

MEDIA & PEACEBUILDING: MEDIA LITERACY FOR SEKOLAH WIJAYA KUSUMA STUDENTS

Rambu Naha¹, Clarissa Adeline², Angela Adriyanti Yang³

Universitas Pelita Harapan

rambu.naha@uph.edu, clarissa.adeline@uph.edu, angela.adriyanti.yang@gmail.com

Abstract

Globalization changes the nature of media and information dissemination, where media plays an important part in enhancing peace. But on the other hand, media is not only a tool to promote harmony but conflict as well. However, peacebuilding depends largely on media literacy. Media literacy offers people potentialities to promote peace, especially at young ages. Therefore, this program aims to help students improve their media literacy competence, specifically regarding how to use media wisely. This program also collaborates with Jawara Internet Sehat to promote the internet for positive use to 100 Wijaya Kusuma School students. The implementations of this program are divided into 3 stages, preparation, delivery, and evaluation. The preparation stage focused on analyzing the problems faced by Sekolah Wijaya Kusuma to help us build suitable training modules. Then in the delivery stage, we conduct training through seminars and workshops that focused on how to use media wisely and avoid hoax. And lastly, we evaluate the feedback given by the students and the result shows that this program helps the student to improve their media literacy and promote peacebuilding through media.

Keywords: Media Literacy, Peacebuilding, Game-Based Approach

PENDAHULUAN

Globalisasi telah merubah natur media dan penyebaran informasi secara luas. Ditambah lagi perkembangan teknologi yang begitu cepat telah menciptakan bentuk baru komunikasi yang di mana komunikasi tidak lagi terjadi dalam ruang lingkup kecil saja, namun juga secara global. Sebagaimana dikatakan McLuhan (1964) dalam konsep *global village* atau desa global, bahwa media teknologi kini tidak hanya sekedar merubah cara manusia berinteraksi, namun juga memicu adanya difusi budaya dalam masyarakat. Difusi budaya yang dimediasi teknologi tersebut pada akhirnya dapat merubah perilaku manusia dan bahkan menjadi inisiator utama adanya transformasi dalam masyarakat (McLuhan, 1967). Melihat kekuatan media tersebut, dapat dikatakan bahwa media

memiliki peranan penting dalam menjaga perdamaian secara global.

Media memainkan peranan penting dalam mempromosikan perdamaian, termasuk membangun perdamaian pada tingkat global (Mohamed, 2012). Bahkan, dalam konteks lebih sederhana, media teknologi juga digunakan untuk meminimalisir konflik. Kolztow (2013) mengatakan bahwa adanya media teknologi harus dapat menjadi alat *monitoring* dan evaluasi dalam membangun perdamaian.

Tidak hanya itu, media teknologi juga membuka kesempatan partisipasi publik yang lebih besar dalam upaya mendukung pembangunan perdamaian. Seperti bagaimana media memfasilitasi masyarakat dalam menyampaikan suaranya dan memediasi dialog antar komunitas (Kahl & Larrauri, 2013). Masyarakat juga dapat berpartisipasi dalam usaha manajemen konflik. Tidak hanya itu, LeFebvre

(2016) juga mengatakan bahwa terciptanya ruang publik digital yang sehat tersebut sangat mendukung proses *peacebuilding*. Sehingga dapat dikatakan bahwa media teknologi dapat menjadi wadah untuk tercapainya perdamaian dalam masyarakat.

Meski begitu, layaknya pedang bermata dua, media teknologi tidak hanya mendukung terciptanya perdamaian, namun juga dapat memicu terciptanya konflik dalam masyarakat. Meskipun konflik merupakan hal wajar dalam kehidupan sosial, namun peran media teknologi menjadi sentral sebagai alat pemicu konflik. Howard (2002) mengatakan bahwa media dapat menyebarluaskan disinformasi yang memicu konflik, seperti munculnya hoax, propaganda, ujaran kebencian dan sebagainya. “*The media is a double-edged sword. It can be a frightful weapon of violence when it propagates messages of intolerance or disinformation that manipulate public sentiment*” (h. 1). Sehingga menjadi tanggung jawab besar bagi seluruh *stakeholder* masyarakat dalam bijak menggunakan media teknologi.

Terlepas dari itu, media teknologi pada dasarnya bersifat netral, baik secara moral maupun politik. Media teknologi tidak dapat dikatakan baik atau buruk, di mana pada akhirnya tujuan akhir media teknologi adalah untuk membantu manusia, meski dikatakan bahwa media teknologi memiliki nilainya sendiri (Miller, 2021). Sehingga peranan media teknologi sebagai pendorong terciptanya perdamaian atau konflik kembali ke kompetensi setiap individu dalam menggunakan media teknologi tersebut.

Untuk mencapai hal itu, Tornero & Varis (2010) mengatakan bahwa perdamaian sangat bergantung pada edukasi media dan literasi media. Dengan adanya literasi media masyarakat yang tinggi dan edukasi mengenai penggunaan media yang baik dan benar, maka komunikasi antarbudaya melalui media teknologi dapat mendukung *peacebuilding*. Literasi media juga menjadi alat bagi masyarakat untuk mengembangkan etika bersosial yang baik dan meningkatkan partisipasi masyarakat (Torrent, 2013). Sebagaimana dikatakan sebelumnya, bahwa hal-hal tersebut sangat penting dalam proses *peacebuilding*.

Literasi media dalam hal ini juga menjadi penting mengingat bahwa salah satu faktor terjadinya konflik adalah kurangnya adopsi media

teknologi yang maksimal. Atau dengan kata lain, masyarakat tidak memahami secara mendalam fungsi dan penggunaan media teknologi (Költzow, 2013). Mulai dari bagaimana memilih informasi yang benar, hingga bagaimana cara menggunakan media teknologi untuk berkomunikasi dengan baik. Hal ini merujuk pada pengertian dari media literasi itu sendiri, yaitu sebagai kapabilitas individu untuk mengakses, menganalisa dan mengevaluasi pesan komunikasi dalam berbagai bentuk (Hobbs, 1998). Secara singkat, literasi media yang baik menandakan bahwa individu dapat menyaring secara kritis informasi yang masuk untuk menghindari konflik.

Dalam konteks ini, media literasi perlu menjadi landasan berkomunikasi dengan bijak dalam media sosial, yang di mana kemampuan tersebut perlu dibangun sejak dini. Sehingga Roy & Kundu (2017) menekankan bahwa generasi muda perlu memiliki literasi media yang baik untuk dapat bijak bermedia dan membangun perdamaian. Peningkatan literasi bagi generasi muda menjadi salah satu pendekatan yang baik dalam mendukung masyarakat menciptakan perdamaian dan lingkungan yang jauh dari kekerasan atau konflik. Sehingga menjadi sangat penting bagi kita untuk dapat meningkatkan kompetensi literasi media generasi muda, termasuk bagaimana menggunakan media teknologi dan berkomunikasi dengan bijak.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka kegiatan ini bertujuan untuk membantu generasi muda meningkatkan literasi medianya, secara khusus dalam mendukung *peacebuilding*. Yang menjadi fokus dari kegiatan ini adalah siswa Sekolah Wijaya Kusuma dengan rentang usia 13-16 tahun. Berdasarkan data dari The Conversation (Pahlevi, 2019) tahun 2019, didapati bahwa siswa SMP paling rentan terhadap hoaks, secara khusus intensi individu untuk menyebarluaskan hoaks tersebut. Permasalahan tersebut juga dikonfirmasi oleh Tantonio Subagyo selaku ketua Yayasan Sekolah Wijaya Kusuma, bahwa minimnya informasi terkait penggunaan media teknologi yang benar menjadi permasalahan tersendiri. Maka dari itu, dalam mengisi kesenjangan yang ada, pelatihan terkait literasi media perlu dilakukan. Secara khusus dalam memfasilitasi peserta untuk menjadi masyarakat aktif mendukung proses *peacebuilding* melalui media. Kegiatan ini juga berkolaborasi dengan

Jawara Internet Sehat yang berfokus pada bagaimana individu dapat menggunakan internet secara bijak.

METODE

Kegiatan ini diadakan dalam bentuk penyuluhan pada 100 siswa SMP Wijaya Kusuma, yang di mana implementasi kegiatan berfokus pada tiga tahapan utama, yaitu *preparation*, *delivery*, dan *evaluation*.

Preparation

Pada tahapan *preparation* atau persiapan, kami berfokus pada menganalisa permasalahan yang terjadi, baik dalam konteks makro maupun mikro yang dihadapi oleh sekolah. Pada tahapan ini juga, kami melakukan audiensi dengan pihak sekolah. Hal ini bertujuan untuk membantu kami dalam membuat modul yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi secara riil di lapangan.

Pada tahapan ini juga mencangkup pengembangan modul, yang di mana modul seminar dan juga *games* penunjang.

Delivery

Tahapan ini merupakan tahapan di mana kegiatan diimplementasikan. Kegiatan ini dilakukan pada 6 Oktober 2022.

Bentuk kegiatan dibagi menjadi dua, yaitu seminar dan juga *workshop*. Pada sesi seminar, pembahasan menitik beratkan pada topik bijak bermedia dan bagaimana menghindari hoaks. Kemudian pada sesi *workshop*, siswa diajak untuk mengimplementasikan materi yang didapat melalui 4 *games*. Keempat permainan tersebut berfokus pada *key factors* dari literasi media, mulai dari cerdas bermedia, bagaimana menyaring informasi, dan juga menjaga perdamaian dalam bermedia.

Evaluation

Pada tahapan terakhir, dilakukan evaluasi berdasarkan *feedback* siswa yang didapat melalui *post-test*. Hal ini bertujuan untuk melihat kesesuaian modul dengan target permasalahan, serta pengembangan modul kedepannya. Dari evaluasi ini juga kami melihat tingkat pemahaman siswa terkait dengan literasi media teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menumbuhkan Literasi Media melalui *Game-Based Approach*

Pendekatan yang dilakukan untuk dapat menumbuhkan kesadaran bagi siswa-siswi Sekolah Wijaya Kusuma akan pentingnya memiliki sikap kritis terhadap informasi yang diterima melalui media adalah dengan pendekatan berbasis permainan atau *game-based approach*. Pendekatan ini membantu siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan (Liu et al, 2014). Saat siswa belajar dengan cara yang menyenangkan, maka siswa secara aktif terlibat dalam proses belajar sehingga capaian pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Trinova et al, 2012). Terdapat beberapa aktivitas belajar dengan pendekatan berbasis permainan, yang dilakukan di Yayasan Wijaya Kusuma, yaitu:

1. Permainan 1: Cerdas Menilai dan Memilih Informasi

Permainan ini merupakan pesan berantai dimana setiap perwakilan kelompok diminta membaca dan menghafal informasi yang diberikan panitia. Lalu pesan berantai disampaikan hingga anggota terakhir diminta untuk maju dan menyampaikan pesan yang sudah di terima.

Setelah permainan ini selesai, maka fasilitator mengajak siswa/I untuk berdiskusi menemukan makna yang dapat diambil dari permainan tersebut. Pelajaran penting yang dapat diambil dari permainan ini adalah pesan lebih akurat apabila diperoleh dari pihak pertama. Semakin banyak pihak yang meneruskan sebuah pesan, maka makna dari pesan tersebut kemungkinan akan berkurang / terjadi kesalahan dari pesan yang sesungguhnya. Demikian pula dengan pesan yang diterima dari media khususnya melalui media digital seperti facebook, twitter, pesan whatsapp, dll. Setiap orang yang membagikan

informasi dapat mengurangi, mengilangkan, atau menambah pesan asli. Melalui permainan ini peserta belajar untuk tidak mudah percaya dengan informasi yang beredar, apalagi jika sumbernya tidak terpercaya, harus melalui proses verifikasi lebih lanjut.

2. Permainan 2: See the Bigger Picture

Kelompok siswa dipersilakan untuk menebak gambar yang ditampilkan pada slide yang telah dibingkai (*framing*). Gambar-gambar tersebut dilihat dari sudut pandang yang tidak menyeluruh. Sehingga kemungkinan peserta salah mengartikan pesan dari gambar tersebut tinggi. Di akhir permainan ini, peserta diajak untuk melihat gambar asli yang memiliki gambaran lengkap.

Pada akhir permainan, fasilitator mengajak peserta untuk berdiskusi terkait pesan yang dapat diambil dari permainan ini. Pesan pentingnya adalah media memiliki kemampuan yang terbatas untuk menyampaikan peristiwa secara utuh. Terkadang media hanya menghadirkan sebagian dari keseluruhan kejadian karena media dibentuk dengan tujuan tertentu yang diagendakan. Media membingkai informasi dengan menonjolkan beberapa isu sambil mengilangkan aspek lainnya (Domkee et al, 1998). Media bisa juga menyajikan hal provokatif. Maka, peserta diajak untuk mencari sumber kredibel lain untuk memperoleh gambaran secara utuh mengenai sebuah peristiwa sehingga tidak terlalu cepat menyimpulkan.

3. Permainan 3: Seek the Truth

Permainan ini antara lain mengajak peserta untuk bersifat kritis dan mengidentifikasi kebenaran informasi yang disajikan media massa. Masing-masing peserta matanya ditutup dan diberikan nama hewan. Fasilitator menuntun dan

memindahkan secara acak posisi para peserta dalam tim. Peserta diminta untuk mencari peserta lain yang memiliki karakter yang sama dengan cara meniru suara hewan tersebut.

Pada akhir permainan, fasilitator mengajak siswa untuk berdiskusi terkait pesan yang dapat diambil dari permainan ini. Para peserta sepakat bahwa dapat memahami bahwa di era yang serba digital, sulit untuk tidak menerima berbagai informasi yang disajikan media. Arus informasi yang sangat beragam dan cepat menuntut peserta untuk dapat memilah informasi yang benar dan informasi yang menyesatkan. Diperlukan usaha untuk terus fokus untuk mencari kebenaran dari informasi yang diterima.

4. Permainan 4: Ular Tangga dan Internet Sehat

Permainan ini diadopsi dari modul program Jawara Internet Sehat. Pada permainan ini, masing-masing tim diberikan 1 *cone* berbeda warna. Setiap peserta mendapat kesempatan melempar dadu dan menjalankan *cone* perwakilan kelompok. Pada ular tangga jumbo yang dicetak tersebut (Gambar 1), *cone* dijalankan sesuai angka pada dadu. Ada serangkaian instruksi atau informasi yang harus dibaca atau dilakukan dalam kolom ular tangga tersebut. Misalnya “janjian sama orang yang baru kenal di internet” akan membawa tim turun menuruni ular yang ada di gambar. Diharapkan siswa-siswi memiliki kesadaran bahwa hal tersebut beresiko untuk dilakukan.

Permainan ini dikemas secara praktis untuk dapat memberikan bentuk-bentuk aplikatif untuk menghindari kesalahan dalam penyerapan informasi di media digital

REFERENSI

- Domke, D., Shah, D., & Wackman, D. (1998). MEDIA PRIMING EFFECTS: ACCESSIBILITY, ASSOCIATION, AND ACTIVATION. *International Journal of Public Opinion Research*, 10, 51-74. <https://doi.org/10.1093/IJPOR/10.1.51>.
- Hobbs, R. (1998). The seven great debates in the media literacy movement. *Journal of Communication*, 48(1), 16-32.
- Howard, R. (2002). *Media and Peace Building*. Vancouver: IMPACS-Institute for Media, Policy and Civil Society.
- Kahl, A., & Larrauri, H. P. (2013). Technology for peacebuilding. *Stability: International Journal for Security and Development*, 2(3), 1-15.
- Költzow, S. (2013). Monitoring and evaluation of peacebuilding: The role of new media. *Geneva Peacebuilding Platform*.
- LeFebvre, R. K. (2016). Leveraging the voices of social media for peace and security. *Security and Peace*, 34(4), 231-235.
- Liu, M., Rosenblum, J., Horton, L., & Kang, J. (2014). Designing Science Learning with Game-Based Approaches. *Computers in the Schools*, 31, 102 - 84. <https://doi.org/10.1080/07380569.2014.879776>.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extension of man*. New York: McGraw-Hill.
- Miller, B. (2021). Is Technology Value-Neutral? *Science, Technology, & Human Values*, 46(1), 53-80.
- Mohamed, H. A. (2012). Media and peace Building in the Era of Globalisation. *The ICD Annual Conference on Cultural Diplomacy 2012: The Power of Arts & Culture to Promote Democracy & Global Peace*. Berlin. Retrieved from http://www.culturaldiplomacy.org/academy/content/pdf/participant-papers/2012-12-aaccd/Media_and_peace_Building_in_the_Era_of_Globalisation_-_Hyat_Mohamed.pdf
- Pahlevi, R. (2019, Februari 18). *In Indonesia, young and old share fake news on social media*. Retrieved from The Conversation: <https://theconversation.com/in-indonesia-young-and-old-share-fake-news-on-social-media-111433>
- Tornero, J. M., & Varis, T. (2010). *Media Literacy and New Humanism*. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education.
- Torrent, J. (2013). *Media and Information Literacy: Fostering Intercultural Dialogue and Sustainable Development*. Goteborg: The International Clearinghouse on Children, Youth and Media.
- Trinova, Z. (2012). HAKIKAT BELAJAR DAN BERMAIN MENYENANGKAN BAGI PESERTA DIDIK. *Al-Ta'lim*, 19, 209-215. <https://doi.org/10.15548/JT.V19I3.55>.