

P-ISSN : 2598-5094

E-ISSN : 2656-1999

# TIBANNDARU

Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi

**Volume 4 Nomor 2 Oktober 2020**

Literasi Informasi dan Pengaruh Sumber Informasi Perpustakaan Terhadap Kompetensi Lulusan Sarjana

**Anton Risparyanto**

Pengaruh Pelayanan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Teja Barat 1 Pamekasan

**Ardiansyah**

*Rationality of New Media Literation in The Use of Wattpad: a Study in The Sociological Perspective*

**Bakhtiyar, Imas Rahmadhtul Hidayah**

Indeksasi Jurnal Terakreditasi Science and Technology (SINTA) 1 di Indonesia

**Bira Yani, Nining Sudiar, Vita Amelia**

Pengaruh Kubuku Sebagai Bahan Pustaka Elektronik di Layanan Multimedia

**Deasy Indrianingtyas**

Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Membaca Pemustaka di Perpustakaan IAIN Tulungagung

**Dilla Hardina Agustiani, Ekis Era Artika, Tyya Sumarni Putri, Yolanda Adellia, M. Fikriansyah Wicaksono**

Menelaah Budaya Literasi Tokoh-Tokoh Bersejarah di Indonesia

**M. Fikriansyah Wicaksono, Dilla Hardina Agustiani, Ekis Era Artika, Yolanda Adellia,**



# TIBANNDARU

## JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

### HALAMAN PENANGGUNG JAWAB

#### **Pelindung**

Dekan  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

#### **Penasehat**

Wakil Dekan Bidang Akademik  
Wakil Dekan Bidang Administrasi dan Keuangan  
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan

#### **Penanggung Jawab**

Yanuastrid Shintawati, S.IPI., M.Si

#### **Pemimpin Redaksi**

Drs. Bakhtiyar, S.Sos., M.IP.

#### **Redaksi Pelaksana**

Drs. Yudi Harianto Cipta U., M.IP.,  
Drs. Ahmad Sufaidi, M.IP., Dra. Christine Lucia Mamuaya, M.IP., Drs. Bakhtiyar, S.Sos.,  
M.IP., Fahriyah, S.Sos., MA., Fahriyah, S.Sos., MA., Rr. Siti Dwijati, S.Sos., M.Si., Dra.  
Heddy Poerwandari, M.IP., Wahyu Kuncoro, S.IP., M.IP. Bambang Prakoso, S.Sos., M.IP.,  
Dian Kristyanto, S.IIP., M.IP.

#### **Mitra Bestari**

Imas Maesaroh, P.Hd.  
(Pakar Ilmu Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya)  
Ida Fajar Priyanto, P.Hd.  
(Pakar Ilmu Informasi dan Perpustakaan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta)  
Dra. Munawaroh, M.Si.  
(Kepala Perpustakaan STIE Perbanas Surabaya)  
Fahriyah, S.Sos., M.A.  
(Dosen Prodi Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya)

#### **Produksi**

Munari, Hendro

#### **Distribusi**

HMJ (Himpunan Mahasiswa Jurusan) Ilmu Perpustakaan

Terbit setiap : April dan Oktober

#### **Alamat Sekretaris/Redaksi**

Jurusan Ilmu Perpustakaan  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.  
Jl. Dukuh Kupang XXV/54 Surabaya Telp. (031) 5677577. Website: [jipfisip.uwks.ac.id](http://jipfisip.uwks.ac.id).  
Email: [JIPFisip.@uwks.ac.id](mailto:JIPFisip.@uwks.ac.id).



# TIBANNDARU

## JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI

### DAFTAR ISI

HALAMAN PENANGGUNG JAWAB

DAFTAR ISI.....	ii
SEKAPUR SIRIH.....	iii
Literasi Informasi dan Pengaruh Sumber Informasi Perpustakaan Terhadap Kompetensi Lulusan Sarjana <i>Anton Risparyanto</i> .....	1
Pengaruh Pelayanan Perpustakaan Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Teja Barat 1 Pamekasan <i>Ardiansyah</i> .....	17
<i>Rationality of New Media Literation in The Use of Wattpad: a Study in The Sociological Perspective</i> <i>Bakhtiyar, Imas Rahmadhtul Hidayah</i> .....	30
Indeksasi Jurnal Terakreditasi <i>Science and Technology</i> (SINTA) 1 di Indonesia <i>Bira Yani, Nining Sudiar, Vita Amelia</i> .....	43
Pengaruh Kubuku Sebagai Bahan Pustaka Elektronik di Layanan Multimedia <i>Deasy Indrianingtyas</i> .....	52
Pengaruh Desain Interior Terhadap Kenyamanan Membaca Pemustaka di Perpustakaan IAIN Tulungagung <i>Dilla Hardina Agustiani, Ekis Era Artika, Tyya Sumarni Putri, Yolanda Adellia, M. Fikriansyah Wicaksono</i> .....	57
Menelaah Budaya Literasi Tokoh-Tokoh Bersejarah di Indonesia <i>M. Fikriansyah Wicaksono, Dilla Hardina Agustiani, Ekis Era Artika, Yolanda Adellia</i> .....	70



# **TIBANNDARU**

## **JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN DAN INFORMASI**

### **Sekapur Sirih**

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga pada bulan Oktober tahun 2020 ini Jurusan Ilmu Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dapat menerbitkan Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 4 Nomor 2 Oktober 2020.

Dengan terbitnya Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 4 Nomor 2 Oktober 2020, besar harapan kami bawasanya Jurnal ini menjadi salah satu media kreativitas bagi pustakawan, dosen ilmu perpustakaan dan informasi untuk mengeksekusi cakrawala pengetahuannya dalam bentuk penulisan karya ilmiah. Semakin banyak pustakawan, dosen ilmu perpustakaan dan informasi, dan pemerhati kepustakawanan yang produktif dengan menulis karya ilmiah maka akan menjadi sebuah keniscayaan sebuah eksistensi profesi ini dalam menyumbang gagasan keilmuan untuk kemajuan peradaban berbangsa dan bernegara.

Semoga Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 4 Nomor 2 Oktober 2020 ini benar-benar bermanfaat dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu perpustakaan dan informasi. Kami mengucapkan terimakasih yang setinggi-tingginya terhadap semua pihak yang terlibat dalam penulisan Jurnal Tibanndaru: Ilmu Perpustakaan dan Informasi Volume 4 Nomor 2 Oktober 2020 ini baik dari penulis maupun penerbit. Kami (Tim dan Penulis) tentunya banyak kekurangan oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat kami harapkan.

**Tim Redaksi**

## Rationality of New Media Literation in The Use of Wattpad: a Study in The Sociological Perspective

<sup>1</sup>Bakhtiyar, <sup>2</sup>Imas Rahmadhtul Hidayah

<sup>1</sup>Jurusan Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>2</sup>Jurusan Ilmu Perpustakaan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>1</sup>E-mail : bakhtiyar.fisipuwks@gmail.com

<sup>2</sup>Email: imas.fisipuwks@gmail.com

<sup>1</sup>site : wayangsufi.com

### ABSTRACT

*Research intends to describe; (1) the rationalization of new media literacy; (2), the positive impact of Wattpad application. The research object is based on an analysis based on detailed comprehensive studies, focusing on the content rationalization of new media literacy. The scope of the discussion is on fundamental analysis by basing the focus of the study on the main reasons for new media literacy, the impact of new media literacy. Research analysis activity requires critical thinking realistically applying a concept in the historical period, both in the past or when it is happening, so that the right research uses a historical approach, which is characterized by a very dominant critical inquiry into the development of a thought. Primary information sources are considered as important components to be utilized as primary data. Collecting data utilizes library research, reading various literary literature, new media, wattpads and the impact of their use. The analysis activity is carried out in a qualitative descriptive manner, the source of the analysis comes from various collections of theoretical reading, research and not research. The research prioritizes the description, examination and evaluation of various factual facts, obtaining solutions to solve problems in phenomena, rationalizing new media literacy and the impact of Wattpad utilization. Validity can be realized content analysis is needed, the use of analyzing the meaning of important concepts Observation is used to support the construction of theory. The results of the study are; (1) the rationalization of new media literacy becomes an educational solution for the community because the community does not only play a role as a user, but is actively involved in the use of new media. (2). The positive impact of Wattpad as a new media turned out to be quite familiar, very interesting with a variety of fresh story genres from content writers, users can be interconnected, positive representations of new media literacy are characterized as participatory media, provide space to access, use, and create information content.*

**Keywords:** Literacy; New Media; Wattpad

### ABSTRAK

*Penelitian bermaksud mendiskripsikan; (1) rasionalisasi literasi media baru, (2), dampak positif aplikasi penggunaan Wattpad. Obyek research berlandaskan analisis berbasiskan kajian komprehensif mendetail, memfokuskan content rasionalisasi literasi media baru. Lingkup pembahasan pada penganalisan mendasar dengan membasiskan fokus kajian pokok alasan-alasan penting dalam literasi media baru, dampak literasi media baru. Aktivitas penganalisaan riset, membutuhkan pemikiran kritis realitis menerapkan sesuatu konsep pada kurun historis, baik diwaktu lalu ataupun diwaktu sedang terjadi, sehingga tepat riset menggunakan historical approach, yang berkarakteristika sangat dominan penyelidikan kritis realitis terhadap perkembangan suatu*

*pemikiran. Sumber informasi primer dianggap sebagai komponen penting didayagunakan sebagai data primer. Penghimpunan data mendayagunakan library research, melakukan membaca bermacam-macam literatur bersubyek literasi, media baru, watsapp serta dampak pemanfaatannya. Aktivitas analisa dilakukan secara diskriptif kualitatif, sumber analisa berasal dari berbagai koleksi bacaan teoritis, research dan bukan research. Penelitian mengutamakan diskripsi, memeriksa dan evaluatif terhadap berbagai fakta faktual memperoleh solusi memecahkan permasalahan-permasalahan dalam fenomena, rasionalisasi literasi media baru dan dampak pemanfaatan Watsapp. Validitas bisa terwujud dibutuhkan content analysis, kegunaannya menganalisa pemaknaan konsep-konsep penting Observasi dipergunakan untuk menunjang pengkonstruksian teori. Hasil penelitian adalah; (1) rasionalisasi literasi media baru menjadi solusi edukasibagi masyarakat sebab masyarakat tidak hanya berperan sebagai pengguna saja, tetapi terlibat aktif dalam penggunaan media baru. (2). Dampak positif Watsapp sebagai media baru ternyata cukup familiar, sangat menarik dengan berbagai genre cerita segar dari penulis-penulis konten, penggunaanya dapat saling berhubungan, representasi positif literasi media baru berkarakteristika sebagai media bersifat partisipatif, memberikan ruang mengakses, menggunakan, serta menciptakan konten informasi.*

**Kata kunci :** Literasi, Media Baru, Watsapp

## A. PENDAHULUAN

Inovasi pengembangan teknologi informasi komunikasi (TIK) terjadi begitu cepatnya, sehingga mengakibatkan implikasi pergeseran dan perubahan sangat signifikan dalam aspek kehidupan, antara lain; ekonomi, sosial, pendidikan, dan lainnya. Ditandai dengan munculnya social media yang telah digandrungi oleh semua golongan usia, baik yang usia belia hingga usia veteran pun tak mau ketinggalan untuk update keseharian. Pada abad ini, literasi tak bisa dimaksudkan sebagai kemampuan membaca serta menulis saja. Arti literasi mengalami perluasan menjadi lebih fleksibel mengikuti transformasi digital yang terus berlangsung. Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dengan bijak memanfaatkan kecanggihan teknologi. Teknologi komunikasi saat ini beragam jenisnya, begitu pula dengan media komunikasi.

Media sosial termasuk jenis media baru (*new media*) yang menjadi wadah yang tepat untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain tanpa memandang status sosial yang dilakukan secara online. Disisi lain, untuk menetrasi

dampak negatif dari media sosial, pengguna dan penerima informasi dituntut untuk melek media. Secara umum, literasi media diartikan sebagai kemampuan melakukan akses, analisis, evaluasi, serta mengkomunikasikan informasi pada bermacam bentuk, mulai format cetak ke video dan ke internet. Literasi media berfokus mendidik masyarakat untuk secara kritis dan sadar dalam mengkonsumsi isi media. Memberi petunjuk mengenai usaha untuk mengontrol terhadap informasi yang telah tersedia dalam media, sehingga kita dapat memilah memilih informasi yang kita butuhkan secara tepat.

Media sosial kian marak digunakan hingga tak jarang ada yang menjadikannya sebagai kebutuhan primer. Salah satu media sosial yang digandrungi oleh remaja Indonesia yaitu *Watsapp*, sebuah website atau aplikasi yang menyediakan berbagai karya tulis. *Watsapp* disebut sebagai wadah bagi komunitas pecinta literasi, dengan adanya *Watsapp* setiap orang dapat mengasah, mengembangkan, serta mempublikasikan karya tulis pribadi dan/atau sekedar membaca karya tulis orang lain secara gratis dan 4 mudah. Kemunculan *Watsapp* tentunya menjadi

inovasi terbaru yang kekinian untuk menyalurkan ide-ide kreatif penulis tanpa memerlukan biaya untuk berkarya. *Wattpad* dapat menjadi representasi positif dari literasi media baru. Dari sekian banyaknya karya tulis, pengguna yang mengkonsumsi bacaan tersebut sangat antusias untuk turut berkontribusi dalam pengembangan ceritanya seperti memberikan dukungan, kritikan dan saran yang membangun.

Berpangkal ulasan diatas, kajian ini bermaksudkan untuk mendiskripsikan; (1) Rasionalisasi literasi media baru dalam masyarakat. (2) Dampak positif penggunaan aplikasi *Wattpad* dalam masyarakat. Pembahasan pada topik ini tentunya sangat menarik berbagai ahli dengan berbagai disiplin ilmu. Oleh sebab itu penelitian membatasi dengan menggunakan perspektif sosiologi informasi.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### a) Konseptualisasi Media

Mendengar istilah “media”, tentu ini sudah tidak asing bagi pendengarnya. Media acap kali dikaitkan dengan beberapa hal sehingga memunculkan banyak definisi. Pada intinya, media merupakan sebuah alat/perantara, pengertian media setidaknya dapat mengacu pada dua hal; komunikasi dan komputasi. Dalam komunikasi, media dapat diartikan sebagai seperangkat alat-alat yang digunakan untuk menyimpan dan mengirimkan pesan. Seperti yang kita tahu, media merupakan produk hasil dari komunikasi sehingga media dan komunikasi memiliki keterkaitan erat dan saling berhubungan. Media komunikasi merupakan sebuah alat/perantara yang digunakan untuk mengirimkan pesan berasal dari komunikator pada komunikan. Media komunikasi dapat diartikan merupakan sesuatu sarana yang digunakan untuk memproduksi, reproduksi,

pengolahan serta pendistribusian informasi.

### b) Perkembangan Media

Sebelum munculnya media komunikasi, komunikasi dilakukan secara langsung tanpa bantuan media maupun perantara lainnya. Sejarah perkembangan media berkembang mengikuti perkembangan teknologi yang kian hari makin pesat. Perkembangan teknologi berpengaruh terhadap media komunikasi, sehingga media komunikasi tidak hanya dalam bentuk tercetak namun tersedia dalam bentuk digital. Sejarah perkembangan media terbagi menjadi 5 (lima) era.

1. Era lisan Pada era ini dinamakan periode histori awal, diperkirakan ada sejak + 4000 tahun SM. Media lisan merupakan cara berkomunikasi dengan menggunakan bahasa verbal, dimana komunikasi dilakukan secara tatap muka. Dalam era ini, manusia mulai memiliki kemampuan untuk berbicara dan berbahasa.
2. Era tulisan dimulai tahun 2000 SM, bangsa Mesir kuno memanfaatkan papyrus sebagai media penyampaian pesan secara tertulis. Selain menulis pada papyrus, tulisan juga ditemukan dalam goa-goa dan tanah liat. Pada masa Bangsa Maya serta Bangsa Cina, sistem penulisan dikembangkan dengan cara independen.
3. Era percetakan Era percetakan ditandai dengan ditemukannya alat cetak buku sederhana di Cina oleh Pi Seng. Seputar tahun 1900, masa permulaan industri mulai memasuki tradisi baru pada perkembangan TIK. Pada era ini, komunikasi juga berkembang menjadi *paper-*

*based communication* yang pendistribusiannya dilakukan dengan bantuan kurir, kantor pos.

4. Era teknologi Penyampaian informasi dan komunikasi selanjutnya berkembang mengikuti perkembangan masyarakat industri bergeser menjadi masyarakat post-industri atau yang dikenal sebagai masyarakat modern. Mulai permulaan abad 19 ditandai adanya penemuan telepon kabel serta telegram sebagai alat komunikasi. Hingga pada tahun 1950, globalisasi terus menyeruak dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Penyampaian informasi pada awal mulanya memanfaatkan bantuan kurir, perlahan berubah menggunakan gelombang elektronik. Hal ini ditandai dengan munculnya media komunikasi menggunakan gelombang elektronik, seperti televisi, radio, telepon, dll.
5. Era digital Era teknologi yang terus berkembang pesat, hingga memunculkan divergensi media, yang mana terdapat penggabungan media agar penyampaian informasi dapat dengan cepat dan mudah diterima oleh penggunanya. Pada tahun 1990 – 2000, masyarakat sedunia telah masuk dalam era digital ditandai munculnya internet, laptop, telepon genggam, dan lain sebagainya.

### c) Semakin Bervariatifnya Media

Sejak era teknologi mulai berkembang pesat di kalangan masyarakat, jenis media komunikasi pun beragam

berdasarkan fungsinya. Beberapa jenis media komunikasi yang cukup populer, sebagai berikut : (1). Media periklanan. Merupakan sebuah media komunikasi pemasaran dengan konten yang bertujuan untuk mengajak, membujuk, mendorong pembaca/konsumen. (2). Media penyiaran. Disebut juga sebagai broadcasting media, merupakan komunikasi yang disampaikan melalui jaringan telekomunikasi elektronik massal. (3). Media digital. Sebagai media elektronik dimanfaatkan untuk menerima, penyimpanan, dan menyebarkan informasi dalam bentuk digital bukan analog. (4). Media elektronik. Sebagai alat dimanfaatkan guna menyampaikan pesan melalui gelombang elektromagnetik dan pesan bisa diterima secara langsung oleh penggunanya. Seperti televisi, radio, dan media sejenis lainnya. (5). *Hypermedia*. *Hypermedia* merupakan perpanjangan dari istilah *hypertext*, dimana penyampaian informasi menggunakan media-media *hyperlink*. Contoh *hypermedia* yaitu *World Wide Web (www)*, yang menyajikan halaman-halaman web dan dapat diakses oleh khalayak. (6). Media massa. Merupakan sebuah perantara komunikasi dalam bentuk tercetak maupun noncetak dalam lingkup yang lebih luas sehingga dapat menjangkau khalayak. (7). Multimedia. Merupakan bentuk media komunikasi dengan menggabungkan beberapa bentuk pemrosesan konten informasi, seperti penggabungan bentuk teks, gambar, maupun audio. Multimedia dapat diakses melalui perangkat pengolah konten informasi. (8). Media baru (*new media*). Mempunyai istilah yang luas mencakup penggabungan dari media tradisional dengan media digital berbasis teknologi informasi. Penggunaan media baru menggunakan internet dan memiliki potensi interaktif serta bisa difungsikan secara privat ataupun publik. (9). Media berita. Media berita termasuk dalam kategori media massa dimana fokus konten informasi adalah berita yang disampaikan

pada khalayak umum sebagai sasaran. (10). Media cetak. Bentuk komunikasi yang dilakukan dalam bentuk media tercetak, seperti koran, majalah, jurnal, dan terbitan sejenis lainnya. (11). Media publikasi. Segala bentuk media yang penerbitannya tersedia untuk konsumsi informasi publik. (12). Medium rekaman Adalah sebuah perangkat yang digunakan untuk menyimpan informasi. (13). Media sosial. Media sosial termasuk dalam kategori media baru, yang digunakan untuk berinteraksi sosial secara digital. Dalam media sosial, pengguna dapat menciptakan, berbagi, berdiskusi, serta memodifikasi konten informasi.

#### d) Teknologi Informasi Internet

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat sehingga mengakibatkan terjadinya berbagai dampak pergeseran dan perubahan yang signifikan disegala aspek kehidupan, antara lain pada lingkup ekonomi, sosial, pendidikan, dan lainnya. TIK sebagai hasil perpaduan antara teknologi komputer dan telekomunikasi, dimana selanjutnya proses penyebaran informasi diterima pengguna dengan cepat dan mudah. Selain itu, teknologi informasi dapat diartikan sebagai seperangkat alat (*hardware* dan *software*) yang digunakan dalam mendukung proses perancangan, pengolahan, penyimpanan, dan pendistribusian informasi. Sedangkan, para ahli mendefinisikan teknologi informasi secara berbeda, antara lain :

- (1). Pendapat Haag dan Keen (1996), teknologi informasi merupakan seperangkat alat digunakan dalam pekerjaan pemrosesan informasi.
- (2). Dalam Oxford English Dictionary (OED), teknologi informasi merupakan seperangkat *hardware* dan *software* yang tergolong dalam jaringan serta telekomunikasi,

umumnya dalam konteks bisnis.

- (3). Pendapat dari Williams dan Sawyer (2003), teknologi informasi merupakan teknologi penggabungan dari komputer terhadap jaringan komunikasi dengan kecepatan tinggi yang mentransfer data, suara, serta video.
- (4). Menurut Martin (1999), teknologi informasi ialah tak hanya terbatas pada perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang hanya dimanfaatkan pemrosesan serta menyimpan informasi, akan tetapi meliputi teknologi komunikasi yang dapat mengirimkan serta mendistribusikan informasi secara luas.

Sejalan terhadap perkembangan jaman, kemajuan TIK secara pesat tidak bisa dibendung. TIK memberikan kemudahan dalam penyampaian dan penyebaran informasi. Rupanya, kemunculan internet membawa angin segar bagi dunia teknologi informasi dan komunikasi.

Internet merupakan kependekan dari *Interconnected Network*, didefinisikan sebagai sebuah jaringan komunikasi global yang saling terkoneksi menggunakan TCP/IP sebagai protokol untuk mengirimkan data melalui berbagai jenis media. Awal 7 mulanya, internet muncul pada tahun 1969 dipelopori Robert Taylor dari Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) bersama Larry Roberts dari MIT melalui proyek ARPANet yang dibuat untuk kepentingan akademiki. Sehingga pada tahun 1981 jumlah host terus berkembang dan terus ditambahkan setiap dua puluh hari. Pada tahun 1986, muncul NFSNet yang digunakan untuk kebutuhan penelitian dan pendidikan, menghubungkan jaringan universitas serta

kampus perguruan tinggi terhadap jaringan regional. Pemanfaatan NSFNet serta jaringan regional tak terbatas hanya pengguna supercomputer, sehingga jaringan mengalami kelebihan beban. Pada tahun 1990, ARPANet resmi dinonaktifkan dan difokuskan pada pengembangan NSFNet. Tahun 1995, NSFNet digantikan dengan jaringan baru oleh penyedia layanan internet komersial. Sehingga sampai saat ini, internet mulai dioperasikan oleh publik dengan skala besar.

Dengan adanya tingkat kebutuhan informasi pengguna yang semakin kompleks, internet membawa pengaruh terhadap perilaku pencarian informasi. Internet menjadi kebutuhan primer bagi semua kalangan, tidak memandang kelas sosial serta batasan usia. Dalam perkembangannya, internet memiliki layanan yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna, diantaranya: (1). *Email*, digunakan untuk berkirim surat. (2). *Browsing*, layanan menelusur situs. (3). *Search Engine*, layanan mencari informasi melalui situs tertentu. (4). *Hosting*, layanan untuk meletakkan web supaya dapat diakses dari seluruh dunia. (5). *Chatting*, layanan komunikasi berupa teks, video, foto dan sebagainya. Sebuah studi yang berjudul *Impact of the internet: some conceptual and methodological issues or how to hit a moving target behind the smoke screen* karya Michel J. Menou dalam prosiding *The Internet: its impact and evaluation* menyebutkan bahwa dampak dari internet dapat dirasakan oleh kalangan di bawah ini, antara lain: (1). *Family Space* (2). *Work Space* (3). *Personal Space* (4). *Digital and Analog Communication Space* (5). *Social Space*.

## C. METODE PENELITIAN

### a) Obyek Penelitian

Penelitian berlandaskan kecermatan analisis berbasiskan pada pembahasan bersifat kajian komprehensif mendetail dengan memfokuskan terhadap kajian content yang sangat mendalam (Bakhtiyar, 2020:11833), yakni berfokus pada rasionalisasi literasi media baru. Arti penting literasi media baru sangat penting dan menjadi pembahasan utama sehingga media baru dapat diterima penggunaannya secara positif oleh masyarakat. Apalagi sekarang masyarakat hidup di zaman digital, sehingga masyarakat dituntut untuk senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi komunikasi. Oleh karenanya sangat dibutuhkan adanya literasi digital yang tinggi sesuai era revolusi industri 4.0.

### b) Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian memiliki lingkup pembahasan pada penganalisisan berifat mendalam dan sangat mendasar dengan cara selalu membasiskan serta memfokuskan kajian pokok (Bakhtiyar, 2019:154), tentang alasan-alasan penting dalam literasi media baru serta dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan *Wattpad* yang telah menjadi sangat familier dalam masyarakat. Memasuki era revolusi industri 4.0, terutama pada kehidupan masyarakat yang terbanjiri oleh jutaan informasi disetiap harinya, maka masyarakat senantiasa dituntut untuk melakukan evaluatif dan selektif terhadap informasi yang diterimanya. Di era sekarang sangat diharapkan mampu untuk melek informasi terhadap informasi yang bersifat negatif destruktif maupun positif konstruktif, sehingga masyarakat tidak terombang-ambing oleh informasi yang diterimanya.

### c) **Konseptualisasi**

Pada galibnya literasi media baru bagi masyarakat menjadi solusi untuk edukasi masyarakat untuk bersikap kritis terhadap isi media. Masyarakat tak sekedar berperan sebagai pengguna, akan tetapi sangat terlibat secara aktif. Adapun *Wattpad* sebagai media baru cukup familiar, sangat menarik karena terdapat berbagai genre cerita segar berasal dari para penulis konten dan bisa saling berhubungan. *Wattpad* merupakan sebuah representasi positif literasi media baru, yang memiliki karakteristik bersifat partisipatif memberikan ruang akses, memanfaatkan maupun menciptakan konten informasi.

### d) **Pendekatan**

Pelaksanaan aktivitas analisis pada riset ini, sangat membutuhkan adanya pemikiran bersifat kritis realitis, supaya bisa untuk menerapkan sesuatu konsep pada kurun historis baik diwaktu yang lalu ataupun diwaktu yang sedang terjadi, sehingga sangat tepat apabila riset yang dilaksanakan menggunakan penelitian berjenis *historical approach*. (Bakhtiyar, 2020:11833). Dalam penelitian *Historical Approach* memiliki karakteristik yang sangat dominan yakni suatu penyelidikan kritis bersifat realitis terhadap perkembangan suatu pemikiran. Sumber informasi primer dianggap sebagai komponen yang sangat penting untuk didayagunakan sebagai data primer. (Bakhtiyar, 2019:14).

### e) **Metode Penghimpunan Data**

Sedangkan teknik penghimpunan data pada penelitian berjenis *historical approach*, megutamakan penndayagunaan *library research* dengan maksimal melalui melakukan berbagai kegiatan baca bermacam-macam literatur dengan

bersubyeikan (Bakhtiyar, 2020:11833), literasi, media baru dan *wattpad* serta dampak pemanfaatannya yang sangat berkaitan dengan era revolusi industri 4.0

### f) **Analisa Penelitian**

Berbagai aktivitas analisa dilakukan dengan menggunakan analisa diskriptif kualitatif, berpangkal pada sumber analisa yang bermuasal pada dari berbagai koleksi bacaan bersifat sangat teoritis, riset dan bukan riset. (Bakhtiyar, 2018:67). Penelitian sangat mengutamakan dominansi dalam diskripsi, memeriksa dan sangat evaluatif terhadap berbagai fakta faktual demi mencapai solusi untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dalam fenomena (Bakhtiyar, 2019:6-7), rasionalisasi literasi media baru dan dampak pemenfaatan *Wattpad* dalam masyarakat. Supaya validitas bisa terwujud pada penganalisaan, sangat dibutuhkan untuk menggunakan *content analysis*, yang kegunaanya untuk menganalisa pemaknaan pada beberapa konsep penting (Bakhtiyar, 2018:78), yaitu rasionalisasi literasi media baru, kemampuan literasi, media baru, *Wattpad* dan dampak pemenfaatannya era revolusi indutri 4.0. Observasi pada aktivitas perpustakaan disetiap harinya, bisa dipergunakan sebagai unsur terpenting guna menunjang dalam melakukan pengkontruksian teori. (Bakhtiyar, 2020:1183), terutama pada pemaknaan rasionalitas literasi media baru, kemampuan literasi, media baru, *Wattpad* dan dampak pemenfaatannya era revolusi indutri 4.0.

## **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **a. Literasi Media Baru**

Literasi Media berbasis Media Baru Secara konvensional, literasi pada bahasa latin disebut dengan literatus,

diartikan sebagai orang yang belajar. Sedangkan dalam istilah umum, literasi sebagai kemampuan serta keterampilan individu pada aktivitas membaca, menulis, berbicara, penghitungan, pemecahan problem pada level keahlian tertentu yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Istilah literasi mengalami perluasan makna seiring dengan berkembangnya zaman dan kecanggihan teknologi sehingga memunculkan jenis-jenis literasi. Salah satu jenis literasi yang berkaitan erat dengan media komunikasi dan informasi yaitu literasi media.

Literasi media merupakan kemampuan memahami, penganalisisan, serta mendekonstruksikan pencitraan media. Bagi massa saat ini, media dianggap sebagai sumber kebenaran sehingga informasi yang disampaikan oleh media publik akan mudah dipercaya dan cepat diterima. Maka dari itu, istilah literasi media muncul dengan tujuan agar massa yang merupakan konsumen media menjadi sadar mengenai cara media dikonstruksikan serta diakses. Masyarakat yang mempunyai kemampuan literasi media rendah menjadi 'sasaran' empuk media.

Pada dasarnya, media mempunyai kekuasaan secara intelektual di tengah publik serta menjadi sasaran medium bagi pihak yang melakukan monopoli. Dengan memiliki kemampuan literasi, masyarakat menjadi kritis menanggapi informasi yang diberitakan dalam media massa sehingga kualitas dan kuantitas intelektual masyarakat akan meningkat. Masyarakat akan secara aktif mencari, menelusur, dan mendayagunakan informasi sesuai dengan kebutuhannya.

Pergerakan perkembangan media komunikasi sangat cepat, media massa pun tersedia dalam bentuk digital dengan penyebarannya melalui internet. Selain itu, media massa pun merambah ke media sosial agar penyebaran informasi mengenai masyarakat secara merata. Perubahan itu

berhubungan erat terhadap perkembangan teknologi, cakupan area, produksi dan distribusi massal. Eksistensi media baru seperti media sosial dapat melampaui pola penyebaran pesan media konvensional. Media sosial termasuk dalam kategori media baru, yang digunakan untuk berinteraksi sosial secara digital. Dalam media sosial, pengguna dapat menciptakan, berbagi, berdiskusi, serta memodifikasi konten informasi yang dapat dilakukan secara *real time*. Media baru sebagai istilah digunakan dalam lingkup digital, komputer atau jaringan TIK di akhir abad 20. Media baru sering digambarkan dalam lingkup digital, terkoneksi jaringan, interaktif dan tidak memihak. Selain fleksibel dalam penggunaannya, media baru dapat difungsikan secara privat maupun publik.

Literasi media baru sebagai hasil pengembangan model literasi konvensional. Dalam media baru, seseorang tidak hanya berperan sebagai konsumen media melainkan terdapat unsur partisipasi, interaktif, kreativitas serta inovasi konten media sehingga seseorang dapat menciptakan konten. Tentu saja pengertian dan batasan mengenai literasi media baru akan terus berkembang. Jenkins (2006) mengklasifikasikan kemampuan literasi media baru, sebagai berikut : (1). *Play*, kemampuan menggunakan media baru untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam mengatasi masalah. (2). *Performance*, kemampuan mengadopsi identitas alternative untuk improvisasi diri dan mengeksplor penemuan baru. (3). *Simulation*, kemampuan membangun model dinamis pada proses-proses dunia nyata. (4). *Appropriation*, kemampuan memaknai isi pesan media. (5). *Multitasking*, kemampuan melakukan pekerjaan bersamaan dengan lingkungan sekitar. (6). *Distributed Cognition*, kemampuan berinteraksi secara bermakna dengan alat (media baru) yang dapat

mengembangkan kapasitas mental. (7). *Collective Intelligence*, kemampuan mengumpulkan pengetahuan serta membandingkan pendapat antar orang lain untuk tujuan bersama. (8). *Judgement*, kemampuan evaluasi terhadap reliabilitas serta kredibilitas sumber informasi yang berlainan. (9). *Transmedia Navigation*, kemampuan mengikuti alur cerita serta informasi melampaui berbagai mode media. (10). *Networking*, kemampuan mencari, mensintesiskan serta mendistribusikan informasi. (11). *Negotiation*, kemampuan melakukan menelusuri dan menjangkau komunitas yang berbeda, serta dapat memahami perspektif yang luas dan menerima norma setiap komunitas. (12). *Visualization*, kemampuan menciptakan serta memahami representasi visual dari informasi, dengan bertujuan mengekspresikan ide, menciptakan pola-pola serta mengidentifikasi sebuah tren.

#### **b. Literasi Media Baru dalam Penggunaan Wattpad**

Pada abad ini, literasi tak bisa dimaknai merupakan kemampuan membaca serta menulis. Arti literasi mengalami perluasan menjadi lebih fleksibel mengikuti transformasi digital yang terus berlangsung. Literasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat dengan bijak memanfaatkan kecanggihan teknologi. Teknologi komunikasi saat ini beragam jenisnya, begitu pula dengan media komunikasi.

Media sosial termasuk jenis media baru (*new media*) yang menjadi wadah yang tepat untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain tanpa memandang status sosial yang dilakukan secara online. Disisi lain, untuk menetrasi dampak negatif dari media sosial, pengguna dan penerima informasi dituntut untuk meleak media baru. Secara umum, literasi media baru mengarah pada

kemampuan seseorang terhadap pertukaran informasi dengan saling berpartisipasi dan interaktif dalam masyarakat. Literasi media berfokus untuk mendidik masyarakat untuk secara kritis dan sadar dalam mengkonsumsi isi media. Memberi petunjuk mengenai cara melakukan kontrol pada informasi yang telah tersedia dalam media, sehingga dapat memilah memilah informasi yang dibutuhkan secara tepat. Media sosial kian marak digunakan hingga tak jarang ada yang menjadikannya sebagai kebutuhan primer. Data reportal (2020) mencatat bahwa pengguna media sosial di Indonesia mencapai 160 juta pengguna pada Januari 2020. Data tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 8.1% dari bulan April 2019 yang penggunanya mencapai 12 juta pengguna.

Salah satu media sosial yang digandrungi oleh remaja Indonesia yaitu *Wattpad*, sebuah website atau aplikasi yang menyediakan berbagai karya tulis. *Wattpad* digadanggadag sebagai wadah bagi komunitas pecinta literasi, dengan adanya *Wattpad* setiap orang dapat mengasah, mengembangkan, serta mempublikasikan karya tulis pribadi dan/atau sekedar membaca karya tulis orang lain secara gratis dan mudah. Seperti media sosial lainnya, *Wattpad* juga menyediakan ruang untuk berdiskusi, saling berkomentar, dan sekedar memberi dukungan. *Wattpad* dikeluarkan sejak tahun 2006 oleh Allen Lau dan Ivan Yuen di Toronto, Kanada. Dikutip dari laman resmi *Wattpad*, pada pertengahan tahun 2019 pengguna *Wattpad* meningkat sebanyak 23% dari tahun 2018. Saat ini, *Wattpad* telah mencapai lebih dari 80 juta pengguna dari berbagai belahan dunia. Tingkat keaktifan pengguna dapat diukur dari membludaknya tulisan-tulisan baru yang diunggah mencapai 40 juta unggahan. *Wattpad* mengklaim bahwa pengguna menghabiskan 22 miliar menit per bulan untuk mengakses *Wattpad*. Pada tahun 2014, sebanyak 53% pengguna

menggunakan *smartphone* untuk menulis ceritanya. Tahun 2017, sebanyak 90% pengguna menghabiskan waktu di *Wattpad* melalui *smartphone*. Berdasar penelitian pada tahun 2016, sebanyak 85% pengguna *Wattpad* adalah generasi milenial dan generasi Z.

Secara perlahan, media baru telah berpengaruh terhadap kehidupan manusia, mengubah pola hidup manusia. Perkembangan media memang tak dapat dihindarkan, oleh sebab itu 10 dengan mempunyai kemampuan literasi media baru diharapkan dapat menetralsisir dampak negatif pemanfaatan media sosial. Bagi pengguna media sosial, packaging media baru yang menarik lebih diperhatikan daripada konten dari media itu sendiri. Kemampuan literasi media baru menjadikan pengguna lebih kritis terhadap isi media, sebelum menggunakan dan menyebarkan informasi yang diterima.

### c. Kompetensi Dasar dalam *Wattpad*

Kemunculan media sosial *Wattpad* menjadi angin segar dalam dunia literasi serta bentuk representasi positif dari literasi media baru. *Wattpad* memberikan media baru untuk rekreasi pendidikan dalam bentuk digital yang dapat diakses melalui *smartphone*. Dari sekian banyaknya karya tulis, pengguna yang mengkonsumsi bacaan tersebut sangat antusias untuk turut berkontribusi dalam pengembangan ceritanya seperti memberikan dukungan, kritikan dan saran yang membangun. Tidak hanya sebatas menikmati bacaan orang lain, *Wattpad* menyediakan ruang diskusi untuk komunitas pecinta literasi. Kompetensi dasar yang harus dimiliki dalam literasi media baru antara lain :

1. *Access*, dengan dibekali kemampuan menemukan serta memanfaatkan teknologi media diharapkan dalam penggunaan

*Wattpad*, seseorang dapat menemukan dan menggunakan informasi sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, dengan kemampuan akses ini, seseorang dapat berbagi informasi kepada orang lain.

2. *Analyze and Evaluate*, kemampuan untuk menganalisis isi media secara kritis serta mempertimbangkan dampak yang akan ditimbulkan. Artinya, dalam penggunaan *Wattpad* tak terlepas dari konten negatif yang mengarah pada perilaku negatif, misalkan *cyberbullying* yang disebutkan dalam cerita *Wattpad*, apabila seseorang tidak mencerna dengan pikiran positif maka besar kemungkinan untuk dipengaruhi cerita tersebut. Maka dari itu, sebagai penulis konten haruslah mempertimbangkan dampak dari konten yang akan disajikan begitu pula dengan pengguna konten sebaiknya melakukan pilih pilih informasi untuk dikonsumsi hingga disebarluaskan.
3. *Create*, kemampuan untuk membuat dan menciptakan konten dengan kreativitas, kepercayaan diri sebagai bentuk untuk mengekspresikan diri. Apabila seseorang mempunyai hobi menulis, *Wattpad* merupakan website yang tepat untuk mengekspresikan diri dan dapat menjadi ladang bisnis informasi. Sebagai pengguna konten, sedikit banyak tulisan-tulisan yang dinikmati akan mempengaruhi kreativitas dan meningkatkan inovasi.
4. *Reflect*, bertanggungjawab secara sosial terhadap etika dasar, menghargai hak-hak

orang lain, dan nilai-nilai sosial dalam masyarakat. Wattpad menyediakan kolom untuk berkomentar, berdiskusi dalam kelompok, maupun berkirim pesan secara individu yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna *Wattpad*. Dengan begitu, pengguna akan bersifat interaktif terhadap pengguna lainnya.

5. *Act*, bekerja secara individu maupun tim untuk sharing pengetahuan dan penyelesaian masalah kehidupan baik dalam skala lokal, nasional, dan global. Pengguna *Wattpad* tidak hanya berperan sebagai penikmat bacaan, namun dapat memberikan saran, melakukan koreksi terhadap karya tulis sehingga dapat turut membangun pengembangan karya tulis.

#### **d. Pengaruh Literasi Media Baru dalam Penggunaan *Wattpad***

Pada literasi media baru (*new media*), komponen-komponen yang ditonjolkan antara lain; partisipasi, kolaborasi serta distribusi konten informasi. Sehingga untuk memberikan pengetahuan terkait literasi media baru diperlukan penerapan pengajaran yang mudah dimengerti oleh khalayak hingga mereka memiliki kemampuan untuk menafsirkan, menggunakan, dan berbagi informasi secara tepat guna.

Penggunaan *Wattpad* secara berlebihan tidak menutup kemungkinan akan memberikan pengaruh negatif bagi kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Tak hanya itu, *Wattpad* memiliki berbagai macam genre bacaan yang dapat dikonsumsi secara leluasa oleh penggunanya. Peran orang tua pun sangat dibutuhkan sebagai pengawas bagi anak-

anak mereka dalam penggunaan media sosial. Orang tua pun berhak mengarahkan anak-anak mereka terkait informasi yang dapat diakses sebagai rekreasi pendidikan maupun informasi negatif yang tidak seharusnya disuguhkan bagi anak dibawah usia remaja. Meski demikian, biasanya penulis konten dalam *Wattpad* akan memberikan trigger warning dalam setiap konten yang akan disajikan.

Apabila pengguna *Wattpad* memiliki kompetensi dasar literasi media baru, dapat memberi pengaruh yang bersifat positif pada kehidupan disetiap harinya. *Wattpad* dapat memberikan wawasan baru bagi para penggunanya, selain itu dengan mengkonsumsi bacaan yang tersedia akan memperluas kosakata, menjadi tempat rekreasi pengetahuan, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas. Melalui *Wattpad*, orang akan dikenal melalui karyanya hingga *wattpad* menjadi ladang bisnis bagi sebagian orang. Terbukti dengan banyaknya cerita dari penulis muda yang dicetak dan diterbitkan menjadi novel hingga penjualan mencapai best seller dan tak jarang pula yang kemudian diangkat menjadi sebuah film. Dampak positif lainnya dari penggunaan *Wattpad* yaitu dapat bergabung dengan komunitas-komunitas. Dengan begitu, akan memperluas pergaulan juga tidak menutup kemungkinan dalam melakukan interaksi sosial terhadap orang-orang dari berbagai perjuruan dunia.

#### **E. KESIMPULAN**

Perkembangan TIK terus berlangsung dan informasi diperoleh dengan sangat mudah dan cepat menular dari orang ke orang lain melewati media digital. Membludaknya informasi menjadi sebuah tantangan baru dalam otentikasi dari kredibilitas informasi. Oleh karenanya pengguna harus bisa beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan-perubahan pola perilaku untuk menuju budaya digital.

Kemampuan literasi media baru akan menjadi benteng terdepan dalam menghadapi era disrupsi informasi. Media baru tidak boleh dipandang sebagai ancaman yang dapat mempengaruhi dan merusak budaya dan karakter bangsa, melainkan harus dipandang sebagai bagian dari budaya itu sendiri. Masyarakat harus senantiasa dibiasakan memiliki pemahaman dan pemikiran secara kritis terhadap apa yang ditonton, dibaca, dan didengar. Tak dapat dipungkiri lagi, bahwa dengan adanya media baru ternyata memberikan banyak kemudahan dalam memperoleh dan menyebarkan informasi. Upaya meningkatkan awareness literasi media baru yaitu melalui komunikasi, terutama dalam keluarga yang merupakan kelompok sosial terkecil untuk bersosialisasi. Komunitas maupun lembaga juga haruslah memberikan edukasi terhadap masyarakat untuk memperluas cakrawala berpikir terkait erat dengan hak masyarakat terhadap media, bentukbentuk literasi, serta fungsi media pada kehidupan masyarakat. Adapun manfaat literasi media baru bagi

masyarakat meliputi; (1). literasi media baru menjadi solusi untuk mendidik masyarakat agar memiliki sikap kritis dalam menanggapi isi media. (2). Dalam era digital, masyarakat tidak hanya berperan sebagai pengguna namun juga turut terlibat secara aktif dalam penggunaan media baru. Sedangkan dampak positif *Wattpad* sebagai media baru meliputi; (1). *Wattpad* dapat dikatakan sebagai media baru yang cukup familiar di kalangan remaja, penggunaanya mencapai puluhan juta orang dari berbagai belahan dunia. (2). *Wattpad* menarik dengan berbagai genre cerita segar yang dari penulis-penulis konten dan seperti media sosial lainnya, pengguna *Wattpad* dapat saling berhubungan bahkan tergabung dalam komunitas.. (3). *Wattpad* dipandang sebagai sebuah representasi positif literasi media baru berkarakteristika sebagai media yang bersifat partisipatif yang memberikan ruang untuk mengakses, menggunakan, serta menciptakan konten informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakhtiyar. (2018). Perpustakaan Garda Bangsa: Koleksi Local Content Sebagai Kekuatan Utama Membangun Khasanah Peradaban Bangsa Melalui Implementasi Kebijakan Publik Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1990 Tentang Serah Simpan Karya Cetak dan Karya Rekam. *Tibanndaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi*, 2(2).
- Bakhtiyar. (2019). Public Service Leadership Organization: Work Motivation And Work Productivity In Library Organizations Within Organizational Behavior Perspectives. *Equilibrium Jurnal Ekonomi-Manajemen-Akutansi*, 1(15).
- Bakhtiyar. (2019). The Meaning of Social Interaction Through Social Networking as a Media Promotion Of Modern Library Information Services in The Sociological Perspective. *Tibanndaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Sains Informasi*, 3(2).
- Bakhtiyar. (2019). Dinamika Literasi Politik Menjelang Tahun 2019: Urgensitas Memahami Perilaku Pemilih Milenial. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 2(2).
- Bakhtiyar. (2019). Implementasi Peraturan Daerah Nomor 11 Tahun 2005 Tentang Pelaksanaan Pelayanan Prima Perpustakaan Di Badan

- Perpustakaan dan Kearsipan Provinsi Jawa Timur. *MADANI Jurnal Ilmu Sosial, Politik dan Sains Informasi*, 17(1).
- Bakhtiyar. (2020). Hard Skill, Sof Skill and Spiritual Skill Management to Make a Superior and Integrity Library in the Perspektive of Organizational Behavior. *TEST Engineering and Management*, 83.
- Fauzi, A. (2018). Memahami Literasi Media Baru dalam Penyebaran Informasi Hoax dan Hate Speech (Studi Fenomenologi Dosen Pengguna Facebook dan Whatsapp). *Promedia*, 4(2).  
<http://journal.uta45jakarta.ac.id/index.php/kom/article/download/1192/898>
- Hartanto, W. (2012). *Apa Itu Media?. Pembelajaran Literasi Media*.  
<http://belajarliterasimedia.blogspot.com/2012/12/apa-itu-media.html?m=1>
- Istiqomah, E. (2017). *Sejarah Perkembangan Media*. Kompasiana.  
[https://www.kompasiana.com/ellaisti/sejarah-perkembanganmedia\\_59f8873cab9273ba1e1c31dc](https://www.kompasiana.com/ellaisti/sejarah-perkembanganmedia_59f8873cab9273ba1e1c31dc)
- Kemp, S. (2020). *Digital 2020: Indonesia Datareportal*. Datareportal.  
<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>
- Nasrullah, T. . (2020). *Literasi Media Baru*. academia.edu.  
[https://www.academia.edu/11951892/Literasi\\_Media\\_Baru](https://www.academia.edu/11951892/Literasi_Media_Baru)
- Putra, M. I. S. (2015). *Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Anak*.  
[https://www.academia.edu/23468336/PENGARUH\\_TEKNOLOGI\\_TERHADAP\\_PERKEMBANGAN\\_ANAK\\_Makalah\\_ini\\_Diajukan\\_untuk\\_Melengkapi\\_Tugas\\_Akhir\\_Semester](https://www.academia.edu/23468336/PENGARUH_TEKNOLOGI_TERHADAP_PERKEMBANGAN_ANAK_Makalah_ini_Diajukan_untuk_Melengkapi_Tugas_Akhir_Semester)
- Putri, K. Y. S., Prananingrum, E. N., & Safirti, D. (2018). *Literasi Media Baru dan Budaya Baru di Masyarakat Indonesia*. ResearchGate.  
[https://www.researchgate.net/publication/326913529\\_LITERASI\\_MEDIA\\_BARU\\_DAN\\_BUDAYA\\_BARU\\_DI\\_MASYARAKAT\\_INDONESIA](https://www.researchgate.net/publication/326913529_LITERASI_MEDIA_BARU_DAN_BUDAYA_BARU_DI_MASYARAKAT_INDONESIA)
- Sari, Y. K. P. (2018). *Perkembangan Teknologi Informasi “Tradisi Media Lisan, Cetak, Era First Age Media, Second Age Media, Era Digital.”* Binus University.  
<https://binus.ac.id/malang/2018/07/perkembanganteknologi-informasi-tradisi-media-lisan-cetak-era-first-age-media-second-agemedia-era-digital/>
- Smith, C. (2020). *25 Interesting Wattpad Statistic and Facts (2020)*.  
<https://expandedramblings.com/index.php/wattpadstatistics-facts/>