

PENYULUHAN LITERASI MEDIA BAGI REMAJA DI KOTA BENGKULU

(PROPOSAL PENGABDIAN BERBASIS PROGRAM STUDI)



OLEH:

Ketua
Nama : Dr. Rahmat Ramdhani, M.Sos.I
NIP : 198306122009121006

Anggota
Nama : Dr. M. Ridho Syabibi, M.Ag
NIP : 196807272002121002

Nama : Poppy Damayanti, M.Si
NIP : 197707172005122010

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT (LPPM)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) FATMAWATI SUKARNO
BENGKULU TAHUN 2022



KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur hanya pantas untuk zat yang maha suci, Allah SWT atas izin dan pertolonganNya, proposal Kegiatan Pengabdian berbasis Program Studi dengan judul “Penyuluhan Literasi Media bagi Remaja di Kota Bengkulu” dapat diselesaikan sesuai waktu yang ditetapkan oleh Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Proposal Pengabdian ini merupakan bentuk tanggung jawab moral para pelaksana terhadap realita yang terjadi bahwa penggunaan media bagi remaja sangat mengkhawatirkan, oleh karena itu secara operasional kami para pelaksanaan bermaksud mengimpelemtasikan dan mengabdikan pengetahuan yang sesuai dengan bisang keilmuan di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).

Kami berharap proposal kegiatan pengabdian ini dapat memberi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan dijadikan sebagai model dalam pelaksanaan dakwah islamiyah.

Bengkulu, Maret 2021
Ketua TIM,

Dr. Rahmat Ramdhani, M.Sos.I
NIP. 198306122009121006

PENYULUHAN LITERASI MEDIA BAGI REMAJA DI KOTA BENGKULU

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Eksistensi media elektronik dan internet saat ini telah banyak memberikan dampak terhadap pembentukan opini dan perilaku di masyarakat. Dewasa ini, internet tidak hanya menjadi medium untuk menyampaikan surel atau mencari berita saja, tapi dengan internet juga masyarakat sudah akrab dengan media sosial (Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, dst) dan pesan instan (WhatsApp, Line, Telegram, dst).¹ Bahkan, di tengah era milenium seperti saat ini, keberadaan media justru semakin dibutuhkan sebagai sarana layanan informasi secara cepat dan masif kepada masyarakat. Fenomena media sosial pada zaman sekarang yang tumbuh pesat dengan akselesari inovasi teknologi yang terbarukan menjadi magnet yang sangat berperan dalam aktivitas keseharian bersosial di masyarakat.

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual.² Dengan kehadiran media media sosial dapat mempermudah manusia untuk bersosialisasi dan mendapat informasi yang tidak dibatasi oleh waktu dan batas teritorial, manusia dapat berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain kapan dan dimanapun mereka berada. Dengan layanan internet ini manusia dapat memperoleh berita dari seluruh penjuru dunia dengan cepat dan biaya murah. Selain cepatnya informasi, internet juga digunakan oleh masyarakat dari berbagai

¹ Setiawan, Rudy. Kekuatan New Media dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1(2), 355 – 374

² Nasrullah, Rulli.. *Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2017), H. 25

kalangan dan berbagai usia, mulai dari anak-anak, dewasa, orang tua dan khususnya lagi para remaja.

Hal ini lah yang membuat media-media sosial banyak digunakan dalam kehidupan manusia, data *release* yang dikeluarkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2021 mencapai lebih dari 202.000.000 orang atau 76,8 % jumlah penduduk, 154.000.000 atau 56% adalah kalangan remaja³ Meskipun media sosial dapat memberikan kemudahan dan pengaruh positif dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Tetapi dibalik itu semua terdapat juga dampak yang negatif dari hasil penggunaan media sosial tersebut. Hal negatif ini dikarenakan masyarakat pengguna kurang pandai, kurang teliti dalam memilah dan memilih hal yang baik maupun yang tidak baik. Terlebih penggunaan media sosial di dominasi oleh kalangan remaja.

Remaja yang menggunakan internet dan media sosial perlu mendapat perhatian khusus. Para kaula muda sangat mudah untuk mendapatkan interaksi sosial yang negatif sejalan dengan pemakaian yang rutin dan berkelanjutan kedalam bentuk-bentuk viktimisasi dalam dunia maya seperti *Bullying* (pengucilan/perlakuan kasar), *harassment* (kekerasan kepada siapa saja), *sexual solicitation* (ajakan yang mengarah pada perbuatan seksual), bahkan sampai kepada isu SARA.

Oleh karena itu, meningkatkan keahlian diri (*building life skill*) dalam mengikuti ritme dan polarisasi di era digital ini yaitu dengan menguasai dan meningkatkan keahlian teknologi, sehingga para remaja ditantang dengan kewajiban untuk dapat berkreasi dan berinovasi mengikuti perkembangan zaman. Pengetahuan dan skill yang dikembangkan ini dapat diwujudkan menjadi manusia atau generasi yang literate, maka dari itu pemahaman akan literasi digital dan literasi media sosial menjadi terma utama di era digital.

³ Data Kementerian Komunikasi dan Informasi RI tahun 2020.

Istilah literasi merupakan sebuah sudut pandang dalam mengedukasi pengguna internet secara aktif saat mengakses media massa untuk menginterpretasikan pesan yang dihadapi. Intinya literasi media merupakan kemampuan dalam identifikasi makna dalam setiap jenis pesan, lalu mengklasifikasikan makna tersebut, selanjutnya mengkonstruksi pesan untuk disampaikan kepada orang lain.⁴ Dengan redaksi yang lain bahwa literasi media berusaha memberikan pemahaman, pembelajaran dan kajian kritis bagi pengguna internet ketika berhadapan dengan media yang di aksesnya.

Dari observasi dan data awal tentang penggunaan media sosial bagi remaja di Kota Bengkulu diketahui bahwa penggunaan media sosial masih belum bijak, masih belum teliti dan masih dominan ego sektoral. Dari latar belakang inilah kami mengajukan proposal pengabdian dosen dalam pendampingan, pelatihan dan penyuluhan literasi media sosial bagi remaja di Kota Bengkulu.

B. MASALAH PENGABDIAN

Dari pemaparan pada latar belakang masalah diatas, maka dirumuskan permasalahan dalam kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi dan bentuk kegiatan literasi media bagi Remaja di Kota Bengkulu?
2. Bagaimana materi-materi yang akan disampaikan pada kegiatan literasi media bagi Remaja di Kota Bengkulu?

C. BATASAN WILAYAH PENGABDIAN

Agar kegiatan pengabdian ini berjalan dengan terarah dan terfokus, maka kami membatasi sebagai berikut:

⁴ Apriadi Tamburaka, *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, (Jakarta: Rajawali, 2013), h. 34

- 1) Remaja yang dimaksud adalah rentang usia 15-23 tahun dan berstatus pelajar atau mahasiswa.
- 2) Kegiatan pengabdian dalam bentuk penyuluhan terjadwal dan ditempat yang representative.

D. TUJUAN PENGABDIAN

Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Untuk menerapkan dan melaksanakan pengabdian dalam bentuk literasi media bagi Remaja di Kota Bengkulu. Sehingga pemahaman dan penggunaan media bagi Remaja lebih terarah sesuai peruntukan yang baik.
2. Untuk menyusun materi-materi dalam bentuk *hand book* sehingga mempermudah para remaja dalam implementasi literasi digital.

E. OUT PUT KEGIATAN PENGABDIAN

Output hasil kegiatan Pengabdian Penyuluhan Literasi Media bagi Remaja Kota Bengkulu ini adalah:

1. Laporan Lengkap Kegiatan Pengabdian;
2. Laporan Dana Kegiatan Pengabdian;
3. Draf Naskah Artikel untuk Publikasi pada Jurnal Terakreditasi.

F. KERANGKA BERFIKIR

Dalam konteks pengabdian yang akan dilaksanakan ini menggunakan konsep literation media dalam bentuk *Individual Competence Framework*. Menurut Apriadi Tamburaka,⁵ aktifitas literasi media adalah sebuah proses terencana dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran individu terhadap media yang mereka gunakan baik dalam mengirim atau menerima pesan. Pendidikan tentang media merupakan keahlian dan keterampilan yang dapat dikembangkan serta pembiasaan

⁵ Tamburaka, Apriadi. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, (Jakarta: Rajawali, 2013), h. 11

oleh pengguna dalam semua situasi, setiap waktu dan terhadap semua media. Dari uraian ini dapat difahami bahwa literasi media merupakan suatu ikhtiar oleh pengguna media sehingga terbangun kesadaran akan bentuk pesan yang disampaikan oleh media, lalu kesadaran tersebut digunakan dalam memberikan penilaian (analisa) dari berbagai sudut pandang kebenaran dalam penggunaan media.

Dari sudut pandang *individual competence framework*, keahlian dalam literasi media merupakan integritas individu yang berkaitan dengan melatih keterampilan dalam bermedia sosial (identifikasi, klasifikasi dan analisa). Keahlian ini melahirkan sistem aksi nyata bagi seseorang yang secara kreatif dan penuh kehati-hatian untuk memecahkan permasalahan dalam bermedia.

Individual competenc memiliki tiga unsur penting, yaitu kemampuan individu terdiri dari *technical skill* dan *critical understanding*, serta kompetensi sosial berupa *communicative abilities*. Konsepsi inilah yang dijadikan kerangka dalam kegiatan pengabdian ini, dengan uraian sebagai berikut:

1) Kemampuan Personal

a) *Technical Skills* Pada tataran ini dimana seorang dapat menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan azas manfaat yang diperoleh. *Technical skill* adalah kemampuan teknik untuk memanfaatkan media internet dan sosial media (sosmed), di mana individu dapat mengakses dan menggunakan media sosial secara berdaya guna/tepat guna. Ada beberapa tahapan dalam konsepsi *technical skill* ini, dengan penjelasan sebagai berikut:

- *Computer and internet skills*, domain dalam unsur ini tertuju kepada manfaat dan atau kegunaan media itu sendiri. Menurut *individual competence framework* terdapat banyak media sosial yang digunakan oleh seseorang tanpa memperhatikan petunjuk dan panduan penggunaan, oleh sebab itu dalam implemtasinya pengguna media sosial cenderung gagap dan terbui pada hal yang tidak baik. Hal ini memperkuat pendapat Taylor bahwa dalam hal penggunaan media ataupun informasi terbagi menjadi dua, yaitu *formalized* yang diartikan bahwa seseorang yang menggunakan media

ataupun informasi butuh *guide* atau bantuan orang lain, dimana orang tersebut menimbulkan ketergantungan kepada *guide* dalam mempelajari serta memahami setiap item dan content yang ada pada sosial media. Sehingga setiap individu yang menggunakan media sesuai dengan kebutuhan dan peruntukannya, hal ini yang di maksud dengan *compromized*.⁶

- *Advanced internet use*. Maksudnya adalah media internet yang digunakan secara intens merupakan proses menuju keahlian yang khas (*special competence*), dalam hal ini media sosial. Dengan penguasaan berbagai macam fitur dan conten digital dalam pemanfaatan media sosial merupakan salah satu indikator serta tolak ukur untuk membuat penilaian. Hal tersebut terdapat dalam pendapat Nickholas: “*it is a matter of personality related to the spirit of finding various ways to systematically access social media, as well as the ability to obtain information related to it*”.⁷

b) *Critical Understanding*, pada tahapan ini yaitu keahlian secara saintifik atau keilmuan dalam penggunaan media yang berbasis pada pemahaman, analisa dan evaluator terhadap fitur dan content digital di media sosial secara komprehensif. Secara lebih rinci akan kami uraikan sebagai berikut :

- *Understanding media content and its functioning*, yaitu seseorang telah memahami maksud pesan yang disampaikan media. Dengan pemahaman itulah dijadikan referensi dalam memaknai jenis konten dan fungsi sosial media. Keahlian pengguna media sosial dalam mencari akurasi dan kredibilitas informasi ini juga dijelaskan oleh Tibbo, di mana proses chek dan recheck informasi disebut sebagai *verifying*, di dalamnya terdapat proses menilai serta memeriksa keakuratan informasi. Sementara itu, Hepworth juga

⁶ Pers. Taylor, P, 1991, Staffing a Centralized Appointment Scheduling Departement in Lourdes Hospital, (University of New York, Birmingham, 1999), pp. 1-5

⁷ Nicholas, David.; Martin, Helen (1997). “*Assessing Information Needs: A Case Study of Journalists*”. Aslib Proceedings. Vol 49 (2) : 43-52

pernah meneliti bahwa sebagian besar sikap seseorang dalam mengevaluasi informasi secara kritis masih belum optimal.⁸

- Pengetahuan tentang regulasi media, langkah ini merupakan pengetahuan tentang legal formal dan landasan hukum terhadap peraturan dan fungsi dari media, sehingga pengguna media tidak terjebak dalam ranah hukum terlebih hukum pidana. Di Negara kita Indonesia telah terdapat aturan dan regulasi yang mengatur penggunaan di dunia maya melalui UU ITE. Sementara itu pengetahuan dan pemahaman tentang faktor hukum dalam literasi media yang uraikan Levin: “bahwa awal pendidikan literasi media khususnya media sosial dapat dilaksanakan oleh para orang tua untuk mengarahkan, memilih serta pengaturan penggunaan media.”⁹
- Perilaku pengguna media sosial, langkah ini merupakan bentuk pemanfaatan media yang berdampak pada sikap dan wawasan dalam menyikapi informasi atau pesan yang dihasilkan oleh media sosial, sehingga perilaku pengguna menjadi identitas. Hal ini disampaikan oleh Ellis,¹⁰ bahwa pengawasan terhadap informasi yang disampaikan melalui media sangat penting, dia menyebut hal tersebut sebagai proses monitoring. Proses tersebut dilakukan untuk mengikuti serta menjaga perkembangan informasi terbaru dalam suatu bidang dengan cara berkala. Sementara itu terkait dengan pengisian data identitas juga dibahas oleh Littlejohn: “*that someone who is involved in a relationship will set limits on himself regarding whats is public and private and what should be shown and not*”.¹¹

⁸ Hepworth, *A Study Of Tertiary Students Information Literacy & Skills : the inclusion of information literacy and skills in the undergraduate curriculum*. Paper presented at the 65 IFLA Council and General Conference, Thailand

⁹ Nasrullah, *Khalayak Media, Identitas, Ideologi dan Perilaku Pada Era Digital*. (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2018) h. 56

¹⁰ Wayne & Robbin. “*Trends in Internet Information Behavior: 2010- 2020*”. Journal of the American Society for Information Science, diakses pada tanggal 04 Maret 2022

¹¹ Littlejohn, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2019), h. 72

2) Kompetensi Sosial, konsepsi dalam paradigma ini adalah pengguna media mempunyai kemampuan membangun relasi sosial kemudian berpartisipasi dalam masyarakat melalui media sosial. Hal ini dapat kita lihat di media seperti facebook, twitter dan instagram yang terjadi interaksi yang berbeda suku, adat, budaya dan keyakinan namun terbangun sebuah dialog yang harmonis. Sedangkan menurut Horrigan, penggunaan fitur seperti komentar dan chatting merupakan bagian dari daya tarik yang di peroleh dari media sosial, sehingga penngunanya dapat bersosialisasi, berinteraksi dan aktualisasi diri. Bentuk kemampuan komunikasi juga diungkapkan oleh Yusup, di mana interaski di media dapat melahirkan hubungan sosial yang dinamis antara orang per orang, adat dan adat, budaya dan budaya, kelompok dengan kelompok, dan juga perorangan dengan kelompok. Selanjutnya Yusuf juga menegaskan bahwa bentuk komunikasi tidak hanya berupa hubungan dengan kontak fisik atau *face to face* (hubungan sosial primer), tetapi juga dapat melalui perantara media sosial (hubungan sosial sekunder).¹² Selanjutnya dalam membangun kompetensi sosial dalam bermedia dapat dilihat dari uraian berikut ini:

- *Citizen participation*, yaitu partisipasi pengguna media sosial dalam menanggapi berbagai postingan maupun artikel. Dalam menanggapi berbagai jenis pesan tersebut juga perlu memperhatikan kecenderungan serta maksud dari penulisan status atau postingan tersebut. Derk & Von Grumbkow menyatakan bahwa: *“using emoticons when interacting throught social media can be used as a nonverbal substitute that fungtions as face to face behavior that is carried out online and also has the imfact of interpreting a massage”*.¹³
- *Content creation*, yaitu pengguna media membuat dan melahir kreasi dalam media sosial, sehingga menunjukkan daya tarik bagi pengguna media yang lainnya. Dalam *individual competenc framework* menyatakan bahwa

¹² Yusup & Subekti, *Teori dan Prektek Penelusuran Informasi: Information retrieval*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019), h. 39

¹³ Bos & Von Grumbkow, *Emoticons and Online Message Interpretation*. *Social Science Computer Review*, diakses tanggal 27 Januari 2021

mengkreasikan konten adalah bentuk dari tampilan diri, dapat berupa penggunaan alat komunikasi yang ada dalam media sosial tersebut dan juga beberapa hal teknis yang kompleks seperti penggunaan kamera, sound dan alat pendukung lainnya. Dari beberapa indikator yang telah dijelaskan tersebut, paradigma dalam *individual competenc framework* membagi kemampuan mengkritisi media menjadi 3 tingkatan, diantaranya yaitu:

- a. Basic: yaitu keahlian dalam operasionalisasi atau pemanfaatan media yang sangat mendasar, seperti kemampuan pengguna media untuk mengidentifikasi pesan, makna pesan baik tersirat maupun tersurat, gaya bahasa dan lain sebagainya.
- b. Medium: yaitu keahlian dalam operasionalisasi atau pemanfaatan media pada level sedang, seperti kemampuan menganalisis sumber dan maksud pesan, membuat konten dalam media sosial, dan secara aktif terlibat dalam media untuk pemanfaatan oleh orang banyak.
- c. Advanced: yaitu keahlian dalam operasionalisasi atau pemanfaatan media pada level sangat tinggi, seperti memiliki pengetahuan yang dalam dan profesional dalam menganalisa konten media, serta bisa berinteraksi dan berkomunikasi secara aktif di media sosial. Pemahaman lain tentang mengkritisi media sebenarnya juga diulas oleh Douglas Kellne: *“society can resist the influence of the dominant message in the media and its creator and individual beneficiaries. The media can be filtered by using the culture owned by the community as a source of self empowerment and creating the meaning of their identity and life form, so that it can be interpreted that the community, especially teenagers in term of utilizing, can also reject the content of messages conveyed by the media, therefore a*

critical attitude is needed and also perform a filter on the content of message conveyed by the media”.¹⁴

Kerangka konseptual inilah yang akan dijadikan panduan (guide) dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian literasi media bagi remaja di Kota Bengkulu, sehingga operasionalisasinya dapat terukur dan memiliki tujuan yang jelas.

G. METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian dalam bentuk penyuluhan menggunakan paradigma *action research* melalui tahap *planning*, *action* dan *fact finding*. Adapun penjabaran dari tahapan tersebut adalah:

1. Tahap *Planning*

Pada tahap ini dilakukan identifikasi penelusuran kebutuhan remaja berkaitan dengan kriteria remaja dalam penyuluhan literasi media. Di sini akan ditelusuri mengenai profil remaja Kota Bengkulu yang memiliki karakteristik informan calon peserta, dari profil yang muncul dipilih 30 remaja yang memiliki kriteria kecakapan dan antusias untuk mengikuti kegiatan penyuluhan literasi media.

2. Tahap *Action*

Pada tahap ini, kegiatan diawali dengan mengidentifikasi pengetahuan (*knowledge*) dan pengalaman (*experience*) remaja tentang penggunaan serta pemanfaatan media sosial. Selanjutnya para petugas dan obyek remaja secara bersama-sama terlibat langsung secara aktif dalam kegiatan penyuluhan.

3. Tahap *Fact Finding*

Pada tahap terakhir ini, dilakukan kajian analitis dan evaluasi dari kegiatan penyuluhan. Selain itu dilakukan penyempurnaan model dan strategi yang

¹⁴ Kellner, Douglas, *Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Postmodern*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2018), h.3

dapat digunakan untuk pendampingan kelompok remaja lain yang dipandang masih perlu ditingkatkan pengetahuannya perihal literasi media.

Data serta temuan yang diperoleh dari action research ini kemudia diolah dan dianalisis menggunakan model interaktif melalui reduksi data, penyajian dan peanarikan kesimpulan. Berdasarkan usia remaja, maka diketahui bah peserta memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Usia peserta dari kalangan remaja dengan dengan rentang 15-23 tahun.
- b) Seluruh peserta masih menempuh pendidikan, yakni SMA sederajat dan mahasiswa di Kota Bengkulu.
- c) Peserta memiliki dan menggunakan handphone, smartphone atau gadget dari usia 10-14 tahun.

H. JADWAL PELAKSANAAN

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian dilakukan selama 8 bulan, terdiri dari 3 tahapan, yaitu Pra Pelaksanaan, Pelaksanaan dan Pasca Pelaksanaan. Dengan uraian sebagai berikut:

No	Kegiatan								
		April	Mei	Juni	Juli	Agus	Sept	Okt	Nop
1	Diskusi bersama tim dan sejawat perihal tema pengabdian								
2	Pengurusan perizinan kegiatan pengabdian								
3	Kegiatan Penyuluhan I								
4	Kegiatan Penyuluhan II								
5	Kegiatan Penyuluhan III								
6	Kegiatan Penyuluhan IV								
	Finising dan pelaporan kegiatan pengabdian								
	Input pelaporan ke aplikasi litapdimas								

I. RINCIAN PENGGUNAAN ANGGARAN (RPA)

Dalam kegiatan pengabdian ini diperlukan dana sebanyak Rp. 20.000.000 (dua puluh juta rupiah). Dengan rincian sebagai berikut:

No	Jenis Kegiatan	Vol	Frek	Satuan	Harga	Jumlah
A	Pra Pelaksanaan					
	1. Transport Pengurusan Izin di Pemkot Bengkulu	4	1	OH	85.000	340.000
B	Pelaksanaan					
	Penyuluhan I					
	1. Sewa Gedung+Sound	1	1	Kgt	2.500.000	2.500.000
	2. Konsumsi Nasi Kotak	35	35	Kgt	25.000	875.000
	3. Snack Kue Kotak	35	35	Kgt	10.000	350.000
	4. Fotocopy Materi	35	35	Kgt	10.000	350.000
	Penyuluhan II					
	1. Sewa Gedung+Sound	1	1	Kgt	2.500.000	2.500.000
	2. Konsumsi Nasi Kotak	35	35	Kgt	25.000	875.000
	3. Snack Kue Kotak	35	35	Kgt	10.000	350.000
	4. Fotocopy Materi	35	35	Kgt	10.000	350.000
	Penyuluhan III					
	1. Sewa Gedung+Sound	1	1	Kgt	2.500.000	2.500.000
	2. Konsumsi Nasi Kotak	35	35	Kgt	25.000	875.000
	3. Snack Kue Kotak	35	35	Kgt	10.000	350.000
	4. Fotocopy Materi	35	35	Kgt	10.000	350.000
	Penyuluhan IV					
	1. Sewa Gedung+Sound	1	1	Kgt	2.500.000	2.500.000
	2. Konsumsi Nasi Kotak	35	35	Kgt	25.000	875.000
	3. Snack Kue Kotak	35	35	Kgt	10.000	350.000
	4. Fotocopy Materi	35	35	Kgt	10.000	350.000
C	Pasca Pelaksanaan					
	1. ATK	1	1	Kgt	500.000	410.000
	2. Cetak Laporan kegiatan	8	8	Eks	150.000	1.200.000
	3. Cetak Pocket Book	35	35	Eks	50.000	1.750.000
Total						20.000.000
Terbilang: dua puluh juta rupiah						

DAFTAR PUSTAKA

D, Bos, Arjen E, R, Von Grumbkow, J, *Emoticons and Online Message Interpretation*. *Social Science Computer Review*, (Online), volume 26 (3), 379- 388. (<http://online.sagepub.com>) diakses tanggal 27 Januari 2021)

Hepworth, M. 2019. *A Study Of Tertiary Students Information Literacy And Skills : The Inclusion Of Information Literacy And Skills In The Undergraduate Curriculum*. Paper presented at the 65th IFLA Council and General Conference, Bangkok, Thailand

Kellner, Douglas, *Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Postmodern*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2018)

Kementerian Komunikasi dan Informasi RI tahun 2020.

Littlejohn, S., dan Foss, *Teori Komunikasi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2019)

Nasrullah, Rulli. *Khalayak Media, Identitas, Ideologi dan Perilaku Pada Era Digital*. (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2018)

Nasrullah, Rulli.. *Media Sosial, Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. (Bandung : Simbiosis Rekatama Media, 2017)

Nicholas, David.; Martin, Helen (1997). *"Assessing Information Needs: A Case Study of Journalists"*. *Aslib Proceedings*. Vol 49 (2)

Pers. Taylor, P, 1991, *Staffing a Centralized Appointment Scheduling Departement in Lourdes Hospital*, (University of New York, Birmingham, 1999)

Setiawan, Rudy. Kekuatan New Media dalam Membentuk Budaya Populer di Indonesia. eJournal Ilmu Komunikasi, 1(2)

Tamburaka, Apriadi. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, (Jakarta: Rajawali, 2013)

Tamburaka, Apriadi. *Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, (Jakarta: Rajawali, 2013)

Wayne, dan Alice Robbin. "*Trends in Internet Information Behavior: 2010- 2020*". Journal of the American Society for Information Science, diakses pada <http://eprint.rclis.org/13679/1/RobbinTrends-2020Jun2-EntirePaper.pdf> European Commission 2019:Study on assessment Criteria for Media Literacy levels, Brussels

Yusup, M. Pawit dan Priyo Subekti. 2010. *Teori dan Prektek Penelusuran Informasi: Information retrieval*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2019)