

# PELATIHAN PENGEMBANGAN KONTEN POSITIF DI MEDIA DIGITAL BAGI KALANGAN PELAJAR SMU DI KECAMATAN JATINANGOR

Detta Rahmawan<sup>1\*</sup>, Jimi N Mahameruaji<sup>2</sup>, Renata Anisa<sup>3</sup>, dst.

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran

\*Korespondensi: detta@unpad.ac.id

## ABSTRACT

*The proliferation of digital media reaches all levels of society in Indonesia, with the majority of digital media users are young people and teenagers. However, while their usage level is high, it can be said that digital media usage mainly yields negative impact instead of being used for various activities with positive impact. For the youth, and particularly high school students who are now exposed with a lot of information from various media, comprehensive digital literacy training becomes urgently needed. Furthermore, they especially need training to make them more into consuming positive, educational and useful content that can be used in their daily activities. The ease of access on one hand, and teenagers' ignorance on digital media impact on the other hand can make them forget how to filter information from digital media and drowning in an endless seam of information. In addition, it is also necessary for them to not only become media consumers, but also producers of positive, educational and useful media content. Therefore, knowledge of digital literacy and the concept of developing positive content are needed, one of which can be obtained through training that were held by the Unpad Community Service team. The purpose of this community service is to provide awareness, knowledge and practical ability related to digital literacy and developing positive content for the high school students. The location of this community services is in Jatinangor Public High School, Jatinangor District, Sumedang Regency. The methods used in this program include lecture and interactive discussion.*

*Key words: Digital Literacy, Social Media, Positive Content*

## ABSTRAK

Perkembangan media digital kini telah menjangkau ke seluruh lapisan masyarakat di Indonesia. Bagi kalangan remaja, penggunaan media digital bukanlah sesuatu hal yang baru. Bahkan remaja merupakan kalangan pengguna media digital dengan jumlah tertinggi. Meskipun tingkat penggunaan media digital mereka tinggi, di sisi lain, tidak jarang media digital belum optimal digunakan untuk berbagai kegiatan yang berdampak positif. Alih-alih justru dampak negatif lah yang kerap muncul. Pelajar SMA, yang kini terterpa banyak informasi dari berbagai media, membutuhkan sebuah pelatihan literasi digital, terutama dengan fokus pada pengembangan konten positif dalam kegiatan mereka sehari-hari. Kemudahan mengakses dan ketidaktahuan remaja akan penggunaan media yang baik dan benar dapat menjadikan mereka tidak selektif dalam menerima informasi dari media digital. Selain itu, perlu juga bagi mereka untuk tidak hanya menjadi pengonsumsi media, namun juga produsen konten media yang bersifat positif. Oleh karena itu diperlukan pengetahuan dan pemahaman mengenai literasi digital dan konsep pengembangan konten positif, yang dapat diperoleh salah satunya melalui pelatihan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Fakultas Ilmu Komunikasi Unpad. Tujuan kegiatan pelatihan ini sendiri adalah untuk memberikan kesadaran, pengetahuan dan kemampuan masyarakat terkait literasi digital dan konten positif di media digital. Sasaran utamanya adalah pelajar SMA di Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang. Metode pendekatan yang digunakan dalam pelatihan mencakup ceramah dan diskusi interaktif.

**Kata kunci:** Literasi digital, media sosial, konten positif

## PENDAHULUAN

Teknologi media digital memiliki beragam dampak yang bersifat positif maupun negatif. Dengan semakin pesatnya perkembangan media digital, teknologi ini telah menjadi bagian dari denyut nadi kehidupan masyarakat modern. Namun, khususnya di Indonesia, dampak dari teknologi media digital dalam rangka pemberdayaan masyarakat belum dapat terasa signifikan. Permasalahan terkait dampak teknologi media digital memiliki beragam dimensi yang saling terkait, dan membutuhkan perhatian tersendiri. Misalnya saja, berbicara mengenai dampak teknologi media di Indonesia tentunya tidak dapat dilepaskan dari permasalahan akses, dimana di Indonesia sendiri, meskipun penetrasi Internet terus naik tiap tahun, namun kesenjangan infrastruktur masih sangat terasa, terutama apabila dilihat di Indonesia bagian timur. Sebagian besar akses internet berada di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, Yogyakarta, dan berada di pulau Jawa. Begitupula dengan industri

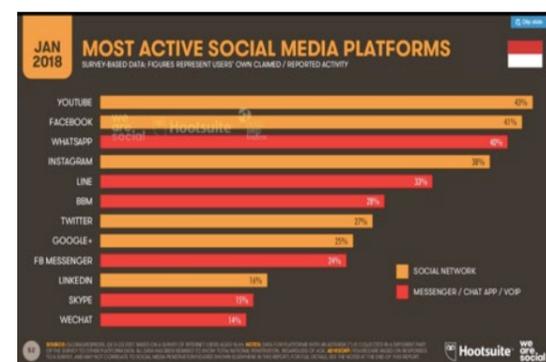
komunikasi dan media yang hingga kini juga masih terpusat di Jakarta. Sehingga informasi terkait potensi pemberdayaan masyarakat lewat teknologi media digital masih sangat bersifat Jakarta atau Jawa-sentris.

Hal lain yang juga saat ini menjadi krusial untuk diperhatikan lebih lanjut adalah terkait konten-konten yang ada di media digital. Internet dan media digital adalah teknologi yang memungkinkan penggunaannya untuk tidak lagi menjadi pengguna pasif atau sekadar konsumen atau khalayak media, namun juga menjadi pengguna aktif yang dapat disebut *prosumer* atau *user*. Media digital membuat penggunaannya, dalam batasan-batasan tertentu, memilih konten media sesuai dengan apa yang ia inginkan. Media digital juga memungkinkan penggunaannya untuk saling bertukar konten, atau saling mengonsumsi konten yang dibuat oleh pengguna lain, seperti dalam konsep *user-generated content* di media sosial (Murthy, 2012). Media digital, pada titik tertentu membuat konsep media massa menjadi usang. Semua orang bisa membuat "media" nya sendiri dengan mudah.

Tanpa peralatan yang rumit dan biaya yang besar, dengan akses internet, seseorang dapat membuat akun media sosial, dan menyebarkan ide-idenya, menyebarluaskan konten yang mereka buat, seluas mungkin di dunia maya. Media digital yang dapat dibidang melahirkan proses-proses penyebaran pengetahuan yang sangat luas, serta menghubungkan pihak satu dengan pihak lain tanpa batas ruang waktu, juga melahirkan beragam bentuk kejahatan dan kriminalitas yang belum pernah ada sebelumnya. Keran informasi yang terbuka lebar berarti juga menimbulkan tidak hanya konten yang bersifat positif, dan berguna, namun juga beragam informasi dan konten yang bersifat negatif.

Pada tanggal 2 Oktober 2017, Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara meluncurkan sebuah program gerakan nasional literasi digital bertajuk #SiBerkreasi yang fokus utamanya adalah mengajak masyarakat untuk menyebarluaskan konten positif sebagai salah satu cara untuk melawan derasnya konten negatif di dunia maya. Menurut siaran pers KOMINFO, Gerakan #SiBerkreasi ini adalah sebuah kolaborasi dari berbagai institusi pemerintah maupun swasta, beragam komunitas, hingga pegiat literasi digital. Selain untuk menangkal dampak dari konten negatif di dunia maya, gerakan ini juga bertujuan untuk memberikan informasi terkait literasi digital kepada masyarakat luas (Biro Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2017). Meskipun demikian dapat dikatakan bahwa ‘gaung’ gerakan ini masih belum merata di berbagai tempat, dalam konteks ini terutama di Jawa Barat.

Mengapa promosi gerakan literasi digital menjadi penting? Salah satunya adalah untuk mengimbangi perkembangan dan penetrasi teknologi dalam masyarakat. Murahahnya perangkat teknologi dan bertambah luasnya jaringan internet, menjadi salah satu penyebab menjamurnya penggunaan teknologi tersebut oleh seluruh lapisan masyarakat di Indonesia, salah satunya oleh pelajar dan anak muda. Merekasudah terbiasa dengan penggunaan internet di gadget yang mereka miliki. Dengan adanya *smartphone* para pelajar dapat menggunakan gadget atau *smartphone* mereka di mana saja, termasuk di sekolah. Hal ini terjadi karena memang saat ini, internet dan media digital pun sudah menjadi salah satu media pembelajaran di sekolah-sekolah.



Gambar 1 Data dari We Are Social (2018)

Masyarakat Indonesia dalam beberapa tahun belakangan ini dipandang sebagai masyarakat yang cukup terbuka terhadap teknologi-teknologi baru, terutama tentunya yang berkaitan dengan media digital. Apalagi hal ini juga didukung oleh fakta bahwa lebih dari separuh pengguna internet di Indonesia adalah mereka yang berasal dari kalangan masyarakat urban yang sangat akrab dengan beragam media sosial (APJII, 2017; We Are Social, 2018).

Walaupun demikian, belum adanya batasan dan regulasi yang jelas terkait media digital dan peredaran informasi yang dapat dipublikasikan di media internet menjadikan informasi yang negatif dan hiburan tidak bermanfaat dikonsumsi oleh para anak muda, oleh para pelajar, dan menjadi bagian dari konsumsi media sehari-hari bagi mereka. Masih banyak pelajar yang masih belum bisa memilah antara informasi yang benar atau salah, layak atau tidak layak, dan minimnya pengetahuan mereka akan konten media yang positif menjadikan mereka lebih banyak mendapatkan dampak negatif dari akses internet. Terpaan informasi dari semua belahan dunia kini bisa diakses dengan mudah. Berbagai perangkat atau gadget yang tersambung dengan akses internet sudah menjamur di masyarakat, popularitas media sosial dengan beragam corak penggunaan telah hadir dalam kehidupan anak muda.

Media digital umumnya menjadi platform yang digunakan untuk berkomunikasi, namun juga dapat digunakan untuk memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, dan mencari konten-konten yang berisikan materi terkait pendidikan, dan bisnis. Namun, seringkali pemakainya belum sepenuhnya mampu memanfaatkan fungsi media digital untuk arah dan tujuan positif.

Oleh karena itu diperlukan bekal pengetahuan yang tepat bagi mereka untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan media internet dengan tepat guna. Para pelajar dan anak muda harus didorong untuk menjadi melek media, dan memiliki pengetahuan terkait literasi digital. Mereka harus mampu memilah dan memilih jenis informasi yang dapat mereka konsumsi dan mengutamakan konten positif yang berguna bagi perkembangan diri mereka sebagai seorang pelajar dan anak muda.

Di negara-negara seperti Amerika Serikat, Kanada maupun Inggris, berbagai program literasi media telah terintegrasi dalam kurikulum pendidikan (Chen, 2007; McNulty, 2004). Kebijakan integrasi kurikulum ini memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep literasi media dan berpikir kritis sedini mungkin. Keputusan dan strategi ini juga diambil dengan kesadaran bahwa saat ini dampak dari terpaan media memerlukan perhatian yang bersifat khusus dan strategi yang berkesinambungan. Pada negara-negara berkembang seperti yang telah disebutkan sebelumnya,

selain lewat pendidikan dasar, pengembangan program literasi media juga telah menjadi perhatian dari beberapa organisasi masyarakat sipil yang bekerja sama dengan lembaga donor dan institusi akademis. Hal yang agak berbeda terjadi di Indonesia. Saat ini dapat dikatakan bahwa masih diperlukan banyak sekali gerakan promosi literasi digital dengan berbagai tujuan yang bisa bersifat lebih spesifik, karena hal ini adalah salah satu permasalahan utama dalam gerakan literasi digital yang dinilai tidak konsisten, masih bersifat parsial dan belum terkoordinasikan dengan baik (Kurnia & Astuti, 2017).

### Lokasi Pengabdian

Kabupaten Sumedang, khususnya di Kecamatan Jatinangor memiliki angka IPM (Indeks Pembangunan Manusia) yang tinggi di Jawa Barat. IPM yang tinggi ini tentunya dapat dikatakan memiliki pengaruh bagi pelajar-pelajar di Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang yang terbuka terhadap perkembangan teknologi komunikasi dan informasi (Wulandari, 2015).

Berdasarkan kondisi tersebut, maka kami selaku tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) yang berasal dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran bermaksud untuk mengadakan pelatihan literasi digital terkait Pengembangan Konten Positif di Media Digital bagi pelajar SMA di Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang. Kami, yang sehari-hari beraktivitas di Universitas Padjadjaran yang bertempat di Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang merasa perlu untuk dapat berpartisipasi dan menjadi bagian dari pemberdayaan anak muda di Jatinangor.

Pelatihan Pengembangan Konten Positif di Media Digital yang akan dilakukan adalah suatu upaya untuk menjadikan khalayak, dalam hal ini pelajar SMA di Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang untuk melek media digital, mampu memotivasi dan mempersuasi orang-orang disekitarnya untuk melek media digital, mendapatkan dampak positif dari penggunaan media digital dalam kehidupan sehari-hari, dan juga menjadi produsen konten-konten positif di media digital.

### Konsep Literasi Media

Khalayak yang melek media secara sederhana adalah khalayak yang mampu mengakses, menyeleksi, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan media, serta memahami berbagai dampak dari penggunaan media tersebut (Potter, 1998; Silverblatt, 1995). Literasi media dapat dilihat sebagai cara untuk melindungi masyarakat dari dampak negatif media dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu literasi media juga dapat dilihat sebagai salah satu konsep pendidikan yang harus disesuaikan dengan usia khalayak. Literasi media juga berkaitan dengan konsep kesadaran kritis, pilihan kritis dan aksi sosial. Seperti dipaparkan sebagai berikut:

“Pertama, kesadaran kritis (*critical awareness*), berkenaan dengan bagaimana seseorang menjadi memiliki pengetahuan tentang media (produksi, konsumsi, dan distribusi atau ekonomi politik media)...Kedua, diskusi adalah kunci dalam menginterpretasi pesan media di mana proses memaknai ini penting dalam mengembangkan perspektif kritis...[ketiga] pilihan kritis (*critical choice*) mengacu pada pilihan-pilihan personal khalayak terkait program acara di media atau pilihan akses informasi. Terakhir, aksi sosial (*social action*), yaitu tindakan atau perilaku yang dilakukan berdasarkan pengetahuan tentang literasi media” (Silverblatt, 1995, hal. 303–305 dalam Poerwaningtias et al., 2013, hal. 29).

Terkait dengan konsep literasi media terutama di era media digital, dapat dikatakan bahwa salah satu cara krusial untuk menangkal pengaruh dari konten negatif adalah dengan memperbanyak konten positif. Namun, definisi “konten positif” sendiri tentunya akan sangat subjektif. Misalnya saja, apa yang dipersepsi oleh pemerintah mengenai konten positif belum tentu sesuai dengan nilai-nilai dan ekspektasi anak muda. Melalui kegiatan PKM ini kami akan mencoba untuk mengembangkan pengetahuan pelajar terkait konten yang bagus dan menarik, dekat dengan keseharian anak muda, namun juga memiliki nilai-nilai yang positif. Kami juga akan mengeksplorasi berbagai strategi agar para pelajar terdorong untuk memiliki kebiasaan dalam mencari beragam konten media digital yang lebih bermanfaat, serta nantinya dapat memproduksi konten yang juga positif untuk disebarluaskan.

### METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan Tim dosen dari Fakultas Ilmu Komunikasi Unpad merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempercepat munculnya kesadaran, pengetahuan dan kemampuan masyarakat tentang literasi media, khususnya di Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang. Kegiatan ini juga menjadi bagian langsung dari upaya implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan pelatihan literasi media untuk pelajar SMA di Kecamatan Jatinangor, Kabupaten Sumedang ini dilakukan dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti materi literasi, khalayak yang dihadapi, masalah yang berkembang serta lingkungan yang mendukung.

Pelajar SMA sebagai bagian dari masyarakat di Kecamatan Jatinangor Kabupaten Sumedang merupakan salah satu pihak yang perlu untuk diberikan pengetahuan

terkait iterasi digital dan pengembangan konten positif di media digital. Oleh karena itu, para pelajar SMU ini dibekali pengetahuan terkait akses dan pemahaman terkait media, kemampuan untuk mencari informasi atau konten positif yang dibutuhkan, kemudian keterkaitan dengan penciptaan konten, yaitu kemampuan untuk menciptakan konten media bersifat audio-visual dan secara aktif dapat mengkomunikasikan konten-konten positif.

Kegiatan ini telah dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode pendekatan sebagai berikut:

1) Ceramah dan tanya jawab: Metode ini digunakan untuk memberi wawasan kepada peserta tentang literasi media. Metode ini bersifat interaktif sehingga peserta difasilitasi juga untuk dapat mengemukakan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan literasi media

2) Diskusi interaktif: Metode ini digunakan untuk menghimpun pengalaman, pendapat atau keingintahuan peserta terkait dengan konten positif di media digital. Melalui proses ini maka peserta difasilitasi untuk mengemukakan pandangannya atau memiliki sikap terhadap media dan penggunaannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahapan awal kegiatan

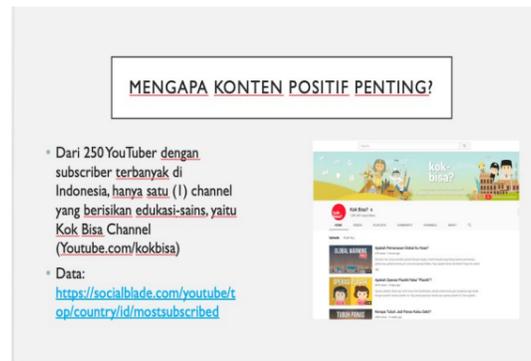
Tahapan awal dari kegiatan ini adalah menyiapkan berbagai materi terkait konten positif untuk kemudian disampaikan pada kegiatan pengabdian. Kami juga melakukan survei awal untuk mencari data dan fakta yang bersifat faktual terkait kondisi tempat kami melakukan pengabdian, yaitu di SMAN 1 Jatinangor. Melalui survei awal ini kami juga telah menjalin kontak awal dengan para guru untuk menggali berbagai data dan kebutuhan terkait program pengabdian yang akan kami lakukan.

### Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini telah dilakukan pada tanggal 16 November 2018 dengan peserta Siswa sebanyak 35 orang. Kegiatan yang telah dilaksanakan ini berlangsung dengan baik dan sesuai dengan perencanaan. Perubahan yang terjadi pada siswa SMA yang telah mendapatkan pelatihan adalah terutama pada pengetahuan mereka tentang konsep-konsep literasi digital sebagai salah satu kemampuan yang sangat dibutuhkan di era digital ini, dan juga pemahaman untuk lebih banyak mencari konten-konten positif seperti terkait dengan pendidikan, sains, dan berbagai konten yang dapat bermanfaat bagi mereka. Selain itu mereka juga diberikan pengetahuan tentang berbagai cara praktis dalam pembuatan konten di media digital agar dapat menjadi salah satu bagian dari masyarakat yang secara aktif membuat dan mengembangkan positif.

Dalam kegiatan ini, diberikan pengertian bahwa konten positif adalah konsep yang lahir bersamaan dengan adanya kekhawatiran terkait banyaknya konten negatif yang beredar di Internet dan media sosial. Dalam

salah satu pemberitaan dari Kompas.com misalnya, Rudiantara selaku menteri komunikasi dan Informatika menyatakan kekhawatirannya akan persebaran konten negatif seperti konten bermuatan pornografi, SARA, terorisme, radikalisme, dll, sembari menyatakan keinginannya untuk memenuhi internet dengan konten yang lebih bermanfaat, memiliki nilai-nilai edukasi dan inspirasi. Ia juga mengemukakan bahwa Indonesia baru memiliki 250.000 situs bermuatan konten positif, dan telah melakukan pemblokiran terhadap 800.000 situs bermuatan konten negatif (Bohang, 2017).



Gambar 2: Contoh slide presentasi yang diberikan pada saat kegiatan PKM.

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 3: Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Sumber: dokumentasi pribadi

Para pelajar SMA ini juga diberi pemahaman bahwa saat ini terdapat beberapa potensi untuk mendapatkan keuntungan lewat media digital. Kemampuan untuk membuat media sendiri ini dianggap dapat melahirkan bentuk *entrepreneurship* baru (Conway, 2014). Hal ini misalnya diperlihatkan dari menjamurnya YouTubers atau kreator konten yang memperoleh penghasilan besar dari kanal YouTube mereka (Mahameruaji, Puspitasari, Rosfiantika, & Rahmawan, 2018). Selain itu, menurut perwakilan dari pihak YouTuber, Indonesia memiliki pangsa pasar ekonomi digital yang masih berkembang dan dapat terus ditingkatkan. Meskipun demikian,

potensi ini belum merata di setiap wilayah. Misalnya saja, mayoritas YouTuber sukses di Indonesia saat ini adalah mereka yang berdomisili di Jakarta, oleh karena itu ke depannya pihak YouTube ingin semakin memperbanyak komunitas-komunitas YouTuber di berbagai kota lain di Indonesia (Rahmawan, Mahameruaji, & Hafiar, 2017). Berbagai fakta ini diharapkan dapat menjadi pelecut semangat anak-anak muda untuk menjadi kreator konten media digital yang bersifat positif.



Gambar 4: Contoh slide presentasi yang diberikan pada saat kegiatan PKM.

Sumber: Dokumentasi pribadi

Upaya untuk pemberdayaan masyarakat, terutama generasi muda terkait media digital sudah cukup gencar dilakukan (Gumilar, Adiprasetyo, & Maharani, 2017; Rianto, 2013) namun masih belum tertata dengan baik. Berbagai program pemberdayaan melalui media digital yang telah berjalan di Indonesia masih kerap dilihat sebagai program jangka pendek seperti sosialisasi, seminar, kuliah terbuka, dan kampanye singkat alih-alih program yang dirancang sedemikian rupa dengan beragam strategi yang bersifat jangka panjang (Kurnia & Astuti, 2017). Hal ini tentunya amat disayangkan, disaat potensi untuk mengoptimalkan dampak positif lewat media digital sudah semakin besar. Kami berharap bahwa kerjasama dengan pihak SMAN 1 Jatinangor ini dapat terus berlanjut dan siswa sekolah ini dapat secara rutin mendapatkan pengetahuan terkait literasi media dari para tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Komunikasi Unpad.

## SIMPULAN

Berkembangnya penggunaan teknologi media digital telah tersebar di seluruh lapisan masyarakat di Indonesia, salah satunya oleh pelajar dan anak muda, dan dalam konteks ini adalah para siswa SMAN 1 Jatinangor. Pelajar tingkat menengah dan tingkat atas sudah terbiasa dengan penggunaan internet di gadget yang mereka miliki. Dengan adanya *smartphone* para pelajar dapat menggunakan gadget mereka di mana saja, termasuk di sekolah. Hal ini terjadi karena memang saat ini, internet sudah menjadi salah satu media pembelajaran di sekolah-sekolah.

Tetapi walaupun demikian, belum adanya batasan dan regulasi yang jelas mengatur akan informasi yang dapat dipublikasikan di media internet menjadikan informasi yang negatif dan hiburan tidak bermanfaat dikonsumsi oleh pelajar, dan menjadi bagian dari konsumsi media sehari-hari bagi mereka. Masih banyak pelajar yang masih belum bisa memilah antara informasi yang benar atau salah, layak atau tidak layak, dan minimnya pengetahuan mereka akan konten media yang positif menjadikan mereka lebih banyak mendapatkan dampak negatif dari akses internet.

Pelatihan yang diberikan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat dari Unpad ini telah memberikan bekal pengetahuan untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan media internet dengan tepat guna. Para pelajar dan anak muda harus didorong untuk menjadi melek media, dan memiliki pengetahuan terkait literasi digital. Mereka harus mampu memilah dan memilih jenis informasi yang dapat mereka konsumsi dan mengutamakan konten positif yang berguna bagi perkembangan diri mereka sebagai pelajar dan anak muda. Ke depannya, kami akan tetap melanjutkan hubungan terutama dengan pihak sekolah untuk terus mengadakan pelatihan serupa yang berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2017). *Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*. Jakarta. Diambil dari <https://www.apjii.or.id/content/read/39/342/Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017>
- Biro Humas Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2017). Gerakan Nasional Literasi Digital #SiBerkreasi Ajak Masyarakat Sebar Konten Positif. Diambil 10 September 2018, dari [https://kominfo.go.id/content/detail/10801/siaran-pers-no-184hmkominfo102017-tentang-gerakan-nasional-literasi-digital-siberkreasi-ajak-masyarakat-sebar-konten-positif/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/10801/siaran-pers-no-184hmkominfo102017-tentang-gerakan-nasional-literasi-digital-siberkreasi-ajak-masyarakat-sebar-konten-positif/0/siaran_pers)
- Conway, C. (2014). The vlogger entrepreneurs. *The International Journal of Entrepreneurship and Innovation*, 15(4), 285–285.
- Gumilar, G., Adiprasetyo, J., & Maharani, N. (2017). Literasi media: cerdas menggunakan media sosial dalam menanggulangi berita palsu (HOAX) Oleh Siswa SMA. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 35–40.
- Kurnia, N., & Astuti, I. S. (2017). Researchers find Indonesia needs more digital literacy education. Diambil 10 September 2018, dari <https://theconversation.com/researchers-find-indonesia-needs-more-digital-literacy-education-84570>
- Mahameruaji, N. J., Puspitasari, L., Rosfiantika, E., & Rahmawan, D. (2018). BISNIS VLOGGING DALAM INDUSTRI MEDIA DIGITAL DI INDONESIA. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 61–74.

- Murthy, D. (2012). Towards a Sociological Understanding of Social Media: Theorizing Twitter. *Sociology*, 46(6), 1059–1073. <https://doi.org/10.1177/0038038511422553>
- Poerwaningtias, I., Rianto, P., Ni'am, M., Adiputra, W. M., Marganingtyas, D., Mirasari, E., & Misbah, A. N. (2013). *Model-Model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia*. Yogyakarta. Yogyakarta: Pusat Kajian Media dan Budaya Populer.
- Potter, J. W. (1998). *Media Literacy*. California: Sage Publications.
- Rahmawan, D., Mahameruaji, N. J., & Hafiar, H. (2017). PERAN VLOGGER SEBAGAI ONLINE INFLUENCER DALAM INDUSTRI MEDIA DIGITAL DI INDONESIA. *PROMEDIA*, 3(2), 183–206.
- Rianto, P. (2013). Epilog: Menimbang Kontribusi Literasi Media bagi Penguatan Demokrasi. In I. Poerwaningtias, P. Rianto, M. Ni'am, W. M. Adiputra, D. Marganingtyas, E. Mirasari, & A. N. Misbah (Ed.), *Model-Model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia* (hal. 193–206). Yogyakarta: Pusat Kajian Media dan Budaya Populer.
- Silverblatt, A. (1995). *Media Literacy: Keys to Interpreting Media Messages*. London: Praeger.
- We Are Social. (2018). *Digital in 2018 in Southeast Asia*. Diambil dari <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-2-southeast-86866464>
- Wulandari, I. (2015). IPM Kabupaten Sumedang Tertinggi di Jawa Barat. Diambil 10 September 2018, dari <http://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/15/02/20/nk1ypg-ipm-kabupaten-bandung-tertinggi-di-jawa-barat>