

## TANTANGAN LITERASI INFORMASI BAGI GENERASI MUDA PADA ERA *POST-TRUTH*

### *Challenges of Information Literacy for Young Generations in the Post-Truth Era*

**Endang Fatmawati**

Universitas Diponegoro  
Jalan Prof. Soedarto, SH., Tembalang, Semarang 50275  
Telp. (024) 76486851 pes.240, Faks. (024) 76486852  
E-mail: eenfat@yahoo.com

Diajukan: 12 September 2018; Diterima: 8 Oktober 2019

#### **ABSTRAK**

Generasi muda adalah generasi harapan bangsa. Literasi informasi berperan besar bagi perkembangan dan kemajuan bangsa. Literasi secara sederhana diartikan kemampuan membaca dan menulis. Artikel ini memfokuskan bahasan pada generasi muda sebagai pejuang literasi yang kreatif pada era *post-truth*. Secara umum dapat dipahami bahwa *post truth* menjadi tradisi kebohongan, berlebihan, dan ada unsur kepentingan politik. Indikasi fenomena *post-truth* salah satunya adalah beralihnya fungsi media sosial seolah-olah sebagai penyampai kebenaran, padahal pada kenyataannya, oknum yang dengan sengaja menyalahgunakannya untuk menyebar berita bohong. Pada tataran ini, generasi muda dituntut kreatif dalam memanfaatkan media dengan cara memilih dan memilah informasi secara tepat. Meskipun pemerintah telah menindak tegas pelaku penyebar hoaks (*hoax*), berita bohong (*fake news*), dan ujaran kebencian (*hate speech*), proliferasi dan viralisasi masih saja bermunculan dan menimbulkan keresahan di masyarakat. Dari berbagai fakta tersebut, multikompetensi dan multimodalitas dibutuhkan agar generasi muda bisa lebih kritis dan mampu memberikan solusi. Literasi informasi menjadi modal generasi muda dalam meningkatkan kreativitas untuk kemajuan bangsa. Hal ini karena dengan literasi informasi, generasi muda akan memiliki pengetahuan, keterampilan, maupun kecakapan hidup pada era *post-truth*.

**Kata kunci:** *Generasi muda, generasi kreatif, literasi informasi, pejuang literasi, post-truth*

#### **ABSTRACT**

*The young generation is the nation's generation of hope. Information literacy plays an important role in the development and progress of a nation. Literacy can be interpreted as an ability for reading and writing. This article focuses on the young generation as creative literacy fighters in the post-truth era. It can be understood that post-truth is distinguished from a long tradition of political lies, exaggeration, and spin. Post-truth phenomenon indicates that social media has shifted its function into a transmitter of truth in which is due to a person who abuses the media intentionally to spread lies. Young people are required to be creative in using the media by*

*selecting and delivering information appropriately. Although the government has been firm in taking action against the perpetrators of hoax, fake news, and hate speech, the proliferation and viralization still occur and cause public unrest. Multicompetence and multimodality are needed for the young generation in which they can be more critical and enriched with solutive ideas. Information literacy is needed by the young generation in improving creativity for the nation development. This is because to information literacy will enable young generation to have knowledge, skills, and life skills in the post-truth era.*

**Keywords:** *Young generation, creative generation, information literacy, literacy fighters, post-truth*

#### **PENDAHULUAN**

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat dan mengubah pola komunikasi antarmanusia. Dalam hal ini termasuk pula penggunaan media sosial bagi generasi muda, terlebih lagi dengan pesatnya teknologi internet dan perangkat *mobile phone*. Melalui media sosial, generasi muda dapat berjejaring, berkomentar, maupun berbagi informasi dengan cepat dan tak terbatas. Media sosial memungkinkan generasi muda bisa berpartisipasi melalui blog, jejaring sosial, wiki, dan lain-lain. Kemudahan-kemudahan tersebut mempunyai dampak positif maupun negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah munculnya *cyber-hoaxes*.

Veil, Sellnow, Petrun (2012) menjelaskan hoaks (*hoaxes*) sebagai “tipuan yang dirancang untuk merusak kepercayaan masyarakat terhadap suatu organisasi, produk, layanan, maupun orang”. Selanjutnya Park dan Rim (2019) menyebutkan bahwa penyebaran hoaks merupakan salah satu strategi media sosial populer yang diadopsi oleh berbagai kelompok advokasi. *Cyber-hoaxes* dibedakan menjadi: (1) berita bohong/palsu

(*hoax news*), (2) berita rekayasa yang dibangun tidak berdasarkan fakta (*fake news*), dan (3) ujaran kebencian (*hate speech*).

Hoaks hampir mirip dengan *fake news*. Perbedaannya adalah hoaks didasarkan pada data, tetapi kemudian diolah dan ditampilkan lagi dalam kalimat-kalimat yang rumit. Sementara *fake news* merupakan berita bohong, bukan berbasis data atau tidak ada datanya sama sekali, tetapi dibuat seolah-olah ada. Awalnya, keduanya tersebar di akun-akun pribadi atau melalui *microblogging*, kemudian melebar melalui domain situs web, sehingga yang semula *invisible* bergeser menjadi *visible*.

Gambar 1 memperlihatkan media sosial yang dimanfaatkan sebagai saluran penyebaran hoaks. Masyarakat Antifitnah Indonesia (Mafindo 2018) menyatakan dari 86 unggahan penyebaran hoaks, facebook (49,88%) merupakan media sosial yang paling banyak dipakai. Selanjutnya dalam *Indonesia Social Media Habit Report Q1 (2017)* disebutkan bahwa JAKPAT telah melakukan penelitian survei terhadap 1900+ responden tentang kebiasaan yang dilakukan di berbagai jenis aplikasi media sosial. Hasilnya bahwa penggunaan aplikasi media sosial yang paling teratas atau sering menjadi kebiasaan responden adalah Facebook.

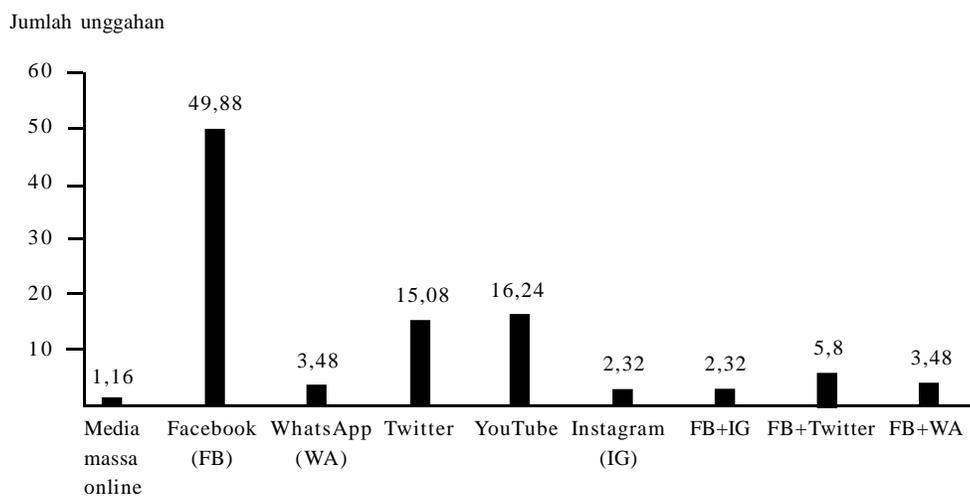
Sarana yang dimanfaatkan untuk menyebarkan *hoax, fake news, dan hate speech* dapat berupa narasi, gambar/foto, video, maupun kombinasi dari sarana

tersebut. Gambar 2 memperlihatkan sarana yang dimanfaatkan untuk menyebarkan *hoax, fake news, dan hate speech* pada bulan September 2018. Dari gambar tersebut, kombinasi narasi dan foto (60,32%) merupakan sarana yang paling banyak dipergunakan.

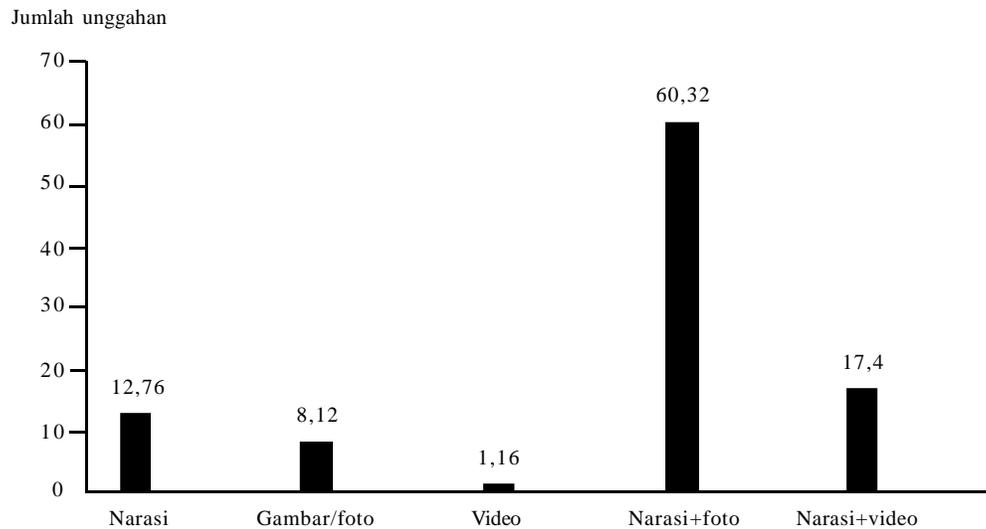
Kandungan informasi *hoax, fake news, dan hate speech* yang disebarkan pada periode September 2018 dapat dilihat pada Gambar 3. Berdasarkan kandungannya, hoaks pada bulan itu didominasi oleh konten politik (68,44%).

*Hoax, fake news, dan hate speech* terkait erat dengan *cyber-spaces*. Secara konseptual, *cyber-spaces* bisa dibedakan menjadi *software* dan *hardware* (Bell 2001). Secara *software* berarti ruang yang terbayangkan atau imajiner di mana orang-orang dapat membangun identitas dan dunia mereka yang baru. Sementara itu, *hardware* merupakan suatu jaringan komputer global yang terhubung melalui infrastruktur komunikasi, yang memfasilitasi bentuk-bentuk interaksi antara aktor-aktor yang berjauhan.

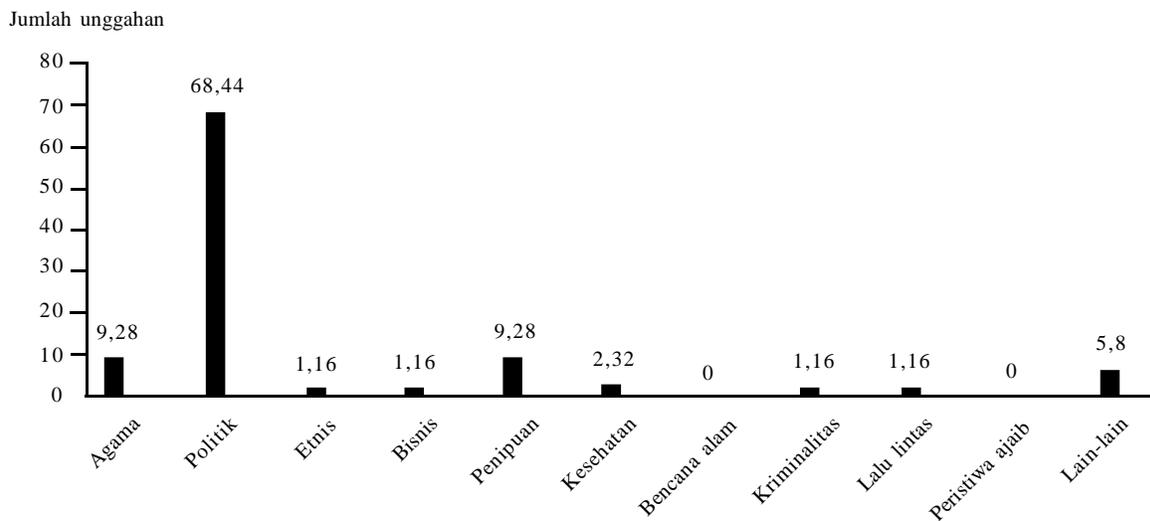
*Hoax, fake news, dan hate speech* menjadi hangat dalam dinamika politik akhir-akhir ini. Hoaks dijadikan senjata untuk menciptakan konflik dalam bentuk kampanye hitam yang dibalut permusuhan. Terdapat kubu yang bermain dan membuat skenario dengan menggunakan media sebagai alat untuk menarik simpati khalayak atau menjatuhkan lawan politik. Pada tahun 2018 dan 2019, saat pilkada dan pilpres digelar, kontestasi politik telah memicu berita yang tidak bisa



Gambar 1. Media penyebaran *hoax, fake news, dan hate speech* pada bulan September 2018 (n = 86 postingan, Mafindo 2018).



Gambar 2. Sarana penyebaran *hoax*, *fake news*, dan *hate speech* pada bulan September 2018 (n = 86 postingan, Mafindo 2018).

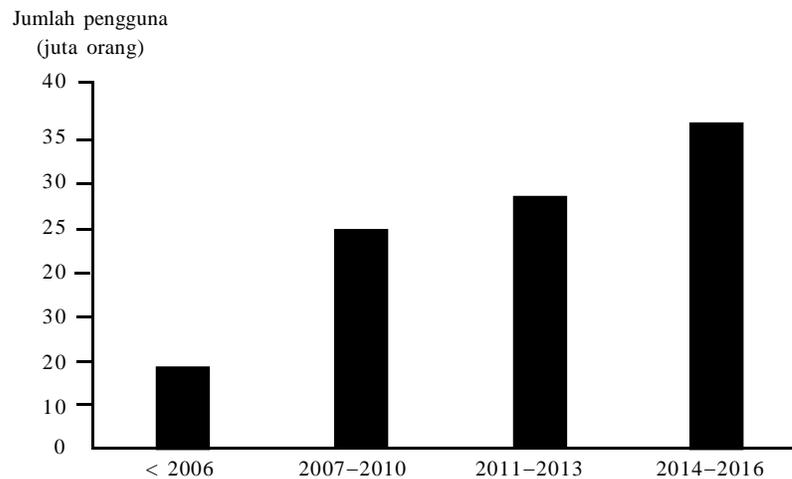


Gambar 3. Kandungan informasi *hoax*, *fake news*, dan *hate speech* pada bulan September 2018 (n = 86 postingan, Mafindo 2018).

dipertanggungjawabkan kebenarannya. Ibrahim (2011) menyebutkan kebenaran atau fakta politik sering dilawan dengan fakta atau berita palsu. Media sosial menjadi ajang perang informasi secara masif.

Permasalahan yang muncul adalah pada saat ini *hoax*, *fake news*, dan *hate speech* mewarnai ruang *cyber* setiap hari dan dapat mengganggu privasi maupun

membahayakan keamanan nasional. Hal lain yang juga menjadi masalah adalah rendahnya kompetensi literasi informasi dan konsumsi informasi generasi muda yang cenderung melakukan dan menginginkan sesuatu yang serba instan. Tulisan ini membahas peran generasi muda sebagai pejuang literasi informasi pada era *post-truth*.



Gambar 4. Perkembangan pengguna internet di Indonesia periode 2006-2016 (APJII 2017).

## INTERNET DAN PEMANFAATANNYA

Pada tahun 2017, pengguna internet di Indonesia mencapai 143,26 juta dari 262 juta penduduk Indonesia. Gambar 4 memperlihatkan perkembangan pengguna internet di Indonesia pada periode 2006–2016 (APJII 2017).

Merupakan hal yang biasa apabila satu orang memiliki lebih dari satu *gadget* dan setiap *gadget* menggunakan lebih dari satu *sim card*. *Smartphone* sudah menjadi bagian dalam keseharian generasi muda. *Smartphone* menempati posisi paling banyak digunakan (44,16%) dibandingkan dengan komputer pribadi, laptop, atau perangkat lainnya (APJII 2017). *Indonesia Mobile Habit* (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* untuk keperluan media sosial berada pada peringkat pertama (<https://blog.jakpat.net/indonesia-mobile-habit-report-q1-2017/>).

Dalam memanfaatkan internet, masyarakat Indonesia mempunyai animo yang tinggi dalam menggunakan media sosial. APJII (2017) menyatakan bahwa penggunaan media sosial di Indonesia menduduki posisi tertinggi (87,13%) dibandingkan dengan aktivitas lainnya dalam mengakses internet. Fakta ini jauh berbeda apabila dibandingkan dengan Jepang yang masyarakatnya sudah lebih sadar dalam mengefektifkan waktunya untuk kegiatan yang lebih produktif daripada untuk bermedia sosial.

## POST-TRUTH

Istilah *post-truth* dapat diartikan sebagai pasca-kebenaran. *Post-truth* berarti dikaburnya publik dari fakta-fakta objektif atau dengan kata lain, ketika fakta objektif mulai dikaburkan dan hoaks justru dianggap sebagai kebenaran. Tesich (1992) pertama kali memunculkan istilah *post-truth* pada artikel di majalah *The Nation* yang berjudul “*The Government of Lies*”. Tesich menggunakan kata *post-truth* sebagai refleksi atas skandal Iran - Kontra dan perang Teluk Persia. Pada tahun 2016 istilah *post-truth* pernah dijadikan *words of the year* oleh Kamus Oxford. Contoh lain fenomena *post-truth* yaitu kemenangan Donald Trump dalam kontestasi politik di Amerika Serikat.

*Hoax*, *fake news*, dan *hate speech* telah merajalela dan sulit terbendung dengan berbagai pola dan modifikasinya. Dari aspek keamanan internet, APJII (2017) melihat penipuan internet yang dilakukan secara sadar ternyata tinggi, yaitu 83,98%. Hal ini menunjukkan betapa masifnya perilaku masyarakat dalam melakukan kejahatan internet. Demikian juga *post-truth* semakin mudah disebarkan dan diyakini masyarakat sebagai kebenaran. Bahkan di media sosial, hoaks mampu menggerakkan emosi dan memengaruhi tindakan, maupun sikap masyarakat.

Era *post-truth* terlihat dengan mudarnya batasan benar dan salah, meleburnya keaslian dan kepalsuan, penuh tipu muslihat, semakin menyatunya kejujuran dan

kebohongan sehingga fabrikasi ketidaktahuan bahkan ketidakpedulian menjamur. Informasi yang diterima dan yang beredar dianggap segalanya dan dijustifikasi benar. Era *post-truth* juga ditandai dengan meningkatnya signifikansi media sosial yang dijadikan sebagai sumber berita serta semakin besarnya ketidakpercayaan terhadap fakta dan data. D'Ancona (2017) menyatakan bahwa era *post-truth* merupakan era dimana rasionalitas digantikan oleh emosionalitas, kejujuran dan akurasi tidak lagi menjadi prioritas utama dalam pertukaran politik. Jika dianalisis, kebohongan muncul karena memang ada kesengajaan oknum untuk melakukan proliferasi dan viralisasi informasi dengan balutan berita *hoax*, *fake news*, maupun *hate speech*.

Ciri-ciri masyarakat yang terdampak *post-truth* adalah kecenderungan memahami informasi yang diterimanya secara sepotong, gegabah, dan segera menyebarkannya melalui *WhatsApp*, *Facebook*, maupun aplikasi media sosial lainnya. Dampaknya adalah informasi yang disebar akan memengaruhi opini masyarakat sehingga informasi yang tidak benar justru dianggap yang paling benar. Bahkan karena instannya, penerima pesan tidak sempat mencerna informasi yang diperoleh dan kurang berpikir panjang. Akibatnya dalam menggunggah, sering kali kurang mengindahkan norma dan etika dalam berinformasi. Ketika generasi muda telah mengalami hal tersebut, dapat dikatakan mereka telah mengalami era *post-truth* (Keyes 2004). Cope dan Kalantzis (2009) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan salah satu sumber utama kesetaraan sosial (*key sources of social equity*).

*Post-truth* menjadi tantangan terbesar generasi muda. Saat ini telah banyak terjadi *hoax*, *fake news*, dan *hate speech* yang menyebabkan generasi muda harus melakukan literasi informasi. Secara umum literasi informasi diartikan sebagai melek informasi. Literasi informasi menjadi dasar bagaimana generasi muda kompeten dalam mengecek fakta sebagai solusi atas persoalan *post-truth*. Personalisasi berita bisa menjadi jawaban dalam pengemasan berita pada era *post-truth*. Hal ini karena berita disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kecenderungan dari setiap pemakainya, sehingga setiap orang akan menerima sajian informasi yang berbeda sesuai kebutuhannya.

### **TANTANGAN DALAM MENGHADAPI POST-TRUTH**

Dalam era *post-truth*, masyarakat cenderung memilih informasi berdasarkan apa yang diyakini terlebih dahulu

dan cenderung menolak informasi yang bertentangan, walaupun hal yang dimaksud justru merupakan fakta objektif yang sebenarnya terjadi. Dengan demikian, kebenaran emosional lebih dipilih daripada kebenaran yang objektif. Kondisi inilah yang menjadi tantangan generasi muda. Perubahan dalam dunia digital, perkembangan teknologi, serta perubahan perilaku dan pola komunikasi tumbuh pesat serta menjadi suatu keniscayaan yang harus dihadapi generasi muda.

Banyaknya berita hoaks yang dipersepsi menjadi benar, salah satunya disebabkan oleh rendahnya literasi informasi generasi muda. Di satu sisi, media sosial sangat lekat dengan generasi muda, tetapi pada sisi lain pembatas antara kebenaran dan kebohongan semakin tipis. Pada situasi ini, ketika kebenaran emosional menjadi pilihan dan konsumsi informasi yang salah diyakini sebagai kebenaran, literasi informasi menjadi sesuatu yang wajib dimiliki generasi muda sebagai jalan keluar atas permasalahan tersebut. Pada era *post-truth*, literasi informasi berperan dalam memilih dan memilah informasi secara cerdas, melakukan analisis berita, mengecek fakta atau kebohongan, dan memiliki multimoda dan multikompetensi.

### **LANGKAH DALAM MENGHADAPI POST-TRUTH**

#### **Literasi Awal: Cerdas Memilih dan Memilah Informasi**

Siswa membutuhkan sosok pendidik yang mampu menjadi figur teladan dan pendamping yang dapat mengarahkan dan mendorong siswa agar lebih mampu berpikir kritis (*critical thinking*), memiliki ide kreatif (*creative*), menjalin komunikasi (*communication*), dan bekerja sama (*collaboration*). Peters (2018) menekankan pendidik tidak hanya berperan mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, melainkan juga memberi bekal kepada mereka agar memiliki pikiran kritis pada era *post-truth*.

Dalam memperjuangkan haknya untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan, generasi muda perlu serius dalam menyaring informasi dan bersikap bijak dalam menyebarkannya. Dalam kaitannya dengan ketersediaan sumber daya informasi elektronik (*e-resources*) yang diperlukan untuk mendukung kepentingan akademisnya, siswa perlu memiliki kompetensi literasi informasi. Dengan bekal tersebut, siswa dapat mendayagunakan informasi secara maksimal sesuai kebutuhan.

Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia pada tahun 2017 mencapai 70,81%, atau meningkat 0,63 poin (tumbuh 0,90%) dibanding tahun 2016. Hal ini bertolak belakang dengan skor program penilaian pelajar secara internasional yang masih rendah. Oleh karena itu, siswa perlu dibiasakan untuk menyelesaikan masalah sesuai standar sistem penilaian secara internasional (*Program for International Student Assessment - PISA*). Setiap tiga tahun sekali PISA melakukan serangkaian tes untuk menguji literasi suatu negara terhadap siswa usia 15 tahun. Test ini menitikberatkan pada literasi membaca, matematika, dan sains (<https://www.pisa.tum.de/en/pisa-2018/>).

Sikap kritis siswa perlu diasah sejak dini melalui pembiasaan menulis. McComiskey (2017) menyatakan perlunya menulis untuk melatih peserta didik dalam mengembangkan argumen berbasis data dan bukti. Menulis berarti banyak membaca dan ketika berargumen dalam tulisan, otak terprogram untuk membandingkan informasi dari beragam bacaan, dan menganalisis berbagai informasi dengan bobot validitas yang lebih tinggi. Sikap kritis terhadap segala informasi akan mampu membentengi diri dari *hoax*, *fake news*, dan *hate speech* pada era *post-truth*.

Literasi awal menjadi pintu pembuka untuk meningkatkan literasi menuju yang lebih kompleks. Dengan demikian, kompetensi literasi informasi harus dikenalkan sejak usia dini atau prasekolah. Lingkungan keluarga menjadi madrasah utama dan lingkup terkecil bagi anak-anak agar menjadi *literated*. Selanjutnya lingkungan sekitar dan sekolah juga berpotensi merangsang dan membentuk tingkat literasi anak. Namun, fakta menunjukkan bahwa anak usia dini lekat dengan gawai (*gadget*). Mereka kehilangan masa kanak-kanak dengan permainan tradisional, rutinitas bermain, dan bercanda tawa dengan teman-teman sepermainan. APJII (2017) menunjukkan bahwa rentang usia 19–34 tahun (49,52%) merupakan kontributor utama pengguna gawai.

Literasi awal seharusnya sudah dilakukan orang tua sejak anak mulai mengenal huruf, menyebutkan nama huruf, mengeja kata, kemudian mulai belajar membaca dan menulis. Orang tua memegang kendali untuk mendorong anak belajar literasi awal. Orang tua harus memiliki strategi jitu agar anak lebih dekat dengan bahan bacaan yang mendukung literasi. Secara khusus, model kurikulum dan penilaian yang efektif merupakan kunci yang mendukung keberhasilan anak. Cope dan Kalantzis dalam Kalantzis *et al.* (2003) dan Navehebrahim (2011) menyatakan pembelajar harus memiliki keterampilan

dalam memecahkan masalah, mempunyai berbagai strategi untuk menangani suatu tugas, dan memiliki solusi fleksibel yang berorientasi pada pengetahuan.

Media pembelajaran juga harus memerhatikan tingkat keefektifannya. Strategi untuk merangsang proses berpikir anak akan lebih mudah dengan menggunakan multimedia daripada hanya mengandalkan budaya tutur. Konsep multisensoris dengan alat bantu multimedia dengan integrasi teknologi visualisasi gambar, animasi, suara, serta tulisan yang tampak di layar, akan memfungsikan lebih banyak reseptor anak. Artinya anak akan memperoleh stimulasi melalui banyak indera sensorisnya. Mills (2010) menguatkannya dengan menyatakan “*This is an age of multimedia authoring where competency with the written word is still vital, but no longer all that is needed*”.

Kemampuan literasi awal dapat diintegrasikan ke dalam literasi tulisan (*print knowledge*), dasar-dasar menulis (*emergent writing*), dan minat membaca (*reading interest*). Karena keluarga memegang peran vital sebagai katalisator kemajuan literasi anak, modal yang ada dalam keluarga mampu memprediksi kunci perkembangan literasi awal anak. Penelitian Weigel *et al.* (2010) menunjukkan bahwa modal negatif dapat diketahui dari faktor stres keluarga dan modal positifnya dari sumber daya dan rutinitas. Sumber daya keluarga dan stres berkontribusi pada aspek pengembangan literasi, meskipun tidak sekuat rutinitas keluarga.

Informasi terus hadir di media sosial dan sulit dibendung. Ketika mengetikkan satu kata kunci saja di *Google*, maka hasil informasi berlimpah. Selain itu, informasi sampah dan informasi sehat bercampur menjadi satu. Generasi muda kini cenderung membaca informasi secara sepotong dan langsung membagikan ke orang lain. Penting bagi generasi muda untuk cerdas dan bijak dalam memilih dan memilah informasi. Generasi muda seharusnya berprinsip untuk melakukan konfirmasi terlebih dahulu, baik isi tulisan, sumber tulisan, siapa yang menulis, keakuratan, maupun kebenaran beritanya agar tidak terjebak dalam hal yang tidak diinginkan. Generasi muda perlu mengerti bahwa alasan berita bohong marak di dunia *cyber* adalah karena siapa saja boleh mengirimkannya sehingga akan terus diproduksi oleh oknum dengan bersembunyi di balik anonimitas. Generasi muda wajib berhati-hati dalam mengunggah data pribadi dan ide kreatifnya di berbagai media. Tulisan di media sosial dapat menggambarkan kualitas, ideologi, kepribadian, keberpihakan maupun kondisi psikologis seseorang.

Langkah konkret yang perlu dilakukan pada era *post-truth* adalah memberikan literasi media baru (*new media*) kepada generasi muda. Hal ini sangat penting untuk menumbuhkan kreativitas dalam bermedia, memahami *hoax* dan *fake news* secara benar. Dalam memahami *hate speech* secara *online* dan *offline*, generasi muda perlu melihat bahwa *hate speech* secara *online* biasanya tidak terlihat dan bersifat anonim, sementara *hate speech* secara *offline* akan terlihat karena berhadapan secara fisik. Persamaan *hate speech online* maupun *offline* adalah keduanya menggunakan kata-kata yang mengancam, penghinaan yang kejam dan keras, serta kata-kata yang menekan.

### **Multimodal dan Multikompetensi: Generasi Muda Kreatif**

Pesatnya inovasi teknologi dalam berbagai hal menuntut generasi muda lebih responsif dan adaptif. Apalagi tingkat literasi masyarakat Indonesia masih rendah. Generasi muda yang mulai melek teknologi informasi sangat rentan terkena imbas untuk memproduksi dan menyebarkan *hoaks*. Sering kali mereka tanpa sadar terjebak dan menjadi korban logika *clickbait* yang kontennya memang dibuat dengan tujuan untuk menarik orang, berinteraksi dengan halaman, kemudian mengkliknya. Oleh karena itu, generasi muda harus membentengi diri dengan berbagai kompetensi.

Aktor yang terlibat dan bermain dalam produksi dan penyebaran *cyber-hoaxes* adalah: (1) pemesan, biasanya berseberangan dengan pemerintah sehingga murni motif politik dan ideologi; (2) produser, awalnya memiliki motif politik dan ideologi lalu lama-lama berubah menjadi motif ekonomi dan kesenangan; (3) pengamat yang mendukung produser karena membutuhkan panggung politik; dan (4) narasumber, biasanya mempunyai kepentingan ideologis yang ditonjolkan. Pada titik ini, fakta justru akan berubah menjadi fiksi, kemudian kritik akan berubah menjadi mobilisasi kebencian.

Munculnya *hoaks* yang berkelindan di sekeliling generasi muda melalui berbagai media mempunyai andil dalam memicu terjadinya kebencian. Kebencian dan propaganda membuat generasi muda tidak bisa membedakan antara informasi yang fakta dan yang fiksi. Ancaman tersebut dihadapi oleh generasi muda sehingga mereka perlu memiliki kompetensi strategi untuk menanggulangi *cyber-hoaxes* sekaligus memberikan solusi yang bersifat membangun.

Perpustakaan melalui kiprah pustakawannya dapat menggelorakan dan mendorong supaya generasi muda bisa membedakan mana yang fakta dan yang fiksi.

Orang tua harus beralih dari praktik keaksaraan tradisional ke instruksi berdasarkan multimodal, melalui berbagai media, seperti buku, film, situs web, dan video. Literasi multimodal pada anak menunjukkan bahwa konstruksi pengetahuan telah bergeser mulai dari teks statis, cetak hingga teks dinamis yang didukung dengan suara dan gambar. Multimodal dan multikompetensi menjadikan generasi muda lebih tangguh dalam berinternet sehat, peka terhadap lingkungan, maupun menyikapi *hoaks* dan *fake news* yang semakin meresahkan. Generasi muda harus mampu memberikan solusi kreatif bagi masyarakat. Heydon (2007) melakukan *naturalistic study* dan melaporkan peluang belajar bahasa dan literasi, kondisi yang diperlukan, komponen seni antar generasi, maupun cara menggunakan berbagai sistem tanda untuk mengkomunikasikan makna.

Multimodal oleh teknologi dibuat mudah, biasa, alami. Hal ini akan mengarah ke spesialisasi mode yang lebih besar sehingga menjadi selaras dengan kebutuhan representasional dan komunikatif (Kress, 2003). Multimodal berarti generasi muda memiliki berbagai modal untuk berpikir kritis dan solutif. Secara luas bahwa literasi itu tidak hanya berfokus pada aktivitas membaca dan menulis saja. Ada berbagai cara bagaimana seseorang menyusun makna dengan cara menciptakan simbol, baik yang dilakukan sendiri maupun melalui berbagai bentuk dan media. Sebagaimana disampaikan oleh Kress dalam Heydon (2007) bahwa dengan pendekatan multi-modal akan membuat simbol sebagai kombinasi antara makna (*meaning*) dan bentuk (*form*).

Bourdieu sebagaimana dikutip Fashri (2014) menyatakan bahwa modal terdiri atas modal sosial, modal budaya, modal ekonomi, dan modal simbolis. Modal dipandang sebagai basis dominasi dan legitimasi. Apabila dihubungkan dengan konteks bahasan artikel ini maka modal budaya berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan literasi informasi. Selanjutnya modal sosial merupakan relasi dengan orang lain, termasuk cara berbicara dan bergaul generasi muda saat melakukan literasi informasi. Pengertian literasi multimodal menurut Cope dan Kalantzis (2000) yaitu "*vital to the literacy practices of youth and adults in the globalized communities environment*". Selanjutnya

Walsh (2010) menjelaskan literasi multimodal merujuk pada “*meaning-making that occurs through the reading, viewing, understanding, responding to and producing and inter-acting with multimedia and digital texts*”. Selanjutnya Jewitt dan Kress (2003) menekankan bahwa multimodal sebagai upaya memahami cara representasi pengetahuan dan pembuatan makna. Kress dan Leeuwen (2006) membedakan 3 (tiga) kelas produksi teknologi. Pertama, teknologi tangan seperti pena, kuas, pahat. Kedua, rekaman teknologi, seperti rekaman audio, fotografi, film. Ketiga, teknologi untuk mensistesis secara digital, seperti keyboard dan komputer.

Modal intelektual generasi muda diperoleh dengan membaca. Akumulasi pengetahuan yang dimiliki generasi muda akan memperluas cakrawala dan relasi sosial dalam berbagai kelas sosial. Pada tataran ini, generasi muda mampu menembus mobilitas sosial vertikal sehingga semakin menguatkan relasi sosial. Modal intelektual dapat meningkatkan modal ekonomi. Artinya, semakin tinggi seseorang memiliki multikompetensi, semakin terbuka peluang memenangkan persaingan dan peluang kerja sehingga modal ekonomi yang berupa finansial akan mengikutinya. Ketika orang tersebut memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kemudian sudah bekerja mapan, menjabat posisi yang strategis, dan kariernya bagus maka ia akan memperoleh modal simbolis. Modal simbolis berarti modal yang dapat ditukar dan membawa posisi orang tersebut sehingga memunculkan kekuasaan untuk merepresentasikan dunia sosial, seperti halnya gengsi, prestise, dan kehormatan.

Multikompetensi berarti generasi muda memiliki berbagai kompetensi, seperti literasi informasi, literasi komputer, literasi TIK, literasi media, literasi digital, dan literasi moral. Secara sederhana, literasi diawali dari mengakses informasi melalui teknologi internet, mengelola informasi, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan produk literasi seperti halnya artikel populer dan ilmiah. Generasi yang mampu menuangkan ide kreatif dengan bahasa yang mudah diterima pembaca berarti menghasilkan produk literasi. Namun, faktanya cukup memprihatinkan karena generasi muda kini lebih menonjolkan budaya menonton, mengunggah, memperbarui status, mengobrol, maupun main *game* daripada budaya membaca dan menulis.

Generasi muda yang kreatif harus kompeten dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan sekaligus mengkritisi berbagai informasi yang berkelindan di sekelingnya.

Kemampuan tersebut membutuhkan kesadaran dalam tataran diskursif, praktis, sampai kognisi. Kesadaran diskursif berarti generasi muda mampu menyatakan tindakan yang dilakukan, sedangkan kesadaran praktis berarti apa yang telah diketahui kemudian diaktualisasikan. Selanjutnya tataran kognitif yaitu ketika generasi muda sudah mampu membangun kesadaran dari segala tindakan yang dilakukan.

### Pejuang Literasi: Memahami Hukum

Himbauan “saring dulu baru *sharing*” dan “*thinking before clicking*” hendaknya selalu diingat. Tips awal untuk melakukan verifikasi apakah informasi itu benar atau tidak adalah dengan mengecek *link*-nya. Generasi muda dapat menjadi pejuang literasi yang memiliki kewajiban moral sebagai penerus bangsa. Generasi muda yang melek informasi dan pakar di bidang literasi informasi merupakan investasi luar biasa untuk masa depan. Nilai generasi muda menjadi sebuah proses kehidupan dalam keseharian yang terwujud dalam budaya cara berpikir dan segala tindakan yang dilakukan. Begitu pula sikap dan perilaku keseharian mereka menunjukkan adanya simbolisasi yang melekat pada karakteristik generasi muda era kekinian. Edgar dan Sedgwick (1999) menyatakan budaya sebagai “*the complex everyday world we all encounter and through which all move*”.

Generasi muda harus sadar dan berkomitmen untuk melakukan sesuatu hal dengan benar dan beretika. Artinya hanya memilih untuk melakukan sesuatu yang dibenarkan secara hukum. Generasi muda yang peduli terhadap pentingnya literasi adalah pejuang literasi. Literasi media sangat penting bagi generasi muda agar memiliki kemampuan untuk membedakan informasi yang sehat dengan yang tidak. Proses literasi diawali ketika generasi muda mulai mencari, kemudian memilih dan memilah informasi, sampai dengan menemukan informasi yang dibutuhkan. Generasi muda harus memahami secara normatif terkait dengan payung hukum yang mengaturnya, termasuk di dalamnya akibat hukum dari kelalaian dalam bermedia sosial. Generasi muda harus berhati-hati ketika mengirim (*posting*), berkomentar (*comment*), suka (*like*), maupun membagikan (*share*) informasi melalui media sosial.

Ruang *cyber* terus menjadi ancaman dari oknum yang meraup keuntungan sepihak dan sengaja menciptakan keonaran. Bagaimana negara mengantisipasi hal itu? Sejauh ini ancaman dan proteksi negara di ruang

cyber sudah dilakukan. Peran lembaga pengawas atau pengontrol seperti *cyber security* di Polri, *cyber defence* di Kementerian Pertahanan, dan *cyber intelligence* di Badan Intelijen Negara (BIN) dalam memproteksi ruang cyber dari ancaman *hoax*, *fake news*, dan *hate speech* sudah dilakukan. Selain memiliki deputi teknologi, saat ini BIN menambah deputi cyber yang khusus menangani berbagai ancaman di dunia cyber. Namun bukan solusi jika pemerintah hanya sebagai *super panopticon* yang hanya sibuk memblokir situs yang mengandung ancaman. Langkah yang dilakukan seharusnya juga melalui pendekatan terhadap media, selain proteksi dini, peringatan dini, dan pencegahan dini.

Dalam bermedia sosial seharusnya tidak mengandung unsur penghinaan, pelecehan, pencemaran nama baik, perbuatan tidak menyenangkan, maupun yang melanggar unsur suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA). Hindari bersosial media ketika hati sedang dalam kondisi tidak stabil. Sudah banyak pelaku *cyber-hoaxes* yang akhirnya berurusan dengan hukum karena melanggar Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Komentar maupun unggahan di media sosial akan meninggalkan jejak digital. Artinya dapat dilacak dan ditelusuri rekaman aktivitas yang pernah dilakukan, seperti kapan waktunya dan siapa pengguna akunnya.

## KESIMPULAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengubah pola komunikasi antarmanusia yang dapat berdampak negatif, seperti halnya *cyber-hoaxes*. Media sosial telah beralih fungsi seolah-olah sebagai penyampai kebenaran (*tell the truth*).

Masa depan suatu bangsa ditentukan oleh kemampuan generasi muda dalam menghadapi tantangan *hoax*, *fake news*, dan *hate speech*. Pada era *post-truth*, generasi muda harus memiliki literasi awal, memahami *cyber-hoaxes*, memiliki multimodal dan multikompetensi, maupun menjadi pejuang literasi.

Literasi memiliki peranan penting bagi generasi muda dalam menghadapi era *post-truth*. Kompetensi literasi informasi sangat penting agar mereka melek media sosial dan cerdas dalam menggunakannya.

Fenomena *post-truth* menuntut generasi muda untuk memiliki daya kritis pada strategi pemecahan masalah yang muncul. Tindakan tegas dan campur

tangan pemerintah diperlukan untuk mencegah proliferasi dan viralisasi *cyber-hoaxes* melalui regulasi, ancaman, hukuman, serta proteksi di ruang cyber.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2017. *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Tersedia di <https://apjii.or.id/survei2017>.
- Bell, D. (2001). *An Introduction to Cyberculture*. London & New York: Routledge.
- Cope, B. and Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. South Yarra, Victoria: Macmillan.
- Cope, B. and Kalantzis, M. (2009). New literacies, new learning. *Pedagogies: An International Journal*, 4, 164–195.
- D’Ancona, M. (2017). *Post Truth: The New War on Truth and How to Fight Back*. United Kingdom: Ebury Press.
- Edgar, A. and Sedgwick, P. (1999). *Cultural Theory The Key Concepts*. London and New York: Routledge.
- Fashri, F. (2014). *Pierre Bourdieu: Menyingkap Kuasa Simbol*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Heydon, R.M. (2007). Making meaning together: Multi-modal literacy learning opportunities in an inter-generational art programme. *Journal of Curriculum Studies*, 39(1), 35–62.
- Ibrahim, I.S. (2011). *Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup dalam Proses Demokratisasi di Indonesia*. Jakarta: Jalasutra.
- Indonesia Social Media Habit Report Q1 (2017). Tersedia di <https://blog.jakpat.net/indonesia-social-media-habit-report-q1-2017/>.
- Jewitt, C. and Kress, G.R. (2003). *Multimodal Literacy*. New York: Lang.
- Kalantzis, M., Cope, W., and Harvey, A. (2003). Assessing multiliteracies and the new basics. *Assessment in Education*, 10(1), 15-26.
- Keyes, R. (2004). *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life*. New York: St. Martin’s Press.
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge.
- Mafindo (Masyarakat Anti Fitnah Indonesia). (2018). Dalam [mafindo.or.id](http://mafindo.or.id)
- Mc Comiskey, B. (2017). *Post-Truth Rhetoric and Composition*. Colorado: Utah State University Press.
- Mills, K.A. (2010). Shrek Meets Vygotsky: Rethinking Adolescents’ Multimodal Literacy Practices in Schools. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 54(1), 35-41. Available at [onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1598/JAAL.54.1.4/pdf](http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1598/JAAL.54.1.4/pdf).
- Navehebrahim, M. (2011). Multiliteracies approach to empower learning and teaching engagement. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 29, 863–868.
- Park, K. and Rim, H. (2019). Social media hoaxes, political ideology, and the role of issue confidence. *Telematics and Informatics*, 36 (March), 1–11.
- Peters, M. A. (2018). *Education in a Post-Truth World Post-Truth, Fake News*, pp.145–150: Springer.

- Tesich, S. (1992). A government of lies. *The Nation*. Dalam <https://www.questia.com/magazine/1G1-11665982/a-government-of-lies>.
- Veil, S.R., Sellnow, T.L., and Petrun, E.L. (2012). Hoaxes and the paradoxical challenges of restoring legitimacy: Dominos' response to its YouTube crisis. *Management Communication Quarterly*, 26(2), 322–345.
- Walsh, M. (2010). Multimodal Literacy: What does it mean for classroom practice? *Australian Journal of Language and Literacy*, 33(3), 211–223.
- Weigel, D.J., Martin, S.S., & Bennett, K.K. (2010). Pathway to literacy: Connections between family assets and preschool children's emergent literacy skills. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 5–22.