengan menambahkan kata-kata “melalui EMU” di setiap pernyataan. Angket meliputi 10 aspek yaitu: Mengakses, Menyeleksi, Memahami, Menganalisis, Memverifikasi, Mengevaluasi, Mendistribusikan, Memproduksi, Berpartisipasi, dan Berkolaborasi yang masing-masing aspek memiliki 3 item pernyataan. Skala pengukuran penelitian ini adalah skala Likert dengan pilihan 4 opsi: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Metode analisis data menggunakan metode deskriptif persentase yang digunakan untuk mendeskripsikan masing-masing aspek yang diteliti. Hasil angket dianalisis secara kuantitatif dengan metode analisis persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Capaian} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \text{ (Putri \& Darussyamsu, 2021)}$$

Selanjutnya, hasil penelitian yang diperoleh diberi kriteria penilaian literasi digital (media *online*) oleh Raharjo & Winarko (2021) dengan tiga kriteria yaitu sebagai berikut:

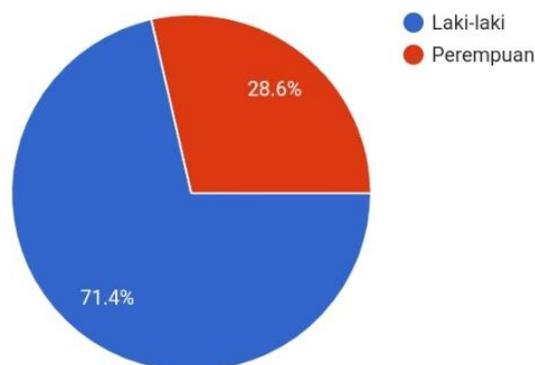
**Tabel.1.** Persentase Kriteria Indeks Literasi Digital

Persentase	Kriteria
17%-45%	Indeks Literasi Digital Rendah
45,1%-73%	Indeks Literasi Digital Sedang
73%-100%	Indeks Literasi Digital Tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, data diperoleh berdasarkan jenis kelamin sebagai hasil dari pengisian kuesioner yang menargetkan 280 responden anggota komunitas EMU. Responden laki-laki memperoleh data lebih besar dengan nilai 71,4% dan 28,6% responden perempuan (Gambar. 3). Hasil tersebut menunjukkan bahwa jenis kelamin responden dalam penelitian ini didominasi oleh laki-laki daripada perempuan.



**Gambar 3.** Data Jenis Kelamin Responden

Data penelitian dapat dilihat pada Indeks Literasi Media Digital pada (Tabel 2). Kualitas literasi media digital generasi Z komunitas EMU adalah 77% dengan indeks literasi digital tinggi.

**Tabel 2.** Hasil Tingkat Literasi Digital per Aspek

No	Aspek	Jumlah	Nilai (%)	Indeks Literasi Digital per Aspek
1.	Mengakses	2714	80,77≈ 81	Indeks Literasi Digital Tinggi
2.	Menyeleksi	2580	76,79≈ 77	Indeks Literasi Digital Tinggi
3.	Memahami	2744	81,67≈ 82	Indeks Literasi Digital Tinggi
4.	Menganalisis	2707	80,57≈ 81	Indeks Literasi Digital Tinggi
5.	Memverifikasi	2708	80,59≈ 81	Indeks Literasi Digital Tinggi
6.	Mengevaluasi	2627	78,18≈ 78	Indeks Literasi Digital Tinggi
7.	Mendistribusikan	2586	76,96≈ 77	Indeks Literasi Digital Tinggi
8.	Memproduksi	2474	73,63≈ 74	Indeks Literasi Digital Tinggi
9.	Berpartisipasi	2378	70,77≈ 71	Indeks Literasi Digital Sedang
10	Berkolaborasi	2194	65,29≈ 65	Indeks Literasi Digital Sedang

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Capaian Seluruh Aspek} &= \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{25712}{33600} \times 100\% \\
 &= 76,52 \\
 &\approx 77 \text{ (Indeks Literasi Digital Tinggi)}
 \end{aligned}$$

### **Pembahasan Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, didapatkan hasil indeks literasi media digital generasi Z anggota Komunitas EMU sebesar 77%. Hasil tersebut termasuk dalam kategori tingkat indeks literasi digital tinggi. Nilai tertinggi berada pada kemampuan

memahami, dengan nilai indeks literasi digital 82% (kategori tinggi). Sedangkan komponen tertinggi kedua didapat 3 aspek yang sama yaitu mengakses, menganalisis dan memverifikasi dengan skor indeks literasi digital sama-sama 81% (kategori tinggi). Sedangkan aspek nilai terendah yaitu kemampuan berkolaborasi dengan nilai indeks literasi digital sebesar 65% (Tabel 2).

Dari hasil penelitian diatas dapat dilakukan analisis sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil tingkat literasi digital terhadap aspek mengakses berjumlah 2741 dengan nilai 81% termasuk dalam indeks literasi digital tinggi. Hal ini terjadi karena adanya motivasi bagi generasi Z dari Komunitas EMU dalam menggunakan internet, seperti mencari informasi dan terhubung dengan orang lain maupun sebagai sarana hiburan.
2. Terkait hasil tingkat literasi digital tentang aspek menyeleksi totalnya 2580 dengan persentase 77% sehingga tergolong dalam indeks literasi digital tinggi. Konten di Internet saat ini sangat beragam dan sulit untuk disaring. Banyak kejahatan di internet seperti berita hoaks, pornografi, perjudian, pencurian data dan penipuan. Jika tidak dibarengi dengan pendidikan yang baik, dikhawatirkan skala dampak negatif internet akan merugikan generasi penerus. Karena Internet mudah digunakan dan cepat, penting untuk memilih semua informasi yang tersedia dengan mengingat bahwa ini adalah sarana yang efektif untuk menyebarkan informasi. Di Komunitas EMU, para anggota sangat selektif dalam menyaring informasi yang ada dan membagikan informasi tersebut sehingga bermanfaat bagi anggota lain.
3. Bersumber pada hasil tingkat literasi digital mengenai aspek memahami sebanyak 2744 dengan persentase 82% termuat ke dalam indeks literasi digital tinggi. Hal ini menandakan bahwa generasi Z yang tergabung di Komunitas EMU sudah memahami maksud dan tujuan informasi serta kebenaran informasi tersebut. Keberadaan internet dapat memberikan informasi dengan cepat, yang bermanfaat bagi semua sektor masyarakat. Namun dalam praktiknya, tidak semua pihak dapat memahami informasi yang ada. Diperlukan sikap yang bijaksana untuk meningkatkan pemahaman pengguna media digital melalui komunitas EMU, dan hal ini diharapkan dapat tercapai.
4. Pada aspek menganalisis didapatkan hasil indeks literasi sebesar 2707 dengan persentase 81% yang tergolong dalam indeks literasi digital tinggi. Aspek ini berkaitan dengan kemampuan anggota Komunitas EMU dalam menganalisis setiap konten dan informasi yang diterima dan membuktikan bahwa sudah terbentuknya kemampuan analisa informasi di kalangan generasi Z (remaja). Hal tersebut sangat penting diperhatikan karena sebagian remaja merupakan calon penerus bangsa yang dituntut untuk dapat berpikir kritis.
5. Aspek memverifikasi yaitu berupa kemampuan memahami, menghubungkan dan mengidentifikasi pesan dan informasi yang diterima melalui Komunitas EMU dengan jumlah 2708 dengan persentase 81% dan tergolong dalam indeks kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa anggota Komunitas EMU mampu memverifikasi setiap informasi yang ada. Hasil riset diketahui bahwa generasi Z

yang tergabung dalam Komunitas EMU telah biasa dengan perkembangan teknologi dan internet sehingga mampu menggunakan media digital dengan baik.

6. Kemampuan mengevaluasi, hasil tingkat literasi digital terhadap aspek mengevaluasi berjumlah 2627 dengan persentase nilai 78% yang termasuk ke dalam indeks literasi digital tinggi. Hal ini berarti bahwa kemampuan mengevaluasi anggota Komunitas EMU cukup tinggi. Kemampuan evaluasi dapat meningkat bersamaan dengan meningkatnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif generasi Z yang tergabung dalam Komunitas EMU.
7. Pada aspek mendistribusikan diperoleh hasil indeks literasi sebesar 2586 dengan nilai 77% yang tergolong dalam indeks kategori tinggi. Aspek mendistribusikan dikaitkan dalam hal mampu menyebarkan informasi yang bersumber dari akun digital Komunitas EMU. Hal ini menandakan bahwa generasi Z yang mengikuti akun digital EMU mampu untuk menyebarkan informasi dan memberi jejak digital di berbagai platform media digital melalui Komunitas EMU.
8. Aspek memproduksi berupa kemampuan dalam hal membuat informasi dan pesan baik tertulis, foto/gambar maupun video yang diperoleh 2474 dengan nilai 74% dalam kategori indeks literasi digital tinggi. Hal ini menandakan bahwa informasi dan pesan tersebut berupa konten yang akan diunggah ke akun media sosial Komunitas EMU dan disampaikan kepada penerima pesan secara baik.
9. Aspek berpartisipasi berupa kemampuan dalam hal terlibat, ikut, dan berkontribusi dalam komunitas EMU diperoleh 2378 dengan nilai 71% dalam kategori indeks literasi digital sedang. Hal ini dilihat pada interaksi yang ada di akun sosial media EMU, pengikut memberikan komentar, *like*, dan *share* sehingga terdapat rekam jejak digital di media digital Komunitas EMU.
10. Aspek berkolaborasi yaitu kemampuan membuat dan mengelola forum diskusi selain dari komunitas EMU memiliki jumlah 2194 dengan nilai 65% yang termasuk indeks literasi digital sedang. Hal ini menandakan bahwa pengikut komunitas EMU mampu berkolaborasi dengan forum lain selain dari Komunitas EMU.

Dari sepuluh aspek diatas, delapan aspek masuk dalam katgori tinggi, dua aspek masuk kategori sedang. Melalui hasil tersebut, diambil kesimpulan bahwa ke sepuluh aspek literasi yang ingin dicapai terhadap anggota Komunitas EMU berada pada indeks literasi kategori tinggi dengan nilai rata-rata 77%. Dengan semua komponen dan aspek yang ada berfokus pada kemampuan menelaah, mengemas dan menginovasi semua informasi digital yang di terima secara lugas.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, semua aspek literasi digital tidak ada yang berada diposisi indeks literasi kategori rendah, namun gal tersebut tetap harus ditingkatkan dan dipertahankan agar berada pada indeks kategori tinggi dengan nilai yang juga tinggi. Literasi digital harus ditingkatkan karena media digital akan selalu berkembang seiring waktu. Sesuai paparan oleh Indriani dan Yemmardotillah (2021) bahwa media digital memiliki dampak positif dan negatif sehingga harus ditanggapi dengan serius, mampu menguasai dan mengontrol peran teknologi digital dengan baik agar dapat memberikan manfaat yang banyak bagi kehidupan masyarakat.

Agnesia dkk (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa praktis literasi digital dimulai pada saat mencari informasi melalui aplikasi pencarian dan hal ini sesuai dengan aspek pertama pada penelitian ini yaitu aspek “mengakses” yang meliputi penggunaan perangkat, penggunaan mesin pencari, dan pencairan informasi melalui beragam aplikasi. Kemampuan menelusuri, mengelola, dan mengevaluasi sumber informasi dan data pada teknologi digital memegang peranan yang sangat penting.

## **KESIMPULAN**

Literasi melalui media digital merupakan gerakan yang dilakukan untuk melekat terhadap inovasi yang dirancang dalam memberikan pedoman terhadap penggunaan media digital pada setiap individu, termasuk di dalamnya generasi Z yang sangat pandai menggunakan berbagai teknologi. Nilai akhir penelitian ini menunjukkan masyarakat Indonesia dikategorikan sebagai Generasi Z yang tergabung dalam Komunitas EMU memiliki kemampuan literasi berbasis media digital dengan nilai 77%, yang termasuk ke dalam kategori indeks literasi digital tinggi. Aspek tertinggi ditunjukkan kemampuan memahami dengan nilai indeks 82% dan aspek terendah yaitu kemampuan berkolaborasi dengan nilai indeks 65%.

Dengan adanya Komunitas EMU menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan literasi masyarakat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sehingga hadirnya komunitas-komunitas literasi sejenis yang dapat meningkatkan kemampuan literasi dan membentuk karakter gemar membaca masyarakat Indonesia.

## **SARAN**

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menjadi langkah awal dalam mengetahui tingkat literasi masyarakat Indonesia berbasis media digital pada generasi Z melalui Komunitas EMU guna menjadi bahan pertimbangan proses pembuatan kebijakan peningkatan literasi masyarakat. Melalui cara ini, pihak-pihak yang menjadi bagian dalam pembuatan kebijakan di Indonesia bisa membuat keputusan yang tepat dan akurat sehingga masyarakat Indonesia mempunyai tingkat literasi lebih baik. Pengembangan konsep, penerapan kebijakan dan edukasi perlu dilakukan kepada masyarakat Indonesia yang dikategorikan sebagai generasi Z agar memiliki kemampuan literasi yang baik serta pemahaman terhadap informasi yang dibaca, khususnya informasi pada media digital.

Saran lainnya yaitu maksimalkan peran multi-stakeholder dalam memberikan pemahaman mengenai literasi media digital pada generasi Z di Indonesia. Literasi media digital tidak hanya tanggung jawab satu pihak, namun tanggung jawab bersama. Oleh sebab itu, partisipasi berbagai pihak dituntut agar tujuan meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia dapat tercapai. Pemangku kepentingan yang dimaksud mencakup Pemerintah Pusat, Kementerian Komunikasi dan Informatika, media, akademisi, komunitas edukasi media digital dan masyarakat.

Semenjak pandemi Covid-19 melanda, masyarakat Indonesia semakin sering menggunakan *smartphone* sebagai media dalam berkomunikasi dan mendapatkan

informasi. Oleh sebab itu, literasi berbasis media digital saat ini perlu ditingkatkan pada seluruh aspek golongan dan usia masyarakat.

## **RUJUKAN**

- Adikara, G.J., dkk. (2021). *Aman Bermedia Digital (Kementerian; G. J. Adikara & N. Kurnia, ed.)*. Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Agnesia, F., Dewanti R., & Darmahusni. (2021). Praksis Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21, *Jurnal KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra dan Pengajaran)*, vol. 5, no.1,. 16-29.
- Csobanka, Z.E. (2016). The Z Generation, *Acta Technologica Dubnicae*, vol. 6, issue 2,. 63-76.
- Ditjen Dikdasmen. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Ditjen Dikdasmen.
- Gilster. (1997). *Digital Literacy*. New York: Wiley Computer Pub.
- Indriani, R., & Yemardotillah, M. (2021). Literasi Digital Bagi Keluarga Milenial Dalam Mendidik Anak Di Era Digital, *Continuous Education: Journal of Science and Research*, vol. 2, no. 2,. 1-13.
- Kurnia, N., dan Astuti, S.I. (2017). Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasaran dan Mitra, *INFORMASI: Kajian Ilmu Komunikasi*, vol. 47, no. 2, 149-166.
- Kurnianingsih, I., Rosini., dan Ismayati, N. (2017). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi, *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1,. 61-76.
- Lamada, M. (2019). Analisis Kemampuan Literasi Siswa SMK Negeri di Kota Makassar, *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 6, no. 1,.35-42.
- Nopilda, L., dan Kristiawan. (2018). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Pembelajaran Multiliterasi Sebuah Paradigma Pendidikan Abad Ke-21, *JMKSP*, vol. 3, no. 2,. 216-231. <http://file.upi.edu>.
- Nur, E. (2021). Peran Media Massa dalam Menghadapi Serbuan Media *Online*, *Majalah Ilmiah Semi Populer Komunikasi Massa*, vol. 2, no. 1,.51-64.
- Prihadi, S. (2015). Berapa Jumlah Pengguna Facebook dan Twitter di Indonesia?. Diakses dari <http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150327061134-185-42245/berapajumlah-pengguna-facebook-dan-twitterdi-indonesia/>
- Putri, S., & Darussyamsu, R. (2021). Analysis of Students Readiness in *Online* Biology Learning of Senior High School, *Jurnal Pembelajaran Dan Biologi Nukleus*, vol. 7, no. 1,. 177-185.
- Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks, *JURNAL KOMUNIKA: Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika.*, 10:1, 33-43.

- Riyanto, A. D. (2021). *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2021*, Andi.link (online), <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2021/>, diakses 10 Oktober 2021.
- Saomah, A. (2017). *Implikasi Teori Belajar terhadap Pendidikan Literasi*.
- Silvana, H., dan Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital di Kalangan Usia Muda di Kota Bandung, *PEDAGOGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 16, no. 2., 146-156.
- Sobirin, M., dan Susapti, P. (2018). Cultural Literacy Building of Primary School Students as Basic Concept, *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, vol. 10, no. 2., 206-221.
- Soebagijo, A. (2008). *Pornografi Dilarang tapi Dicari*. Jakarta: Gema Insani.
- Surangga, I.M.N. (2017). Mendidik Lewat Literasi untuk Pendidikan Berkualitas, *Jurnal Penjaminan Mutu*, vol. 3, no. 2., 155-163.
- UNESCO. (2003). *Prague Declaration: Towards an Information Literate Society*. Prague: United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization.
- University of Guelph. (2006). *Digital Media*. University of Guelph: Technology Brief.