



PERFORMA

DISTURBIA

HIRUK-PIKUK DIGITALISASI KOMUNIKASI

**Alip Yog Kunandar, Amar Ahmad, Durrotul Mas'udah,
Etik Anjar Fitriarti, Ihya Ulumuddin, Nada Arina Romli,
Nurhidaya, Prima Yustitia Nurul Islami, Siantari
Rihartono, Tariq Yazid, Yani Tri Wijayanti**

DIGITAL DISTURBIA:

Hiruk-Pikuk Digitalisasi Komunikasi
vi + 220 hlm. ; 14 x 20 cm.

ISBN:

Cetakan pertama, Januari 2024

Penulis:

Alip Yog Kunandar, Amar Ahmad, Durrotul Mas'udah,
Etik Anjar Fitriarti, Ihya Ulumuddin, Nada Arina Romli,
Nurhidaya, Prima Yustitia Nurul Islami, Siantari Rihartono,
Tariq Yazid, Yani Tri Wijayanti

Penata Sampul: Alip Yog Kunandar

Layout: Ilmana Praba Surawisesa

Diterbitkan oleh:

Penerbit Galuh Patria

Kaliagir Lor, Gg. Sadewo No. 18, Rt. 02/11 Kalitirto, Berbah,
Sleman.

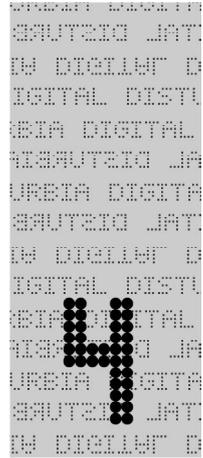
Web: www.galuhpatria.id

Email: penerbitgaluhpatria@gmail.com

Tlp/WA: 082265550883

Hak cipta dilindungi oleh Undang-Undang.

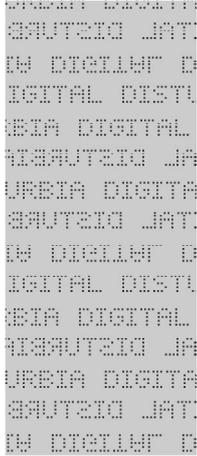
Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau
seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun juga tanpa izin
tertulis dari penerbit



TERJEBAK DALAM DERASNYA ARUS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KECERDASAN BUATAN

**Analisis Pendekatan Literasi
Informasi di Era Digitalisasi**

Etik Anjar Fitriarti



Ketergantungan pada Teknologi

Teknologi informasi yang semakin berkembang pesat hingga saat ini menimbulkan berbagai macam dilema dan problematika bagi masyarakat, khususnya di dunia pendidikan. Anak-anak usia sekolah maupun mahasiswa merupakan bagian dari masyarakat informasi yang saat ini semestinya dilindungi dan diharapkan telah memiliki kemampuan literasi yang mumpuni untuk menghadapi segala tantangan dan dampak buruk dari hadirnya era yang serba digital ini.

Anak-anak usia sekolah dan mahasiswa dapat dikatakan sebagai generasi digital sebab mereka memiliki kemampuan yang cepat dalam beradaptasi dan menggunakan teknologi digital. Dalam Pratiwi (2021) disebutkan ada beberapa contoh karakteristik dari generasi digital saat ini yaitu aktif dalam mengungkapkan identitas diri, memiliki wawasan yang luas, menyukai kebebasan, ingin memiliki kontrol, bergantung terhadap teknologi, menikmati lingkungan *online*, memiliki kemampuan adaptasi teknologi yang baru dan memiliki kemampuan *multitasking*. Generasi

digital saat ini dapat disebut sebagai *digital native* yaitu orang yang memiliki kemampuan yang cepat dalam beradaptasi terhadap teknologi digital.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi di era digital ini memicu munculnya tipe masyarakat baru yang disebut dengan masyarakat informasi yang lambat laun menggeser tipe masyarakat industri dan masyarakat agraris. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mengakibatkan masyarakat diterpa banjir informasi. Webster (2001) menyimpulkan bahwa semua definisi masyarakat informasi mengacu pada lebih banyak jumlah informasi, produk informasi, pekerjaan informasi, sarana komunikasi dan sebagainya, tetapi tidak dapat mengidentifikasi karakter (sistem) yang kualitatif baru dari jenis masyarakat ini. Jadi, definisi masyarakat informasi lebih banyak menekankan pada kuantitas informasi namun tidak banyak yang mengulas terkait kualitas karakteristik masyarakat informasi itu sendiri.

Di era perkembangan teknologi digital seperti sekarang ini, aktivitas manusia tidak bisa terlepas dari teknologi informasi dan komunikasi yang berbasis internet. Semakin banyaknya beban atau tekanan dalam pekerjaan, sekolah ataupun aktivitas keseharian seringkali membuat seseorang memerlukan sebuah teknologi untuk meringankan pekerjaan sekaligus dapat menjadi hiburan alternatif untuk sekadar menghilangkan stres dalam pekerjaan atau hanya sekadar mengisi waktu luang dengan sesuatu yang menyenangkan. Munculnya teknologi kecerdasan buatan yang termediasi dengan teknologi internet menjadikan bermunculannya aplikasi-aplikasi yang berbasis digital

dijabarkan dalam kerangka kerja konseptual yang membagi proses literasi informasi menjadi lima tahap: (1) mengenali kebutuhan informasi; (2) mencari dan mengevaluasi kualitas informasi; (3) menyimpan dan mengambil informasi; (4) memanfaatkan informasi secara efektif dan etis; dan (5) menerapkan informasi untuk menciptakan dan mengkomunikasikan pengetahuan. Oleh karena itu diperlukan sikap yang bijak dan memperhatikan etika dalam menggunakan teknologi permainan interaktif. Selain itu perlunya menumbuhkan kesadaran literasi informasi untuk mengetahui kebutuhan serta menyesuaikan informasi yang dicari dalam permainan interaktif agar tidak mengarah pada hal-hal yang merugikan diri sendiri ataupun orang lain.



Daftar Pustaka

- Alkalai, Y. E. (2004). A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era. *Journal of Education Multimedia and Hyoermedia* 13 (1), 93-106.
- Darmastuti, Rini & Fajar Junaedi (Ed.) (2012). *Literasi Media dan Kearifan Lokal: Konsep dan Aplikasi*. Salatiga: UKSW dan Aspikom.
- Carey, W. James. (2008). *Essays on Media and Society*. London. Routledge
- Poerwaningtias, Intania, *et.al.* (2013). *Model-model Gerakan Literasi Media dan Pemantauan Media di Indonesia*. Yogyakarta: PKMBP dan Yayasan