

**PRAKTIK *PARTICIPATORY CULTURES* (BUDAYA PARTISIPASI)
DIKALANGAN SISWA. (Studi Deskriptif tentang Praktik *Participatory
Cultures* di Kalangan Siswa Menengah Atas dalam Penggunaan Media
Sosial pada SMA Negeri 2 Kediri)**

Oleh : Agritta Pramithasari, Jurusan Ilmu Informasi dan Perpustakaan, Fakultas
Ilmu sosial dan Ilmu Politi, Universitas Airlangga, Indonesia

Greata29@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berusaha mengungkapkan mengenai aktivitas-aktivitas yang dilakukan remaja melalui keterlibatannya dalam media sosial. Oleh karena remaja saat ini merupakan net generation yang aktif dalam penggunaan internet dan melakukan praktik budaya yang disebut dengan *Participatory Cultures*. Mereka menggunakan ruang maya untuk saling berinteraksi satu sama lain. Perilaku keikutsertaan dan keterlibatan remaja secara aktif melalui Media sosial dengan cara berkomunikasi, berkolaborasi dan menyumbang ide-ide serta memproduksi konten. Remaja tidak hanya menjadi konsumen akan tetapi terlibat dalam proses produksi. Mereka aktif dalam menggunakan, membagikan informasi yang didapat bahkan memproduksi konten kreatif melalui media online.

Praktik *Participatory Cultures* yang dilakukan oleh siswa SMA Negeri 2 Kediri dilihat melalui empat bentuk budaya partisipasi yaitu ; *Affiliation, Expression, Colaboration Problem Solving*, dan *Circulation*. Dari hasil temuan data diperoleh bahwa siswa aktif dalam melakukan partisipasi online ke dalam empat bentuk budaya partisipasi. Hal ini terlihat dari aktivitas-aktivitas siswa SMA Negeri 2 Kediri seperti keanggotaan dalam media sosial (Facebook, Twitter, Path, Instagram, dll) (100%), Memproduksi konten kreatif (digital sampling, fanvideo, fanfiction, edited photo, dll) (58,1%), Menyumbang ide-ide & berkolaborasi (wikipedia, forum diskusi online, game online) (47,7%), menulis diblog atau website (36%).

Aktivitas siswa saling berbagi pengetahuan, pengalaman dan keahlian dengan sesama partisipan dalam ruang maya menghasilkan sebuah produk yang disebut Jenkins (2009) sebagai sebuah komunitas pembelajaran. Praktik budaya partisipasi yang dilakukan oleh remaja melalui bentuk budaya partisipasi, memberikan peluang untuk pembelajaran *peer-to-peer* dan perkembangan kemampuan yang bernilai berguna di dunia kerja.

Kata kunci : *partisipasi, media sosial, ruang maya, remaja, kolaborasi.*

ABSTRACT

The goal of this research out of reveal about young activities through involvement on social media. Because teens are net generation who actived on internet used and involved culture practice its called by Participatory Cultures. They using affinity space to make interactions to each other. Teens Participation behavior and involved through social media with form communication, colaboration, and contribute an idea also teens produce online content. Teens arent become consument but also they actively involved to production process. They actively using social media, sharing information which they own moreover, they produce creative content through online media.

Participatory Cultures who did by student of SMA Negeri 2 Kediri apparently through form of participatory cultures as Affiliation, Expression, Colaboration Problem Solving and Circulation. The research provides that the student were actively joined to participation oline on four form participatory cultures. With result visible from teens activities through internet , First, membership in online comunities, centered around various form of media such as Facebook, Twitter, Path, Instagram (100%). Second, Producing new creative form such as digital sampling, fanvideo, fanfiction, edited photo (58,1%). Third, working together in teams, to complete task and develop new knowledge, such as

through Wikipedia, alternative reality gaming(47,7%). The last is Circulation, shaping the flow of media, such as Blogging (36%).

Teens interaction are sharing knowledge, experience, skill to another participants on affinity space produce a product called by “Community Of Learning” (Jenkins, 2009). Form this practise, suggest potential benefits including oppurtunities for peer to peer learning and the development of skills valued in the modern workplace.

Keyword : participation, social media, affinity space, teens, coloboration.

1. Pendahuluan

Remaja dewasa ini mayoritas hampir seluruhnya menggunakan internet dan terlibat aktif ke didalamnya. Aktivitas remaja di dalam dunia maya memberikan ruang dan bentuk bagi mereka untuk saling terhubung. Aktivitas tersebut antarlain seperti bergabung dalam komunitas online (*Facebook, Message boards, Game clans*), memproduksi karya kreatif dalam media baru (*Digital sampling, Modding, Fan videomaking, Fan Fiction*), bekerja dalam tim/kelompok untuk menyelesaikan tugas dan mengembangkan pegetahuan baru (seperti *Wikipedia*), membentuk aliran media (*blogging dan podcasting*).

Berbagai penelitian kontemporer mengenai aktivitas remaja, mulai banyak berfokus pada situs media sosial sebagai ruang virtual, dimana mereka dapat berkumpul, berdiskusi, bertukar ide, gagasan, ketertarikan personal yang sama. Menurut penelitian terdahulu dari Pew Internet dan American Life Project, lebih dari setengah dari keseluruhan remaja telah menciptakan konten media dan secara garis besar satu dari tiga remaja yang menggunakan internet telah membagikan konten yang mereka produksi. Dalam banyak kasus, remaja ini dengan aktif terlibat kedalam sesuatu yang dinamakan dengan “*Participatory cultures*“. (Jenkins, 2009:xi)

Aktivitas remaja yang terus menerus bersinggungan dengan internet, dimana mereka tidak dapat lepas dari konektivitas. Kebutuhan akan saling

terhubung satu sama lain menyebabkan generasi ini menghabiskan waktu yang cukup lama dalam penggunaan internet sehari-harinya. Media sosial merupakan ruang maya (*affinity space*) yang menjadi tempat pelarian remaja untuk melakukan eksplorasi lebih jauh dan mendalam pada diri dengan berbagi pengalaman dengan sesama remaja lainnya dari berbagai belahan dunia.

Penggunaan media sosial di Indonesia persentasinya pun cukup mencengangkan. Fenomena boomingnya media sosial ini tidak terlepas dari adanya internet dan konvergensi media. Pengguna internet di Indonesia telah mencapai 63 juta orang, sebesar 95% penggunaan internet untuk mengakses jejaring sosial. Jejaring sosial yang paling banyak diakses adalah Facebook dan Twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India. (<http://keminfo.go.id>).

Survei yang pernah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2012) terhadap 2000 pengguna internet di Indonesia di 42 kota diperoleh data bahwa pengguna internet Indonesia mengakses internet adalah untuk menggunakan jejaring sosial sebesar 87,8%, game online 18,5%, Blog 5,3%, dan file sharing 2,6%.

Aktivitas remaja dalam partisipasi melalui internet ini tanpa disadari telah memunculkan budaya baru yaitu *Participatory Cultures* yang mengaburkan atau mengikis batasan antara konsumen dan produsen. Dimana saat ini setiap orang dapat memproduksi konten media yang dapat diunggah dan dibagikan dalam internet. Contoh Partisipasi ini dapat dilihat dalam menjamurnya video yang diunggah di Youtube oleh kebanyakan orang. Di dalam komunitas seperti ini remaja dapat dengan mudah untuk berpartisipasi dengan cara mengunggah, mengunduh, mendukung, mencela, mencurahkan perasaan, bahkan memberikan komentar sesuka hati yang adakalanya tidak relevan dengan konten yang dikomentari. Burgess (2009), menganalisis mengenai keberadaan situs Youtube sebagai salah satu media yang membangun *Participatory Cultures* di era digital. Dalam buku tersebut dijelaskan bahwa saat ini dunia memasuki era dimana antara konsumen dan produsen menjadi kabur atau tidak jelas. Setiap orang dapat memproduksi dan menciptakan konten media dan dapat dengan mudah

membagikannya dalam internet. Di dalam media komunitas seperti ini, remaja seolah-olah membangun suatu budaya baru yang sulit dimengerti.

Participatory Cultures telah mendorong adanya remaja untuk ikut terlibat dalam proses produksi. Dimana sebelumnya budaya konsumen melekat pada generasi boomer muda kala itu, saat televisi menyuguhkan berbagai konten yang siap dinikmati, alih-alih TV, radio dan surat kabar saat itu menjadi satu-satunya produsen dan narasumber bagi penontonnya. Pada era ini budaya konsumen telah dijungkir balikkan, dimana konsumen dapat ikut serta dalam mengubah konten, seperti *me-remix* konten yang didapat dari internet. Saat ini remaja dapat dengan mudah terlibat dalam praktik diskusi. Sumber pengetahuan, pengalaman, saling mereka bagikan dan dapatkan dari aktivitas budaya berbagai di Internet yang mereka kembangkan baru-baru ini. Sehingga muncul istilah adanya Kolaborasi dan pemecahan masalah di internet dimana anggotanya mayoritas terdiri dari remaja.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana siswa SMA mengembangkan *Participatory Cultures* dalam keikutsertaannya dalam media sosial. Jika kebanyakan penelitian hanya berfokus pada dampak negatif oleh adanya internet bagi remaja dalam penelitian ini penulis ingin mengungkapkan bahwa dengan remaja aktif terlibat dalam media sosial secara tidak langsung remaja mengembangkan kemampuan yang terasah oleh adanya *Participatory Cultures*. Karena saat ini fenomena yang ada adalah tingginya intensitas remaja dalam mengakses media sosial seperti survey yang dilakukan oleh Zickuhr (2010) berdasarkan perbedaan generasi, mengungkapkan bahwa aktivitas generasi online di internet sebagai berikut; *Millennials (ages 18-33)* menggunakan situs jejaring sosial (83%); memainkan game online (50%); membaca blog (43%), sedangkan *Teens (Ages 12-17)* menggunakan jejaring sosial (73%), memainkan game online (78%), membaca blog (49%).

Untuk mengetahui gambaran mengenai praktik *participatory cultures* dikalangan siswa. SMA Negeri 2 Kediri konsisten dalam pengembangan mutu dan kualitas pendidikan yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan ketersediaan prasarana dan sarana untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang berbasis pada

teknologi yaitu adanya kelas multimedia dan pada tiap-tiap kelas dilengkapi oleh proyektor selain itu adanya hotspot area yang dapat diakses selama 24 jam disekitar area sekolah dengan kecepatan kurang lebih 3 Mbps hal ini menjadikan peneliti memilih SMA Negeri 2 Kediri sebagai lokasi penelitian dikarenakan sekolah ini memenuhi kriteria untuk memungkinkan siswanya terlibat dalam partisipasi online oleh karena adanya dukungan fasilitas di sekolah yang memadai.

Dari penjabaran diatas maka peneliti mengangkat permasalahan mengenai bagaimana praktik *Participatory Cultures* dilakukan dikalangan siswa sekolah menengah tingkat atas dikalangan siswa SMAN 2 Kediri.

1.1 Rumusan Masalah

Penelitian ini membahas mengenai Praktik *Participatory Cultures* di kalangan siswa SMAN 2 Kediri Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Praktik *Participatory Cultures* terjadi di kalangan siswa melalui bentuk komunikasi melalui *Affiliation* ?
2. Bagaimana Praktik *Participatory Cultures* terjadi di kalangan siswa melalui bentuk komunikasi melalui *Expressions* ?
3. Bagaimana Praktik *Participatory Cultures* terjadi di kalangan siswa melalui bentuk komunikasi melalui *Collaborative Problem Solving* ?
4. Bagaimana Praktik *Participatory Cultures* terjadi di kalangan siswa melalui bentuk komunikasi melalui *Circulation* ?

2. Landasan Teori

2.1 Generasi Internet Dan Aktivasnya

Remaja saat ini merupakan generasi yang sering disebut dengan generasi milineal atau *net generation* dimana dalam aktivitas kesehariannya acapkali bersinggungan dengan internet bahkan internet telah menjelma sebagai sebuah kebutuhan pokok bagi remaja. Tapscott, 1997 (dalam Jones, 2011) menciptakan

istilah “Net Generation”, yang ditujukan untuk kaum muda yang tumbuh dan berkembang dikelilingi oleh digital media. Dimana Net Generasi adalah generasi yang selalu terhubung dengan internet, bahkan teknologi internet diibaratkan sebagai “udara” oleh Net Generasi.

Teknologi internet tidak hanya mengubah kebiasaan remaja saat ini, akan tetapi mengubah aspek sosio-kognitif remaja. Interaksi melalui internet yang terjadi secara terus menerus mengembangkan karakteristik dari produk suatu budaya. Disini Net generasi merupakan suatu produk budaya dari kemunculan internet dan web 2.0, tanpa disadari remaja mengembangkan karakteristik yang homogen antara net generasi satu dan lain diberbagai pelosok bumi ini. Tapscots (2009) menyebutkan terdapat beberapa karakteristik yang melekat pada generasi ini diantaranya adalah; *freedom, costumization, Integrity, colaboration, entertainment, dan speed.*

Keaktifan remaja dalam internet dilihat melalui intensitas dalam menggunakan internet. Menurut Horrigan (2000), terdapat dua hal mendasar yang harus diamati untuk mengetahui intensitas penggunaan internet seseorang, yaitu frekuensi internet yang sering digunakan dan lama tiap kali mengakses internet yang dilakukan oleh pengguna internet.

The Graphic, Visualization & Usability Center, the Georgia Institute of technology menggolongkan pengguna internet yang digunakan:

1. Heavy user, pengguna internet yang menghabiskan waktu lebih dari 40 jam per bulan. Jenis pengguna ini adalah salah satu ciri-ciri pengguna addicted.
2. Medium user, pengguna internet yang menghabiskan waktu 10 sampai 40 jam per bulan.
3. Light user, pengguna internet yang menghabiskan waktu kurang dari 10 jam per bulan.

Sedangkan aktivitas-aktivitas net gener yang beragam melalui partisipasi dalam internet oleh Horrigan (2002) digolongkan ke dalam empat kelompok kepentingan pemanfaatan internet, yaitu :

1. Komunikasi : Email
2. Aktivitas kesenangan (fun Activities) yaitu aktivitas yang sifatnya untuk kesenangan atau hiburan, seperti: online untuk bersenang-senang, klip video atau audio, pesan singkat (SMS), mendengarkan atau mendownload musik, bermain game, atau chatting.
3. Kepentingan informasi (Information utility) yaitu aktivitas internet untuk mencari informasi, seperti: informasi produk, informasi travel, cuaca, informasi tentang film, buku, musik, berita, dll.
4. Transaksi (transaction), yaitu aktivitas transaksi jual beli melalui internet, seperti: membeli sesuatu, memesan tiket perjalanan, atau online banking.

Aktivitas net gener dalam internet dimana mereka merupakan generasi yang saling terhubung satu sama lain. Hal ini didorong oleh adanya kemunculan internet dan konvergensi media telah merubah sebagian besar pola hidup masyarakat khususnya remaja. Dari era text ke era digital konvergensi media ini yang menggiring terjadinya budaya baru yang muncul dan dikembangkan oleh para remaja. Budaya baru ini dikenal dengan *participatory culture*.

2.2 Participatory Cultures

Konsep *Participatory Cultures* dikembangkan oleh Henry Jenkins. Apabila penelitian terdulu berfokus pada masyarakat kontemporer seperti masalah ketenagaan kerja, politik, industrialisasi, globalisasi dan masalah literasi. Adanya konvergensi media ini salah satunya dikaitkan dengan harapan tentang masa depan dimana masyarakat berpartisipasi ke dalam media sering dijadikan sebagai konsumen akan tetapi fenomena *New Media*, budaya konsumen telah bergerak maju dengan menolak adanya konsumen pasif yang dikendalikan oleh kapitalis, karena dalam *new media* setiap individu memiliki kesempatan untuk mengambil

peran dan berpartisipasi aktif dalam produksi, diseminasi, dan interpretasi budaya (Jenkins, 2006).

Jenkins (2009) menggambarkan *Participatory Culture* sebagai sebuah istilah yang menandai keterikatan dan ekspresi kreatif yang umum ditemui dalam praktik fandom saat ini. *Participatory Cultures* telah diasosiasikan dengan gagasan bahwa batasan antara konsumen pasif dan produser aktif telah dikikis atau dihapus karena kedua pihak sekarang telah disatukan menjadi pemain dalam aliran budaya.

Jenkins (2009) memberikan karakterisasi terhadap *participatory cultures* dengan mendefinisikan sebagai sebuah budaya yang:

1. *Hambatan untuk ekspresi seni maupun keterlibatan masyarakat sipil relative rendah.*

Umumnya saat ini remaja atau masyarakat dapat terlibat dan berpartisipasi ke dalam suatu komunitas online dengan mudah. Ada beberapa *platform* yang memberikan kemudahan penggunaannya untuk *stalking* atau sekedar berselancar, mengamati, menjadi *silent reader* saja. Akan tetapi kebanyakan *platform* mengharuskan seseorang untuk melakukan pendaftaran terlebih dahulu untuk dapat masuk dalam komunitas dan berpartisipasi aktif (seperti mengunggah, mendownload, dan berinteraksi dengan anggota lainnya). Untuk mendaftar ke dalam jejaringan sosial maupun komunitas online tanpa hambatan yang berarti, untuk masuk atau bergabung menjadi anggota dalam sebuah komunitas online adalah hal yang mudah tidak ada syarat registrasi yang sulit. Salah satu syarat bergabung dalam suatu komunitas adalah dengan mempunyai akun email saja. Setelah bergabung di dalamnya remaja dengan mudah untuk terlibat secara aktif untuk saling bertukar informasi, foto, konten mengenai ketertarikan yang sama.

2. *Memiliki dukungan kuat untuk berkarya dan sekaligus berbagi karya dengan sesama partisipan.*

yaitu keyakinan bahwa kontribusi perorangan merupakan hal yang penting, baik sekedar menonton sampai memberikan respon. Dalam berpartisipasi memiliki tingkatan-tingkatan dari pengguna aktif dan pasif bahkan sebagai *silent reader* (pengguna yang hanya sekedar mengamati tanpa melakukan respon berupa komen ataupun melakukan aktivitas seperti mengunggah dan mendownload).

3. *Memiliki semacam informal mentorship, berupa pembagian ilmu dari yang berpengalaman kepada pemula.*

Dalam suatu komunitas online pastinya terdapat anggota yang telah lama tergabung didalamnya, acapkali komunitas di suatu situs web tertentu membuat suatu *role play* yang menjadi ciri khas atau identitas dari komunitas tersebut. Contohnya dalam situs kaskus yang merupakan komunitas berupa forum diskusi online yang telah menciptakan istilah-istilah bahasa baru (*bahasa slang*) yang hanya digunakan dalam situs tersebut dan hanya mereka yang benar-benar menjadi bagian dari anggota yang terkadang memahami mengenai pengertian dari bahasa tersebut. Adanya sebutan seperti *mastah*, dimana sebutan ini merujuk pada mereka yang telah berpengalaman (biasanya bergabung dalam waktu yang cukup lama dan berpartisipasi aktif). Biasanya seseorang yang disebut *mastah* ini merupakan seseorang yang memiliki kemampuan atau pengetahuan lebih (*expert* dibidangnya) dibandingkan yang lainnya dan seringkali menjadi bahan rujukan dari pengguna lainnya.

4. *Di dalamnya para member percaya bahwa kontribusi mereka berarti.*
- Mereka menyadari bahwa sekecil apapun bentuk partisipasi yang dilakukannya telah memberikan kontribusi dalam komunitasnya tersebut karena antara satu member dengan yang lainnya ketika mereka telah bergabung dalam suatu komunitas maka mereka telah dianggap menjadi bagian dari komunitas tersebut. Rasa solidaritas yang tinggi dan saling menjaga satu sama lain terlihat dari mereka yang

memberikan respon berupa komentar terhadap konten yang diunggah atau diposting oleh anggota lain.

5. *Dan dimana para member merasakan tingkatan koneksi sosial dengan anggota yang lain.*

Perasaan akan adanya hubungan sosial (*sense of connection*). Ketika seseorang bergabung dalam suatu komunitas online maka mereka telah dianggap menjadi salah satu bagian dari komunitas tersebut. Pada tingkatan pengguna apapun mereka menganggap atau memiliki keyakinan bahwa mereka telah mendapat informasi dan menjadi bagian dari komunitas tersebut.

2.3 Bentuk *Participatory Cultures*

Participatory Cultures oleh Jenkins (2009) dikelompokkan berdasarkan bentuk komunikasi dari *Participatory Cultures* (dalam hal ini dikaitkan dengan teknologi komunikasi yang memungkinkan interaktifitas) dapat berupa:

1. *Affiliations* – keanggotaan, baik formal maupun informal dalam komunitas online, seperti *friendster, facebook, Myspace*, forum dan lain sebagainya.
2. *Expressions* – produksi bentuk kreatif baru, seperti *digital sampling, fan fiction, fan video* dan lain sebagainya.
3. *Collaborative Problem Solving* – bekerja sama dalam tim, baik secara formal maupun informal, untuk menyelesaikan tugas dan mengembangkan pengetahuan baru.
4. *Circulations* – membentuk alur media, seperti *podcasting* dan *blogging*.

2.3.1 Keanggotaan dalam Komunitas Online (*Affiliations*)

Salah satu bentuk *Participatory Cultures* yang pertama adalah afiliasi. Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata afiliasi memiliki arti sebagai pertalian sebagai anggota atau cabang perhubungan. Afiliasi yang dimaksud dalam *Participatory Cultures* menurut Jenkins (2009) suatu bentuk keanggotaan, baik formal maupun informal dalam

komunitas online, seperti *friendster*, *facebook*, *Myspace*, forum dan lain sebagainya. Jadi salah satu bentuk *Participatory Cultures* adalah tergabung dan ikut serta dalam keanggotaan dalam komunitas online. keanggotaan ini baik yang bersifat formal maupun informal.

2.3.2 Memproduksi bentuk kreatif baru (*Ekspressions*).

Bentuk *Participatory Cultures* yang kedua adalah *Ekspressions* atau ekspresi. Dalam KBBI kata ekspresi memiliki makna pengungkapan atau proses menyatakan (yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dsb). Dalam konteks *Participatory Cultures* yang dimaksud dengan *Ekspressions* adalah memproduksi bentuk kreatif baru, seperti digital sampling, fan fiction, fan video dan lain sebagainya (Jenkins, 2009).

2.3.3 Bekerjasama dalam tim (*Collaborative Problem Solving*).

Bentuk partisipasi yang ketiga adalah *Collaborative Problem Solving* atau disebut dengan Kolaborasi. Kolaborasi sendiri dalam KBBI memiliki pengertian bekerjasama. Dalam konteks *Participatory Cultures* bentuk ini termasuk ke dalam kolaborasi dalam memecahkan masalah yaitu kegiatan bekerjasama dalam tim, baik secara formal maupun informal, untuk menyelesaikan tugas dan mengembangkan pengetahuan seperti melalui *wikipedia*, *alternative reality gaming*, or *spoiling* (Jenkins, 2009).

2.3.4 Membentuk alur media (*Circulations*).

Bentuk partisipasi yang terakhir adalah *Circulation* / sirkulasi. Sirkulasi merupakan suatu kegiatan yang membentuk alur media, contohnya Podcasting dan blogging. Membentuk alur media dalam hal ini adalah merupakan kegiatan yang menciptakan suatu aliran media yang saling berhubungan (Jenkins, 2009)

Blogging adalah suatu cara seseorang dalam mengkomunikasikan sebuah gagasan pikiran atau ide, lalu menuangkannya kedalam sebuah blog untuk dijadikan artikel atau postingan.

3. Metodologi

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif karena penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan Praktik *Participatory Cultures* terjadi di kalangan Siswa SMA dalam partisipasi di dalam Media sosial.

Lokasi penelitian ini dilakukan di kalangan SMAN 2 Kediri. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SMAN 2 Kediri di Kediri. Melihat pada sasaran penelitian adalah siswa SMAN 2 Kediri khususnya yang melakukan partisipasi secara online maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah menggunakan teknik non random (*nonprobabilitas*) dengan teknik sampel purposive (*purposional sampling*).

Maka jumlah sampel yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut (Bungin, 2004);

$$n = \frac{634}{(634 \times 0,1^2) + 1}$$

$$n = 86,3 \dots \dots \dots$$

4. Hasil dan Pembahasan

Tabel 3.10

Bentuk komunikasi participatory cultures oleh Responden

No.	Bentuk komunikasi	Iya		Tidak		Jumlah	
		F	%	f	%	f	%
1	Keanggotan dalam media sosial (Fb, Twitter, Path, Line, Instagram,dll)	86	100	0	0	86	100
2	Memproduksi konten kreatif (digital sampling,fun video,fanfiction, edited photo,dll)	50	58,1	36	41,9	86	100
3	Menyumbang ide-ide & berkolaborasi	41	47,7	45	52,3	86	100

	(wikipedia,forum diskusi online, game online)						
4	menulis diblog atau website	31	36	55	64	86	100

Sumber: Kuisisioner No. 10

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMAN 2 Kediri telah melakukan budaya partisipasi dalam media sosial. Khususnya bentuk komunikasi *Affiliation*, yaitu keanggotaan dalam media sosial (Fb, Twitter, Path, Line, Instagram,dll) pada tabel 3.10 nampak bahwa seluruh Responden telah bergabung ke dalam keanggotaan dalam media sosial sebesar 100%. Sebagai perbandingan survey yang pernah dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2012) terhadap 2000 pengguna internet di Indonesia di 42 kota diperoleh data bahwa tujuan pengguna internet Indonesia mengakses internet adalah untuk menggunakan jejaring sosial sebesar 87,8%, game online 18,5%, Blog 5,3%, dan file sharing 2,6%. Selain itu survey yang dilakukan oleh Zickuhr (2010) berdasarkan perbedaan generasi, mengungkapkan bahwa aktivitas generasi online di internet sebagai berikut; *Millennials (ages 18-33)* menggunakan situs jejaring sosial (83%); memainkan game online (50%); membaca blog (43%), sedangkan *Teens (Ages 12-17)* menggunakan jejaring sosial (73%), memainkan game online(78%), membaca blog (49%).

Lebih lanjut lagi dalam tabel 3.10 terlihat bahwa siswa SMAN 2 Kediri melakukan budaya partisipasi dengan cukup merata pada bentuk budaya partisipasi seperti *Expression*, Memproduksi konten kreatif (digital sampling,fun video,fanfiction, edited photo,dll) sebesar 50%, *Collaborative Problem solving*, Menyumbang ide-ide & berkolaborasi (wikipedia,forum diskusi online, game online) sebesar 41%, dan bentuk komunikasi yang terakhir adalah *Circulations*, Membuat dan menulis diblog atau website sebesar 31%. Nampak dari temuan data pada tabel 3.10 menunjukkan tingkatan partisipasi dalam penggunaan media sosial oleh siswa SMAN 2 Kediri cukup tinggi.

5. Kesimpulan

Berdasarkan temuan data dan analisis data, dapat disimpulkan praktik *participatory cultures* siswa menengah atas dalam penggunaan media sosial pada SMA Negeri 2 Kediri terbilang cukup tinggi nampak bahwa sebagian siswa telah terlibat dalam bentuk-bentuk budaya partisipasi seperti Afiliasi, Ekspresi, Kolaborasi dan Sirkulasi. Secara garis besar praktik *participatory cultures* pada *Net Generation* saat menggunakan dunia maya sebagai ruang sosial. Hal ini terlihat dari aktivitas-aktivitas siswa SMA Negeri 2 Kediri seperti keanggotaan dalam media sosial (Facebook, Twitter, Path, Line, Instagram, dll) (100%), Memproduksi konten kreatif (digital sampling, fanvideo, fanfiction, edited photo, dll) (58,1%), Menyumbang ide-ide & berkolaborasi (wikipedia, forum diskusi online, game online) (47,7%), menulis diblog atau website (36%).

a. Affiliation

Bentuk *participatory Cultures* yang pertama adalah *Affiliation*, Merupakan aktivitas keanggotaan dalam jejaring sosial. Dari hasil temuan pada penelitian ini dapat di dapat kesimpulan mengenai aktivitas *affiliation* oleh siswa SMAN 2 Kediri yaitu; Seluruh responden yaitu sebanyak 86 siswa (100%) telah tergabung dalam aktivitas ini. Kemudian Facebook merupakan jenis situs jejaring sosial yang paling sering diakses oleh siswa (74,4%), tujuan siswa mengakses jejaring sosial adalah untuk membagikan konten (foto, video, lokasi, suara, dll) (60,5%), sedangkan informasi informasi yang paling sering dibagikan oleh siswa SMAN 2 Kediri adalah terkait informasi khusus (43%) dan Informasi pribadi (36%). Dalam ruang maya remaja saling berinteraksi dan membentuk kelompok-kelompok berbagi informasi, pengalaman dan pengetahuan. Hal ini dibuktikan dengan sebanyak 91,9% siswa bergabung ke dalam grup di jejaring sosial. Dalam bentuk *Affiliation* keaktifan siswa SMAN 2 Kediri dalam jejaring sosial dilihat melalui mengecek media sosial setiap ada pemberitahuan masuk (45,3%), mengupdate status sebanyak satu kali tiap harinya (66,3%), memberikan komentar dalam grup atau postingan anggota lain (48,3%), dan menempati posisi sebagai anggota

aktif di dalam grup (46,5%). Saat ini ruang maya memberikan potensi besar untuk remaja bertemu dengan banyak orang, oleh sebab itu kemampuan cultural (*Cultural Competency*) merupakan hal yang harus dimiliki oleh remaja saat ini dalam berpartisipasi secara online. Dari hasil temuan data diperoleh sebanyak 66,3% siswa SMAN 2 Kediri memiliki kemampuan kultural (*Cultural Competency*) dimana kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan orang asing dengan latar belakang sosial, pendidikan, usiayang berbeda.

b. *Expression*

Saat ini siswa SMAN 2 Kediri terlibat dalam proses produksi konten online sebanyak 58,1% . Dari hasil temuan pada penelitian ini dapat di dapat kesimpulan mengenai aktivitas *expression* oleh siswa SMAN 2 Kediri yaitu; Fan Video merupakan jenis konten kreatif yang paling banyak diproduksi oleh siswa (20,9%). Keterlibatan siswa dalam kegiatan ini didasari oleh ajakan teman (18,6%) dan Hobi (17,4%). Dalam menciptakan sebuah konten kreatif ini sebagian siswa sebanyak 31,4% memiliki sebuah inspirasi yang melatar belakangi hasil karyanya, beberapa siswa menyebutkan inspirasi ada yang berasal dari lingkungan, kesukaan (seperti *anime*). Sedangkan Medium yang digunakan paling sering digunakan untuk menciptakan konten online adalah Komputer, instrumen musik dan beberapa software seperti *Photoshop*, *Coreldraw*, *VirtualDJ*. Dalam aktivitas ini sumber informasi yang paling banyak di akses siswa sebagai bahan referensi dalam produksi konten online adalah sebagian besar bersumber dari internet (38,4%). Meskipun banyak siswa yang telah terlibat dalam proses produksi konten online akan tetapi amat disayangkan bahwa hanya 39,5% siswa yang membagikan kontennya ke internet. Dari sejumlah siswa yang telah membagikan karyanya ke internet, mereka paling banyak membagikan karyanya di Facebook (10,5%).

c. *Collaboration problem solving*

Bentuk yang ketiga dari budaya partisipasi adalah *Colaborative Problem Solving*, yaitu perilaku para remaja bekerja sama baik dalam tim maupun personal untuk memecahkan masalah, menyelesaikan tugas dan mengembangkan pengetahuan. Dari hasil temuan pada penelitian ini dapat di dapat kesimpulan mengenai aktivitas kolaborasi oleh siswa SMAN 2 Kediri yaitu; game online merupakan bentuk kolaborasi yang paling banyak dilakukan oleh siswa SMA Negeri 2 Kediri (23,3%). Dimana mayoritas siswa yang terlibat pada aktivitas kolaborasi ini telah tergabung dalam tim sejak 2 tahun (19,8%). *Task Community*, pada penelitian ini mengungkapkan bahwa sebesar 32,6% siswa menyatakan tidak adanya *task community* atau pembagian tugas dalam tim. aktifitas yang paling sering dilakukan siswa dalam komunitas adalah mendiskusikan mengenai topik tertentu (19,8%).

d. *Circulation*

Bentuk *participatory culture* yang terakhir adalah *Circulation*, yaitu kegiatan membentuk suatu aliran informasi dalam internet melalui aktivitas Blogging. Dari hasil temuan pada penelitian ini dapat di dapat kesimpulan mengenai aktivitas *Circulation* oleh siswa SMAN 2 Kediri yaitu; sebesar 36% siswa memiliki Blog pribadi. jenis informasi yang paling sering diposting di dalam blog siswa SMAN 2 Kediri adalah mengenai pengalaman pribadi (12,8%). saling berbagi media (15,1%). Internet adalah merupakan sumber informasi yang paling sering digunakan siswa sebagai rujukan bahan posting (12%).

6. Saran

1. Bagi pihak Pendidik

Sebagai tindak lanjut pengembangan praktik budaya partisipasi yang dilakukan oleh siswa SMAN 2 Kediri agar peran pendidikan formal seperti sekolah seharusnya ikut menyadari perubahan jaman yang mengarah pada praktik kolaborasi. Seharusnya sistem pendidikan di Indonesia mengikuti

perkembangan pribadi anak sebagai peserta didik. mengadaptasi praktik kolaborasi ini pada sistem pembelajaran interaktif dimana siswa dapat mengeksplorasi sumber-sumber pengetahuan yang ada disekitar baik melalui aktivitas diskusi dalam kelompok, mengakses dari internet atau dari pengalaman pribadi siswa.

2. Bagi Orangtua

Kedua pihak orangtua dan pendidik sedari dini memberikan sosialisasi dan pendidikan mengenai penggunaan dan konsumsi internet terhadap anak-anak sejak mengenal teknologi dan internet sehingga anak-anak sedari dini memiliki sebuah “*Counter Cultures*”. Peran pendidik dan orangtua sebagai agen sosialisasi mengenai penggunaan internet yang mengedukasi anak-anak. Sehingga sedari dini anak-anak memiliki pemahaman mengenai penggunaan internet yang baik dan tidak menyimpang sehingga penggunaan internet pada anak-anak dan remaja dapat membawa potensi positif.

3. Bagi Perpustakaan

Perpustakaan seharusnya “menyesuaikan diri” terhadap pengguna dari generasi ke generasi. Perpustakaan seharusnya dapat mendesain model-model sistem perpustakaan yang mengarah pada model kolaborasi. Selain itu juga mendesain program-program perpustakaan sekolah dengan kemasan hiburan dan tetap mengedukasi

DaftarPustaka

- Alatas, Salim. 2013, *Dampak Konvergensi Media Terhadap Akulturasi Budaya Lokal*, Jakarta: Surya University,.Dapat diakses pada http://www.academia.edu/6171985/DAMPAK_KONVERGENSI_MEDIA_TERHADAP_AKULTURASI_BUDAYA_LOKALdiaksespada tanggal 8 Oktober 2014.
- Bungin, Burhan. 2004, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Aktualisasi Metodologi Kearah Ragam Varian, Kontemporer*. Jakarta :PT.Raja Grafindo Perkasa.
- Burgess, Jean and Green, Joshua. 2009, *Youtube: Digital Media and Society Series*, Cambridge: Polity Press
- Bruns, Axel. 2008. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production*

- toProdsusage*. New York: Digital Formations. Available at:<http://produsage.org/book>
- Delwiche, A., & Henderson, J. J. (Eds.). (2012). *The Participatory Cultures handbook*. New York: Routledge. Available at https://www.google.com/search?q=The+Participatory+Culture+Handbook&oq=The+Participatory+Culture+Handbook&aqs=chrome..69i57j69i59.937j0j1&sourceid=chrome&es_sm=122&ie=UTF-8#
- Eriyanto. 2007. *Teknik sampling: Analisis Opini Publik*, Yogyakarta: LKIS
- Faisal, Sanapiah. 2005, *Format-format penelitian Sosial, Dasar-dasar aplikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hartley, John, 2004, *Communication, Cultural & Media Studies: Konsep Kunci*, London: Routledge
- Hardey, Mariaan. 2011, *Generation C: content, creation, connections and choice*, University of Durham: International Journal of market Research, 53(6). Available at <http://www.ijmr.com/AboutIJMR/Samples/Sample2.pdf>
- Horrigan, John B. 2002. *New Internet Users: what they do online, what they dont, and implications for the Nets Future*, available at: <https://www.google.co.id/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#>
- Jenkins, Henry. et. al, 2009. *Confronting The Challengess of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Massachusetts: MIT Press.
- Jenkins, Henry. 2004. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press.
- Johnson, Steven. 2006. *Everything Bad is Good for You: How Today's Popular Cultures is Actually Making Us Smarter*. New York: Riverhead. Available at: http://www.xavier.edu/english/documents/Johnson_EverythingBad.pdf
- Jones, Dr. Christopher, & Shao, Ms Binhui. 2011. *The Net Generation and Digital Natives: Implications for Higher Education*, The Open University, Walton Hall. Available at: https://www.google.co.id/search?q=Jones%2C+Dr.+Christopher%2C+%26+Shao%2C+Ms+Binhui.+2011.+The+Net+Generation+and+Digital+Natives%3A+Implications+for+Higher+Education%2C+The+Open+University&oq=Jones%2C+Dr.+Christopher%2C+%26+Shao%2C+Ms+Binhui.+2011.+The+Net+Generation+and+Digital+Natives%3A+Implications+for+Higher+Education%2C+The+Open+University&aqs=chrome..69i57.357j0j7&sourceid=chrome&es_sm=93&ie=UTF-8#
- Kichanova, Valeria. 2012. *The Role of Social Media in Research and Development*. University of Applied Sciences: Haaga-Helia. Available at: http://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/49218/the_role_of_social_media_in_research_and_development.pdf?sequence=1
- Madden, Marry. 2013. *Teens, Social Meida, and Privacy*. Washington: PewResearchCenter. Available at: <http://pewinternet.org/Reports/2013/Teens-Social-Media-And-Privacy.aspx>

- Larabie, Christine. 2011. *Participatory Culture and the Hidden Cost Sharing*, McMaster University: The McMaster Journal of Communication, 07(01). Available at:
https://www.google.com/search?q=Participatory+Culture+and+the+Hidden+Cost+Sharing+pdf&hl=id&authuser=0&gws_rd=ssl#
- Lenhart, Amanda & Dean, Joseph Kahne. 2008. *Teens, Video Games, and Civic: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement*. Available at :
<http://www.pewinternet.org/>
- Lenhart, Amanda & Marry Madden. 2007. *Teens and Social Media: The use of social media gains a greater foothold in teen life as they embrace the conversational nature of interactive online media*. Available at :
<http://www.pewinternet.org/>
- Livingstone, Sonia & Lievrouw, Leah A. , 2002. *Handbook of New Media: Social Shaping and Social Consequences of ICTs*, London : Sage Publications. Available at :
<https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=VwJ4xsYHboYC&oi=fnd&pg=PP1&dq=Livingstone,+Sonia+%26+Lievrouw+handbook+of+new+media&ots=bqyvwyqleB&sig=CBBRgKCoEWU36AisOF5xg-aTLDA>
- Mueller, Bryan. 2014. *Participatory culture on Youtube: a case study of the multichannel network Machinima*, London: Media@LSE. Available at :
https://www.google.com/search?q=Participatory+Culture+and+the+Hidden+Cost+Sharing+pdf&hl=id&authuser=0&gws_rd=ssl#
- Kaplan, A.M.& Haenlein, M. 2010. *User of the world, unite! The Challenges and Opportunities of Social Media*. Journal of Business Horizons. 53(1):59-68
- Sarwono, Jonathan. 2004, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tamburaka, Apriadi. 2013, *Media literasi: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa*, Jakarta: Rajaw
- Tapscott, Don. 2009. *Grown up digital. How the net generation is changing your world*. United states:Mc Graw Hill.
- Tapscott, Don. & William, D. Anthony. 2006. *WIKINOMICS: How Mass Collaboration Changes Everything*. New York: Penguin Group.