

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan internet memberikan pengaruh yang besar kepada masyarakat dalam berbagai sektor. Kemajuan teknologi digital ini telah membawa perubahan signifikan dalam cara masyarakat memperoleh dan memanfaatkan informasi. Di Indonesia, akses terhadap teknologi digital semakin luas dengan meningkatnya jumlah pengguna internet yang mencapai lebih dari 200 juta jiwa pada tahun 2024. Meskipun akses terhadap teknologi terus meningkat, namun pemanfaatan teknologi digital oleh masyarakat Indonesia belum optimal. Hal ini terlihat dari rendahnya tingkat literasi media masyarakat. Berdasarkan data dari UNESCO, literasi media masyarakat Indonesia berada pada tingkat yang cukup memprihatinkan. Banyak individu yang kurang mampu memahami, menganalisis, dan mengevaluasi informasi digital secara kritis. UNESCO mencatat bahwa minat baca penduduk Indonesia hanya 0,001 persen. Hal ini berarti dari 1000 orang Indonesia hanya 1 orang yang suka membaca. Tentunya hal ini menarik perhatian banyak pihak terkait bagaimana kebermanfaatan teknologi atau media baru.

Pada konteks media baru, perkembangan platform digital seperti YouTube, Instagram, dan TikTok telah membuka peluang bagi siapa saja untuk menciptakan dan menyebarkan konten. Penyebaran konten yang sangat cepat dan kemudahan akses yang ada tentunya menjadi peluang bagi pengguna internet dalam memanfaatkan kehadiran media baru. Namun nyatanya, tidak semua konten yang dihasilkan dapat memberikan dampak positif atau edukatif bagi audiens.

Di sinilah pendekatan inovatif dalam pembuatan konten menjadi penting. Konten edukasi di Indonesia nyatanya sudah banyak beredar melalui platform media sosial. Pemanfaatan platform sosial media sebagai sumber edukasi sebagai salah satu langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kembali minat literasi media pada masyarakat. Meskipun konten edukasi di Indonesia mulai berkembang, minat masyarakat pada literasi media ternyata masih tergolong rendah. Data PISA menunjukkan bahwa skor literasi membaca Indonesia terus menurun hingga berada di posisi 71 dari 77 negara.

Data diatas menjadi acuan bagi masyarakat bahwa pemanfaatan teknologi belum mampu memberikan dampak besar kepada literasi masyarakat Indonesia. Banyaknya konten edukasi belum benar-benar mampu menjangkau banyak golongan masyarakat. Mereka yang sudah terliterasi dengan baik dianggap kelompok yang mampu secara sadar memilih batasan informasi yang mereka inginkan pada media. Lalu bagaimana dengan kelompok-kelompok yang belum terliterasi dengan baik? Perlu dilakukannya inovasi pada konten media edukasi agar mampu menarik perhatian setiap individu dari berbagai golongan masyarakat.

Hal ini menjadi tantangan baru bagi pengguna saat ini, yaitu minimnya konten yang edukatif yang menarik. Konten edukatif atau konten pembelajaran sering kali dikemas dalam format kaku dan membosankan. Tidak sedikit anak-anak yang merasa jenuh apabila mengakses konten pembelajaran yang ditayangkan melalui media. Berangkat dari masalah inilah banyak pihak yang terlibat berupaya dalam meningkatkan konten edukatif di sosial media namun dikemas dalam format yang menarik. Harapannya melalui langkah tersebut,

konten media dapat dinikmati oleh setiap kalangan umur atau latar belakang tanpa adanya paksaan untuk belajar namun tetap menghibur. Adapun langkah yang dapat dilakukan adalah dengan membuat konten edukasi menggunakan metode *digital storytelling*.

Digital storytelling menjadi metode pembuatan konten yang menggabungkan narasi kreatif dengan elemen visual dan audio digital. Teknik ini dinilai mampu menarik perhatian audiens karena kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara emosional dan mudah diingat (Prasetyawati, 2020). Pada media, *storytelling* tidak hanya berfungsi untuk menghibur, tetapi juga bertujuan untuk mendidik, memengaruhi opini, dan menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang sederhana. Kondisi keberlimpahan informasi inilah yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan suatu produk media, seperti video animasi edukasi yang dilakukan “Kok Bisa?”.

“Kok Bisa?” sebagai salah satu contoh kanal YouTube yang berhasil memanfaatkan *digital storytelling* dalam proses penyampaian informasi mereka. Kanal ini terkenal karena menyampaikan topik-topik ilmiah dan edukatif melalui animasi menarik dan narasi sederhana yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bagaimana pendekatan *digital storytelling* “Kok Bisa?” berdampak dalam meningkatkan minat masyarakat terhadap pengetahuan ilmiah sekaligus menjadi contoh bagaimana *digital storytelling* dapat digunakan untuk meningkatkan literasi media masyarakat.

Pentingnya literasi media sebagai gerbang awal bagi individu dalam menikmati keberlimpahan informasi melalui digitalisasi yang ada saat ini.

Pemanfaatan media digital yang dilakukan oleh “Kok Bisa?” inilah diharapkan mampu meningkatkan kekuatan literasi media dalam rangka menambah pengetahuan individu akan suatu hal. Pada prosesnya, literasi media ini nantinya akan mempengaruhi ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital untuk mengelola dan mengakses informasi sebagai suatu pengetahuan pada media digital.

Beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya guna menunjukkan urgensi dari penerapan *digital storytelling* dalam meningkatkan literasi media saat ini. Penelitian pernah dilakukan oleh Anwar dan Ramadani (2021) dengan judul *Digital storytelling: Literasi Digital pada Siswa Sekolah Dasar*. Penelitian ini dijelaskan bahwa *digital storytelling* adalah alat instruksional yang efektif dalam penyajian budaya literasi digital (Anwar & Ramadani, 2021). Dengan penggunaan multimedia interaktif seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan suara yang dapat disajikan melalui Youtube dan media lainnya, *digital storytelling* dapat memacu minat membaca dan literasi media pada siswa sekolah dasar. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Anggita Yuniarti, dkk dengan judul *Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elemen Tari School Students*, menunjukkan hasil bahwa *digital storytelling* sangat layak digunakan dengan validitas data sebesar 90% untuk penanaman kemampuan literasi digital (Yuniarti & Radia, 2021).

Melihat berbagai data pendukung bagaimana *digital storytelling* berpengaruh kepada literasi media penonton, dari situlah peneliti meyakini bahwa perlu dilakukannya penelitian untuk melihat seberapa besar pengaruh *digital*

storytelling yang digunakan oleh “Kok Bisa?”. Peran aktif “Kok Bisa dalam membagikan informasi bermanfaat disertai dengan metode yang unik dan terbaru dinilai perlu untuk dilakukan. Keunikan “Kok Bisa?” dalam proses pengemasan menjadi alasan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada konten Kok Bisa?. Sudah mencapai 5,47 juta *subscribers*, menjadikan Kok Bisa? saat ini sebagai salah satu kanal edukasi terbesar di Indonesia. Disamping itu, “Kok Bisa?” dinilai sangat serius dalam memberikan dampak pada konten edukasi di Indonesia. Hal ini dilihat dari tidak adanya biaya berlangganan yang dibebankan kepada penonton, sehingga konten “Kok Bisa?” ini dapat dinikmati oleh setiap kalangan. Tidak hanya itu, berbeda dengan konten edukasi lainnya yang membahas kajian edukasi disertai dengan bahasa ilmiah, pengemasan konten “Kok Bisa?” dinilai cukup sederhana dan ringkas.

“Kok Bisa?” diketahui juga beberapa kali mendapatkan penghargaan seperti *Best Educational Video Award 2017*, *Popcorn Asia*, *Delegation of Week of International Scientific Young Talent 2017*, dan *Inspiring Story of 2019*, *Google for Indonesia*. Keberhasilan “Kok Bisa?” mencapai penghargaan *Best Educational Video Award 2017* menjadikan peneliti menilai bahwa konten “Kok Bisa?” memiliki potensi untuk mengatasi berbagai permasalahan literasi media yang kita hadapi. Berbagai penghargaan tersebut menjadikan peneliti tertarik untuk melihat kunci keberhasilan pada konten “Kok Bisa?” sebagai kanal edukasi terbesar di Indonesia dan perannya terhadap literasi media penonton.

Penelitian ini menggunakan Teori Literasi Media oleh James W Potter. Potter melalui teorinya literasi media menjelaskan, bahwa orang-orang yang secara aktif memahami proses berjalannya media massa, memahami pesan media,

mampu menginterpretasikan pesan dan dapat mengemas pesan informatif kembali adalah orang-orang yang memiliki kemampuan literasi media yang baik. Orang-orang yang terliterasi mampu memiliki kontrol dan batas terhadap informasi apa yang akan mereka konsumsi. Mereka yang terliterasi akan mampu memberikan peningkatan pada efektivitas penggunaan media sebagai sumber informasi.

Melalui pemahaman terkait dengan teori literasi media oleh James W. Potter, peneliti melihat “Kok Bisa?” dalam menyampaikan konten dengan pendekatan *digital storytelling* tidak hanya menarik perhatian audiens, tetapi juga berperan dalam meningkatkan literasi media masyarakat. Melalui penyajian konten yang menarik dan informatif, “Kok Bisa?” memberikan pengalaman belajar yang interaktif, mendorong audiens untuk berpikir kritis terhadap informasi yang disampaikan. Kanal ini tidak hanya memberikan wawasan baru tetapi juga membantu audiens mengembangkan kemampuan untuk memverifikasi dan pengelolaan informasi. “Kok Bisa?” juga mendorong audiens untuk lebih proaktif dalam mencari informasi, menciptakan budaya belajar mandiri yang esensial dalam membangun literasi media.

Meskipun metode *digital storytelling* ini dinilai menjanjikan secara konseptual, penelitian tentang pengaruh *digital storytelling* dalam meningkatkan literasi media masyarakat Indonesia nyatanya masih terbatas. Banyak penelitian sebelumnya lebih berfokus pada efektivitas *digital storytelling* dalam konteks pendidikan formal atau pemasaran, tetapi sedikit yang mengeksplorasi dampaknya pada peningkatan literasi media di platform digital.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan tersebut dengan mengeksplorasi pengaruh *digital storytelling* dalam

meningkatkan literasi media masyarakat Indonesia melalui konten “Kok Bisa?” pada platform YouTube. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam upaya memanfaatkan teknologi digital secara lebih optimal untuk meningkatkan literasi media masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijabarkan peneliti sebelumnya, peneliti menemukan pokok masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimanakah penggunaan *digital storytelling* pada konten kanal Youtube “Kok Bisa?”
2. Bagaimanakah literasi media dari penonton kanal Youtube “Kok Bisa?”
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan *digital storytelling* pada konten “Kok Bisa?” terhadap tingkat literasi media penonton kanal Youtube “Kok Bisa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penggunaan *digital storytelling* pada konten di kanal Youtube “Kok Bisa?”.
2. Mengetahui literasi media penonton kanal Youtube “Kok Bisa?”.
3. Mengetahui pengaruh penggunaan *digital storytelling* terhadap tingkat literasi khalayak yang menonton kanal Youtube “Kok Bisa?”.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan bacaan bagi pembaca terkait pemanfaatan media massa terhadap literasi masyarakat.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi perbendaharaan referensi bagi mahasiswa dan praktisi komunikasi sebagai sumber wawasan pengetahuan dan informasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi masyarakat dalam meningkatkan literasi media melalui pemanfaatan media baru.
2. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan bagi *content creator* dalam memproduksi konten pembelajaran lainnya yang berdampak positif kepada masyarakat.

