

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



DAFTAR ISI

SAMPUL PROSIDING	i
BALIK COVER	ii
SUSUSNAN KEPANTIAAN	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
Sukanto ¹	2
TEMA SOSIAL	
PRESEPSI MAHASISWA TERHADAP SIKAP DAN PERILAKU LISAN TERKAIT PENGGUNAAN GADGET	10
Ahmad Efendi Adi Pratama ¹ , Fajar Sodik 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 WIRUSAHA PEMULA KOTA MALANG.....	41
Dodot Sapto Adi ¹ dan Saudah ²	41

SELF RECEPTION PENGGUNA MEDIA DIGITAL LINGKUNGAN MUDA TERDIDIK	51
Christiana Sahertian ¹	51
COMMUNITY EMPOWERING REPUTATIONS DALAM PELAKSANAAN PROGRAM KERJA SOSIAL PROVIDER	60
Zaimur 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 Torahim 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 Wahyunto 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 PPNS	129
Fairus Jamil Rizqullah dan Ananta Dharma Pamungkas ²	129
PROBLEMATIKA DALAM DUNIA PENDIDIKAN DAN TANTANGANNYA BAGI GENERASI DIGITAL	136
Siswandi ¹ , Suwarma Al-Muchtar ² , Elly Malihah ³ , Helius Sjamsuddin ⁴	136
PENGEMBANGAN SUMBER SEJARAH BERBASIS DIGITAL DALAM SEJARAH INDONESIA	146
Michael Aprillino Fernandes ¹ , Adi Nugraha ²	146
PENGEMBANGAN KOMPETENSI PENDIDIK BAGI MAHASISWA IKIP BUDI UTOMO MALANG MELALUI PEMBELAJARAN PROFESI KEPENDIDIKAN BERBASIS <i>TEACHER AS ROLE MODEL</i>	155
Irvan Lestari, M.Si ¹ , Faizah Uhmidi Firdausi, M.Pd ²	155
ADAPTASI BUDAYA DAN SOSIAL MAHASISWA DIFABEL IKIP BUDI UTOMO MALANG	165
Winin Maulidya Saffanah ¹ , Ferdinan Bashofi ²	165
PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS BLENDED LEARNING IKIP BUDI UTOMO MALANG	176
Novi Eko Prasetyo ¹ , Miftah Rakhmadian ² , Titik Purwati ³	176
MEMBANGUN KETAHANAN BUDAYA LOKAL MELALUI KESENIAN AMBIYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR	183
Arif Wahyu Hidayat ¹ , Dany Miftahul Ula ²	183

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN <i>COOPERATIVE LEARNING</i> TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR	190
Sitti Marlina ¹ , Hamran ²	190
PENERAPAN METODE BELAJAR KLASTERISASI KOMPETENSI UNTUK INTERAKSI MAHASISWA.....	197
Fachry Rashad Nugroho ¹ , Ivan Altaviananda ² dan Denny Oktavina Radianto ³	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 IKTP BUDI UTOMO MALANG.....	223
Putri Vina Sefaverdiana ¹ , Novi Eko Prasetyo ²	223
TEMA BUDAYA	
PERSPEKTIF FUTURISTIK 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 , Jatje K. Padjibudojo 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 Hielvianto ¹ , Habibi Ahmad Basyari ² , dan Denny Oktavina Radianto ³	259
DISKURSUS KONTRUKSI NEO POP INDONESIA SEBAGAI KONTRAHEGEMONI TERHADAP <i>KOREAN POP</i>	267
Amrita Dwi Puspitaningrum ¹	267
PERAN MEDIA SOSIAL DALAM PENGEMBANGAN SENI TARI JARANAN	282
Rizal Faturrohman ¹ , Yudha ² , Denny Oktavina Radianto ³	282
MINAT MAHASISWA PRODI D4 KELISTRIKAN KAPAL PPNS 2019 TERHADAP KREASI SENI TARI YANG TERDAPAT PADA MEDIA YOUTUBE	288
Nadhira Farras Asysyarifah ¹ , Oktavinna Dwi Pratiwi ² , Denny Oktavina Radianto ³	288
CITRA SENI TARI TRADISIONAL DI KALANGAN MAHASISWA DALAM KEGIATAN CEREMONIAL PPNS	295
Neilani Fanisa Putri Arifinia ¹ , Muhammad Risky Anggoroaji ² , Denny Oktaviana Radianto ³	295
NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL TARI JARANAN TURONGGO YAKSO SEBAGAI BENTUK TARIAN KHAS KABUPATEN TRENGGALEK PROVINSI JAWA TIMUR	303
Febty Andini Dwi Rosita ¹ , Neni Wahyuningtyas ² , Defita Dwi Anggi ³	303

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 INDONESIA337

Hamran¹, Sitti Marlina², Kamiruddin³337

MURAL: JAMU CELUP TRADISIONAL SEBAGAI INOVASI SUMBER DAYA LOKAL YANG BERDAYA SAING347

Hamida Zama Rahmatillah¹, Anis Khoirun Nisa², Arlinda³347

BUDAYA DIGITAL DAN LITERASI *NEW MEDIA* GENERASI MILENIAL

Lian Agustina Setiyaningsih¹, Muhammad Hanif Fahmi², Sri Hartini Jatmikowati³

¹Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Merdeka Malang, lian.agustina@ummer.ac.id

²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Raden Rahmat Malang

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

Abstrak

Teknologi komunikasi membawa perubahannya sendiri dalam membentuk budaya baru. Sehingga terbentuklah konsep teknologi dan informasi masyarakat. Dalam konsep baudrillard, suatu budaya baru terbentuk karena aspek bahasa. Namun, saat ini budaya baru muncul karena arus besar dalam penggunaan media digital baru. Orang-orang muda yang sering disebut generasi milenial adalah pengguna aktif dan masif dari media sosial yang merupakan produk media baru. Transformasi kognitif, afektif dan psikomotor telah terkandung melalui penggunaan media baru secara masif. Termasuk pergeseran literasi media oleh generasi milenial. Dari fenomena ini, budaya baru secara otomatis terbentuk yaitu budaya digital. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan studi literatur. Dari hasil studi literatur yang ada bahwa penciptaan budaya digital tidak harus diikuti oleh pengungkapan informasi dan literasi media di milenium. Budaya digital bawaan berasal dari intensitas tinggi penggunaan media baru baik media sosial maupun media digital lainnya. Tantangan yang dihadapi oleh generasi milenial dalam menerapkan literasi media adalah memahami konten secara kritis, terutama dalam memahami konten. Dalam budaya literasi ada praktik memusatkan kegiatan yang berbasis internet dan menggunakan media digital. Budaya konvensional kaum muda secara bertahap bergeser ke arah budaya yang lebih praktis dan modern. Budaya digital adalah budaya teks berkelanjutan, seperti: komodifikasi, konsumerisme, gaya hidup, keberadaan di media sosial, tindakan instan. Sub-budaya budaya digital: teknokratis (teknokratik), peretas, komunitas virtual dan wirausaha. Keempat sub-budaya memiliki korelasi dengan literasi media. Kegagalan melek huruf oleh generasi milenium membawa kejutan budaya.

Kata Kunci

budaya digital, literasi media baru, generasi milenial

PENDAHULUAN

Media mainstream telah mengalami metamorfosa hingga 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. Di mana 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 AP/II

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, di mana 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 communitarism* 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 di kalangan 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 penggunaannya. 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 bernetamorfosa 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 di setiap 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, di mana 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, di mana 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 pemakaian 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 (*teknokratik*), 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*

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 bernetamorfosa 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 di setiap 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, di mana 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, di mana 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 penaknaan 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 (*teko-meritocratic*), budaya *hacker*, budaya komunitas virtual dan budaya entrepreneurial. Secara bersamaan, 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*

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 terealisasi di kalangan milenial adalah gagalnya pemahaman atas fungsi komunikasi. Sehingga menciptakan pengaruh buruk yakni generasi Z yang juga disebut milenial gagal melakukan pemakaian 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 berakut 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 kekagetan 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 (*teko-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 penggunaan perangkat teknologi. Gegar budaya merupakan produk dari ketidaksiapan generasi milenial dalam menggunakan media baru. Pintu masuk dari gegar budaya adalah tidak terealisasi 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

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>
- Carlsson Ulla, et al., 2008. *Empowerment Through Media Education: An Intercultural Dialogue*. Sweden – Nordicom : Goteborg University.
- Castells, Manuel, 2001. *The Internet Galaxy: Reflection on the Internet. Business and Society*. New York : Oxford University Press.
- Dahlan, Alwi, 2000. *Perkembangan Industri dan Teknologi Media*. Makalah untuk pelengkap kuliah Industri dan Teknologi Komunikasi Semester Genap 1999/2000, Jakarta: Universitas Indonesia.
- 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
- 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>
- Fidler, Roger. 1997. *Mediamorfosis: Understanding New Media*. Thousand Oaks : Pine Forge Press.
- Kappas Arvid and Krammer Nicole C., 2011. *Face to Face Communication over the Internet*. London : Cam-bridge University Press.
- 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.5.1.23-3
<http://scriptura.petra.ac.id/index.php/iko/article/view/19386>.
- 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
- Melissa, Ezmieralda, 2010. *Budaya Digital Dan Perubahan Konsumsi Media Masyarakat*. <http://repository.ut.ac.id/2267/> Universitas Terbuka.
- Rogers, Everett M., 2003. *Diffusion of Innovation*. New York : Macmillan Publishing.
- Sarwono, S. W., 2004. *Psikologi remaja*. Edisi revisi 8. Jakarta : Raja Grafindo Pustaka.
- 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.v2i2.3069.
https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/ettisal/article/view/3069/pdf_27.
- Strambhaar, Joseph dan Robert La Rose, 2002. *Media Now: Communication Media in the Information Age*. Australia: Wadsworth.
- Triono, Maulid Agung., Setyaningsih, Lian Agustina, 2017. Desain Disonansi Kognitif Sebagai Faktor Antecedent 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>

Wahid, Abdul., Dhinar Aji Pratonno, 2017. *Masyarakat dan Teks Media (Membangun Nalar Kritis Masyarakat pada Teks Media)*. Malang: UBPress.

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>

Vom Brocke, J., Simons, A., Niechaves, B., Plattfaut, R., & Clevén, 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) <http://www.apjii.or.id/v2/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2014-sebanyak-88.html>, diakses terakhir 13 Mei 2015.

