

PROSIDING

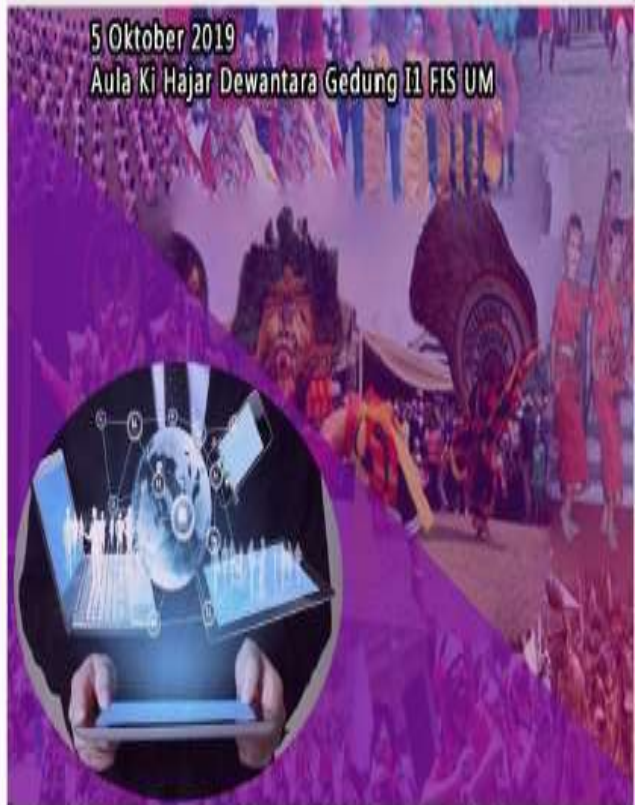


SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS DAN CALL FOR PAPER 2019

*Generasi Digital dan Kebudayaan: Inovasi
Budaya Berbasis Nilai-Nilai Luhur Nusantara*

5 Oktober 2019

Aula Ki Hajar Dewantara Gedung I1 FIS UM



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MALANG



**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS DAN CALL FOR
PAPER 2019**

**“Generasi Digital dan Kebudayaan:
Inovasi Budaya Berbasis Nilai-Nilai Luhur Nusantara”**

Sabtu 5 Oktober 2019,

Aula Ki-Hajar Dewantara, Gedung I1 Lantai 7, Fakultas Ilmu Sosial,
Universitas Negeri Malang

Penerbit:

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Malang



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MALANG**

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS DAN CALL FOR
PAPER 2019**

**“Generasi Digital dan Kebudayaan:
Inovasi Budaya Berbasis Nilai-Nilai Luhur Nusantara”**

Malang, 5 Oktober 2019

Ketua Umum	:	Bima Wahyu Pratama
Ketua Pelaksana	:	Defita Dwi Anggi
Sekretaris Kegiatan	:	Emillatul Majidah
Bendahara Kegiatan	:	Novianti Dinda Saputra
Sie Acara	:	Indah Purnama Sari
Sie Kesekretariatan	:	Fatma Kurnia Mayawati
Sie Konsumsi	:	Wahyu Sulistiyowati
Sie Humas	:	Silvia Ivoni
Sie Perlengkapan	:	Harits Abdullah Umar
Sie Pubdekdok	:	Ardhina Nadhianty
Sie Pendaftaran	:	Sarah Ibrahim
Sie Korlap	:	Aldi Dani Salam
Penyunting	:	Agus Purnomo, M.Pd
Reviewer	:	Neni Wahyuningyas, M.Pd Khofifatu Rohmah Adi, M.Pd Agung Wiradimadja, M.Pd Bayu Kurniawan, M.Pd
Tata Letak	:	Santi Agustina W. Febty Andini Dwi Rosita Hariana Restu Novian Candra Kurniawan
Desain Sampul	:	Ardhina Nadhianty

Steering Committee :

Prof. Dr. Sumarmi, M.Pd, *Universitas Negeri Malang*
Dr. I Nyoman Ruja, S.U, *Universitas Negeri Malang*
Dr.Sukamto, M.Pd, M.Si, *Universitas Negeri Malang*
I Dewa Putu Eskasasnanda, S.Ant,M.A, *Universitas Negeri Malang*
Nurul Ratnawati, M.Pd, *Universitas Negeri Malang*

ISBN 978-623-93374-0-7

KATA PENGANTAR
KETUA PELAKSANA SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPS
DAN CALL FOR PAPER 2019

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan YME, atas izin-Nya, kegiatan Seminar Nasional Pendidikan IPS dan *Call for Paper* 2019 dapat diselenggarakan sesuai jadwal atau waktu yang direncanakan. Melalui lembaran ini, dengan segala kerendahan hati kami sampaikan selamat datang serta selamat mengikuti kegiatan Seminar Nasional Pendidikan IPS dan *Call for Paper* 2019, yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang berkolaborasi dengan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang, dengan mengambil tema -Generasi Digital dan Kebudayaan: Inovasi Budaya Berbasis Nilai-Nilai Luhur Nusantara

Generasi digital adalah generasi yang akan membangun bangsa ke arah pembangunan masa mendatang dengan memanfaatkan teknologi, dengan kecanggihan tersebut diharapkan keanekaragaman budaya di Indonesia tetap terjaga. Dengan menginovasikan budaya dengan teknologi maka budaya-budaya luhur dapat lestari di era modernisasi ini. Seminar Nasional Pendidikan IPS dan *Call for Paper* 2019 tahun ini, merupakan forum strategis dalam mempertemukan para akademisi, pakar kebudayaan terutama sebagai media edukasi dan literasi terkait dengan kebudayaan, adaptasi dan sinkronisasinya di abad 21 baik dalam bidang pendidikan maupun sosial budaya. Harapan akhir dari kegiatan Seminar Nasional Pendidikan IPS dan *Call for Paper* 2019 ini adalah gagasan maupun ide kreatif berkenaan dengan implementasi kebudayaan dalam pembangunan masyarakat sebagai kontribusi positif bagi pembangunan bangsa.

Atas terselenggaranya kegiatan ini kami sampaikan terima kasih kepada seluruh jajaran pimpinan Universitas Negeri Malang, para pemateri, pemakalah, mitra kerja sama serta semua peserta, dan atas segala kekhilafan pada penyelenggaraan kegiatan ini, kami sampaikan permohonan maaf. Semoga ikhtiar yang kita lakukan bermanfaat dan berdampak positif terhadap peningkatan mutu pembangunan masyarakat.

Ketua Pelaksana,

Defita Dwi Anggi

SAMBUTAN
KOORDINATOR PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS

Indonesia adalah negara yang kaya raya. Indonesia merupakan bangsa yang tidak hanya memiliki sumber daya alam yang kaya tetapi juga suku bangsa dan budaya yang tersebar hampir di seluruh wilayah nusantara. Setiap suku bangsa memiliki keunikan dan kearifan nilai sosial yang dianutnya. Sayang sekali pada era modern ini kebudayaan lokal tersebut mulai dilupakan dan tidak diperhatikan.

Menghadapi era globalisasi yang semakin pesat ini, kami merasa terpanggil untuk berupaya mempertahankan kearifan kebudayaan di Indonesia. Tujuannya agar kearifan tersebut dapat diketahui oleh para generasi muda yang akan menjadi penerus kelangsungan bangsa ini.

Seminar Nasional Pendidikan IPS dan *Call for Paper 2019* yang diadakan oleh Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang berkolaborasi dengan Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang ini merupakan suatu kegiatan untuk mewedahi minat generasi muda berlatih mengasah bakat menulis dan mempublikasikan karya ilmiahnya. Melalui wadah ini diharapkan akan terjadi dua hal yang positif yaitu pertama, mahasiswa berlatih untuk menjadi peneliti dan penulis produktif dan kedua, kekayaan budaya dan kearifan bangsa akan terjaga melalui upaya mahasiswa melakukan penelitian dan penulisan tentang bangsa Indonesia.

Semangat dalam pelaksanaan seminar ini tentu bukanlah kompetisi yang coba menampilkan karya-karya kreatif inovatif mahasiswa dari berbagai kampus tetapi juga membangun suasana kolegialitas bagi mahasiswa, anak-anak bangsa yang bersama sama memikirkan solusi untuk memperbaiki kehidupan bangsa Indonesia.

Diharapkan seminar ini ke depan menjadi salah satu pelopor bagi kemajuan bangsa Indonesia ke depan. Kami selaku koordinator Program Studi Pendidikan IPS, FIS Universitas Negeri Malang sungguh-sungguh mengapresiasi positif upaya para mahasiswa Prodi IPS menyelenggarakan kegiatan ini. Semoga hal ini menjadi amalan baik bagi para mahasiswa yang terlibat. Amin

Malang, 6 Oktober 2019

I Dewa Putu Eskasasnanda, S.Ant,M

DAFTAR ISI

SAMPUL PROSIDING	i
BALIK COVER	ii
SUSUSNAN KEPANITIAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
SAMBUTAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
PEMAKALAH UTAMA	
MANUSIA DAN KEBUDAYAAN DIGITAL (SEBUAH INOVASI BAGI GENERASI DIGITAL YANG BERBASIS PADA NILAI-NILAI LUHUR NUSANTARA)	2
Sukamto ¹	2
TEMA SOSIAL	
PRESEPSI MAHASISWA TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU LISAN TERKAIT PENGGUNAAN GADGET	10
Ahmad Efendi Adi Pratama ¹ , Fajar Sodiq ² , Denny Oktavinna Radianto ³	10
HARMONI KEBERAGAMAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL	17
Timo Cahyo Nugroho ¹ , Dwi Fathurohman ² , Kustomo ³	17
PENYESUAIAN DIRI MAHASISWA : KULIAH <i>VERSUS</i> KERJA	27
Reyvences Asgrenil Lusi ¹	27
KONSEP DIRI HOMOSEKSUAL: STUDI DESKRIPTIF MENGENAI PROSES <i>COMING OUT</i> HOMOSEKSUAL KEPADA KELUARGA DAN LINGKUNGAN.....	32
Anita Caroline ¹	32
<i>PRODUCT BRAND STRATEGICS</i> BAGI WIRAUSAHA PEMULA KOTA MALANG.....	41
Dodot Sapto Adi ¹ dan Saudah ²	41
<i>SELF RECEPTION</i> PENGGUNA MEDIA DIGITAL LINGKUNGAN MUDA	

TERDIDIK	51
Christiana Sahertian ¹	51
COMMUNITY EMPOWERING REPUTATIONS DALAM PELAKSANAAN PROGRAM KERJA SOSIAL PROVIDER	60
Zainur Rozikin ¹ , Aryo Prakoso Wibowo ²	60
SUBCULTURE CLUBBERS HEDONISM PADA REMAJA KOTA MALANG.....	71
Priyo Dari Molyo ¹ , Irma Mufita Yulistiowati ²	71
BUDAYA DIGITAL DAN LITERASI <i>NEW MEDIA</i> GENERASI MILENIAL	80
Lian Agustina Setiyaningsih ¹ , Muhammad Hanif Fahmi ² , Sri Hartini Jatmikowati ³	80
PELATIHAN TENTANG PENTINGNYA KUALITAS LAYANAN DALAM UPAYA MENJAGA KEPUASAN PESERTA KELOMPOK BIMBINGAN IBADAH HAJI (KBIH) NASRUL UMMAH KABUPATEN KEDIRI.....	90
Farika Nikmah ¹	90
STUDIO TUMBUH, WADAH UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN TERHADAP EKSISTENSI BATIK MALANG	100
Sarah Ibrahim ¹ , A. Zaenal Arifin ² , Veneshia Auralia Medida ³ , Agus Purnomo ⁴	100
MOTIVASI WARGA PENDATANG TERLIBAT DALAM KEGIATAN KEAGAMAAN STUDI DI KELURAHAN TASIKMADU KEC. LOWOK WARU-MALANG	108
Mohamad Agus Sanjayah ¹ ; Dwi Farani Lestari ² ; Agus Purnomo ³	108
UPAYA MEMPERTAHANKAN NILAI KESOPANAN DAN KESUSILAAN DALAM INTERAKSI ANTAR MAHASISWA PRODI D4 DC 1 POLITEKNIK PERKAPALAN NEGERI SURABAYA DI TENGAH MARAKNYA PENGGUNAAN SOSIAL MEDIA	114
Muhammad Ihsan ¹ , Hatta Gilbertus Rangotuat ² , Denny Oktavina Radianto ³	114
PERBANDINGAN PENGARUH PELAKSANAAN PENDIDIKAN KARAKTER OLEH KAKAK TINGKAT DENGAN INSTANSI MILITER	121
Rizky Wahyuanto ¹ , Nur Wakhidatur Rochmawati ² , Denny Oktavina Radianto ³	121

TEMA PENDIDIKAN

PENGUNAAN METODE TIMELINE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN URUTAN PERISTIWA DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH KEWARGANEGARAAN DI PPNS129

Fairus Jamil Rizqullah dan Ananta Dharma Pamungkas² 129

PROBLEMATIKA DALAM DUNIA PENDIDIKAN DAN TANTANGANNYA BAGI GENERASI DIGITAL.....136

Siswandi¹, Suwama Al-Muchtar², Elly Malihah³, Helius Sjamsuddin⁴ 136

PENGEMBANGAN SUMBER SEJARAH BERBASIS DIGITAL DALAM SEJARAH INDONESIA146

Michael Aprillino Fernandes ¹, Adi Nugraha ² 146

PENGEMBANGAN KOMPETENSI PENDIDIK BAGI MAHASISWA IKIP BUDI UTOMO MALANG MELALUI PEMBELAJARAN PROFESI KEPENDIDIKAN BERBASIS *TEACHER AS ROLE MODEL*..... 155

Irvan Lestari, M.Si¹, Faizah Ulumi Firdausi, M.Pd² 155

ADAPTASI BUDAYA DAN SOSIAL MAHASISWA DIFABEL IKIP BUDI UTOMO MALANG165

Winin Maulidya Saffanah¹, Ferdinan Bashofi² 165

PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS BLENDED LEARNING IKIP BUDI UTOMO MALANG176

Novi Eko Prasetyo¹, Miftah Rakhmadian ², Titik Purwati ³ 176

MEMBANGUN KETAHANAN BUDAYA LOKAL MELALUI KESENIAN AMBIYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR183

Arif Wahyu Hidayat¹, Dany Miftahul Ula² 183

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR190

Sitti Marlina¹, Hamran² 190

PENERAPAN METODE BELAJAR KLASERISASI KOMPETENSI UNTUK INTERAKSI MAHASISWA197

Fachry Rashad Nugroho¹, Ivan Altaviananda², dan Denny Oktavina Radianto³ 197

MINAT MAHASISWA POLITEKNIK PERKAPALAN NEGERI

SURABAYA MENGIKUTI PERKUMPULAN MENGAJAR BUDAYA JAWA PADA USIA DINI	202
Sindy Yurisma .S ¹ , Vania Hasna .K.S ² , Denny Oktavina Radianto ³	202
PERSEPSI MAHASISWA POLITEKNIK PERKAPALAN NEGERI SURABAYA TENTANG METODE GAME TEACHING TERHADAP METODE MENGAJAR DOSEN PADA MATA KULIAH KEWARGANEGARAAN.....	207
Zubaid Arsyad ¹ , Gema Ricky Abdul Aris ² , Denny Oktavina Radianto ³	207
CANDI BOJONGMENJE: IMPLEMENTASI <i>GREEN HISTORY</i> DENGAN PENDEKATAN PEDAGOGI KRITIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0	216
Muh. Husen Arifin ¹ , Nana Supriatna ²	216
PENGARUH MODEL <i>PROJECT BASED LEARNING</i> (PJBL) TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA KULIAH PERKOPERASIAN DI IKIP BUDI UTOMO MALANG	223
Putri Vina Sefaverdiana ¹ , Novi Eko Prasetyo ²	223
TEMA BUDAYA	
PERSPEKTIF FUTURUSTIK BUDAYA KEMISAN MASYARAKAT DESA SUMBERWARU KECAMATAN WIRINGANOM GRESIK.....	231
Rista Anggraini ¹ , Insan Islamita Basuki ² , Nurul Ratnawati ³	231
TRADISI HIDUP BERBAGI DAN TOLONG MENOLONG DI KEPULAUAN BABAR MALUKU BARAT DAYA	237
Tanwey Gerson Ratumanan ¹ , Juliaans E. R. Marantika ² , Efilina Kissiya ³ , Christi Mattitaputty ⁴	237
ASPEK-ASPEK PSIKOLOGI UPACARA RITUAL <i>LALUHAN</i> PADA MASYARAKAT DAYAK NGAJU	245
Fiona Anggreni ¹ , Jatie K. Pudjibudojo ²	245
INTEGRATION CULTURE OF BULL RACING IN MILLENNIAL GENERATION AS A MODERN SPORT BRANCH	252
Oka Aditya ¹ , Ahmad Alwi Saiful Mundzir ² , dan Thobib Fahrizal ³	252

KONTRIBUSI SOSIAL MEDIA DALAM PERILAKU ADAPTASI BUDAYA SURABAYA OLEH MAHASISWA BARU PPNS ANGKATAN 2019.....259

Dwi Pradana Hielvianto¹, Habibi Ahmad Basyari², dan Denny Oktavina Radianto³ ..259

DISKURSUS KONTRUKSI NEO POP INDONESIA SEBAGAI KONTRAHEGEMONI TERHADAP *KOREAN POP*267

Arnita Dwi Puspitaningrum¹.....267

PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENGEMBANGAN SENI TARI JARANAN282

Rizal Faturrohman¹, Yudha², Denny Oktavina Radianto³.....282

MINAT MAHASISWA PRODI D4 KELISTRIKAN KAPAL PPNS 2019 TERHADAP KREASI SENI TARI YANG TERDAPAT PADA MEDIA YOUTUBE288

Nadhira Farras Asysyarifah¹, Oktavinna Dwi Pratiwi², Denny Oktavina Radianto³ ...288

CITRA SENI TARI TRADISIONAL DI KALANGAN MAHASISWA DALAM KEGIATAN CEREMONIAL PPNS.....295

Neilani Fanisa Putri Arifinia¹, Muhammad Risky Anggorojati², Denny Oktaviana Radianto³.....295

NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL TARI JARANAN TURONGGO YAKSO SEBAGAI BENTUK TARIAN KHAS KABUPATEN TRENGGALEK PROVINSI JAWA TIMUR.....303

Febty Andini Dwi Rosita¹, Neni Wahyuningtyas², Defita Dwi Anggi³303

TEMA TEKNOLOGI

PENGEMBANGAN MUSEUM DIGITAL (*CLASSROOM E-MUSEUM*) BERBASIS TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH311

Ferdinan Bashofi¹, Winin Maulidya Saffanah²311

PENGARUH MEDIA SOSIAL INSTAGRAM TERHADAP POLA HIDUP MAHASISWA DESAIN KONTRUKSI (PPNS) 2019/2020 DALAM PERSPEKTIF SOSIAL BUDAYA.....321

Rafi Azzahra Bramasta Aji¹, Muhamad Irvan Hendriansyah² Denny Oktaviana
Radiant³

.....
..321

**UPAYA MEMPERKENALKAN BUDAYA DAN NILAI LUHUR
BANGSA PADA GENERASI MILENIAL MELALUI TEKNOLOGI
INFORMASI³²⁸**

Alvin Arlian Irfanda¹, Dwi Bagus Rohullah², Denny Oktavina Radianto, S.Pd.,
M.Pd.³³²⁸

**TEMA EKONOMI
PENGARUH STATUS SOSIAL EKONOMI ORANGTUA DAN
PENDIDIKAN KEWIRAUSAHAAN TERHADAP MINAT
BERWIRAUSAHA MAHASISWA STKIP PEMBANGUNAN
INDONESIA**

.....
..337

Hamran¹, Sitti Marlina², Kamiruddin³ 337

**MURAL: JAMU CELUP TRADISIONAL SEBAGAI INOVASI
SUMBER DAYA LOKAL YANG BERDAYA SAING 347**

Budaya Digital dan Literasi *New Media* Generasi Milenial

Lian Agustina Setiyaningsih¹, Muhammad Hanif Fahmi², Sri Hartini Jatmikowati³

¹ Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Merdeka Malang, lian.agusina@unmer.ac.id

² Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Raden Rahmaat Malang

³ Program Studi Ilmu Administrasi Publik, FISIP, Universitas Merdeka Malang

Abstract

Communication technology brings its own changes in forming a new culture. So that formed the concept of technology and information society. In the concept of baudrilard, once a new culture was formed because of the language aspect. However, at this time a new culture emerged due to the large current in the use of new digital media. Young people who are often termed millennial generation are active and massive users of social media which are new media products. Cognitive, affective and psychomotor transformations have been contained through the massive use of new media. Including the shift in media literacy by millennial generation. From this phenomenon, a new culture is automatically formed namely digital culture. The research method used is qualitative descriptive with literature study. From the results of existing literature studies that the creation of digital culture is not necessarily followed by information disclosure and media literacy in millennials. The built-in digital culture stems from the high intensity of the use of new media both social media and other digital media. The challenge faced by millennial generation in applying media literacy is to understand content critically, especially in understanding content. In literacy culture there is a practice of centralizing activities that are internet based and use digital media. The conventional culture of young people is gradually shifting towards a more practical and modern culture. Digital culture is a culture of continuous texts, such as: commodification, consumerism, lifestyle, existence on social media, instant action. Digital culture sub-culture: technocratic (techno-meritocratic), hackers, virtual and entrepreneurial communities. The four sub-cultures have a correlation with media literacy. The failure of literacy by millennial generations brings cultural shock.

Keywords: Digital Culture, New Media Literacy, Millennial Generation

PENDAHULUAN

Media mainstream telah mengalami metamorfosa hingga pada pada level evolusi media. Dengan adanya internet, evolusi media semakin tajam terlihat membawa dampak perubahan sosial yang signifikan. Peristiwa bergesernya media mainstream ke media baru yang berbasis internet, turut juga menggeser kebiasaan manusia yang analog menjadi digital. Perubahan budaya konvensional bergeser menjadi budaya digital yang semua berpusat pada internet. Tindakan komunikasi tatap muka semakin tereduksi dan tergantikan oleh komunikasi dengan menggunakan media yang berbasis internet. Kelebihan media baru adalah dapat mengatasi permasalahan tentang dimensi ruang dan waktu, pesan lebih cepat sampai, lebih efisien dan biaya yang digunakan sangat murah.

Praktik interaksi sosial masyarakat di atas membawa karakter baru yakni masyarakat teknologi informasi. Dimana masyarakat saat ini selalu mengandalkan teknologi untuk

mendapatkan informasi. Tawaran pemikiran baru yang telah masuk ke dalam kebiasaan masyarakat teknologi informasi memfokuskan pada kecepatan pesan yang melibatkan teknologi komunikasi. Media yang mendukung eksistensi masyarakat teknologi informasi adalah media yang mampu menyampaikan, mengakses dan merespon pesan dan informasi pada saat yang bersamaan. Generasi milenial memiliki kondisi paling dekat dengan ketergantungan dalam penggunaan media baru. Penggunaan jejaring sosial yang tercatat (2015) menyebutkan beragamnya aplikasi yang dimanfaatkan dan dikonsumsi oleh anak muda.

Tabel 1. Prosentase Penggunaan Internet

Aktifitas Internet	Prosentase
Aplikasi/Konten Media Sosial	87,4%
Searching	68,7%
Messaging	59,9%
Berita	59,7%
Download/Upload Video	27,3%

Sumber : olahan data penelitian APJII

Perubahan sosial tersebut tidak secara otomatis memunculkan literasi di kalangan milenial. Kalangan milenial merupakan pengguna aktif media baru, bahkan mereka menganggap identitas di dunia maya menjadi identitas nyata mereka. Literasi media baru tidak tercipta secara otomatis dengan beralihnya kehidupan menjadi budaya digital. Downy & Fenton (2003), menyebutkan bahwa literasi media baru dianggap sebagai keterampilan komunikasi dalam penerimaan informasi sekaligus kemampuan mereka dalam menggunakan perangkat teknologi.

Transformasi kognitisi, afeksi dan psikomotorik sudah terwadahi melalui masifnya penggunaan media baru. Termasuk terjadinya pergeseran dalam literasi media oleh generasi milenial. Budaya digital di kalangan milenial terlihat dari gaya hidup terutama saat melakukan konsumsi informasi dan teknologi. Generasi milenial sudah tergolong dalam masyarakat teknologi informasi, dimana mereka sudah memasuki fenomena *global village*. Bahwa peristiwa yang dekat secara fisik dengan mereka belum tentu menjadi hal penting, namun sebaliknya peristiwa yang jauh dari mereka dan terhubung dengan menggunakan media baru justru menjadi bagian terpenting. Hal ini dikarenakan segala kebutuhan gaya hidup telah didukung oleh media baru yang berasas disonansi kognitif. Media baru dapat

membantu melakukan eksplorasi kognitif sebab menggunakan pendekatan kognitif dan berbasis pada kecerdasan buatan.

Sarwono (2002) kognitif dalam dimensi manusia melihat informasi menjadi sumber perilaku dan sikap manusia. Jika dilihat dari teori kognitif, fenomena literasi media oleh generasi milenial dalam penggunaan media, mereka membentuk persepsi di lingkungannya tidak sekedar dari alat indra, akan tetapi memberikan makna pada suatu objek menjadikan awal dari perilaku literasi mereka. Sehingga benang merah yang menyambungkan antara penggunaan media, literasi dan budaya digital adalah kesadaran generasi milenial dalam memanfaatkan media baru untuk kebutuhan informasi dan teknologi.

Hasil kajian penggunaan media baru Triono, dkk (2017) website sebagai produk dari media baru mampu memenuhi kebutuhan kalangan muda. Website menyediakan ruang dialog terfokus melalui sarana untuk membangun diskusi melalui internet maupun tatap muka dengan publik. Selain itu kalangan muda bisa dengan mudah menemukan informasi secara utuh dalam mengakses sebuah website. Kristiyono (2015) juga menjelaskan dari hasil penelitiannya penggunaan media baru secara berlebihan menimbulkan masalah berupa perubahan perilaku hingga kriminalisasi di dunia maya. Selanjutnya, budaya baru yang muncul adalah sinergi dari 4 budaya yaitu, budaya teknokratis, *hacker*, *virtual communitarians* dan entrepreneurial. Permasalahan mengenai budaya baru dapat diatasi melalui menumbuhkembangkan literasi media di kalangan milenial.

Kompleksnya permasalahan generasi milenial dalam penggunaan media baru dikarenakan adanya gegar budaya, terutama pada cara mereka menerima, memaknai dan mendecoding informasi. Budaya baru yang berupa budaya digital tidak serta merta bisa diterima sepenuhnya oleh kalangan milenial. Sebab, penerimaan budaya bergantung pada kesiapan individu dalam menerima dan mengalami perubahan sosial. Hal yang paling kentara adalah dari cara mereka memaknai nilai budaya digital, kebiasaan kecil misalnya dalam mengerjakan tugas sekolah atau kuliah mengandalkan *search engine* google. Sikap ketergantungan ini melahirkan budaya baru dikalangan milenial yakni memindahkan semua data dari *search engine* tanpa melakukan pengolahan. Hal ini mengakibatkan tingginya tingkat plagiasi di dunia pendidikan.

Fenomena di atas merupakan salah satu contoh dari bergesernya budaya konvensional penggunaan media menuju budaya digital yang melekat penyimpangan sosial. Media sosial yang juga menjadi produk media baru turut andil dalam membentuk budaya baru pada generasi milenial. Media sosial berperan sebagai etalase dan perwajahan individu dalam

berinteraksi. Sehingga identitas dalam melakukan interaksi bukan dari fisik manusia yang ada, namun melainkan dari identitas virtual. Budaya komunikasi tatap muka sudah tergeser melalui penggunaan aplikasi whatsapp, pengguna dapat dengan mudah mengirim informasi tanpa menunggu kehadiran dari komunikan ataupun komunikator.

Dari kajian yang telah ada mengenai media baru dan literasi, studi ini memiliki kebaharuan dalam melihat kaitan perkembangan budaya digital yang dianggap sebagai budaya baru dengan literasi di kalangan milenial. Tujuannya adalah mengetahui korelasi budaya digital dan literasi media sekaligus menganalisis dampak gegar budaya di kalangan milenial atas penggunaan media baru. Literasi media dan budaya digital menjadi tantangan sekaligus permasalahan bagi generasi milenial. Sebab, penggunaan media baru memiliki dampak secara langsung kepada penggunanya. Filter yang mampu menjaga noise maupun distorsi dalam komunikasi media baru selain individu juga kontribusi lingkungan sosial dalam menanamkan nilai.

METODE

Artikel ilmiah ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan studi kepustakaan. Riset ini berdasarkan kajian literatur dan analisis terhadap permasalahan yang berkembang di masyarakat. Objek penelitiannya berupa permasalahan di kalangan generasi milenial mengenai munculnya budaya digital dan penerapan literasi media baru. Hal ini dikarenakan belum siapnya generasi milenial dalam menyambut budaya digital, terlihat dari belum sepenuhnya mereka bisa melakukan literasi media. Analisis penelitian ini melalui kajian pustaka dengan membaca dan menganalisa fenomena, konsep, teori tentang budaya digital, literasi media, media baru sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan kesimpulan. Riset ini juga mengacu pada metodologi model Vom Brocke, dkk (2009). Studi ini mengandalkan kekuatan literatur dan dokumen untuk menganalisis fenomena di atas. Metode ini menggunakan lima tahap kerangka berpikir antara lain : 1) mendefinisikan fenomena, 2) membenturkan fenomena dengan konsep dan teori, 3) menambahkan literatur penelitian yang berkaitan, 4) analisis dan sintesis literatur, 5) menetapkan kesimpulan kajian literature.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Budaya Baru - Budaya Digital

Rogers (2003) evolusi komunikasi berkontribusi besar pada perubahan media (mediamorfosis), dalam periode yang cukup singkat mediamorfosis terjadi karena perubahan

teknologi oleh agen yang memiliki pengaruh besar terhadap semua individu, waktu dan realitas itu sendiri dengan adanya media baru (*new media*) yang muncul dan tersebar ke seluruh dunia. Perubahan pola komunikasi tatap muka menjadi termediasi membawa dampak besar atas terciptanya budaya *cyber* (*cyberculture*) dalam lingkungan *cyber* (*cyber space*).

Kultur media digital sejalan dengan pemikiran McLuhan, dimana terciptanya peradaban baru yang ditengarai dengan budaya baru. Fenomena tersebut merubah tatanan kehidupan sosial masyarakat Indonesia, yang paling terdampak adalah generasi milenial. Tahun 1960, McLuhan menggambarkan mozaik yang dimunculkan oleh teknologi baru pada saat itu sebagai antithesis terhadap zaman tipografik sehingga terciptanya *global village* (Fidler, 1997).

Kondisi di atas terjadi hingga saat ini, media mainstream bermetamorfosa menjadi media baru berbasis teknologi. Kemunculan media ini membawa dampak luar biasa dalam bentuk budaya baru yakni budaya digital. Bentuk dari budaya digital memiliki konsekuensi dalam kehidupan generasi milenial. Konsekuensinya berupa kekuasaan yang mengontrol peran serta fungsi media baru. (Straubhar, 2002; Wuryanta, 2004) Penguasaan dan hegemoni informasi selalu terjadi disetiap proses produksi, konsumsi dan distribusi pesan dari media baru. Semakin berdampak karena generasi milenial memiliki intensitas tinggi atas pertukaran dan penggunaan teknologi komunikasi. Globalisasi juga turut berkontribusi dalam perkembangan budaya digital, dimana industrialisasi dan teknologi komunikasi menjadikan media baru sebagai komodifikasinya.

Setiyaningsih (2019) dalam risetnya menjelaskan komodifikasi media baru terhadap waktu luang ibu rumah tangga pengguna media baru bisa dilihat dari bergesernya aktifitas primer dari dunia aktual mereka ke dunia maya. Komodifikasi ini membentuk gaya hidup baru merupakan budaya digital, dimana ibu rumah tangga pengguna grup whatsapp mentransformasi aktifitas penyebaran informasi konvensional menjadi digital. Tidak hanya penyebaran informasi, pemenuhan kebutuhan barang maupun jasa menjadi lebih mudah dan cepat saat mengakses media baru. Sehingga konsumerisme juga menjadi bagian dari budaya digital. Selain itu, eksistensi di media sosial merupakan bagian dari budaya digital dengan membuat identitas digital di akun media sosial.

Kondisi yang sama berlaku pada generasi milenial, budaya digital menempatkan anak kalangan milenial menjadi pengguna atau penonton yang kosong yang dibanjiri informasi. Kenyamanan sosial semacam ini sekaligus menjadi rimba informasi digital yang membuat ruang personal dan privat yang semakin sempit. Wuryanta (2004) reduksi digitalistik dalam

ruang pribadi masyarakat tidak menutup kemungkinan menimbulkan kehampaan baru atas proses pemaknaan realitas yang seharusnya dilakukan oleh setiap pribadi. Melissa (2010) Budaya digital adalah budaya teks yang berkesinambungan. Teknologi digital membuka kemungkinan tentang fleksibilitas dan kesempatan bagi pengguna untuk mengkonsumsi sekaligus memproduksi kembali teks dalam media. Budaya teks memiliki korelasi dengan gaya hidup yang lebih modern, terbuka, bebas dan dinamis, sesuai dengan karakteristik generasi milenial.

Castel (2001) budaya digital terdiri dari budaya teknokratis (*tekno-meritocratic*), budaya *hacker*, budaya komunitas virtual dan budaya entrepreneurial. Secara bersama-sama, keempat struktur lapisan budaya tersebut memberikan kontribusi yang besar pada nilai positif dan negatif yang terkandung dalam budaya digital di kalangan milenial. Teknokratis merupakan budaya digital muncul dalam dunia akademik dan sains. Dalam konteks nilai positif, inovasi dengan mudah dibuat sedangkan dalam nilai negatif generasi milenial memiliki kebiasaan *shortcut* atau instan dalam pemanfaatan *search engine*.

Sub budaya *hacker*, terciptanya *mindset* teknologi bisa diakses oleh semua orang. Fenomena penggunaan media sosial generasi milenial, memiliki kebiasaan dengan bebas mengekspos identitas dan hal privat dalam akun media sosial. Sehingga batas ruang privat dan publik menjadi samar. Sedangkan komunitas virtual, gaya hidup berkembang tergantung pada komunitas virtual yang dominan. Perilaku komunal yang seperti ini menimbulkan kebutuhan baru yang dengan mudah ditangkap oleh pengembang teknologi. Seperti misalnya penggunaan aplikasi hiburan karaoke maupun lipsing yang banyak diminati generasi milenial. Hal ini berdampak pada bergesernya fungsi dominan media yang awalnya memberikan informasi dan edukasi menjadi fungsi hiburan.

Sub budaya digital yang lainnya adalah entrepreneurial, menciptakan peluang sekaligus tantangan dalam gaya hidup generasi milenial. Melalui sub kultur ini, generasi muda bisa dengan mudah berjejaring untuk membuat bisnis platform dengan untung yang besar. Namun, di sisi lain bagi milenial yang tidak belum bisa melakukan literasi media mereka akan menjadi korban dalam commerce. Seperti misalnya meningkatnya konsumenisme terhadap segala inovasi, disibukkan dengan mental konsumsi dari pada produksi.

Literasi Media Baru

Sejak tahun 1960-an, istilah literasi media sudah diperkenalkan di kajian media dan komunikasi, menekankan pada pengajaran tentang menggunakan media daripada melalui media. Istilah literasi merujuk pada perkembangan teknologi informasi, lebih spesifiknya merujuk pada media massa. Bergesernya media arusutama menjadi media baru juga mempengaruhi perubahan terminologi literasi media yang dikolaborasikan dengan literasi digital. Wahid (2017) menyebutkan bahwa literasi media identik dengan literasi digital sebab memiliki korelasi dalam pemanfaatan media digital. Literasi media diartikan sebagai praktik pengguna media lebih khususnya komunikasi atau audiens dilihat dari kapasitas dan kompetensi dalam memaknai dan memanfaatkan media. Memanfaatkan media bisa dimaknai dari proses produksi, konsumsi serta transformasi ke masyarakat.

Penggunaan media baru merupakan bentuk partisipasi aktif generasi milenial dalam transformasi informasi. Akan tetapi bentuk partisipasi aktif tidak dibarengi dengan literasi media. Sub kultur digital membawa nilai negatif dan positif bagi pengguna media baru. Nilai atau dampak negatif muncul jika kondisi generasi muda tidak memiliki kemampuan untuk melakukan literasi media. Literasi media berfungsi sebagai tindakan filter atas nilai dari konten yang diakses melalui media baru. Kebebasan penggunaan media baru yang berlebihan juga berdampak terhadap gaya hidup baru seperti misalnya konsumerisme, eksistensi yang tidak sehat.

Kemampuan seseorang dalam penggunaan media diawali dengan adanya pendidikan media, pendidikan secara formal dan pendidikan informal. Khusus pendidikan informal ini yang memiliki kontribusi yang sangat besar dalam memberikan pendidikan media untuk seseorang karena melalui pendidikan yang dilakukan dalam kehidupan keluarga, bagaimana etika dan nilai-nilai itu diberikan secara informal hingga memberikan pengetahuan dalam interaksi komunikasi menggunakan media secara bijak dan baik itu merupakan cara yang terbaik, optimal dan lebih personal kepada tiap individu atau pribadi untuk membentuk media literasi yang baik (Carlsso, 2008).

Praktik Komodifikasi yang dibantu teknologi informasi merupakan konvergensi media baru. Ditambah lagi dengan budaya digital yang membuka banyak kesempatan baru dalam mengakses konten media baru secara bebas. Mengingat hal tersebut, literasi media sangat dibutuhkan bagi kalangan milenial agar proses konsumsi dan produksi media menjadi lebih sehat. Selain itu, budaya digital yang tercipta menjadi budaya yang membawa dampak positif dan inovatif bagi generasi milenial. Kurnianingsih, dkk (2017) Literasi media tidak hanya menekankan pada penerapan strategi penelusuran dan pemanfaatan informasi serta

kemampuan mengakses informasi. Namun, kemampuan evaluasi sumber informasi dan konten media baru menjadi bagian untuk melek media bagi generasi milenial. Keseluruhannya didapatkan dari pendidikan keluarga, komunitas serta lingkungan sosial. Di lingkungan sekolah melek media didukung melalui program budaya membaca, menulis, mengolah, dan mengevaluasi informasi pada era digital.

Konflik sosial yang muncul saat literasi media baru tidak terealisasikan di kalangan milenial adalah gagalnya pemahaman atas fungsi komunikasi. Sehingga menciptakan pengaruh buruk yakni generasi Z yang juga disebut milenial gagal melakukan pemaknaan secara kontekstual. Akibatnya banyak konten negatif yang diproduksi dan dimaknai oleh audiens. Seperti misalnya kekerasan dengan cara *bullying*, pencemaran nama baik, bahkan tindakan kriminalitas lainnya. (DeLisi et al., 2013; Ferguson, 2013).

Gegar Budaya Digital di Kalangan Milenial

Generasi Z juga tergolong dalam generasi milenial, mereka merupakan sasaran empuk dari budaya konsumeris digital. Kritik terhadap perkembangan teknologi adalah munculnya *shock culture* (gegar budaya) antar generasi. Perbedaan latar belakang, pengalaman, referensi serta usia menjadi faktor penentu hasil penerimaan informasi dari media baru. Begitu juga dalam hal literasi media, faktor di atas turut menyumbang tingkat literasi media. Budaya digital berkuat pada budaya teks yang dikonsumsi dari media baru (Bassiouni, 2014).

Belum terealisasinya literasi media menimbulkan masalah baru di kalangan milenial. Gegar budaya menjadi tantangan dan hambatan baru muncul dikarenakan benturan atau gesekan budaya antara generasi milenial dengan generasi sebelumnya. Pertentangan nilai menjadi fokus dari konflik yang disebabkan oleh media digital. Permasalahan yang muncul berupa dinamika komunikasi antar generasi *global village* ke budaya *cyber culture* dan literasi media beda generasi. Pergeseran budaya tidak hanya berasal dari nilai sosial yang disepakati, sesuai dengan konsep Baudrillard budaya bergeser karena hegemoni bahasa. Budaya digital yang ada merupakan akumulasi dari budaya teks yang pemaknaannya sangat bergantung pada komunikasi.

Ketidaksiapan generasi milenial atas perubahan budaya menjadikan terciptanya gegar budaya. Tindakan menyimpang menjadi dampak negatif atas keagetan yang ditimbulkan dari perubahan budaya. Contoh kasus yang dengan cara *bullying*, pencemaran nama baik, bahkan tindakan kriminalitas lainnya (DeLisi et al., 2013; Ferguson, 2013).

Dari riset oleh APJII (2015) menarik untuk dikaji 49% yang mengakses media baru berusia 18-25 tahun dari penduduk di Indonesia. Usia ini termasuk dalam golongan produktif dan milenial. Kappas (2011) Pada usia produktif, internalisasi nilai yang diadopsi dari konten di media baru mengandung nilai budaya dan sosial seperti norma (*deontological values*). Secara ideal konsep *deontological values* menuntut kepatuhan dan kesadaran pengguna atas norma dan nilai yang terkonstruksi dalam lingkungannya.

Dahlan (2000), kombinasi antara media baru dan budaya digital menciptakan percepatan dan pembuatan jaringan baru. Artinya informasi bersifat eksponal, dimana menuntut generasi milenial untuk memiliki kemampuan literasi. Ini disebabkan generasi milenial dibanjiri informasi dalam waktu yang singkat, seperti analogi gelas yang terisi air hingga tumpah. Gambaran tersebut merupakan bentuk dari gegar budaya, dimana informasi merupakan komodifikasi yang bisa berhubungan dengan aspek kehidupan.

SIMPULAN

Budaya digital adalah budaya teks yang berkesinambungan. Bentuk Budaya digital : komodifikasi, konsumerisme, gaya hidup, eksistensi di media sosial, tindakan instan. Praktik Komodifikasi yang dibantu teknologi informasi merupakan konvergensi media baru dan budaya digital. Sub kultur dari budaya digital meliputi teknokratis (*tekno-meritocratic*), budaya *hacker*, budaya komunitas virtual dan budaya entrepreneurial. Setiap sub kultur melekat nilai dan dampak positif serta negatif bagi generasi milenial. Literasi media baru merupakan tindakan filter bagi generasi milenial. Literasi media baru mengerucut pada keterampilan komunikasi dalam melakukan tindakan menerima informasi dan menggunakan perangkat teknologi. Gegar budaya merupakan produk dari ketidaksiapan generasi milenial dalam menggunakan media baru. Pintu masuk dari gegar budaya adalah tidak terealisasinya literasi media, sebab budaya digital merupakan budaya teks yang membutuhkan kesiapan mentalitas dan mindset untuk menghadapi hegemoni bahasa dari konten di media baru.

DAFTAR PUSTAKA

1. Bassiouni Dina H., & Hackley, Chris, 2014. 'Generation Z' children's adaptation to digital consumer culture: A critical literature review. *Journal of customer Behaviour Volume 13*. <https://sci-hub.tw/10.1362/147539214X14024779483591>
2. Carlsson Ulla, et al., 2008. *Empowerment Through Media Education: An Intercultural Dialogue*. Sweden – Nordicom : Goteborg University.
3. Castells, Manuel, 2001. *The Internet Galaxy: Reflection on the Internet. Business and Society*. New York : Oxford University Press.
4. Dahlan, Alwi, 2000. *Perkembangan Industri dan Teknologi Media*. Makalah untuk pelengkap kuliah Industri dan Teknologi Komunikasi Semester Genap 1999/2000, Jakarta: Universitas Indonesia.

5. DeLisi, M., Vaughn, M.G., Gentile, D.A., Anderson, C.A., & Shook, J.J, 2013. Violent Video Games, Delinquency, and Youth Violence: New Evidence. *Youth Violence and Juvenile Justice*, 11(2), 132-142. doi : 10.1177/1541204012460874
6. Downey, John and Natalie Fenton. 2003. New Media, Counter Publicity and the Public Sphere. *Sage Journals Publication, Volume 5 (2)*. <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444803005002003>
7. Fidler, Roger. 1997. *Mediamorfosis: Understanding New Media*. Thousand Oaks : Pine Forge Press.
8. Kappas Arvid and Krammer Nicole C., 2011. *Face to Face Communication over the Internet*. London : Cam-bridge University Press.
9. Melissa, Ezmieralda, 2010. *Budaya Digital Dan Perubahan Konsumsi Media Masyarakat*. <http://repository.ut.ac.id/2267/> Universitas Terbuka.
10. Rogers, Everett M., 2003. *Diffusion of Innovation*. New York : Macmillan Publishing.
11. Kristiyono, Jokhanan, 2015. Budaya Internet: Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Penggunaan Media Di Masyarakat. *Jurnal SCRIPTURA, Vol. 5, No. 1, Juli 2015, 23-30*. doi: 10.9744/scriptura.5.1.23-30
<http://scriptura.petra.ac.id/index.php/iko/article/view/19386>.
12. Kurnianingsih, Indah, dkk., 2017. Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga Perpustakaan Sekolah dan Guru di Wilayah Jakarta Pusat Melalui Pelatihan Literasi Informasi. *Indonesian Journal of Community Engagement. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, Vol. 3, No. 1, September 2017*. <https://journal.ugm.ac.id/jpkm/article/view/25370/18954>. doi: 10.22146/jpkm.25370
13. Sarwono, S. W., 2004. *Psikologi remaja*. Edisi revisi 8. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka.
14. Setyaningsih, Lian Agustina, & Jatmikowati, Sri Hartini., 2019. Media Baru Dalam Komodifikasi Waktu Luang Ibu Rumah Tangga. *Ettisal Journal Of Communication Vol. 4, No. 1, June 2019*. doi: 10.21111/ettisal.v212.3069.
https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/ettisal/article/view/3069/pdf_27.
15. Straubhaar, Joseph dan Robert La Rose, 2002. *Media Now: Communication Media in the Information Age*. Australia: Wadsworth.
16. Triono, Maulid Agung., Setyaningsih, Lian Agustina, 2017. Desain Disonansi Kognitif Sebagai Faktor Anteseden Untuk Penguatan Kualitas Informasi Pada Website. *Prosiding Seminar Nasional Sistem Informasi 2017, 14 September 2017 Fakultas Teknologi Informasi – UNMER Malang*.
<https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/11/5>
17. Wahid, Abdul., Dhinari Aji Pratomo, 2017. *Masyarakat dan Teks Media (Membangun Nalar Kritis Masyarakat pada Teks Media)*. Malang: UBPress.
18. Wuryanta, AG. Eka Wenats. Digitalisasi Masyarakat: Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi. *Jurnal Ilmu Komunikasi Vol 1 No 2 2004*.
<http://ojs.uajy.ac.id/index.php/jik/article/view/163/247>
19. vom Brocke, J., Simons, A., Niechaves, B., Plattfaut, R., & Cleven, A., 2009. Reconstructing The Giant: on The Importance of Rigour in Documenting The Literature Search Process. *ECIS 17 European Conference on Information System (p. 2-13)*
20. <http://www.apjii.or.id/v2/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html>, diakses terakhir 13 Mei 2015