

**KETERLIBATAN WARGA NEGARA SECARA ONLINE
DALAM ISU-ISU PUBLIK MELALUI MEDIA SOSIAL
TWITTER UNTUK MEMPERKUAT KOMPETENSI
KEWARGANEGARAAN DIGITAL**

DISERTASI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar doktor
pendidikan dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan**



**Disusun oleh:
Budi Mulyono
NIM. 1803498**

**PROGRAM STUDI DOKTOR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN DISERTASI

Budi Mulyono
KETERLIBATAN WARGA NEGARA SECARA ONLINE DALAM ISU-ISU
PUBLIK MELALUI MEDIA SOSIAL TWITTER UNTUK MEMPERKUAT
KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN DIGITAL

Disetujui dan disahkan oleh panitia disertasi:

Promotor



Prof. Dr. Idrus Affandi, S.H.
NIP. 19540404 198101 1 002

Co-Promotor



Prof. Dr. H. Karim Suryadi, M.Si.
NIP. 19700814 199402 1 001

Anggota



Prof. Dr. Cecep Darmawan, S.Pd., S.I.P., S.H., M.H., M.Si.
NIP. 19690929 199402 1 001

Penguji Internal



Prof. Dr. Rahmat, M.Si.
NIP. 19580915 198603 1 003

Penguji Eksternal



Prof. Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., MT., Ph.D.
NIP. 19640205 198703 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan,
Program Magister dan Program Doktor
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Universitas Pendidikan Indonesia



Prof. Dr. Cecep Darmawan, S.Pd., S.I.P., S.H., M.H., M.Si.
NIP. 19690929 199402 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN DISERTASI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi dengan judul “KETERLIBATAN WARGA NEGARA SECARA ONLINE DALAM ISU-ISU PUBLIK MELALUI MEDIA SOSIAL TWITTER UNTUK MEMPERKUAT KOMPETENSI KEWARGANEGARAAN DIGITAL” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 1 Maret 2023

Yang Menyatakan



Budi Mulyono

NIM. 1803498

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT saya ucapkan karena atas berkah rahmat-Nya penulisan disertasi yang berjudul “Keterlibatan Warga Negara Secara *Online* Terhadap Isu-isu Publik Melalui Media Sosial Twitter untuk Memperkuat Kompetensi Kewarganegaraan Digital” saya selesaikan meski dengan banyak keterbatasan dan kelemahannya.

Tidak ada kata yang pantas saya utarakan kecuali ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya khususnya kepada Promotor saya Prof. Dr. Idrus Affandi, S.H. yang dengan kesabaran dan ketekunannya telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyelesaian dan penyusunan disertasi maupun selama kuliah pada Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan Program Doktor Universitas Pendidikan Indonesia. Demikian pula ucapan yang sama saya *haturkan* kepada Prof. Dr. H. Karim Suryadi, M.Si. selaku ko-promotor, dan Prof. Dr. Cecep Darmawan, S.Pd., S.IP., S.H., M.H., M.Si. selaku anggota yang telah turut serta membimbing dan memotivasi serta tidak lelah untuk selalu mengingatkan penulis untuk segera menyelesaikan disertasi ini.

Penulis juga merasa tidak akan pernah sampai pada ujung yang bahagia ini tanpa adanya dorongan dan doa yang tulus dari kedua orang tua saya, Bapak Sudirman dan Ibu Pujiati untuk itu izinkan saya untuk bersimpuh dan mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya atas kasih sayang yang tidak pernah terputus hingga saat ini. Kepada bapak dan ibu mertua saya: Bapak Maksudi dan Ibu Djarijah, saya juga mengucapkan beribu terima kasih untuk setiap doa yang dipanjatkan dan restu yang diberikan. Begitu pula kepada Istri saya Wilda Mutiara Kafa, terima kasih atas cinta yang tidak pernah surut dan pengorbanan, kesabaran serta doa tulus yang tiada terhitung selama mendampingi studi dari hari pertama menikah hingga saat ini. Juga kepada anak saya Akas Sakamukti Yudistira, terima kasih telah memberikan banyak kebahagiaan disela-sela kesibukan studi maupun dalam menyelesaikan disertasi, maafkan ayahmu yang sering meninggalkanmu.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tinggi juga penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. Selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta periode 2021-2025 yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis untuk segera menyelesaikan studinya.

2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta periode 2018-2021 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan tugas belajar.
3. Dr. Suhadi Purwantara, M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melanjutkan studi di Universitas Pendidikan Indonesia.
4. Dr. Sunarso, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta periode 2021-2024 yang selalu memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan studinya.
5. Prof. Dr. Mukhamad Murdiono, M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta periode 2016-2020 yang telah mengizinkan penulis melanjutkan studi di Universitas Pendidikan Indonesia.
6. Para kolega dosen di Jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mendukung dan memotivasi penulis untuk melanjutkan studi dan segera menyelesaikannya.
7. Ari Nasichuddin *AI and Big Data Analytic* netray.id dari PT Atmatech Global Informatika yang telah mengajarkan dan mendampingi penulis dalam memahami bahasa pemrograman dan pemodelan topik.
8. Rekan-rekan S3 angkatan 2018, Pak Kusnadi (UT), Alm. Tri Wantoro, Dikdik Baehaki Arif, (UAD), Riza Alrahman, (UT), Trisna Sukmayadi, (UAD), Iqbal Arpanudin (UNY), Dede Iswandi (UPI), Cahyono (UNPAS), Deni Zein Tarsidi (UNPAS), dan Endrise Septina Rawanoko, (Universitas Wisnuwardhana). Terima kasih telah menjadi rekan dan partner yang menyenangkan selama menjalani kuliah di UPI, sehingga suasananya selalu nyaman dan memberikan banyak memori indah.
9. Adik kandung penulis Wawan Gunawan, Triyono, dan Putri Ria Indah Hartati, yang senantiasa memberi doa, dukungan dan motivasi kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebut satu persatu yang telah turut serta membantu dalam penyelesaian Disertasi ini. Semoga Allah SWT mencatat segala amal baik dan melimpahkan anugerah atas kebaikan yang telah diberikan kepada penulis.

Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa disertasi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak sekali kekurangan sehingga penulis sangat mengharapkan masukan dan kritik yang membangun untuk menyempurnakan disertasi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga disertasi ini memberikan manfaat yang besar baik di dunia akademik maupun pada masyarakat luas.

Bandung, 1 Januari 2023

Budi Mulyono

ABSTRAK

Judul: Keterlibatan Warga Negara Secara Online Dalam Isu-Isu Publik Melalui Media Sosial Twitter untuk Memperkuat Kompetensi Kewarganegaraan Digital

Kemajuan teknologi informasi melahirkan transformasi keterlibatan warga negara dalam menyampaikan aspirasi maupun kritik sosial dan politik yang difasilitasi oleh media sosial dengan domain *online civic engagement*. Namun demikian, euforia keterlibatan warga negara secara *online* tidak dibarengi dengan kompetensi kewarganegaraan digital pada akhirnya mengarahkan pada bentuk keterlibatan palsu atau *slaktivisme*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi bagaimana *online civic engagement* dalam isu-isu publik melalui media sosial dan merumuskan kompetensi kewarganegaraan digital sebagai panduan etika dan perilaku dalam *online civic engagement*. Metode yang digunakan adalah metode kombinasi dengan metode kuantitatif pemodelan topik LDA yang memanfaatkan *big data* dari API Twitter, dan metode kualitatifnya adalah CDA. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya empat topik *online civic engagement* melalui media sosial dalam isu Ibu Kota Negara (IKN): *Topik 1* sikap setuju terhadap pemindahan IKN; *Topik 2* sikap tidak setuju terhadap pemindahan IKN; *Topik 3* tentang dukungan terhadap pemindahan IKN; *Topik 4* tentang korupsi dan hukum. Diskursus warga digital dibayangi oleh pembelahan diametral ideologi populisme: populisme nasionalisme-sekuler dan populisme nasionalisme-islami dikarenakan banyaknya *buzzer* politik. Permasalahan yang dihadapi warga digital dalam praktik *online civic engagement* adalah: *pertama* perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara *online* dan *offline*; *kedua* tingkat keadaban warga digital yang buruk; dan *ketiga* maraknya *buzzer* politik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut disusunlah kompetensi kewarganegaraan digital sebagai pedoman berperilaku yang bertanggungjawab secara *online* yang terdiri dari: *pertama* identitas kewarganegaraan digital dan manajemen privasi; *kedua* etika, hak, dan tanggung jawab digital; *ketiga* literasi media dan informasi; *keempat*, akses dan inklusi; dan *kelima*, partisipasi aktif dan keterlibatan warga.

Kata kunci: aktivisme digital, big data, keterlibatan warga negara secara online kewarganegaraan digital, populisme

ABSTRACT

Title: Online Civic Engagement in Public Issues Through Twitter Social Media to Strengthen Digital Citizenship Competence

Developments in information technology generate the transformation of civic engagement in conveying aspirations as well as social and political criticism facilitated by social media with the online civic engagement domain. However, the euphoria of online citizen involvement is not accompanied by digital citizenship competence which ultimately leads to a form of false involvement or slacktivism. This study aims to analyze and evaluate online civic engagement in public issues through social media and formulate digital citizenship competencies as ethical and behavioral guidelines in online civic engagement. The method used is a combination of a quantitative method with LDA topic modelling that utilizes big data from the Twitter API and a qualitative method with CDA. From this research, four topics of online civic engagement through social media were found related to the issue of the State Capital (IKN), namely: Topic 1, namely the attitude of approving with the transfer of IKN; Topic 2 was disagreement with the transfer of IKN; Topic 3 was about provision for the transfer of IKN; Topic 4 was about corruption and law. Because of the many political buzzers, digital citizen discourse was overshadowed by the diametrical divisions of populism ideology: nationalism-secular populism and nationalism-Islamic populism. The problems encountered by digital citizens in the practice of online civic engagement are: first, the differences in online and offline behavior were shown; second, the poor level of civilization of digital citizens; and third, the rise of political buzzers. To overcome these problems a digital citizenship competency had been developed as a guideline for responsible behavior online, which consists of: first, digital citizenship identity and privacy management; the second was digital ethics, rights and responsibilities; the third was media and information literacy; fourth was access and inclusion; and fifth, namely active participation and civic engagement.

Keywords: big data, digital activism, digital citizenship, online civic engagement, populism

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN DISERTASI	i
PERNYATAAN KEASLIAN DISERTASI DAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian.....	13
1.5 Struktur Organisasi Disertasi	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
2.1 Keterlibatan Warga Negara: dari <i>Offline</i> ke <i>Online</i>	16
2.1.1 Studi Awal Keterlibatan Warga Negara: Keterlibatan secara <i>offline</i> ...	16
2.1.2 Studi Terkini <i>Online Civic Engagement</i> Sebagai Keterlibatan Warga di Ruang Digital.....	21
2.1.3 <i>Online Civic Engagement</i> melalui Media Sosial: <i>Slacktivism or Riil Engagement?</i>	26
2.1.4 Studi Tentang Media Sosial: dari <i>New Media</i> hingga Aktivisme Digital	31
2.2 <i>Civic Engagement</i> , Partisipasi Politik dan Pendidikan Kewarganegaraan	37
2.2.1 Perbedaan <i>Civic Engagement</i> dan Partisipasi Politik.....	37
2.2.2 <i>Civic Engagement</i> dalam Pendidikan Kewarganegaraan	40
2.3 Isu-isu Publik di Ruang Publik Digital	43
2.3.1 Konseptualisasi Isu Publik dalam Kajian Ilmu Sosial.....	43
2.3.2 Diskursus Ruang Publik dari Ruang Publik Borjuis ke <i>Cyberspace</i>	47
2.4 Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Kewarganegaraan Digital.....	52
2.4.1 Diferensiasi Studi Kewarganegaraan Digital: Dulu Hingga Kini	57

2.4.2 Studi Awal Kewarganegaraan Digital: Sebagai Etika dan Tanggung Jawab <i>Online</i>	58
2.4.3 Pengembangan Studi Kewarganegaraan Digital: Sebagai Literasi Media dan Informasi.....	60
2.4.4 Studi Terkini Kewarganegaraan Digital: Sebagai Keterlibatan dan Partisipasi Secara <i>Online</i>	61
2.4.5 Perspektif Kewarganegaraan Digital yang Digunakan dan Komponennya.....	62
2.4.6 Kompetensi Kewarganegaraan Digital.....	66
BAB III METODE PENELITIAN.....	73
3.1 Desain Penelitian.....	73
3.1.1 <i>Latent Dirichlet Allocation (LDA)</i>	75
3.1.2 <i>Critical Discourse Analysis (CDA)</i>	77
3.2 Partisipan, Waktu dan Tempat Penelitian	79
3.2.1 Partisipan	79
3.2.2 Tempat dan Waktu penelitian.....	79
3.3 Alat dan Validasi Sistem	79
3.3.1 Alat	79
3.3.2 Validasi Sistem	80
3.4 Teknik Pengumpulan Data	81
3.4.1 Observasi	81
3.4.2 <i>Crawling</i>	82
3.4.3 Studi Literatur.....	83
3.5 Prosedur penelitian.....	83
3.5.1 <i>Crawling Data</i>	84
3.5.2 <i>Data Pre Processing</i>	86
3.5.3 <i>Data Processing</i>	91
3.5.4 Evaluasi LDA	92
3.5.5 Analisis Teks (Deskriptif)	94
3.5.6 <i>Discourse Practice</i> (Interpretatif)	95
3.5.7 <i>Sociocultural Practice</i> (eksplanatif).....	95
3.5.8 Membangun Temuan dan Generalisasi	96
3.6 Analisis Data	96
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	98
4.1 Hasil Temuan <i>Topic Modeling</i> dengan Teknik LDA.....	98

4.1.1 Eksplorasi Data.....	98
4.1.2 <i>Data Pre-processing</i>	103
4.1.3 <i>Data Processing</i> dan Evaluasi.....	111
4.1.4 <i>Penjabaran</i> Tiap Topik	119
4.1.5 Hasil <i>Temuan Critical Discourse Analysis (CDA)</i>	131
4.2 Kesimpulan Hasil Temuan Tiap Rumusan Masalah	183
4.2.1 Isu Publik yang Menjadi Diskursus Warga Digital dalam <i>Online Civic Engagement</i> melalui Media Sosial Twitter dan Topik yang Menjadi Bahasan dari Salah Satu Isu Dianalisis.....	183
4.2.2 Tipologi Ideologi yang Melatarbelakangi Diskursus Warga Digital Terhadap Isu Publik di Ruang Publik Digital dalam Perwujudan <i>Online Civic Engagement</i> Sebagai Kewarganegaraan Digital	185
4.2.3 Permasalahan yang Dihadapi Warga Digital dalam <i>Online Civic Engagement</i> Melalui Media Sosial Twitter dan Kompetensi Kewarganegaraan Digital Seperti Apa yang Menunjang <i>Online Civic Engagement</i> dalam Isu-isu Publik Melalui Media Sosial.....	186
4.3 Pembahasan.....	191
4.3.1 Isu Publik yang Menjadi Diskursus Warga Digital dalam <i>Online Civic Engagement</i> melalui Media Sosial Twitter dan Topik yang Menjadi Bahasan dari Salah Satu Isu Dianalisis.....	191
4.3.2 Tipologi Ideologi yang Melatarbelakangi Diskursus Warga Digital Terhadap Isu Publik di Ruang Publik Digital dalam Perwujudan <i>Online Civic Engagement</i> Sebagai Kewarganegaraan Digital	211
4.3.3 Permasalahan yang Dihadapi Warga Digital dalam <i>Online Civic Engagement</i> Melalui Media Sosial Twitter dan Kompetensi Kewarganegaraan Digital Seperti Apa yang Menunjang <i>Online Civic Engagement</i> dalam Isu-isu Publik Melalui Media Sosial.....	217
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	238
5.1 Simpulan.....	238
5.2 Implikasi.....	241
5.3 Rekomendasi	243
DAFTAR PUSTAKA	245
LAMPIRAN.....	261

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Elemen Kewarganegaraan Digital	64
Tabel 2. 2	Ragam Kompetensi Kewarganegaraan Digital	71
Tabel 3. 1	<i>Code</i> untuk <i>Applying Functions</i>	87
Tabel 3. 2	Data Sebelum dan Sesudah Proses <i>Applying Function</i>	88
Tabel 3. 3	<i>Code</i> untuk Menjalankan Fungsi <i>Lower Case</i>	88
Tabel 3. 4	Data Sebelum dan Sesudah Dilakukan Proses <i>Lower Case</i>	88
Tabel 3. 5	<i>Code</i> untuk Fungsi <i>Remove Duplicates</i>	89
Tabel 3. 6	<i>Code</i> untuk Menjalankan Fungsi <i>Tokenization</i>	89
Tabel 3. 7	Data Sebelum dan Sesudah Dijalankan Fungsi <i>Tokenization</i>	89
Tabel 3. 8	<i>Code</i> untuk Menjalankan Fungsi <i>Stopword</i>	90
Tabel 3. 9	Data Sebelum dan Sesudah Dilakukan <i>Stopword Removal</i>	90
Tabel 3. 10	Contoh Data Pembentukan <i>Dictionary</i> dan <i>Corpus</i>	90
Tabel 3. 11	<i>Code</i> untuk Menjalankan Fungsi Pembentukan LDA	91
Tabel 3. 12	<i>Code</i> untuk Menjalankan Fungsi Nilai Perplexity dan Coherence Score.....	93
Tabel 4. 1	Hasil <i>Crawling</i> Data di Twitter.....	98
Tabel 4. 2	Penilaian Isu dan <i>Keyword</i> yang Digunakan dalam Penelitian.....	99
Tabel 4. 3	Contoh Data dari Isu IKN	100
Tabel 4. 4	Jumlah Data Berdasarkan <i>Keyword</i>	101
Tabel 4. 5	Contoh Data yang Tidak Digunakan.....	103
Tabel 4. 6	Data Berdasarkan <i>Keyword</i> yang Sudah di <i>Screening</i>	103
Tabel 4. 7	Jumlah Data Sebelum dan Sesudah Proses <i>Remove Duplicates</i>	104
Tabel 4. 8	Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses <i>Applying Function</i>	105
Tabel 4. 9	Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses <i>Lower Case</i>	106
Tabel 4. 10	Contoh Tabel <i>Coloumn</i> yang Digunakan Dalam Proses LDA	107
Tabel 4. 11	Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses <i>Tokenization</i>	108
Tabel 4. 12	Daftar <i>Stopwords</i> Tambahan.....	109
Tabel 4. 13	Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses <i>Stopword Removal</i>	110
Tabel 4. 14	Contoh Data Teks yang Diubah Menjadi <i>Corpus</i>	111
Tabel 4. 15	Hasil Evaluasi Pembentukan Topik	113
Tabel 4. 16	Bobot Term tiap Topik.....	115
Tabel 4. 17	Data Model LDA pada Topik 1	120
Tabel 4. 18	Teks yang Mewakili Isi Topik 1	122
Tabel 4. 19	Model LDA Topik 2	123
Tabel 4. 20	Teks yang Mewakili Isi Percakapan pada Topik 2	125
Tabel 4. 21	Model LDA Topik 3	125
Tabel 4. 22	Contoh Teks yang Mewakili Isi Topik 3	128
Tabel 4. 23	Model LDA Topik 4	128
Tabel 4. 24	Contoh Teks yang Mewakili Topik 4	131

Tabel 4. 25 Hasil <i>Topic Modeling</i> LDA dengan Interpretasinya	132
Tabel 4. 26 Hasil Pemodelan Topik LDA Beserta Interpretasinya.....	134
Tabel 4. 27 Hasil Representasi Topik 1	138
Tabel 4. 28 Hasil Representasi Topik 2	141
Tabel 4. 29 Hasil Representasi Topik 3	144
Tabel 4. 30 Hasil Representasi Topik 3	146
Tabel 4. 31 Hasil Representasi Semua Topik	147
Tabel 4. 32 Hasil Analisis Representasi dan Relasi	149
Tabel 4. 33 Hasil Analisis Representasi, Relasi, dan Identitas	152
Tabel 4. 34 Data Penggunaan Istilah yang Mengandung Populisme.....	182
Tabel 4. 36 Term yang Digunakan dalam Gerakan Populisme	186
Tabel 4. 37 Umpatan Sarkastis dalam Isu IKN	187
Tabel 4. 35 Hasil Analisis Pemodelan Topik.....	205
Tabel 4. 36 Term yang Digunakan dalam Gerakan Populisme	212
Tabel 4. 37 Umpatan Sarkastis dalam Isu IKN.....	220
Tabel 4. 38 Ragam Kompetensi Kewarganegaraan Digital	229
Tabel 4. 39 Knowledge, Skills, dan behavior dari Kompetensi Kewarganegaraan Digital.....	236

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Isu Hoaks pada Agustus 2018-Maret 2019	6
Gambar 1. 2 Tindak Pidana di Internet Berdasarkan Platform Media Sosial	7
Gambar 2. 1 <i>Indikator Online Civic Engagemeent</i>	26
Gambar 2. 2 Komponen Kewarganegaraan Digital	65
Gambar 2. 3 Hierarki Skala Kewarganegaraan Digital.....	69
Gambar 3. 1 <i>Sequential Explanatory Mixed Methods Design</i>	74
Gambar 3. 2 Model <i>Probabilistic LDA</i>	76
Gambar 3. 3 Alur Proses LDA	77
Gambar 3. 4 Dimensi Analisis Wacana Kritis Fairclough.....	78
Gambar 3. 5 Logo Bahasa Pemrograman Python	80
Gambar 3. 6 Tangkapan Layar <i>Google Colaboratory</i>	80
Gambar 3. 7 Prosedur Penelitian.....	83
Gambar 3. 8 Statistik Hasil <i>Crawling</i> Data Twitter Melalui <i>netray.id</i>	85
Gambar 3. 9 Alur <i>Data Preprocessing</i>	86
Gambar 3. 10 Alur <i>Data Processing</i> dan Evaluasi	91
Gambar 3. 11 Konsep Topic Modeling dalam Menentukan Topik menurut Blei	94
Gambar 4. 1 Waktu Puncak Percakapan Isu Ibu Kota Pindah di Twitter.....	101
Gambar 4. 2 Cara membaca komposisi angka pada <i>corpus</i>	112
Gambar 4. 3 Coherence Score dengan 20 Topik.....	114
Gambar 4. 4 <i>Wordcloud</i> Semua Topik.....	116
Gambar 4. 5 Visualisasi t-SNE	117
Gambar 4. 6 Visualisasi <i>pyLDAvis</i>	119
Gambar 4. 7 <i>Wordcloud</i> Topik 1.....	120
Gambar 4. 8 Visualisasi <i>pyLDAvis</i> Topik 1	121
Gambar 4. 9 <i>Wordcloud</i> Topik 2.....	123
Gambar 4. 10 Visualisasi <i>pyLDAvis</i> Topik 2	124
Gambar 4. 11 <i>Wordcloud</i> Topik 3	126
Gambar 4. 12 Visualisasi <i>pyLDAvis</i> Topik 3	127
Gambar 4. 13 <i>Wordcloud</i> Topik 4	129
Gambar 4. 14 Visualisasi <i>pyLDAvis</i> Topik 4.....	130
Gambar 4. 15 30 Term Paling Relevan dalam Topik 1.....	136
Gambar 4. 16 30 Term Paling Relevan dalam Topik 2.....	140
Gambar 4. 17 30 Term Paling Relevan dalam Topik 3.....	144
Gambar 4. 18 <i>Timeline</i> Infografik Isu IKN.....	153
Gambar 4. 19 Waktu Puncak Isu IKN Diperdebatkan di Twitter	156
Gambar 4. 20 Peta Persebaran Percakapan Warga Digital	157
Gambar 4. 21 Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Tahun 2015-2021.....	164
Gambar 4. 22 Persebaran Penduduk dan Kontribusi Ekonomi di Indonesia	168
Gambar 4. 23 Tingkat Kepercayaan Publik terhadap KPK Terus Menurun.....	169

Gambar 4. 24 Data Pertumbuhan Ekonomi Indonesia 2014-2021	171
Gambar 4. 25 Profil Kemiskinan di Indonesia Maret 2022	173
Gambar 4. 26 Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2022.....	174
Gambar 4. 27 <i>Timeline Buzzer</i> di Indonesia	177
Gambar 4. 28 Data Pertumbuhan Ekonomi Indonesia 2014-2020	180
Gambar 4. 29 Tangkapan Layar Hasil Crawling semua Isu	192
Gambar 4. 30 <i>Traffic</i> Percakapan Warga Digital Tentang Kekerasan Seksual ..	193
Gambar 4. 31 <i>Traffic</i> Percakapan Warga Digital Tentang Polisi.....	196
Gambar 4. 32 Akumulasi Kasus Covid-19 Per Bulan.....	197
Gambar 4. 33 Percakapan Warga Digital tentang Vaksin.....	198
Gambar 4. 34 Percakapan Warga Digital tentang IKN.....	199
Gambar 4. 35 Visualisasi t-SNE	208
Gambar 4. 37 Perbandingan Analisis Sentimen Antar Topik	223
Gambar 4. 38 Perbandingan Data Asli dan Duplikasi	224
Gambar 4. 39 Digital Citizenship Competencies.....	231

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Invoice kerja sama dengan PT. Atmatech Global Informatika dalam penggunaan domain netray.id untuk *crawling* data Twitter.

Lampiran B

Surat Pernyataan Validasi sistem dari Ahli

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Kemajuan teknologi informasi dan proses demokratisasi berdampak sangat besar dalam proses kehidupan bernegara. Berkembangnya media sosial maupun forum-forum *online* telah mendorong minat ilmiah baru di kalangan akademisi dalam riset-riset tentang *civic engagement*, yang mengharuskan pendefinisian ulang terhadap politik deliberatif dan ruang publik (Uldam & Vestergaard, 2015, hal. 5). Media sosial sebagai entitas publik telah populer dalam menghubungkan aspirasi warga melalui proses komunikasi virtual yang saling terhubung satu sama lain (Saepudin et al., 2018). Sebagaimana kita ketahui bahwa saat ini sedang berlangsung proses demokrasi yang mengandalkan ruang-ruang digital dengan domain "demokrasi digital", di mana informasi yang tersebar di media sosial berpengaruh dalam menciptakan opini publik yang kuat yang berujung pada aksi kolektif. Konsepsi demokrasi deliberatif di era digital hadir ketika ide dibangun oleh penduduk dan disampaikan melalui ruang digital (*cyberspace*). Dalam era demokrasi deliberatif di era digital ini, media sosial dapat digunakan sebagai sarana warga dalam membangun konsensus, meskipun tanpa bertemu tatap muka. Selain itu, keberadaan demokrasi deliberatif di era digital menunjukkan transformasi ke kewarganegaraan digital.

Perubahan ini berdampak besar terhadap pengembangan konsep keterlibatan warga negara (*civic engagement*) yang dilakukan oleh warga negara muda yang beralih dari ruang-ruang publik yang riil ke ruang-ruang publik digital. Era yang berlangsung saat ini adalah era yang memfasilitasi generasi muda untuk mengekspresikan gaya yang lebih ekspresif dalam mengaktualisasikan kewarganegaraan yang didefinisikan di sekitar dengan berbagi konten di media sosial. Kondisi ini sangat berbeda dengan model sebelumnya di mana kewarganegaraan diekspresikan secara patuh berdasarkan komunikasi satu arah yang dikelola oleh pihak yang berwenang (Bennett et al., 2011, hal. 835). Generasi muda yang melek dengan teknologi digital telah beralih ke bentuk baru *civic*

engagement yang ramah untuk dirinya yaitu di dunia digital. Sebagai “*digital native*” generasi muda berada di garis depan dalam mempromosikan media partisipatif dalam bentuk baru keterlibatan (*engagement*) di kehidupan publik (Jenkins, 2006; Palfrey & Gasser, 2008) dengan domain *online civic engagement*.

Pada studi awalnya *civic engagement* dikonsepsikan sebagai perilaku individu atau kolektif yang ditujukan untuk menyelesaikan masalah sosial di masyarakat baik melalui cara politik maupun nonpolitik (Carpini, 2000; Ehrlich, 2000b; Zukin et al., 2006). Kegiatannya bisa berwujud membaca koran, menjadi sukarelawan untuk organisasi sipil, menghubungi pejabat publik, menghadiri protes, menandatangani petisi, keterlibatan komunitas, atau menulis artikel (Keeter et al., 2002; Nishishiba et al., 2005; Putnam, 2000). Sedangkan *online civic engagement* adalah kegiatan *civic engagement* yang secara khusus dilakukan oleh kaum muda dan melibatkan media digital dari beberapa jenis (Cho et al., 2020). Salah satunya adalah media sosial, bahkan media sosial dipuji karena dianggap mampu memfasilitasi keterlibatan sipil di saat negara-negara Barat menghadapi masalah penurunan partisipasi warga dalam politik (Uldam & Vestergaard, 2015, hal. 1).

Akan tetapi, dalam beberapa studi yang mengulas tentang keterlibatan warga negara secara *online* khususnya melalui media sosial sering kali mendapatkan sorotan dan kritikan yang tajam. Sebagai contoh *Center for Global Civil Society Studies* FISIP Universitas Indonesia dalam kajiannya tahun 2012 menyatakan bahwa penggunaan media sosial dalam untuk memfasilitasi isu-isu demokrasi lebih untuk mengejar “sensasi demokrasi” daripada demokrasi itu sendiri (Morissan, 2014). Kritikan juga disampaikan oleh Nugroho yang menyebut aktivitas warga negara di media sosial disebutnya sebagai “aktivisme *click*” karena hanya dengan mengklik atau mem-*forward* tautan, atau memberikan tanda *like* pada unggahan tertentu seolah sudah terlibat lebih luas dalam keterlibatan yang nyata (Nugroho, 2011). Sedangkan Malcom Gladwell (2010) dalam opininya di media *The Newyorker* menyebut media sosial hanya mempromosikan ikatan yang lemah dan aktivisme berisiko rendah atau “*slacktivism*”.

Namun demikian, dengan jumlah pengguna media sosial yang sangat besar di masyarakat, aktivitas warga negara di ruang-ruang digital sangat berpengaruh dalam kehidupan yang riil. Kekhawatiran beberapa akademisi yang menganggap

keterlibatan warga di media sosial adalah gerakan *slacktivisme* perlahan memudar dengan banyaknya perubahan kebijakan publik yang didasarkan pada perdebatan publik di media sosial. Salah satu akademisi yang optimis terhadap penggunaan media sosial sebagai sarana perubahan sosial masyarakat adalah Shirky (2011) yang menyebut potensi nyata peranan media sosial dalam mendukung gerakan masyarakat sipil khususnya dalam pengambilan tindakan kolektif (*to take collective action*) (Shirky, 2008).

Meskipun tren keikutsertaan dalam pemilu mengalami penurunan, tetapi keterlibatan dalam aktivitas politik lain di luar pemilu maupun merespons isu-isu publik semakin tinggi. Bahkan memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam kancah politik nasional ataupun pembuatan kebijakan publik. Di tingkat global media sosial memiliki peranan yang sangat besar dalam perubahan politik negara seperti peristiwa *Arab Springs Springs* yang menimpa Libiya, Tunisia, dan Mesir dalam upayanya menjatuhkan pemerintahan konservatif yang berawal dari diskusi *online* di media sosial. Di tingkat nasional juga terdapat beberapa contoh gerakan sosial yang diinisiasi dari media sosial seperti kasus pengumpulan “Koin untuk Prita” yang terjadi pada tahun 2008. Koin ini dikumpulkan masyarakat sebagai bentuk perlawanan terhadap “ketidakadilan” yang diperoleh Prita Mulya Sari terhadap gugatan yang dilakukan oleh RS Omni Internasional, di mana Prita diharuskan untuk membayar ganti rugi sebesar Rp. 204 juta rupiah. Tidak kurang dari 8600 pengguna Facebook (Detik.com, 2009a) ikut terlibat dalam dukungan untuk Prita hingga gelombang dukungan masyarakat tidak terbendung sampai terkumpul koin sebanyak Rp. 825 juta (Okezone.com, 2009) dan pada akhirnya Prita Mulya Sari diputus tidak bersalah pada tahun 2012 (Detik.com, 2012).

Selanjutnya kasus yang sangat fenomenal adalah perseteruan KPK vs Polri dan Kejaksaan Indonesia, istilah yang digunakan saat itu adalah “Cicak vs Buaya” pada medio tahun 2009. Peristiwa ini melibatkan Kabareskrim Susno Duaji yang dalam keterangannya merasa disadap dalam penanganan kasus penggelapan dana Bank Century yang saat itu sedang ditangani oleh Bareskrim Polri. Pada waktu itu dua pimpinan KPK Bibit Samad Riyanto dan Chandra M Hamzah ditangkap oleh pihak kepolisian dengan tuduhan penyalahgunaan wewenang. Publik merespons dengan 1, 3 juta dukungan dari pengguna Facebook (Detik.com, 2009b;

Kompas.com, 2012) hingga akhirnya presiden membentuk sebuah tim dengan nama Tim 8. Dalam laporannya, Tim 8 menyebut sangkaan penyalahgunaan kewenangan yang dilakukan oleh Bibit dan Chandra merupakan upaya pemaksaan kasus setelah kasus penyuaipan dan pemerasan yang disangkakan sebelumnya ternyata tidak ditemukan bukti yang kuat (Liputan6.com, 2009). Pada akhirnya kasus yang menimpa 2 pimpinan KPK tersebut dihentikan setelah mendapatkan *deponering* dari Kejaksaan Agung (BBC.com, 2010).

Contoh selanjutnya adalah peristiwa gerakan mahasiswa yang dikenal dengan aksi #GejayanMemanggil yang menggerakkan ribuan mahasiswa dalam satu tempat di simpang tiga jalan Gejayan, Yogyakarta pada Senin 23 September 2019 (Republika, 2019). Aksi yang dimotori oleh Aliansi Rakyat Bergerak (ARB) ini menyerukan mosi tidak percaya kepada DPR dan membawa tujuh tuntutan: 1) menunda pengesahan RUU KUHP, 2) merevisi UU KPK yang Baru, 3) Adili perusak lingkungan, 4) Menolak pasal bermasalah dalam RUU Ketenagakerjaan, 5) Menolak pasal problematis RUU Pertanahan, 6) Sahkan RUU Penghapusan Kekerasan Seksual, dan 7) jangan bungkam aktivis. Aksi ini diawali dengan gerakan *online* di media sosial dengan tanda pagar #GejayanMemanggil yang telah di-*mention* lebih dari 35 ribu pengguna media sosial (Fahmi, 2019). Pada akhirnya pemerintah menunda pengesahan empat RUU yang dianggap memicu polemik di masyarakat yaitu: RUU Mineral dan Batu Bara, RUU Pemasarakatan, RUU Pertanahan, dan RUU Kitab Undang-undang Hukum Pidana (Tempo.co, 2019).

Kasus-kasus tersebut mengindikasikan bahwa media sosial telah menjadi pemantik keterlibatan warga negara (*online*) dalam merespons isu publik menjadi lebih besar hingga akhirnya menjadi gerakan dan tindakan di dunia riil (*offline*). Diskursus politik warga negara yang sebelumnya banyak terjadi di ruang-ruang publik yang *real*, beralih ke ruang-ruang publik digital. Pada titik itulah konseptualisasi kewarganegaraan harus beralih pada konsep kewarganegaraan digital (*digital citizenship*).

Beberapa literatur menyebutkan kewarganegaraan digital sebagai norma berperilaku dalam penggunaan teknologi seperti kesadaran akan etika, empati, dan tanggung jawab (Ribble, Bailey, & Ross, 2004, hal. 7). Namun saat ini kewarganegaraan digital telah berkembang menjadi bentuk keterlibatan dan

partisipasi *online* (Choi, 2016; Jones & Mitchell, 2016; Mossberger et al., 2008). Kegiatan ini dianggap sebagai perluasan jangkauan kewarganegaraan yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata hingga kehidupan digital melalui komunikasi yang tepat dan proses pengambilan keputusan (Bennett et al., 2009). Salah satu ciri dari aktivitas kewarganegaraan digital adalah tingginya aktivitas merespons isu publik oleh warga negara khususnya melalui media sosial.

Sejak dua dasawarsa terakhir, media sosial memang telah berkembang sangat pesat, baik dari jenisnya maupun jumlah penggunaannya. Dari hasil laporan yang dibuat oleh *We Are Social* dengan judul *Digital 2021: Global Overview Reports* disebutkan bahwa internet digunakan oleh 202,6 juta atau 73,7 persen 274,9 juta jiwa penduduk Indonesia. Dengan demikian, mayoritas penduduk Indonesia telah mengakses internet. Pengguna media sosial juga cukup tinggi sebanyak 170 juta, sedangkan waktu yang dihabiskan untuk mengakses media sosial rata-rata sampai 3 jam 14 dalam seharinya. Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat Indonesia secara keseluruhan sudah sangat lekat dan familier dengan dunia digital, dari sekadar bercakap-cakap di media sosial, bahkan belanja *online*.

Familiernya masyarakat Indonesia dengan internet dan media sosial tentu bukan sesuatu yang mengherankan, karena karakteristik generasi muda atau generasi milenial salah satunya ditandai dengan meningkatnya penggunaan komunikasi seperti media sosial dan perangkat digital lainnya. Dengan perangkat *smartphone* di genggamannya, generasi milenial mampu melakukan apa pun yang diinginkan daripada sekadar berkiriman pesan layaknya generasi sebelumnya. Dari mengakses berita *online*, transaksi *online*, membuat dan menyebarkan konten video, penggalangan dana, bahkan membuat petisi *online*. Generasi milenial mempunyai karakteristik komunikasi yang terbuka dalam hal pandangan politik serta ekonomi, oleh karena itu generasi milenial menunjukkan sikap yang reaktif terhadap perubahan lingkungan sosial yang terjadi di sekeliling mereka (BPS, 2018, hal. 18).

Selama ini, generasi milenial diasumsikan sebagai kelompok masyarakat yang dianggap paling tidak peduli dengan persoalan politik, bahkan dianggap putus hubungan dengan komunitasnya, serta tidak berminat pada proses dan persoalan politik. Generasi milenial juga memiliki tingkat kepercayaan yang rendah terhadap

politisi dan bersikap sinis terhadap berbagai lembaga politik dan pemerintahan (Hamid et al., 2015; Haste & Hogan, 2006; Pirie & Worcester, 1998). Namun anggapan itu mulai sirna ketika media sosial menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat khususnya generasi milenial. Mereka banyak menyuarakan aspirasinya khususnya melalui media sosial dengan gawai yang ada di genggamannya.

Di balik gegap gempita penggunaan media sosial sebagai penyalur komunikasi warga untuk terlibat dalam urusan-urusan publik, terdapat anomali yang harus kita waspadai. Media sosial dengan segala kemudahannya dalam komunikasi justru menjadi tempat untuk memproduksi dan mereproduksi *hoaks*, *fake news*, *false news*, bahkan *hate speech*. Persebaran berita bohong, palsu, informasi keliru maupun ujaran kebencian ini semakin meluas ketika akan terjadi hajatan politik seperti Pemilu maupun Pilkada. Pada saat pemilu 2019 contohnya, berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informasi (KOMINFO) selama bulan Agustus 2018 sampai bulan Maret 2019 ditemukan isu *hoaks* sebanyak 1.224 di berbagai platform media sosial. Isu *hoaks* tersebut tersebar dari isu politik, fitnah, kesehatan, hingga pendidikan (KOMINFO, 2019).



Gambar 1. 1 Isu Hoaks pada Agustus 2018-Maret 2019

Sumber: (KOMINFO, 2019)

Data tersebut tergambar bagaimana isu politik paling mendominasi dibanding dengan isu-isu lainnya selama Agustus 2018-Maret 2019. Hal ini dikarenakan berbarengan dengan momen Pemilu 2019. Bahkan pada bulan Maret 2019 isu *hoaks* mencapai puncaknya dengan total 453 isu yang muncul dalam satu bulan (KOMINFO, 2019). Isu yang beredar pun beragam dari isu kebangkitan PKI,

tenaga kerja asing dari Tiongkok, hingga penyerangan secara personal kepada masing-masing kontestan Pemilu. Beredarnya isu-isu *hoaks* yang cukup masif ini tentu membuat masyarakat resah. Meskipun beredarnya *hoaks* sudah di-*counter* dengan data-data yang aktual dan valid tetapi masyarakat sudah terlanjur mempercayai isu *hoaks* tersebut sehingga menjadi dasar pengambilan keputusan politik mereka pun menjadi salah.

Selain itu, kasus-kasus hukum melalui penyalahgunaan media sosial tiap tahunnya semakin meningkat, bahkan cenderung mengkhawatirkan. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari Direktorat Tindak Pidana Siber Markas Besar Kepolisian Republik Indonesia (Mabes Polri) oleh *Southeast Asia Freedom of Expression Network* (SAFE-net), jumlah penyelidikan terhadap akun media sosial oleh kepolisian selalu naik setiap tahunnya. Pada tahun 2017 ditemukan sebesar 1.338 kasus, sedangkan pada 2018 ditemukan sebesar 2.552, dan terus melonjak menjadi 3.005 hingga Oktober 2019 (Juniarto & Muhajir, 2020, hal. 7). Jika dilihat berdasarkan platform media sosial, Instagram menjadi media sosial paling banyak dituduh melakukan tindak pidana terkait internet dengan data sebesar 534 kasus, sedangkan WhatsApp berada di posisi kedua sebanyak 431 kasus, dan yang ketiga Facebook dengan jumlah kasus sebanyak 304. Data selengkapnya bisa dilihat dari gambar berikut:

Instagram	534 kasus
WhatsApp	431 kasus
Facebook	304 kasus
Telepon/ SMS	198 kasus
Twitter	80 kasus
Lainnya	70 kasus
Line	55 kasus
Blogpost	32 kasus
Marketplace	30 kasus
Email	20 kasus
Telegram	9 kasus

Gambar 1. 2 Tindak Pidana di Internet Berdasarkan Platform Media Sosial
Sumber: (Juniarto & Muhajir, 2020)

Maraknya *hoaks*, *fake news*, *false news* maupun *hate speech* di media sosial ternyata berbanding lurus dengan tingginya tingkat kepercayaan masyarakat terhadap berita *hoaks* tersebut. Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh *Centre for International Governance Innovation (CIGI) IPSOS 2017*, 65% pengguna internet Indonesia mudah terhasut berita bohong atau *hoaks* (CIGI & IPSOS, 2017). Data ini tentu sangat mengejutkan, berarti lebih dari separuh warga negara khususnya yang terkoneksi dengan internet, mengonsumsi dan mempercayai berita-berita *hoaks* alias berita sampah atau berita bohong yang sengaja dibuat untuk menjungkir-balikkan sistem kepercayaan yang sebelumnya telah mapan.

Data tersebut menunjukkan bahwa penetrasi yang tinggi masyarakat Indonesia dalam mengakses media sosial tidak dibarengi dengan kemampuan dalam memahami dan menerapkan kompetensi kewarganegaraan digital. Masyarakat digital (*digital society*) Indonesia belum memahami sepenuhnya konsep kewarganegaraan digital beserta kompetensinya dalam berinteraksi maupun berpartisipasi di dunia maya melalui media sosial. Jika kemampuan ini tidak dikuasai, kasus-kasus terkait ujaran kebencian, *hoaks*, hingga *fake news* akan tidak terbendung ke depannya.

Dengan kondisi seperti ini, warga digital dengan segala potensinya akan dimanfaatkan untuk kepentingan politik sesaat dengan mengorbankan integrasi dan persatuan-kesatuan bangsa. Tidak mengherankan ketika hiruk pikuk di media sosial menunjukkan emosi warga dalam pro dan kontra kelompok tertentu. Bahkan dalam sejumlah kasus, konflik tidak hanya terbatas pada media sosial, melainkan pecah di tengah kehidupan nyata. Situasi ini sangat rawan menimbulkan disintegrasi bangsa (Affandi, 2019c, hal. xix).

Kondisi ini sangat disayangkan mengingat potensi besar dari kemajuan teknologi informasi untuk perbaikan pola kehidupan menjadi lebih baik. Beredarnya *hoaks*, *fake news*, maupun *hate speech* membuat kualitas demokrasi menjadi rusak di saat semarak partisipasi warga meninggi karena kemajuan teknologi informasi. Yang terjadi justru tingkat partisipasi politik warga negara yang tinggi semakin memperuncing tingkat kerawanan sosial di Indonesia. Bentuk keterlibatan warga negara dalam ruang-ruang publik seperti melalui media sosial mengindikasikan bentuk keadaban warga negara (*civic virtue*). Maraknya hujatan

dan makin dalam menyalurkan pendapat di media sosial menandakan tingkat keadaban masyarakat dalam berpolitik dalam kondisi yang sangat buruk.

Sejak awal kemunculannya, media sosial telah banyak menarik perhatian para akademisi untuk meneliti peranannya dalam meningkatkan partisipasi maupun keterlibatan warga negara. Sebagai contoh penelitian yang bertajuk *Participatory politics: New media and youth political action* yang dilakukan oleh Cohen dan Kahne (2012). Penelitian yang dilakukan dengan metode survei ini menyimpulkan aktivitas *online* melalui media sosial meletakkan dasar keterlibatan dalam politik partisipatif melalui pengembangan “modal sosial digital”. dalam penelitian tersebut juga dijelaskan bahwa media sosial sebagai media baru memiliki potensi dalam memfasilitasi pemerataan partisipasi antara kaum muda dengan berbagai ras yang berbeda.

Penelitian berikutnya adalah riset yang dilakukan Yanuar Nugroho judul *Citizens in @ction: Collaboration, Participatory Democracy and Freedom of Information-Mapping Contemporary Civic Activism and The Use of New Social Media in Indonesia* (2011). Penelitian yang dilakukan dengan metode kombinasi survei dan wawancara ini bertujuan untuk menguji secara empiris bagaimana organisasi dan kelompok masyarakat sipil Indonesia terlibat dalam aktivisme sipil melalui penggunaan internet dan media sosial; dan bagaimana *civic engagement* ini berdampak pada pembentukan masyarakat sipil di Indonesia. Dalam penelitian ini Yanuar Nugroho menyebut bahwa proses aktivisme sipil di Indonesia khususnya di internet tidak hanya dicirikan oleh penggunaan teknologi (satu arah), tetapi juga oleh ko-evolusi antara penggunaan teknologi dan perkembangan aktivisme sipil itu sendiri. Terdapat hubungan dua arah yang terjadi antara cara aktivisme sipil yang dibentuk oleh penggunaan internet dan media sosial, serta peranan yang dimainkan oleh internet dan media sosial sebagai platform untuk aktivisme sipil (Nugroho, 2011).

Selain kedua penelitian tersebut, banyak akademisi lain yang meneliti peranan dan hubungan media sosial dengan kewarganegaraan (Bennett et al., 2011), keterlibatan warga negara (Skoric et al., 2015; Warren et al., 2014b), kewarganegaraan digital (Gleason & Gillern, 2018) dll. Tetapi dari semua penelitian tersebut metode yang digunakan adalah hampir sama yaitu survei, dan

wawancara, dan tidak ada penelitian yang memanfaatkan *big data* yang menyediakan data melimpah dan menjadi fitur bawaan di media sosial sebagai objek penelitiannya. Padahal menurut Zúñiga dan Diehl (2017) kombinasi kewarganegaraan, media sosial, dan *big data* adalah masa depan penelitian sosial.

Melihat tantangan dan permasalahan terkait dengan aktivitas warga negara di ruang digital media sosial khususnya dikaitkan dengan keterlibatan warga negara secara *online* atau *online civic engagement*, penulis merasa perlu untuk dilakukan kajian dan penelitian tentang *online civic engagement* sebagai *digital citizenship* dengan memanfaatkan *data science* yaitu *big data* dari media sosial yang diperkuat dengan kompetensi kewarganegaraan digital (*digital citizenship competence*) yang berfokus pada berpikir kritis, berperilaku aman, dan berpartisipasi secara bertanggungjawab bagi warga negara. Pemanfaatan *big data* maupun penggunaan *mechine learning* selama ini jarang digunakan khususnya oleh akademisi *social science* karena menganggap bahwa kedua disiplin tersebut merupakan ranah dari disiplin ilmu matematika, statistik, dan komputer. Padahal dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, perilaku dan aktivitas masyarakat telah beralih ke ruang digital sehingga memberikan data yang melimpah untuk diteliti. Dengan kombinasi *data science*, *mechine learning*, dan *social science* menjadi *novelty* yang paling diunggulkan dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini penting untuk dilakukan karena adanya kebutuhan mendesak perlunya rambu-rambu bagi warga digital dalam menyuarakan aspirasi dan keterlibatannya yang difasilitasi oleh media sosial.

Ada banyak jenis media sosial yang digunakan oleh masyarakat Indonesia dari yang berbasis video seperti: Youtube maupun Tiktok; berbasis teks seperti: Twitter; berbasis foto dan video seperti: Instagram; maupun berbasis teks, foto, maupun video seperti Facebook. Dari banyaknya jenis media sosial tersebut, peneliti fokus pada media sosial Twitter yang merupakan sebuah situs *micro blogging* (blog berukuran kecil) yang memungkinkan pengguna mengirim dan membaca pesan seperti blog dengan tulisan sebanyak 280 karakter yang ditampilkan dalam profil pengguna. Menurut data yang dikeluarkan oleh lembaga Wearesocial tahun 2022 Twitter menjadi media sosial nomor 4 paling digemari di Indonesia setelah Whatsapp, Instagram, Facebook, dan Tiktok (Kemp, 2022), dan digunakan oleh

58,3% pengguna media sosial di Indonesia. Salah satu yang membedakan Twitter dengan media sosial lain adalah pengguna Twitter bisa dapat memiliki hubungan yang sepenuhnya sepihak atau seseorang dapat melihat dan membaca twit dari selebritas maupun orang lain yang menjadi *trending topic* tanpa harus saling mengikuti di antaranya. Istilah *trending topic* sendiri merupakan istilah yang digunakan oleh pengguna Twitter ketika suatu unggahan banyak di perbincangkan. Bahkan apa yang menjadi tren di media sosial lain akan di “viral”-kan di Twitter agar menjadi *trending* topik.

Alasan Twitter dipilih dibanding dengan media sosial lain antara lain mendasarkan pada alasan objektif sebagai berikut: *pertama* Twitter merupakan media sosial kontemporer yang didesain untuk tempat bercerita, yang memungkinkan penciptaan bersama dan penyaringan kolaboratif yang menopang keterlibatan dan efektif untuk publik yang terhubung (Z. Papacharissi, 2014, hal. 27). Karena media sosial yang didesain untuk bercerita, maka setiap twit yang diunggah di Twitter mewakili apa yang ingin disampaikan oleh pemilik akun, dan apa yang terjadi di masyarakat bahkan dunia juga akan menjadi *trending* di Twitter. *Kedua*, Twitter menjadi media sosial yang menjadikan konten politik sebagai bagian utama dalam percakapan publiknya dibanding dengan media sosial lainnya (Huszár et al., 2022, hal. 1). Twitter menjadi media sosial utama yang digunakan baik oleh politisi, organisasi politik, media pemberitaan maupun masyarakat umum untuk menyuarakan suara politiknya. Hal ini sangat sesuai dengan karakteristik penelitian ini yang meneliti keterlibatan warga negara secara *online* terhadap isu-isu publik yang biasanya bersifat politik meskipun ada yang non politik.

Ketiga, Twitter memberikan akses yang luas ke basis data mereka karena bersifat *open source*. Tidak semua media sosial memungkinkan untuk di *crawling* atau ditambang datanya, karena beberapa jenis *crawling* bisa saja ilegal dan melanggar privasi data. Namun, terdapat beberapa penyedia platform media sosial yang terbuka terhadap hal ini, salah satunya adalah Twitter yang mengizinkan *spider bot* untuk memindai halaman jika tidak mengungkapkan informasi pribadi apa pun. Hal ini karena penambangan data pada API Twitter bersifat *open source* sehingga Twitter memberikan akses yang luas kepada pengembang, perusahaan, peneliti, maupun pengguna melalui API (*Application Programming Interface*) dari

Twitter dengan mengaksesnya melalui Twitter *developer*. Keempat adalah Twitter merupakan media sosial yang berbasis teks dengan batasan maksimal sejumlah 280 karakter sehingga memungkinkan untuk dianalisis dibanding dengan media sosial yang berbasis video maupun foto. Atas dasar pertimbangan dan alasan objektif tersebut peneliti memilih Twitter sebagai media sosial yang diteliti.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut;

- 1 Isu publik apa saja yang menjadi diskursus warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial Twitter dan topik apa saja yang menjadi bahasan dari salah satu isu dianalisis?
- 2 Bagaimana tipologi ideologi yang melatarbelakangi diskursus warga digital terhadap isu publik di ruang publik digital melalui media sosial Twitter dalam perwujudan keterlibatan warga negara secara *online* sebagai kewarganegaraan digital?
- 3 Apa saja permasalahan yang dihadapi warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial Twitter dan kompetensi kewarganegaraan digital seperti apa yang menunjang keterlibatan warga negara secara *online* dalam isu-isu publik melalui media sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana keterlibatan warga negara secara *online* (*online civic engagement*) dalam isu-isu publik di ruang publik digital melalui media sosial sebagai kewarganegaraan digital (*digital citizenship*).

Sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. untuk menganalisis isu publik apa saja yang menjadi diskursus warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial Twitter dan topik apa saja yang menjadi bahasan dari salah satu isu dianalisis.
2. untuk menganalisis tipologi ideologi apa saja yang melatarbelakangi diskursus warga digital terhadap isu publik di ruang publik digital melalui media sosial Twitter dalam perwujudan keterlibatan warga negara secara *online* sebagai kewarganegaraan digital.

3. untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial dan merumuskan kompetensi kewarganegaraan digital seperti apa yang menunjang keterlibatan warga negara secara *online* dalam isu-isu publik melalui media sosial.

1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian

Manfaat/signifikansi penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat dan signifikansi dari segi teori

- a. Menjadi kontribusi akademik khususnya dalam disiplin pendidikan kewarganegaraan untuk memperkaya pengetahuan dan isu kekinian khususnya tentang keterlibatan warga negara secara *online* (*online civic engagement*).
- b. Menjelaskan relasi antara *civic engagement*, Media sosial, dan *Digital Citizenship* dalam menguatkan kompetensi kewarganegaraan digital (*Digital Citizenship Competencies*).
- c. Memberikan pemahaman agar masyarakat dapat memahami peran dan tanggung jawab sebagai warga negara khususnya dalam keterlibatan maupun berpartisipasi di ruang-ruang publik digital khususnya di media sosial.

1.3.2 Manfaat dan signifikansi dari segi kebijakan

- a. Menjadi bahan masukan bagi pemerintah untuk menggalakkan dan membudayakan *Digital Citizenship Competencies* agar partisipasi warga negara menjadi lebih baik.
- b. Menjadi dasar dalam membuat kebijakan untuk meningkatkan bentuk partisipasi warga negara yang bertanggungjawab.

1.3.3 Manfaat dan signifikansi dari segi praktik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan implementasi teori-teori pendidikan kewarganegaraan dalam lingkup akademik dan di masyarakat.

- a. Diketuainya bagaimana kondisi keterlibatan *online* warga negara melalui media sosial dalam merespons isu-isu publik di ruang publik digital.
- b. Diketuainya apakah keterlibatan *online* warga negara melalui media sosial dalam merespons isu publik di ruang publik digital membentuk kewarganegaraan digital.
- c. Diketuainya rumusan kompetensi kewarganegaraan digital seperti apa yang menunjang keterlibatan warga negara dalam isu-isu publik melalui media sosial di ruang-ruang publik digital.

1.3.4 Manfaat dan signifikansi dari segi isu serta aksi sosial

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan signifikansi dari segi isu serta aksi sosial di antaranya menjadi standar dalam pemanfaatan *big data* dan *mechine learning* untuk riset-riset ilmu sosial khususnya pada kajian kewarganegaraan. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan memberikan pedoman perilaku bagi warga digital dalam melakukan aksi atau tindakan di ruang publik digital khususnya media sosial.

1.5 Struktur Organisasi Disertasi

Disertasi ini ditulis sesuai dengan Peraturan yang dikeluarkan oleh Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, Nomor. 7867/UN40/HK/2019, tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2019 yang terdiri dari lima bab sebagai berikut: BAB I Pendahuluan, berisi tentang latar belakang masalah mengenai keterlibatan warga negara (*civic engagement*) baik secara *online* maupun *offline* serta kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) dan permasalahan yang dihadapinya, rumusan masalah penelitian, manfaat penelitian dan struktur disertasi yang susun.

BAB II Kajian Teori berisi tentang teori dan konsep yang terkait dengan penelitian ini mulai dari *civic engagement*, media sosial, ruang publik digital, kemudian *digital citizenship* hingga *digital citizenship competencies*. BAB III Metodologi Penelitian, yang memuat uraian tentang metode dan pendekatan penelitian, partisipan penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang memuat temuan-temuan penelitian dan Pembahasan terhadap penemuan penelitian. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi, memuat kesimpulan akhir dan rekomendasi dari hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Keterlibatan Warga Negara: dari *Offline* ke *Online*

2.1.1 Studi Awal Keterlibatan Warga Negara: Keterlibatan secara *offline*

Dalam beberapa dekade terakhir, banyak studi yang meneliti tentang keterlibatan warga negara (*civic engagement*) khususnya pada generasi muda yang menekankan pentingnya generasi muda dalam membangun komunitas, dan kepemimpinan pemuda yang menekankan kekuatan dan kemampuan dalam partisipasi serta pentingnya pemuda agar suaranya di dengar (Agostino & Visser, 2010; Pancer et al., 2002). *Civic Engagement* merupakan salah satu konsep utama dalam *community civic* yang menekankan pada keterlibatan warga dalam berbagai aspek kehidupan (C Darmawan et al., 2016, hal. 385). Studi ini membantu dalam merumuskan peranan pemuda dalam perencanaan kebijakan, dan pengembangan masyarakat yang berujung pada meliriknya pembuat kebijakan terhadap pemuda sebagai warga negara yang aktif, kritis dan berpengaruh dalam pengambilan keputusan. *Civic engagement* juga memiliki beberapa elemen karakter yang diperlukan untuk menaklukkan tantangan global revolusi industri 4.0 seperti *civic skills*, *civic intelegence*, dan *civic responsibility* (C Darmawan et al., 2016; Muhkam & Darmawan, 2018, hal. 127).

Terdapat banyak wacana tentang *civic engagement* khususnya pada warga negara muda. Wacana ini membawa pesan dan pemahaman khusus tentang pemuda sebagai warga negara (Shaw et al., 2014, hal. 303). Banyaknya minat studi tentang *civic engagement* membuat semakin beragamnya konsep *civic engagement* yang dikemukakan oleh para akademisi, dari keterlibatan komunitas yang sederhana hingga partisipasi aktif dalam kelompok dan aktivitas komunitas. Konsep *civic engagement* yang luas ini menjadi masalah tersendiri dalam mengalkulasi seberapa jauh tingkat keterlibatan warga negara suatu negara. Bahkan Berger (2009, hal. 335) secara provokatif menyebut *civic engagement* sebagai sebuah konsep yang “*ready for the dustbin*” atau “siap untuk menjadi sampah”. Karena istilah *civic engagement* digunakan untuk mengover semua aktivitas dari pemungutan suara

dalam pemilihan hingga pencarian donasi untuk amal, atau bisa juga berupa aktivitas berpartisipasi dalam demonstrasi dan pawai politik.

Karena luasnya jangkauan yang disematkan pada konsep *civic engagement* mengakibatkan ketidakakuratan dalam mengalkulasi tingkat *civic engagement* saat ini. Beberapa pihak menyebut terjadi penurunan tingkat *civic engagement*, namun pihak lain tidak sepakat dengan pendapat tersebut dan menyebutnya sebagai perubahan bentuk keterlibatan saja. Jika *civic engagement* digunakan oleh para ahli untuk mengartikan hal-hal yang sama sekali berbeda, menurut Ekman & Amnå (2012, hal. 284) itu pada dasarnya adalah sebuah konsep yang tidak berguna. Untuk alasan yang sama Bennett (2008, hal. 4) menyebutnya sebagai konsep yang “*deeply normative*” sedangkan Boland (2011, hal. 103) menyebutnya sebagai “*elusive concept*” karena luasnya jangkauan *civic engagement* mengakibatkan pengertiannya semakin kabur.

Istilah *civic engagement* pertama kali dipopulerkan oleh Robert D. Putnam, ilmuwan politik dan profesor kebijakan publik di Universitas Harvard dalam karya klasiknya *Making Democracy Work* (1993). Dalam karyanya tersebut, Putnam menjelaskan pentingnya “*social capital*” atau modal sosial sebagai unsur vital bagi masyarakat demokratis. Fokus dari pembahasannya lebih kepada “*engagement*” daripada “*civic*” maupun “politik” (Ekman & Amnå, 2012, hal. 284). Meskipun tidak secara eksplisit mendefinisikan *civic engagement*, tetapi Putnam menyebut beberapa hal yang terkait dengan *civic engagement* yang menyangkut semua aktivitas termasuk di antaranya partisipasi politik, jaringan sosial, keterlibatan asosiasi, hingga aktivitas membaca koran. Inti dari pembahasannya adalah keterlibatan sipil memiliki korelasi dengan demokrasi dan ekonomi pasar (Putnam, 1993, hal. 171).

Pendapatnya kemudian diperkuat dengan karya selanjutnya yang membahas lebih jauh tentang *social capital* sebagai minat utamanya, *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community* (2000) yang memberikan argumen menarik yang mendukung pentingnya keterlibatan warga dalam komunitas mereka. Dalam buku tersebut Putnam mengungkapkan perubahan pola partisipasi sipil. Meskipun ada peningkatan dalam mendorong keterlibatan sipil, namun banyak warga yang keluar dari kehidupan politik dan komunitas mereka. Penelitian yang

diungkap Putnam menunjukkan bahwa banyak pemuda yang menjadi sukarelawan tetapi keluar dari kehidupan politik mereka atau memilih tidak terlibat secara politik. *Civic engagement* dalam buku tersebut dibahas secara luas dari orang-orang yang terlibat liga Bowling, menghadiri gereja maupun Sinagoge, berpartisipasi dalam organisasi sipil, menjadi anggota serikat, melakukan pekerjaan sukarela, atau bahkan berkumpul secara informal dengan teman-teman. Semua aktivitas tersebut akan menghasilkan modal sosial atau *social capital* yang didefinisikan oleh Putnam sebagai “*connections among individuals—social networks and the norms of reciprocity and trustworthiness that arise from them*” (Putnam, 2000, hal. 34). Dalam pengertian itu, *social capital* sangat erat kaitannya dengan kebajikan sipil atau *civic virtue*. Oleh karenanya pembahasan *civic engagement* yang digunakan oleh Putnam merujuk pada aktivitas yang membangun modal sosial (*social capital*) (Adler & Goggin, 2005, hal. 239).

Studi tentang *civic engagement* selanjutnya dilakukan dengan konsep yang lebih jelas oleh Michael X. Delli Carpini yang menyebut *civic engagement* sebagai tindakan individu atau kolektif yang dirancang untuk mengidentifikasi dan menangani isu-isu yang menjadi perhatian publik (*public concern*) (Carpini, 2000; Carpini & Keeter, 1996). Fokus dari penjelasan Carpini adalah pada kegiatan yang ditujukan untuk menangani masalah-masalah sosial seperti bekerja dengan orang lain dalam komunitas untuk memecahkan masalah, atau berinteraksi dengan lembaga demokrasi perwakilan. *Civic engagement* menurut Carpini juga mencakup serangkaian aktivitas spesifik seperti bekerja di dapur umum, melayani asosiasi lingkungan, menulis surat kepada pejabat terpilih, atau memberikan suara pada saat pemilihan umum. Namun penjelasan Carpini juga belum memberikan batasan yang pasti mengenai ruang lingkup *civic engagement*, titik fokusnya terletak pada “masalah-masalah yang menjadi perhatian publik”.

Dalam studinya yang lain, Carpini bersama, Zukin, Keeter, Andolina, dan Jenkins menyebut *civic engagement* sebagai partisipasi yang ditujukan untuk mencapai kebaikan publik tetapi biasanya melalui kerja sama langsung dengan orang lain (Zukin et al., 2006, hal. 7). Untuk itu *civic engagement* dalam pandangan Carpini lebih banyak terjadi dalam organisasi non pemerintah dan jarang

menyentuh politik elektoral. Contoh paling jelas dari jenis partisipasi ini adalah kerja sukarela di komunitas seseorang.

Pendapat yang banyak dirujuk oleh ilmuwan peneliti *civic engagement* adalah Thomas Ehrlich yang menyebut *civic engagement* sebagai tindakan yang dapat dan harus dilakukan oleh seseorang untuk membuat perbedaan dalam meningkatkan komunitasnya. Ehrlich selanjutnya menjelaskan, hal ini berarti dibutuhkan kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk membuat perbedaan yang berarti meningkatkan kualitas hidup dalam komunitas, baik melalui proses politik maupun non politik (Ehrlich, 1997, 2000b). Konsep tersebut bisa diartikan tindakan untuk (1) membuat sesuatu yang baru atau berbeda, menciptakan sesuatu yang kreatif/inovatif dalam kewarganegaraan di kehidupan komunitas dan masyarakat, dan (2) mengembangkan aplikasi pengetahuan, nilai dan motivasi untuk membuat kreativitas yang baru/ inovatif tersebut (Muhkam & Darmawan, 2019, 2018, hal. 129–130).

Civic engagement yang dikemukakan oleh Ehrlich ini tidak hanya dirancang untuk mengatasi masalah sosial, tetapi mencakup semua aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup dalam komunitas seperti partisipasi dalam kegiatan dan organisasi seni atau budaya, yang meningkatkan kualitas hidup komunitas, tetapi tidak ada hubungannya secara langsung dengan “masalah yang menjadi perhatian publik” sebagaimana dikatakan oleh Carpini dan Keeter (1996). Studi *Civic engagement* yang dilakukan oleh Ehrlich memberikan perspektif yang jelas meskipun dengan cakupan yang luas. Rujukan aktivitasnya tidak hanya terbatas pada keterlibatan politik, meskipun aktivitas politik bisa menjadi bagian dari *civic engagement* yang bersifat partisan.

Jika disetarakan, pendapat Ehrlich sejalan dengan Jacoby yang menekankan *Civic engagement* pada rasa tanggung jawab seseorang terhadap komunitasnya baik melalui cara politik maupun non politik (Jacoby, 2009, hal. 9). Meskipun demikian, fokus utama dari pembahasan *civic engagement* oleh Jacoby adalah pada kegiatan *service-learning* daripada pembelajaran kewarganegaraan dan keterlibatan demokratis (*civic learning and democratic engagement*), kewarganegaraan aktif (*active citizenship*) maupun layanan publik (*public service*). Hal ini tidak terlepas dari kajian Jacoby yang membahas *civic engagement* pada perguruan tinggi, oleh

karenanya Jacoby percaya *service-learning* mampu mempersiapkan mahasiswa atau warga negara muda menjadi warga negara yang aktif dalam negara demokrasi dan bekerja atas nama perubahan sosial (Jacoby, 2015, hal. 1).

Jika studi awal tentang *civic engagement* lebih menekankan pada aspek keterlibatan umum warga negara dalam bidang politik maupun non politik, pasca tahun 2000-an studi *civic engagement* lebih menekankan pada peregangan konsep (*conceptual stretching*) atau pengelompokan aktivitas yang dikategorikan sebagai *civic engagement* agar lebih mudah dalam pengukurannya. Salah satu yang cukup populer adalah studi yang dilakukan oleh Adler dan Goggin (2005) yang menyebut tidak ada makna tunggal yang disepakati dalam *civic engagement*. Untuk itu Adler dan Goggin mengklasifikasikan *civic engagement* dalam beberapa pandangan: 1) *Civic engagement as community service*, yaitu keterlibatan masyarakat sipil dalam layanan sukarela (*volunter*) dalam komunitas baik secara independen atau sebagai anggota kelompok. 2) *Civic engagement as collective action*, adalah definisi keterlibatan warga negara yang membatasi pada keterlibatan secara kolektif untuk meningkatkan pengaruh masyarakat sipil secara lebih luas. 3) *Civic engagement as political involvement*, yaitu keterlibatan warga negara yang tidak hanya kolektif, tetapi juga keterlibatan politik (yang melibatkan tindakan pemerintah). 4) *Civic engagement as social change*. yaitu keterlibatan warga negara yang berfokus pada perubahan sosial. Keterlibatan warga negara menggambarkan bagaimana warga negara aktif berpartisipasi dalam kehidupan komunitas, untuk menentukan masa depannya sendiri yang pada akhirnya harus mencakup dimensi perubahan sosial (Adler & Goggin, 2005, hal. 238–239).

Peregangan konsep *civic engagement* yang berbeda juga disampaikan oleh Keeter, Zukin, Andolina & Jenkins dalam studinya pada tahun 2002 di bawah naungan *Center for Information and Research on Civic Learning and Engagement* (CIRCLE). Keeter dan kolega mengategorikan *civic engagement* menjadi tiga kategori: *civic, electoral, political voice* (Keeter et al., 2002, hal. 9). Kategori *Civic activities* adalah tindakan melibatkan diri dalam membantu orang lain, dan meningkatkan komunitas lokal. Perilaku yang termasuk kategori ini juga berupa melakukan pekerjaan sukarela atau bekerja dengan kelompok lokal untuk memecahkan masalah komunitas; *Electoral activities* yaitu aktivitas yang berputar

di sekitar proses politik, dan mencakup perilaku seperti memberikan suara atau membujuk orang lain untuk memilih kandidat atau partai tertentu; *Political voice* adalah ketika orang mengekspresikan pandangan mereka tentang masalah sosial yang signifikan dengan melakukan hal-hal seperti memprotes atau memboikot produk tertentu (Keeter et al., 2002; Lopez et al., 2006; Pancer, 2015).

Kategori tersebut kemudian diperbaharui pada tahun 2006 dalam penelitian yang dilakukan oleh Zukin, Keeter, Andolina, Jenkins, & Carpini dari lembaga yang sama dalam *A New Engagement? Political Participation, Civic Life, and Changing American Citizen* (2006) dengan menambahkan indikator *cognitive engagement*. Secara keseluruhan *civic engagement* dalam penelitian tersebut dikelompokkan dalam empat kategori; *civic indicators*, *political indicators*, *indicator of public voice*, dan *indicators of cognitive engagement* (Zukin et al., 2006, hal. 58).

2.1.2 Studi Terkini *Online Civic Engagement* Sebagai Keterlibatan Warga di Ruang Digital

Kemajuan teknologi informasi khususnya komunikasi digital telah berkembang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir. Konvergensi struktur jaringan, dan aksesibilitas yang diikuti dengan kemajuan perangkat keras dan lunak telah memungkinkan individu untuk bertransformasi dan mengubah secara fundamental cara komunikasi yang terjadi di kehidupan publik. Karena perubahan cara komunikasi masyarakat pada akhirnya juga mengubah pengalaman individu di bidang sosial, khususnya keterlibatan atau partisipasi dalam kehidupan sipil baik dalam cara melakukannya maupun cara mengukurnya (Gordon et al., 2013, hal. 1).

Begitu pula dengan pengembangan konsep *civic engagement* khususnya yang dilakukan oleh generasi muda yang telah beralih dari ruang publik yang riil ke ruang publik digital. Saat ini adalah era generasi muda mengekspresikan gaya yang lebih ekspresif dalam mengaktualisasikan kewarganegaraan yang didefinisikan di sekitar dengan berbagi konten dan media sosial. Era saat ini berbeda dengan model sebelumnya, yaitu kewarganegaraan yang patuh berdasarkan komunikasi satu arah yang dikelola oleh pihak yang berwenang (Bennett et al., 2011, hal. 835). Generasi muda mampu beradaptasi dengan cepat yang difasilitasi oleh teknologi digital seperti media sosial sehingga mentransformasi bentuk baru *civic engagement* yang

ramah untuk dirinya yaitu di dunia digital. Generasi muda sebagai “*digital native*” merupakan pihak yang berada di garis depan dalam mempromosikan media partisipatif dalam bentuk baru keterlibatan (*engagement*) di kehidupan publik (Jenkins, 2006; Palfrey & Gasser, 2008).

Generasi milenial mempunyai karakteristik komunikasi yang terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya (BPS, 2018, hal. 18). Dengan karakteristik tersebut generasi milenial lebih nyaman dalam mengolah informasi serta mengungkapkan isi pikiran dan hatinya, khususnya berkaitan dengan politik, melalui media sosial yang ada dalam genggamannya. Media sosial juga menjadi pelarian generasi muda dalam mencari informasi politik dibanding media massa pada umumnya. Hal ini terjadi karena 1) berita politik yang disajikan (di media massa) tidak diformat secara khusus bagi remaja, 2) aktivitas politik yang sesungguhnya (*political realm*) belum menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari remaja. Hal ini berarti, derajat sentralitas berita politik terhadap remaja tergolong rendah (Suryadi, 2007, hal. 79).

Oleh karenanya, *civic engagement* bagi warga negara muda adalah bentuk partisipasi yang non-konvensional. Cara-cara tradisional dalam menuangkan gagasan tidak lagi digunakan tapi akan memanfaatkan teknologi yang secara dampak pun akan lebih besar. Karena generasi ini memaknai partisipasi politik tidak hanya dalam pesta demokrasi. Akan tetapi dalam lingkup sosial yang lebih luas seperti membuat petisi *online*, mengkritisi pemerintah melalui media sosial, atau bahkan gerakan penggalangan dana untuk masyarakat yang tidak mendapatkan keadilan. Cara-cara seperti ini terjadi karena kultur yang terdidik dan *open minded* yang didukung oleh teknologi serta tren global. Karena *civic engagement* bukanlah konsep yang netral melainkan saling keterkaitan antara individu, komunitas dan masyarakat yang lebih luas.

Untuk menjembatani perubahan tersebut, beberapa akademisi mengusulkan tentang pentingnya proses *civic engagement* dilakukan melalui platform *online* seperti situs web interaktif (Bennett, 2008; Pasek et al., 2009), maupun media sosial (Bennett et al., 2011; Skoric et al., 2015; Valenzuela, 2013; Warren et al., 2014a) karena media baru tersebut telah memberikan “ruang partisipatif” baru yang

berbeda dari sebelumnya. Apalagi setelah bermunculannya media sosial yang berdampak pada munculnya berbagai aktivitas kewargaan di ranah *online* seperti partisipasi *online* dari ekspresi politik dan protes (Uldam & Vestergaard, 2015; Valenzuela, 2013).

Pada studi awalnya *Civic engagement* dikonsepsikan sebagai perilaku individu atau kolektif yang ditujukan untuk menyelesaikan masalah sosial di masyarakat baik melalui cara politik maupun nonpolitik (Carpini, 2000; Ehrlich, 2000b; Zukin et al., 2006). Secara konvensional, *civic engagement* dapat dilakukan dalam wujud membaca koran, menjadi sukarelawan untuk organisasi sipil, menghubungi pejabat publik, menghadiri protes, menandatangani petisi, keterlibatan komunitas, atau menulis artikel dll. (Keeter et al., 2002; Nishishiba et al., 2005; Putnam, 2000). Sebagian besar dari aktivitas tersebut adalah kegiatan yang dilakukan di dunia riil atau ranah *offline*. Sedangkan *online civic engagement* adalah kegiatan *civic engagement* yang secara khusus dilakukan oleh kaum muda dan melibatkan media digital dari beberapa jenis (Cho et al., 2020, hal. 7). Secara konseptual memang memiliki kesamaan dalam penjelasan *civic engagement* baik dalam ranah *online* maupun *offline*. Yang membedakan di antara keduanya adalah hasil dari proses *engagement* di dua ranah tersebut. Oleh karena itu kegiatan apapun di di ruang digital yang ditujukan untuk meningkatkan komunitas disebut sebagai *online civic engagement* (Raynes-Goldie & Walker, 2008, hal. 162).

Studi paling awal yang meneliti tentang *civic engagement* dilakukan di ruang publik digital atau *cyber space* dilakukan oleh Carpini pada tahun 2000 pada saat media sosial belum populer seperti saat ini. Dalam penelitiannya yang berjudul *Gen.com: Youth, Civic Engagement, and the New Information Environment* (2000) Carpini yang meneliti tentang *civic engagement* di internet telah menemukan bahwa upaya *civic engagement* di ruang *online* sering kali lebih cocok untuk mengaktifkan atau lebih melibatkan kaum muda yang sudah berpikir kewargaan (*civically minded*). Carpini terlihat optimistis terhadap pelaksanaan *civic engagement* yang difasilitasi internet karena menyediakan cara untuk menurunkan biaya keterlibatan mereka, meningkatkan kualitasnya, dan/atau meningkatkan jenis kegiatan yang dilakukan. Internet juga bisa efektif menjangkau warga negara yang tertarik tetapi tidak aktif. Dalam penelitian ini Carpini menyebutkan bahwa lebih banyak warga

negara mengungkapkan perhatian atau minat pada isu-isu publik daripada benar-benar bertindak atas isu-isu tersebut. Singkatnya, internet dan teknologi terkait memberikan cara baru untuk memanfaatkan minat yang ada pada isu-isu tertentu dan menggunakan minat ini untuk memotivasi dan memfasilitasi tindakan (Carpini, 2000, hal. 347).

Studi selanjutnya dilakukan oleh Raynes-Goldie & Walker pada tahun 2008 tentang alat (*tools*) atau media yang bisa digunakan *online civic engagement* yang meliputi: blogs, forum diskusi *online*, web berbasis pesan, dan situs jejaring sosial/media sosial. Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Raynes-Goldie & Walker menyebut *online civic engagement* sebagai fasilitator aksi, bukan tempat untuk aksi, kecuali petisi *online* maupun menulis surat terbuka kepada secara *online*. Situs *online civic engagement* adalah fasilitator dari aktivitas *offline* yang menyediakan akses ke tiga kunci perubahan: informasi, orang, dan untuk alat ukur (Raynes-Goldie & Walker, 2008, hal. 162).

Kedua studi yang dilakukan oleh Carpini (2000) dan Raynes-Goldie & Walker (2008) membuka cakrawala baru dalam konsep keterlibatan warga negara khususnya di ruang digital. Kedua studi tersebut meskipun dilakukan di ruang digital secara umum yang meliputi web interaktif, komunitas online, hingga media sosial namun telah memberikan landasan akademik yang kuat untuk penelitian selanjutnya yang memberikan fokus pada *online civic engagement*. Era selanjutnya adalah kehadiran media sosial yang begitu masif hingga diterima dan digunakan oleh hampir semua kalangan yang berdampak pada semua percakapan dan aktivitas warga beralih ke ruang-ruang digital melalui media sosial. Oleh karenanya, studi *online civic engagement* selanjutnya banyak dilakukan dengan menfokuskan pada media sosial.

Salah satu akademisi yang memuji media sosial karena mampu memfasilitasi *civic engagement* adalah Uldam dan Vestergaard karena keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial mampu menghidupkan kembali partisipasi politik ekstra parlementer sehingga dapat meningkatkan akuntabilitas demokrasi (Uldam & Vestergaard, 2015, hal. 1). Untuk menghidupkan *civic engagement* melalui media sosial dan memperkuat akuntabilitas demokrasi Uldam & Vestergaard mengusulkan tiga aspek penting dalam *online civic engagement*

melalui media sosial: 1) kritik dan tuntutan yang berpusat pada bisnis dan pemerintahan; 2) mode ekspresinya dalam keterlibatan formal dan informal; 3) memberikan akses ke ruang publik dan ruang publik dominan (Uldam & Vestergaard, 2015, hal. 8). Skoric (2015) juga dalam posisi yang sama saat menjelaskan peranan media sosial dalam hubungannya dengan keterlibatan warga. Studi yang dilakukan oleh Skoric terhadap penelitian empiris tentang hubungan antara penggunaan media sosial dan keterlibatan warga yang diterbitkan dari tahun 2007-2013, ditemukan bahwa penggunaan media sosial secara umum memberikan hubungan yang positif dengan keterlibatan warga dalam tiga sub kategori: modal sosial, *civic engagement*, dan partisipasi politik (Skoric et al., 2015, hal. 1).

Hingga saat ini harus diakui bahwa belum ada metodologi yang mapan untuk mengevaluasi efektivitas *online civic engagement* khususnya bagi generasi muda maupun segmen populasi lainnya (Bennett, 2008, hal. 186). Karena konsep *online civic engagement* merupakan bentuk baru dari *civic engagement* setelah merebaknya media sosial dalam satu dekade terakhir. Namun demikian, beberapa penelitian sudah membuat indikator dari *online civic engagement* dalam penelitiannya tentang keterlibatan warga digital di media sosial. Salah satu di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Warren, Sulaiman dan Jaafar (2014b). Penelitian sebelumnya yang meneliti *online civic engagement* di media sosial telah mengungkapkan media sosial telah berperan untuk mengordinasikan kegiatan aktivitas kewargaan (*civic activities*) seperti menjadi sukarelawan dan melobi dalam isu-isu sosial (Bennett, 2008, hal. 155). Atas dasar itu penelitian yang dilakukan oleh Warren, Sulaiman, dan Jaafar mengklasifikasikan *online civic behaviour* di media sosial khususnya Facebook terdiri dari *civic publication* dan *civic action* (Warren et al., 2014b, hal. 2).

Untuk mengukur dengan jelas bagaimana praktik *online civic engagement* di media sosial, Brandtzaeg, Mainsah, & Følstad membuat indikator *online civic engagement* yang terdiri dari: 1) praktik suportif (*supportive practices*) yaitu partisipasi individu dan praktik berbagi secara *online* melalui fitur sosial yang mudah digunakan; 2) praktik deliberatif (*deliberative practices*), atau praktik diskursif yaitu proses menimbang pilihan yang berbeda melalui diskusi ketika pendapat yang berbeda terwakili; dan 3) praktik kolaboratif (*collaborative*

practices), yaitu ketika pemuda menciptakan ide atau solusi baru dalam kolaborasi untuk mendukung, mempromosikan, dan mendiskusikan masalah sosial (Brandtzaeg et al., 2012, hal. 2).



Gambar 2. 1 Indikator Online Civic Engemeent

Online civic engagement melalui media sosial sudah menjadi keniscayaan yang tidak bisa dianggap kecil peranannya. Bagaimanapun, media sosial sudah sangat mendominasi peranannya pada masyarakat modern saat ini. Oleh karena itu apapun yang dibicarakan dan dilakukan seseorang di media sosial akan memiliki dampak secara langsung maupun tidak langsung pada kehidupan yang *offline*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Cohen dan Kahne bahkan menyebut bahwa aktivitas *online* melalui media sosial meletakkan dasar dalam politik partisipatif melalui pengembangan “modal sosial digital” (*digital social capital*) (Cohen & Kahne, 2012, hal. 16). Modal sosial digital bisa berupa pengetahuan, keterampilan, dan jaringan yang akan meningkatkan level aktivitas keterlibatan warga. Dengan modal sosial digital ini, identitas kolektif dapat dibangun dan dimobilisasi untuk keterlibatan sipil (*civic engagement*) dan politik (Cohen & Kahne, 2012; Jenkins, 2006).

2.1.3 *Online Civic Engagement* melalui Media Sosial: *Slacktivism* or *Riil Engagement*?

Kehadiran media sosial sejak awal tahun 2000-an telah mengubah secara drastis pola komunikasi warga dalam kesehariannya. Tidak bisa dipungkiri kehadiran media sosial mampu menggerakkan kehidupan sosial menjadi lebih dinamis. Media sosial sebagai entitas publik telah populer dalam menghubungkan aspirasi warga melalui proses komunikasi virtual yang saling terhubung satu sama

lain (Saepudin et al., 2018, hal. 859). Komunikasi adalah salah satu aktivitas manusia yang sangat fundamental. Dengan berkomunikasi manusia bisa saling mengerti antara satu dengan lainnya yang pada akhirnya mampu membangun peradaban manusia menjadi sangat maju. Membangun komunikasi yang baik adalah kunci penting dari masyarakat yang beradab. Sebuah fakta, gagasan, (bahkan kebijakan) tidak akan berpengaruh sebelum ia diketahui (Suryadi, 2010, hal. 22).

Secara konseptual media sosial merupakan konten yang dibuat oleh pengguna yang memanfaatkan teknologi penerbitan berbasis internet yang terhubung dan mempunyai keunikan dibanding dengan media cetak dan media penyiaran lainnya. Media sosial mampu memfasilitasi komunikasi dua arah yang memungkinkan organisasi memersonalisasi konten dan terlibat dengan komunitas dan masyarakat. Media sosial menawarkan juga berbagai *tools* untuk menghubungkan orang dan berbagai konten seperti situs jejaring sosial (Facebook dan Twitter), situs berbagi foto (instagram dan Flickr), dan situs berbagi video (Youtube dan Vimeo) (Alber et al., 2015, hal. 2). Banyak studi juga menyimpulkan penggunaan media sosial memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan *civic engagement* meskipun berbeda dalam alasan, luas, dan sifat hubungan tersebut (Skoric et al., 2015, hal. 1). Media sosial yang pada awalnya digunakan sebagai sarana informasi dan komunikasi telah berubah menjadi sangat kuat.

Di level global peran media sosial bahkan dapat memicu revolusi politik, sebagaimana fenomena *Arab Spring* yang sangat dipengaruhi oleh warga negara yang aktif menginisiasi gerakan politik melalui media sosial sehingga menyebarkan wacana tentang revolusi. Pemberontakan tanpa senjata dan protes massa yang belum pernah terjadi sebelumnya tersebut telah mengubah lanskap politik di Tunisia, Libya hingga Mesir dengan digulingkannya pemerintahan diktator lama. Aksi protes massa tersebut difasilitasi oleh hal yang sama yaitu media sosial, dan Twitter menjadi salah satu yang paling dominan, sehingga ada juga yang menyebutnya sebagai *Twitter Revolutions* (Joseph, 2012, hal. 145).

Sejak awal kehadirannya, perdebatan mengenai peranan media sosial dalam aktivisme digital maupun *online civic engagement* banyak muncul di kalangan akademisi maupun praktisi aktivisme digital dalam artikel di media massa, buku, maupun dalam jurnal akademik. Perdebatan yang paling menonjol adalah apakah

media sosial memiliki peranan yang signifikan terhadap keterlibatan atau partisipasi politik warga? Pihak yang mendukung gagasan ini adalah Shirky (2011), Joyce (2010), Zuckerman (2014), dan Marical (2013); Atau media sosial hanya memunculkan keterlibatan “palsu” yang memiliki ikatan yang lemah terhadap aktivisme dan mempromosikan “*slacktivism*” pihak yang mendukung gagasan ini adalah Morozov (2011), Gladwell (2010) dan Christensen (2011).

Sebelum revolusi *Arab Springs*, peranan media sosial dalam memfasilitasi diskursus publik dan menggerakkan revolusi sosial banyak dianggap secara skeptis oleh beberapa kalangan. Salah satunya adalah Malcolm Gladwell (2010) yang menyebut media sosial hanya mempromosikan ikatan yang lemah dan aktivisme berisiko rendah atau “*slacktivism*”. Hanya dengan memberi tanda “*like*” sebuah unggahan di media sosial, atau *re-send* sebuah tautan memang membutuhkan sebuah usaha namun tindakan itu dirasakan secara hiperbolis seolah mereka telah melakukan sesuatu yang sangat berarti dan seolah sudah terlibat lebih luas dalam keterlibatan yang nyata. Gladwell menyebut bahwa aktivisme maupun keterlibatan *online* warga di media sosial berhasil bukan karena seseorang termotivasi untuk melakukan pengorbanan yang nyata, tetapi mereka termotivasi untuk melakukan hal-hal yang dilakukan oleh orang lain ketika mereka tidak cukup termotivasi untuk melakukan pengorbanan yang nyata (Gladwell, 2010). Media sosial menurut Gladwell (2010) adalah kekuatan konservatif yang mengalihkan perhatian orang pada aktivisme “nyata” yang menipu mereka untuk berpikir bahwa seseorang telah melakukan perubahan yang nyata, padahal kenyataannya tidak (Joseph, 2012, hal. 152). Tidak mengherankan jika euforia penggunaan media sosial dalam isu-isu demokrasi dianggap bukan untuk mengejar demokrasi, melainkan lebih mengejar “sensasi demokrasi” (Morissan, 2014, hal. 54).

Pendapat Gladwell yang skeptis terhadap peranan media sosial dalam mendorong aktivisme digital dan *online civic engagement* di dukung oleh Evgeny Morozov dari Universitas Stanford. Dalam bukunya yang berjudul *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom* (2011) Morozov menyoroti kecenderungan internet untuk mengalihkan perhatian orang dari isu-isu penting. Morozov percaya bahwa hanya sedikit kalangan yang menggunakan internet dan media sosial sebagai aktivisme politik, kebanyakan waktunya justru dihabiskan

untuk melihat pornografi, bermain *game*, menonton film, atau berbagi gambar (Morozov, 2011, hal. 82). Morozov percaya bahwa banyaknya informasi yang tersedia di media sosial menciptakan rentang perhatian yang lebih pendek ketika berita penting dapat dengan mudah digantikan dengan perkembangan berita baru di tempat lain. Meskipun media sosial dapat menciptakan percakapan yang lebih cepat dan keras, tetapi percakapan tersebut cenderung dangkal, singkat, dan mudah digantikan oleh “hal besar” yang paling baru (Joseph, 2012, hal. 152; Morozov, 2011, hal. 66). Oleh karenanya aktivisme di media sosial dalam pandangan Morozov sering dirasakan secara berlebihan oleh aktivis *online* seolah telah melakukan tindakan yang berguna dan penting, padahal memiliki dampak yang sangat kecil (Morozov, 2011, hal. 190). Oleh karenanya dalam studi yang mendukung gagasan slaktivisme sebagai aktivisme palsu, Christensen (2011) menyebut bahwa *slacktivism* tidak bisa menggantikan bentuk partisipasi politik yang lebih tradisional.

Selain Gladwell (2010), Morozov (2010), dan Christensen (2011), dalam studi yang khusus dilakukan terhadap aktivisme melalui media sosial di Indonesia, Yanuar Nugroho dalam studinya berjudul *Citizens in @ction: Collaboration, Participatory Democracy and Freedom of Information-Mapping Contemporary Civic Activism and The Use of New Social Media in Indonesia* (2011) menyebut aktivisme di media sosial sebagai “*click activism*”. Bagi Nugroho, ada perbedaan mendasar antara mengeklik “suka” dan “hadir” dalam tautan media sosial dengan kehadiran secara *offline*. Termasuk juga “meneruskan” sebuah tautan di media sosial tidak sama dengan berpartisipasi secara langsung dalam suatu acara. Aktivisme klik ini tentu tidak sama dan sebanding dengan aktivisme yang ditunjukkan di wilayah *offline*, oleh karenanya Nugroho meyakini bahwa pertemuan aktivisme *online* dan *offline* adalah yang paling efektif jika melibatkan publik yang lebih luas (Nugroho, 2011, hal. 80).

Pandangan yang bernada skeptis tersebut segera mendapatkan tanggapan yang menempatkan aktivisme *online* dan keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial pada posisi sebaliknya. Beberapa akademisi melihat masa depan yang baik dalam aktivisme *online* maupun keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial. Salah satunya adalah Mary Joyce yang menyebut

media sosial sebagai alat berguna yang dapat mengarah pada perubahan sosial yang efektif (Joyce, 2010, hal. ix). Joyce (2010, hal. 214) bahkan menyebut media sosial sebagai kekuatan baru (*new power*) yaitu sebuah jaringan individu yang terdesentralisasi yang masing-masing dapat memproduksi dan mengonsumsi informasi, berinteraksi dengan media, mengambil tindakan, dan terlibat dalam aksi.

Nada optimis juga datang dari Clay Shirky (2011) akademisi dari Universitas New York. Dalam tanggapannya terhadap opini Gladwell (2010), Shirky berpendapat di *Foreign Affairs*, bahwa media sosial menjadi katalis perubahan politik yang signifikan. Bagi Shirky kebebasan politik harus disertai dengan masyarakat sipil yang cukup terpelajar dan cukup erat untuk membahas isu-isu yang disajikan kepada publik. Media sosial telah merevolusi cara orang dalam membentuk opini politik dan telah membuat informasi dapat diakses secara luas sehingga semakin banyak orang yang mampu mengembangkan sudut pandang yang dipertimbangkan (Joseph, 2012, hal. 152).

Perdebatan tentang peranan media sosial dalam keterlibatan warga negara kemudian mulai mengarahkan pada jenis keterlibatan melalui media sosial. Zuckerman (2014) kemudian mengategorikan jenis keterlibatan warga negara melalui media sosial sebagai keterlibatan yang “tipis” (*thin*) dan “tebal” (*thick*) untuk menunjukkan keterlibatan warga negara menggunakan media sosial. Dalam bentuk keterlibatan yang “tipis” seseorang hanya perlu muncul dalam rapat umum, menandatangani petisi, maupun mengubah gambar profil media sosial. Dalam keterlibatan yang “tebal” seseorang akan mencari tahu apa yang perlu dilakukan, mencari solusi permasalahan, dan mampu melaksanakan solusi tersebut (Zuckerman, 2014, hal. 158). Dalam bahasa yang sama Marrichal (2013) menyebutnya sebagai aktivisme-mikro (*micro-activism*) yang mengacu pada ukuran khalayak yang dijangkau dan tingkat transformasi sosial yang dicari dalam proses keterlibatan politik (*political engagement*) (Marichal, 2013, hal. 5).

Pendapat Joyce, Shirky, Zuckerman, dan Marrichal yang menolak kehadiran media sosial sebagai kendaraan untuk slaktivisme umumnya berpandangan bahwa di negara dengan rezim yang represif kehadiran media sosial menjadi senjata yang tidak sempurna untuk melawan represi yang mampu meningkatkan volume

(*supersize*) upaya mobilisasi, menurunkan biaya kolaborasi, dan juga efektif dalam membentuk memobilisasi baru melalui penggunaan teknologi.

2.1.4 Studi Tentang Media Sosial: dari *New Media* hingga Aktivisme Digital

Untuk bisa memahami bagaimana cara kerja dan ruang lingkup media sosial perlu diketahui dahulu bagaimana sejarah karakteristik web yang menjadi basis pengembangan media informasi seperti media sosial. Karakteristik web terkait erat dengan hubungan individu dengan perangkat media yang saat ini telah memasuki generasi ketiga. *Pertama* karakteristik kerja komputer dalam Web 1.0 yang mendasarkan pengenalan individu terhadap individu lain (*human cognition*) yang berada dalam sebuah jaringan. *Kedua*, karakteristik Web 2.0 mendasarkan pada sebagaimana individu berkomunikasi (*human communication*) dalam jaringan antar individu. Web 2.0 sebagai istilah umum sering digunakan secara bergantian dengan istilah "media sosial", tetapi meskipun kedua istilah tersebut terkait, keduanya sebenarnya merupakan konsep yang berbeda (Kaplan & Haenlein, 2010, hal. 61). *Ketiga*, karakteristik Web.3.0 mendasarkan pada bagaimana manusia (*users*) bekerja sama (*human cooperation*). Dengan demikian keberadaan media sosial pada dasarnya merupakan bentuk yang tidak jauh berbeda dengan keberadaan dan cara komputer bekerja. Tiga bentuk bersosial, seperti pengenalan, komunikasi, dan kerja sama, bisa dianalogikan dengan cara kerja komputer yang juga membentuk sebuah sistem sebagaimana adanya sistem di antara individu dan masyarakat (Kaplan & Haenlein, 2010; Mulawarman & Nurfitri, 2017; Nasrullah, 2017).

Secara konseptual media sosial merupakan konten yang dibuat oleh pengguna (Kaplan & Haenlein, 2010; Terry, 2009) yang memanfaatkan teknologi penerbitan berbasis internet yang terhubung dan mempunyai keunikan dibanding dengan media cetak dan media penyiaran lainnya. Secara khusus Kaplan & Haenlein (2010) menyebut media sosial sebagai “sekelompok aplikasi berbasis Internet yang dibangun di atas fondasi ideologis dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan pembuatan dan pertukaran Konten Buatan Pengguna (*user-generated content/UGC*)” (Kaplan & Haenlein, 2010). Media sosial mampu memfasilitasi komunikasi dua arah yang memungkinkan organisasi memersonalisasi konten dan terlibat dengan komunitas dan masyarakat.

Carr dan Hayes (2015) menjelaskan media sosial lebih fungsional, yaitu sebagai saluran berbasis internet yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara oportunistis dan secara selektif menampilkan diri, baik secara *real-time* atau secara asinkron, dengan khalayak luas dan sempit yang memperoleh nilai dari pengguna-konten yang dihasilkan dan persepsi interaksi dengan orang lain. Media sosial merupakan konten yang dibuat oleh pengguna yang memanfaatkan teknologi penerbitan berbasis internet yang terhubung dan yang mempunyai keunikan dibanding dengan media cetak dan media penyiaran lainnya karena mampu memfasilitasi komunikasi dua arah yang memungkinkan organisasi memersonalisasi konten dan terlibat dengan komunitas dan masyarakat. Media sosial menawarkan berbagai *tools* untuk menghubungkan orang dan berbagai konten seperti situs jejaring sosial (Facebook dan Twitter), situs berbagi foto (instagram dan Flickr), dan situs berbagi video (Youtube dan Vimeo) (Alber et al., 2015, hal. 2).

Dalam konsep yang lebih ringkas Lewis (2010, hal. 2) menjelaskan bahwa media sosial sebagai label untuk teknologi digital yang memungkinkan orang untuk terhubung (*connect*), berinteraksi (*interact*), dan memproduksi berbagai konten (*produce and share content*). Konsep ini menekankan media sosial pada proses interaksi komunikasi yang tidak hanya pada komunikasi dua arah, tetapi juga pada penyampaian pesan dengan membuat dan membagikan konten di media sosial.

Shirky (2008) dalam studinya tentang dampak politik media sosial yang berfokus pada kekuatan protes massa untuk menggulingkan pemerintah, menyebut media sosial dan perangkat lunak sosial adalah alat yang meningkatkan kemampuan kita untuk berbagi (*to share*), untuk bekerja sama (*to co-operate*), satu sama lain, dan untuk mengambil tindakan kolektif (*to take collective action*), semua di luar kerangka lembaga dan organisasi kelembagaan tradisional (Shirky, 2008, hal. 21). Dalam studinya tersebut Shirky menyebut potensi nyata media sosial terletak dalam mendukung masyarakat sipil dan ruang publik. Penekanan yang dilakukan oleh Shirky adalah pada pengambilan tindakan kolektif (*to take collective action*) yang berarti media sosial mampu memfasilitasi warga khususnya warga digital dan tindakan kolektif seperti penggalangan dana, petisi *online*, maupun *civic engagement* secara *online*.

Karena luasnya kegunaan dan pengaruh media sosial sehingga media sosial telah bertransformasi dari sekadar alat komunikasi menjadi media baru atau *new media*. Istilah *new media* adalah sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. *New media* adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi (perantara) dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media baru memiliki dua unsur utama yakni digitalisasi dan konvergensi. Internet merupakan bukti konvergensi karena menggabungkan beberapa fungsi media lain seperti audio, video, dan teks (McQuail, 2010, hal. 147).

Penggunaan istilah *new media* merujuk pada perubahan produksi, distribusi, dan penggunaan media. Jika media massa konvensional baik media cetak maupun elektronik sangat ditentukan oleh politik keredaksian dapur media yang berjenjang dengan banyak editor, bahkan banyak dipengaruhi oleh “selera” pemilik media itu sendiri dan bisa di *framing* sesuai dengan “pesanan” pemodal yang menaunginya. Media baru hadir lebih personal, lebih bebas dan bahkan nyaris tanpa kontrol laiknya media konvensional. Media sosial sebagai media baru memiliki beberapa keunggulan; *pertama* media sosial mampu memperluas akses informasi penting dengan cara baru; *kedua* informasi menyebar dengan lebih cepat dan lebih luas dengan menggunakan media sosial; *ketiga* media sosial memperluas akses ke bukti pelanggaran HAM di luar yang ditawarkan media arus utama dan LSM; *keempat* media sosial memperkuat pesan penggunaannya (Joseph, 2012, hal. 153–154).

Oleh karenanya McQuail (2010) menyebut *new media* dengan ciri-ciri; *interactivity*, yaitu penggunaan interaktif media sosial yang diindikasikan oleh rasio respons pengguna terhadap pengirim pesan; *social presence (sociability)*, yaitu adanya kontak pribadi yang bersifat individual antar pengguna yang ditimbulkan oleh media sosial; *media richness*, yaitu media sosial mampu menjembatani perbedaan kerangka referensi yang berbeda, mengurangi ambiguitas, memberikan lebih banyak isyarat, indra, dan lebih personal; *autonomy*, yaitu ketika pengguna (*user*) merasa lebih mampu dan memperoleh kebebasan yang lebih tinggi dalam mengendalikan media dengan isi dan penggunaannya; *playfulness*, media sosial mampu memberikan banyak hiburan dan kesenangan; *privacy*, yaitu terkait fasilitas yang dapat oleh *user* dalam menggunakan media dan isi sesuai dengan

kebutuhannya; dan yang terakhir *personalization* yang menekankan bahwa isi pesan dalam komunikasi dan penggunaannya (McQuail, 2010). Beberapa contoh bentuk media baru adalah media sosial seperti facebook, intagram, twitter, youtube, tiktok, dan beberapa media sosial lain yang sedang digandrungi masyarakat saat ini.

Sejatinya media sosial merupakan bagian dari media massa, tetapi memiliki perbedaan yang cukup kentara di antara keduanya. McQuail (2010) menyebutkan tiga alasan; *pertama* Internet tidak hanya berkaitan dengan produksi dan distribusi pesan, tetapi juga terkait dengan pemrosesan, pertukaran dan penyimpanan. *Kedua*, media baru merupakan institusi privat seperti halnya komunikasi publik dan diatur (atau tidak) sesuai dengan itu. *Ketiga*, operasi media baru biasanya tidak profesional atau diatur secara birokratis setingkat dengan media massa. Dalam studi media, banyak akademisi yang menghubungkan potensi media sosial untuk memfasilitasi akses masyarakat sipil ke dalam ruang publik. Pandangan ini berangkat dari aksioma politik yang telah lama ada yang disebut sebagai demokrasi deliberatif dalam konsep Habermas. Wacana di ruang publik melibatkan percakapan tentang masalah kekhawatiran publik antara warga negara yang diberdayakan sebagai prasyarat penting dan vital bagi fungsi demokrasi (Uldam & Vestergaard, 2015, hal. 6).

Munculnya media baru seperti media sosial memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengirim dan penerima informasi. Sebelum era media sosial, media konvensional menempatkan penerima pesan hanya sebagai konsumen dari informasi yang didistribusikan oleh media, atau berjalan satu arah. Kehadiran media sosial sebagai media baru memberikan peluang lebih besar kepada setiap orang untuk berekspresi secara bebas, maupun terlibat dalam aktivisme politik yang sebelumnya tidak diberikan oleh media konvensional. Dengan segala kemudahan dan kelebihan yang didapat melalui media sosial, membuat aktivisme yang sebelumnya menggunakan cara-cara *offline* mulai menggunakan media sosial sebagai sarana untuk menyebarluaskan ide, mengumpulkan massa, hingga menggalang dukungan dengan menggerakkan wacana di media sosial. Gerakan *online* ini lazim di kenal dengan sebutan aktivisme digital yang oleh Denning didefinisikan sebagai “...*the use of the Internet in support of an agenda or cause*”

(Denning, 2001, hal. 15), yaitu penggunaan internet untuk mendukung agenda atau tujuan.

Aktivisme di internet menurut Denning meliputi lima mode kegiatan; pengumpulan informasi (*collection of information*); publikasi informasi (*publication of information*); dialog (*dialogue*); mengkoordinasikan tindakan (*coordinating actions*) dan melobi pengambil keputusan (*lobbying decision makers*) (Denning, 2001, hal. 3). Dalam aktivisme digital, internet tidak lebih dari sekadar alat untuk mencapai tujuan atau agenda. Kejadiannya bisa berupa menjelajahi dan mencari informasi, memposting materi, membuat petisi, mengirimkan publikasi, hingga mengkoordinasikan kegiatan. Jika berkaca pada pendapat Denning tersebut jelas sekali bahwa *online civic engagement* melalui media sosial perlu mendapatkan tempat dalam kajian sosial khususnya kajian kewarganegaraan karena aktivitas warga berangsur tapi pasti telah beralih ke dunia digital.

Joyce (2010) mengemukakan aktivisme digital mengacu pada teknologi digital yang digunakan dalam kampanye aktivisme tertentu dan konteks ekonomi, sosial, dan politik di mana penggunaan teknologi tersebut terjadi. Jika mengacu pada kedua definisi tersebut, aktivisme digital maupun konvensional pembedanya adalah pada alat serta ruang yang digunakannya. Dalam aktivisme digital, internet tidak lebih dari sekadar alat untuk mencapai tujuan atau agenda. Kejadiannya bisa berupa menjelajahi dan mencari informasi, memposting materi, membuat petisi, mengirimkan publikasi, hingga mengkoordinasikan kegiatan.

Di Indonesia sendiri dengan pengguna media sosial terbesar dan pertumbuhan tinggi aktivitas warga negara digital (*netizen*) berdampak luas terhadap keputusan-keputusan politik. Pada dasarnya preferensi masyarakat khususnya generasi muda terhadap politik sangat buruk sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi warga terhadap Pemilu. Preferensi yang buruk diakibatkan karena banyak hal, namun menurut Idrus Affandi setidaknya karena 4 faktor: 1) perilaku para politisi yang tidak konsisten antara ucapan dan tindakan; 2) politik terlalu banyak mempertontonkan konflik; 3) banyak politisi yang terjerumus dalam perilaku yang tidak terpuji; dan 4) terlalu mudahnya masyarakat jatuh pada apatisisme sehingga mereka memilih kehidupan pragmatis dan hedonistik (Affandi, 2021, hal. iii).

Dengan kondisi ini maka keterlibatan warga negara melalui media sosial menjadi alternatif keterlibatan warga negara secara *online*, dan mendekatkan diri antara politik dengan warga sebagai objek sekaligus subjek dari demokrasi.

Meskipun tren keikutsertaan dalam pemilu mengalami penurunan, tetapi keterlibatan dalam aktivitas politik lain di luar pemilu semakin tinggi. Bahkan memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam kancah politik nasional. Media sosial sebagai implikasi dari kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berdampak positif terhadap kematangan demokrasi di Indonesia, terutama ketika media itu berperan sebagai alat pertukaran ide antar manusia (Saepudin et al., 2018, hal. 860). Media sosial juga dipandang mampu mempengaruhi proses literasi politik pada generasi milenial (Latif et al., 2020, hal. 81). Literasi politik warga dinilai meningkat daripada sebelum reformasi, namun kemelempolitikannya merupakan hasil mendengar, bukan dari membaca. Praktis, rakyat masih menjadi objek politik dan menjadi penonton, belum menjadi subjek dan pelaku demokrasi (Affandi, 2019a, hal. 22).

Dengan berbagai pandangan positif terhadap media sosial sebagai sarana menyampaikan aspirasi publik, banyak pula pihak yang meragukan “kemurnian” gerakan politik yang diinisiasi melalui media sosial. Salah satunya adalah Malcom Gladwell (2010) yang menyebut media sosial hanya mempromosikan ikatan yang lemah dan aktivisme berisiko rendah atau “*slacktivism*”. Pendapat yang senada juga disampaikan oleh Nugroho (2011, hal. 80) yang menyebut aktivisme di media sosial sebagai “aktivisme click”. Hanya dengan memberi tanda “*like*” sebuah unggahan di media sosial, atau *me-resend* sebuah tautan memang membutuhkan sebuah usaha namun tindakan itu dirasakan secara hiperbolis seolah mereka telah melakukan sesuatu yang sangat berarti dan seolah sudah terlibat lebih luas dalam keterlibatan yang nyata. Tidak mengherankan jika euforia penggunaan media sosial dalam isu-isu demokrasi dianggap bukan untuk mengejar demokrasi, melainkan lebih mengejar “sensasi demokrasi” (Morissan, 2014, hal. 54).

Namun nada skeptis tersebut segera mendapat tanggapan yang tidak kalah optimistis, salah satunya dari Shirky (2011) yang percaya bahwa media sosial sebagai sarana yang penting untuk mempromosikan perubahan sosial dan politik. Dalam analisisnya di *Foreign Affair* (2011), Shirky percaya media sosial mampu

menjadi katalisator untuk perubahan politik yang signifikan. Dengan segala keunggulannya, warga negara muda dan media sosial bisa menjadi kombinasi yang tepat untuk meningkatkan kualitas partisipasi warga negara dalam politik. Tidak hanya pada partisipasi formal dalam pemilu, melainkan partisipasi warga negara dalam aktivitas sosial lainnya.

Dengan berbagai pertimbangan kajian tentang studi media sosial, analisis Shirky yang optimis terhadap masa depan media sosial dalam memberikan dampak positif dalam keterlibatan publik melalui media sosial menjadi cara pandang yang tepat untuk penelitian ini. Pendapatnya tentang media sosial yang meningkatkan kemampuan kita untuk berbagi (*to share*), untuk bekerja sama (*to co-operate*), satu sama lain, dan untuk mengambil tindakan kolektif (*to take collective action*), semua di luar kerangka lembaga dan organisasi kelembagaan tradisional (Shirky, 2008, hal. 21) sesuai dengan karakteristik keterlibatan warga negara dalam isu-isu publik melalui media sosial. Penekanannya dalam penggunaan media sosial sebagai pengambilan tindakan kolektif (*to take collective action*) yang berarti media sosial mampu memfasilitasi warga khususnya warga digital dan tindakan kolektif seperti penggalangan dana, petisi *online*, maupun *online civic engagement*.

2.2 Civic Engagement, Partisipasi Politik dan Pendidikan Kewarganegaraan

2.2.1 Perbedaan Civic Engagement dan Partisipasi Politik

Jika dicermati secara seksama, definisi *civic engagement* yang dikemukakan oleh beberapa literatur seperti Putnam (1993, 2000), Carpini (1996), Ehrlich (2000a), Jacoby (2009), maupun Adler dan Goggin (2005) memiliki dimensi yang sangat luas cakupannya, mulai dari kerja sukarela dan keterlibatan organisasi hingga partisipasi pemilih. Penjelasan antara *civic engagement*, *democracy engagement*, *political engagement*, maupun *political participation* sering terjadi tumpang tindih satu dengan yang lainnya. Apakah *civic engagement* selalu berkaitan dengan politik atau hanya menjadi bentuk kesadaran warga dengan terlibat aktif dalam komunitas? Pertanyaan ini masih menjadi kajian banyak akademisi. Karena konsepsi yang belum jelas tersebut akhirnya dikritik oleh Berger (2009) maupun Ekman dan Amnå (2012, hal. 285), oleh karenanya dibutuhkan peregangan konseptual (*conceptual stretching*) dari definisi *civic engagement*.

Berger kemudian menawarkan definisi tersendiri untuk menjembatani keluasan definisi yang dipakai oleh beberapa kalangan. Alih-alih menggunakan terminologi *civic engagement* Berger justru merasa lebih tepat menggunakan terminologi *civil engagement* yang disebutnya sebagai keterlibatan secara sosial-moral yang bersifat publik dan pemecahan masalah secara kooperatif (Berger, 2009, hal. 344). Istilah *civil engagement* menurut Berger lebih selaras dengan konsep umum masyarakat sipil (*civil society*) yang memungkinkan ruang kerja sama antara urusan pemerintahan dan urusan pribadi sebagaimana disampaikan oleh Alexis de Tocqueville. Seperti halnya Tocqueville, Berger menggunakan awalan “*civil*” untuk lebih menggambarkan asosiasi warga yang meskipun tidak peduli dengan proses atau lembaga politik, untuk mengejar tujuan bersama anggotanya secara kooperatif.

Amnå (2012) menjelaskan *civic engagement* berkaitan dengan nilai, keyakinan, sikap, perasaan, pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang terkait dengan kondisi di luar lingkungan keluarga dan teman. Poin penting dari penjelasan Amnå adalah seseorang tidak perlu terlibat aktif dalam partisipasi politik untuk bisa terlibat secara sipil (*civic engagement*). Untuk itu, Ekman & Amnå (2012) membuat tipologi baru dalam bentuk partisipasi warga negara. Secara khusus Ekman & Amnå membedakannya antara *social involvement* dan *civic engagement*. ***Social involvement*** adalah ketertarikan pribadi dalam politik dan masalah-masalah sosial. Dalam aktivitas publik berupa perasaan memiliki kelompok atau kolektif dengan profil atau agenda politik yang berbeda. Sedangkan ***civic engagement*** adalah kegiatan berdasarkan minat pribadi dan perhatian pada masalah politik dan sosial. Dalam ranah publik berupa kerja sukarela untuk meningkatkan kondisi di komunitas lokal, untuk amal, atau untuk membantu orang lain (Ekman & Amnå, 2012, hal. 292). Secara ringkas bisa dibedakan antara *social involvement* yang mengacu pada ketertarikan seseorang, sedangkan *civic engagement* mengacu pada tindakan seseorang.

Tipologi yang dibuat Ekman & Amnå dilakukan untuk membedakan antara tindakan **partisipasi politik**; seperti partisipasi dalam pemilu dan aktivitas protes yang bertujuan untuk mempengaruhi agenda politik, dengan ***civic engagement*** yang dikonseptualisasikan oleh Ekman & Amnå sebagai “laten” atau bisa juga pra-

politik partisipasi. Konsep tersebut merujuk secara khusus pada tindakan individu atau kolektif seperti yang disebutkan di atas. Orang-orang terlibat dalam masyarakat dengan sejumlah cara berbeda: mereka berdiskusi tentang politik, mengikuti masalah politik, menulis surat kepada editor, menyumbangkan uang, dan mendaur ulang untuk alasan lingkungan. Orang melakukan pekerjaan sukarela untuk membantu orang lain. Orang-orang menjadi terorganisir untuk menyelesaikan masalah-masalah lokal atau meningkatkan kondisi untuk kelompok-kelompok tertentu dalam masyarakat. Bisa dikatakan bahwa *civic engagement* dalam tipologi yang dibuat Ekman & Amnå adalah tindakan permulaan sebelum warga negara masuk dalam konsep partisipasi politik.

Perbedaan antara *civic engagement* dan partisipasi politik juga disampaikan oleh Dahlgren (2015) yang menjelaskan perbedaan partisipasi sebagai tindakan nyata atau praktik, sementara *civic engagement* digunakan untuk menunjukkan keadaan subjektif atau disposisi yang memfasilitasi partisipasi. Partisipasi, menurut Dahlgren memiliki valensi yang berbeda, setidaknya dalam konteks media, sering mengacu pada praktik atau disebut juga sebagai akses atau interaksi (Dahlgren, 2009, 2015, hal. 2). Begitu juga Barret & Brunton-Smith (2014, hal. 6) yang menjelaskan bahwa partisipasi politik memiliki dua bentuk: konvensional yang berkaitan dengan elektoral dan nonkonvensional yang di luar proses elektoral. Sedangkan *civic engagement* mencakup beragam jenis kegiatan yang berbeda termasuk memperhatikan media berita, memiliki pengetahuan atau kepercayaan politik atau kewarganegaraan, memahami nilai-nilai politik atau kewarganegaraan, dan memiliki pendapat dan sikap terhadap masalah politik dan kewarganegaraan.

Dengan mempertimbangkan beberapa perbedaan mendasar tersebut, peneliti menggunakan istilah *civic engagement* dalam penelitian ini daripada *political participation* karena *civic engagement* memiliki jangkauan yang lebih luas yang bersifat politik maupun non politik. *Civic engagement* juga mensyaratkan pengetahuan, pemahaman, keyakinan, kepercayaan dan perilaku dari warga terhadap politik atau kewarganegaraan (Amnå, 2012; Barrett & Brunton-Smith, 2014; Ekman & Amnå, 2012), sedangkan *political participation* memiliki tujuan untuk mempengaruhi agenda politik. *Civic engagement* memiliki dimensi

kemandirian warga dalam menyelesaikan masalah-masalah publik daripada bersikap politis terhadap suatu kebijakan.

Pertimbangan lain mengapa peneliti memilih istilah *civic engagement* daripada *political participation* adalah: 1) melalui *civic engagement* warga negara memiliki banyak komunikasi dan diskusi yang relevan dengan isu-isu politik dan sosial yang akan meningkatkan pengetahuan politik warga; 2) *civic engagement* memiliki artikulasi yang lebih besar peranan warga negara terhadap permasalahan publik daripada *political participation* yang bertujuan untuk mempengaruhi agenda politik; 3) melalui komunikasi, diskusi, dan artikulasi, *civic engagement* menghasilkan persepsi warga negara yang lebih baik dalam memahami isu dan permasalahan yang mereka hadapi sehingga menghasilkan konsensus dalam penyelesaian masalah.

2.2.2 Civic Engagement dalam Pendidikan Kewarganegaraan

Keterlibatan warga negara (*civic engagement*) dan pendidikan kewarganegaraan memiliki keterkaitan yang sangat erat, hal ini bisa dirunut dari struktur keilmuan pendidikan kewarganegaraan sebagai sebuah disiplin ilmu. Mohammad Nu'man Somantri (2001) menyebut Pendidikan Kewarganegaraan dalam taksonomi ilmu pengetahuan merupakan disiplin ilmu yang lahir dari cabang ilmu politik yang kemudian berinteraksi dengan ilmu-ilmu sosial humaniora, serta ilmu lain dalam komitmen pendewasaan manusia sebagai warga negara. Dari proses inilah, lanjut Somantri, pendidikan kewarganegaraan tumbuh dan berkembang menuju kematangan (*mature science*). Dalam taksonomi ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh George Jellinek, secara filosofik terdapat empat generasi ilmu pengetahuan; *Wissenschaft* (filsafat ilmu atau epistemologi) sebagai induk ilmu pengetahuan sebagai generasi kesatu, yang menurunkan *Sociale Wissenschaft* (Ilmu Pengetahuan Kemanusiaan) sebagai generasi kedua, *Politologie* sebagai generasi ketiga, dan *Civics* sebagai generasi keempat (Somantri & Winataputra, 2017).

Dalam konteks itu Somantri (Somantri & Winataputra, 2017, hal. 53) memberi definisi pendidikan kewarganegaraan sebagai disiplin ilmu dengan deskripsi “studi transdisipliner/*transdiscipliner study*” yakni ilmu-ilmu sosial dengan *core discipline*-nya ilmu politik, ide fundamental bangsa dan ilmu pendidikan yang diorganisasi dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk

tujuan pendidikan. Ontologi PKn kini sudah lebih luas dari pada embrionya sehingga kajian keilmuan PKn, program kurikuler PKn, dan aktivitas sosial-kultural PKn saat ini benar-benar bersifat multifaset/multidimensional. Sifat multidimensional ini yang membuat bidang studi PKn dapat disikapi sebagai: pendidikan kewarganegaraan, pendidikan politik, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kebangsaan, pendidikan kemasyarakatan, pendidikan hukum dan Hak asasi Manusia dan pendidikan demokrasi (Winataputra, 2012, hal. 14). Bahkan di perguruan tinggi ketiga misi tersebut harus dimasukkan misi penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dirancang untuk membangun pendidikan kewarganegaraan sebagai *integrated knowledge system* (Hartoonian, 1992) atau *synthetic discipline* (Somantri, 2001).

Secara legal-formal, pendidikan kewarganegaraan menjadi satu-satunya program kurikuler yang diberikan mandat pendidikan politik di tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003, hal. Pasal 37), memiliki tanggung jawab yang besar dalam membentuk warga negara yang aktif secara politik, dan memiliki keadaban kewarganegaraan sebagaimana dikehendaki oleh ideologi dan konstitusi negara. Pendidikan kewarganegaraan mempunyai visi sebagai wahana substantif, pedagogis, dan sosial-kultural untuk membangun cita-cita, nilai, prinsip, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan dalam diri warga negara melalui pengalaman hidup dan berkehidupan dalam berbagai konteks (Winataputra, 2015, hal. 51).

Pandangan umum tentang kewarganegaraan yang baik menyatakan bahwa orang harus terlibat aktif dalam politik, mereka harus berpengetahuan luas, dan mereka harus memegang nilai-nilai demokrasi yang kuat, seperti toleransi (Theiss-Morse & Hibbing, 2005). Inti dari hampir semua strategi untuk mencapai tujuan ini adalah beberapa bentuk partisipasi. Partisipasi aktif dalam masyarakat kiranya mendorong warga untuk berpartisipasi lebih lanjut, meningkatkan pengetahuan mereka tentang masyarakat dan masalah-masalahnya, dan membuat mereka lebih toleran dan terikat pada sesama warga. Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan tidak bisa dilepaskan dari usaha untuk membentuk warga negara yang secara aktif terlibat dalam proses politik maupun sosial di lingkungan komunitasnya. Beberapa ahli menyebutnya sebagai “kewarganegaraan aktif” yang

menurut Hoskins (Hoskins, 2006) didefinisikan sebagai partisipasi dalam masyarakat sipil, komunitas dan / atau kehidupan politik yang bercirikan saling menghormati dan non-kekerasan dan sesuai dengan hak asasi manusia dan demokrasi (Hoskins, 2006; Hoskins & Mascherini, 2009; Pancer, 2015).

Selanjutnya Hoskins dan Mascherini menjelaskan bahwa kewarganegaraan aktif mencakup empat bidang kegiatan; *pertama* adalah “demokrasi perwakilan” (*representative democracy*) contohnya memberikan suara, terlibat dengan partai politik, atau bekerja dengan anggota dewan atau pejabat pemerintah terpilih. *Kedua* kewarganegaraan aktif dalam “kehidupan komunitas” (*community life*) seperti melakukan pekerjaan sukarela dan berpartisipasi dalam organisasi keagamaan, budaya, bisnis, pendidikan, atau olahraga. *Ketiga* kewarganegaraan aktif dalam “protes dan perubahan sosial” (*protest and social change*) seperti aktif bekerja menuju perbaikan komunitas dan keadilan sosial dengan berpartisipasi dalam kegiatan seperti protes, boikot, demonstrasi, dan pemogokan. *Keempat* adalah kewarganegaraan aktif berkaitan dengan "nilai-nilai demokrasi" (*democratic values*) seperti partisipasi demokratis, hak asasi manusia, dan non-diskriminasi (Hoskins & Mascherini, 2009; Pancer, 2015).

Pembentukan warga negara yang aktif tidak bisa dilepaskan dari tiga paradigma pengembangan pendidikan demokrasi dalam pendidikan kewarganegaraan yang disebut pula sebagai *concentric paradigm*. *Pertama*, adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *educational about democracy*. Strategi ini bertujuan agar warga negara mengenal atau tahu konsep demokrasi dengan segala lika-likunya. *Kedua*, adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *education through democracy*. Melalui paradigma ini warga negara belajar bukan sekadar mengenal atau tahu demokrasi, melainkan belajar atau berlatih mempraktikkan atau berbuat secara demokratis. *Ketiga*, adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *educational for democracy* maksudnya adalah Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sekadar mendidik orang agar tahu tentang demokrasi dan bisa berbuat secara demokratis, tetapi mampu membangun komitmen untuk membangun demokrasi. Inilah karakter warga negara yang dicita-citakan. Yaitu warga negara yang tidak hanya tahu dan bisa berbuat secara demokratis, tetapi mampu membangun

komitmen untuk membangun demokrasi (Kerr, 1999; Sapriya, 2007, hal. 30; Winataputra, 2015).

Dengan demikian antara *civic engagement* dan pendidikan kewarganegaraan memiliki keterkaitan yang sangat erat. Bahkan beberapa peneliti menyebut tujuan utama dari pendidikan kewarganegaraan adalah untuk membantu siswa dalam mempromosikan keterlibatan warga negara (Krutka, 2014), serta mengembangkan keterlibatan sipil di tingkat sekolah dan komunitas (Carnegie & CIRCLE, 2003; Lin, 2013). *Civic engagement* dan pendidikan kewarganegaraan juga dianggap sebagai dasar bagi keterlibatan aktif generasi muda dalam proses kebijakan (Dolan & Brennan, 2016). Dolan dan Brennan selanjutnya menjelaskan bahwa sekolah memainkan peranan penting dalam pendekatan ini sebagai tempat utama dalam mengembangkan keterampilan, nilai, dan perilaku yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan publik melalui pendidikan kewarganegaraan secara formal maupun ekstrakurikuler yang berhubungan dengan masyarakat (Dolan & Brennan, 2016).

2.3 Isu-isu Publik di Ruang Publik Digital

2.3.1 Konseptualisasi Isu Publik dalam Kajian Ilmu Sosial

Isu publik merupakan gabungan dari suku kata, ‘isu’ dan ‘publik’ yang masing-masing memiliki makna tersendiri. Isu merupakan sebuah wacana yang hadir di ruang-ruang publik. Secara sederhana, isu adalah wacana yang bersifat bertentangan atau yang menimbulkan polemik tentang individu atau organisasi. Dengan kata lain, isu adalah sesuatu yang masih menjadi kontroversi atau silang pendapat antara orang-orang atau kelompok masyarakat. Isu menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kajian *public relations* dalam disiplin ilmu Manajemen Isu yang akan mempengaruhi bagaimana kebijakan publik dibuat.

Secara konseptual W. Howard Chase dan Bary Jones (1984), menjelaskan isu sebagai “*an unsettled matter which is ready for decision*” atau masalah yang belum terselesaikan dan siap untuk diambil keputusan (Chase, 1984; Register & Larkin, 2008). Penekanan isu terletak pada kesiapannya untuk diambil keputusan, jika belum siap diambil keputusan maka belum bisa disebut sebagai isu. Oleh karena itu definisi ini dikritik oleh Richard E. Crable dan Steven L. Vibbert (1986). Meskipun setuju dengan pendapat Chase dan Jones bahwa isu merupakan masalah yang belum

terselesaikan, tetapi Crable dan Vibbert menganggap bahwa isu tidak selalu harus “siap untuk diambil keputusan” sebagaimana dikatakan oleh Chase dan Jones. Hal ini karena perlu dicermati mana isu yang tidak potensial dan isu yang potensial memberikan dampak. Ada proses selektif (pemindaian) untuk menganalisis isu mana yang berpotensi menimbulkan kesenjangan (*gap*) dan perlu ditindaklanjuti (Prayudi, 2016, hal. 35). Untuk itu Crable dan Vibbert menjelaskan isu terjadi ketika sebuah masalah menjadi terfokus pada satu pertanyaan khusus yang bisa mengarah pada pertikaian dan beberapa jenis resolusi.

Konsep isu yang lebih jelas dan detail dijelaskan oleh Regester & Larkin (2008) yang menjelaskan bahwa isu sebagai kesenjangan (*gap*) antara praktik korporasi dan harapan pemangku kepentingan (*stakeholder*) (Regester & Larkin, 2008, hal. 44). Dengan kata lain, isu yang muncul adalah suatu kondisi atau peristiwa, baik internal maupun eksternal organisasi, yang jika berlanjut akan berdampak secara signifikan terhadap fungsi atau kinerja organisasi atau kepentingannya di masa depan. Isu terlempar ke ruang-ruang publik melalui berbagai media yang diakses oleh warga, baik media cetak, elektronik, maupun media sosial yang saat ini berkembang secara signifikan. Sebagai sebuah wacana, isu menimbulkan perdebatan di ruang publik, maka tidak jarang ada yang menyebut sebagai sebuah perselisihan. Sementara perselisihan dapat bersifat pribadi, isu melibatkan perselisihan yang terjadi di depan umum. Isu sering diperdebatkan oleh masyarakat luas, diliput oleh media, dan ditangani oleh pemerintah (Hallahan, 2001, hal. 28).

Dalam lingkup analisis kebijakan publik, isu dianggap sebagai “*technical term*” untuk mendefinisikan masalah publik (*public problem*). Istilah yang digunakan dalam analisis kebijakan publik adalah isu kebijakan (*policy issue*) yang disebut juga sebagai masalah kebijakan (*policy problem*). Misalnya William N. Dunn (2018, hal. 73) yang melihat isu kebijakan sebagai ketidaksepakatan tentang tindakan aktual atau potensial. Isu juga mencerminkan pandangan yang bersaing tentang sifat isu itu sendiri sehingga Dunn mengklasifikasikan isu dalam empat kategori secara hierarkis: mayor, sekunder, fungsional, dan minor (Dunn, 2018, hal. 74). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa dalam kajian Analisis kebijakan

publik, makna isu dapat dirasakan tetapi sulit diformulasikan karena merupakan masalah yang masih menjadi pertentangan.

Dalam kajian analisis kebijakan publik, jika sebuah isu telah menjadi masalah publik dan mendapat prioritas dalam agenda publik maka isu tersebut berhak mendapatkan alokasi sumber daya publik yang lebih daripada isu lain. Tidak semua isu menjadi agenda kebijakan publik, terdapat beberapa kriteria di antaranya: 1) telah mencapai titik kritis tertentu jika diabaikan akan menjadi ancaman yang serius; 2) telah mencapai tingkat partikularitas tertentu berdampak dramatis; 3) menyangkut emosi tertentu dari sudut kepentingan orang banyak, dan mendapat dukungan media massa; 4) menjangkau dampak yang amat luas; 5) mempermasalahkan kekuasaan dan keabsahan dalam masyarakat; 6) menyangkut persoalan yang *fashionable* (sulit dijelaskan tetapi mudah dirasakan kehadirannya) (Mustari, 2015, hal. 61).

Selanjutnya, untuk istilah publik merupakan serapan dari bahasa Inggris *public* yang secara etimologis berasal dari bahasa Latin *publicus* yang berarti untuk orang (*for populicus*). *Populicus* berasal dari kata *populus* yang berarti orang (*people*). Meskipun demikian, dalam kajian sosial tidak semua orang dimaknai sebagai publik, ada kriteria tertentu yang membatasi cakupan publik. Batasan dan definisi paling banyak dirujuk adalah pendapat dari Sosiolog Herbert Blumer dan filsuf John Dewey yang sejak tahun 1940-an telah memberikan definisi yang paling jelas dan digunakan hingga saat ini. Blumer menjelaskan publik dengan membedakannya dengan massa. Massa bersifat heterogen, individu yang terlibat dalam massa bukan karena memiliki kesamaan, tetapi karena terpaku pada media yang sama atau tinggal di negara yang sama. Sedangkan publik bersifat homogen, individu yang terlibat di dalamnya memiliki kesamaan yaitu mereka dipengaruhi oleh masalah atau isu yang sama (Grunig & Hunt, 1948).

Untuk itu, batasan publik yang dibuat Blumer (Grunig & Hunt, 1948; Prayudi, 2012) adalah sekelompok orang yang: 1) dihadapkan pada satu permasalahan; 2) berbagi pendapat mengenai cara pemecahan persoalan tersebut, dan 3) terlibat dalam diskusi mengenai persoalan tersebut. Menurut John Dewey (1946) publik adalah sekumpulan manusia yang: 1) Menghadapi masalah yang sama; 2) Mengakui bahwa masalah itu memang ada dan harus diselesaikan; dan 3)

Mengorganisir diri untuk melakukan sesuatu dan mencari solusi terhadap masalah tersebut (Dewey, 1946; Grunig & Hunt, 1948; Prayudi, 2012). Dari konsep ini bisa ditarik kesimpulan bahwa jika hanya sekumpulan orang saja dan tidak memiliki kesamaan masalah yang dihadapi maka tidak termasuk dalam istilah publik. Namun ketika kumpulan orang tersebut mempunyai masalah yang sama atau kepentingan yang mengikat bersama kemudian mampu mengorganisir diri. Publik cenderung terbentuk karena kesamaan isu dalam kehidupan baik yang bersifat sosial, budaya, dan politik. Publik juga mempunyai tujuan dan arah yang jelas. Publik dan tujuan utamanya adalah untuk menyampaikan kepentingan tertentu dan cenderung mengubah situasi politik.

Dari runtutan definisi kata 'isu' dan 'publik' sebagaimana dipaparkan di atas, bisa disimpulkan yang dimaksud dengan isu publik adalah wacana yang diperbincangkan karena terjadi kesenjangan antara yang dipraktikkan dengan yang diharapkan oleh pemangku kepentingan (*stakeholder*), dan menjadi perhatian bersama dalam masyarakat atau pemangku kepentingan. Isu publik sering kali, meskipun tidak selalu, berimplikasi terhadap legislatif maupun kebijakan publik. Oleh karena itu, isu publik jika tidak mampu diatasi dengan baik akan berdampak luas terhadap kebijakan suatu pemerintahan.

Di dalam konsep sosiologi isu publik memiliki makna yang berbeda. Seperti yang disampaikan oleh C. Wright Mills (2000) dalam karya klasiknya *The Sociological Imagination. Public issues* di sini diterjemahkan sebagai masalah publik yang berada di luar jangkauan kehidupan pribadi individu. Mills selanjutnya menjelaskan bahwa *public issues* tidak hanya mengancam atau meresahkan individu atau keluarga, tetapi lebih luas lagi menyangkut sejumlah keluarga atau kelompok yang lebih banyak dan menjadi perdebatan umum. Suatu *issues* merupakan hal yang bersifat umum: suatu nilai yang didukung umum dirasa terancam. Oleh karenanya suatu masalah dapat digolongkan sebagai masalah umum jika masalah tersebut telah berpengaruh secara luas dan menjadi bahan perdebatan umum. Definisi yang dibuat Mills ini untuk membedakannya dengan masalah pribadi (*personal trouble*) yaitu permasalahan pribadi individu dan merupakan ancaman terhadap nilai-nilai pribadi.

Menurut Mills perbedaan antara *personal trouble* dengan *public issues* akan memperlihatkan ciri khas masalah sosial sehingga memenuhi kriteria untuk disebut sebagai masalah sosial. Ciri khas tersebut antara lain: *Pertama* masalah itu mencerminkan kesadaran moral anggota masyarakat. *Kedua*, *public issues* menggambarkan telah terbentuk persamaan persepsi terhadap ancaman yang ditimbulkan dari suatu masalah. *Ketiga*, akan timbul kesadaran bahwa masalah tidak dapat diatasi sendiri-sendiri tetapi harus bekerja sama. Untuk memperjelas perbedaan antara *personal trouble* dengan *public issues* Mills (2000) selanjutnya mengilustrasikannya dengan kota yang berpenduduk 100.000 jiwa, jika hanya ada satu orang yang menganggur maka itu adalah masalah pribadinya (*personal trouble*). Cara mengatasinya adalah dengan peningkatan keterampilan pribadi. Namun jika dalam satu kota berpenduduk 50 juta jiwa dan terdapat 15 juta pengangguran, maka menurut Mills, yang terjadi adalah *public issues* dan cara pemecahan masalahnya membutuhkan kajian lebih mendalam dan menyeluruh, sehingga mustahil diselesaikan tanpa upaya-upaya bersama.

Jika mengacu pada dua pendapat tersebut, konsep *public issues* menurut kajian Sosiologi dan kajian *public relation*, keduanya memiliki basis teori yang berbeda. Konsep *public issues* menurut dalam *public relation* basisnya adalah wacana yang sedang diperbincangkan yang menjadi masalah bersama, sedangkan dalam konsep sosiologi *public issues* adalah masalah yang menjadi masalah sosial bersama/umum. Kedua konsep tersebut memiliki kesamaan terkait objek yang menjadi basis teorinya, yaitu masalah yang dialami masyarakat umum. Oleh karena itu kedua konsep tersebut bisa digunakan secara bersamaan karena memiliki keterkaitan yang sama antara wacana yang diperbincangkan di masyarakat dan masalah yang diperbincangkan menjadi wacana publik.

2.3.2 Diskursus Ruang Publik dari Ruang Publik Borjuis ke Cyberspace

Ruang publik merujuk pada tempat di mana setiap individu bisa mendiskusikan isu-isu publik yang menjadi perhatian masyarakat. Ruang publik dipandang sebagai ranah kehidupan sosial yaitu tempat opini publik dapat dibentuk, dan ia terbentuk dalam setiap percakapan pada saat individu-individu berkumpul untuk membentuk sebuah publik. Ruang publik menjadi prasyarat penting bagi negara yang menganut sistem demokrasi demi tercapainya idealisme yang terkandung dalam

penyelenggaraan pemerintahan yang demokratis. Hampir setiap diskursus tentang ruang publik selalu merujuk pada pemikiran Jürgen Habermas (1989) karena Habermas termasuk orang pertama yang menunjukkan hubungan erat antara keberadaan ruang publik dan dasar-dasar masyarakat demokratis. Opini publik hanya dapat terbentuk jika ada publik yang terlibat dalam diskusi rasional. Dengan ruang publik pula praktik politik yang dijalankan secara formal dapat dikontrol dan diperiksa melalui nalar publik.

Definisi Habermas tentang ruang publik menjadi pemicu pertama dalam upayanya mengklasifikasi pembentukan opini publik dan legitimasi negara serta demokrasi dalam masyarakat Barat pasca perang. Gagasannya tentang ruang publik pertama kali diungkapkan dalam *The Structural Transformation of the Public Sphere* (1989). Penelitiannya membentang dari masa Yunani kuno hingga modern. Menurut Habermas negara-negara Eropa pada abad ke-17 dan 18 muncul ruang publik dalam jenis khusus yang disebut sebagai “ruang publik borjuis”. Ruang publik ini berisi para individu yang berkumpul bersama-sama di tempat umum seperti salon maupun warung kopi untuk mendiskusikan isu-isu yang menjadi perhatian masyarakat pada hari itu. Kepublikan direpresentasikan oleh negara yang mengatur masyarakat, sedangkan keprivatan direpresentasikan oleh masyarakat sipil yang otonom. Ruang publik borjuis muncul ketika masyarakat sipil yang borjuis mulai melancarkan kepublikan negara. Dalam hubungannya dengan negara, ruang publik berperan sebagai intermediatri antara negara dengan kaum borjuis. (Habermas, 1989; Prasetyo, 2012).

Habermas menggambarkan ruang publik sebagai sebuah ranah kehidupan sosial kita yaitu sesuatu yang mendekati opini publik dapat dibentuk dan akses dijamin untuk semua warga. Habermas membangun ruang ideal konseptual untuk semua warga negara dapat berkumpul dan mendiskusikan hal-hal yang menjadi kepentingan bersama dengan mode tidak dibatasi atau “*unrestricted*” (Habermas, 1989, hal. xii). Diskusi di ruang publik borjuis ini semakin lancar seiring dengan berkembangnya media massa seperti surat kabar yang menampung opini publik yang dihasilkan dari diskusi di ruang publik. Pada saat itulah ruang publik telah merambah pada dunia pers maupun surat kabar.

Namun demikian, ruang publik yang diidealkan oleh Habermas sangat sulit terjadi di dunia nyata saat ini karena adanya prasyarat atau kondisi yang diperlukan agar ruang publik berfungsi melayani sebagian besar populasi, yang oleh Habermas disebut sebagai tiga ideal normatif (Habermas, 1989, hal. 36–37) antara lain: *pertama* ruang publik tersebut perlu terbuka bagi semua warga yang berkumpul secara bebas untuk menyampaikan pendapatnya dalam diskusi publik. Dalam hal ini setiap individu tidak mewakili bisnis atau kepentingan pribadi, melainkan sebagai individu yang berurusan dengan hal-hal umum untuk kepentingan umum. *Kedua*, ruang publik menjadi ranah untuk opini publik terbentuk dan menjadi penengah antara negara dan masyarakat. Oleh karena itu yang menyatukan orang-orang untuk bertemu di ruang publik adalah kesamaan akan penggunaan rasio yang berkarakter “tanpa kepentingan”. Terakhir yang *ketiga*, partisipasi dan pertimbangan yang setara tersedia untuk semua orang atau bersifat inklusif, yaitu setiap orang dapat melakukan rasionalitasnya (Prasetyo, 2012, hal. 174).

Oleh karenanya pendapat Habermas mendapat kritik tajam dari para post-strukturalis seperti Lyotard (1984) yang menganggap ruang publik seperti yang diidealkan Habermas hanyalah utopia belaka. Karena bagi Lyotard penggunaan subjek rasional otonom sebagai dasar universal demokrasi tidak mungkin dilakukan karena seseorang tidak mungkin sepenuhnya otonom dalam posisinya. Dirinya terpengaruh oleh berbagai kekuatan lain seperti perspektif gender maupun latar belakang sosial kultural lainnya. Orang miskin dan tidak berpendidikan secara faktual tidak bisa masuk ke dalam ruang publik, begitu juga perempuan yang terhalang budaya patriarkal yang begitu kuat di ruang publik. Oleh karena itu akses ruang publik menjadi eksklusif diakses oleh kaum borjuis dan pemilik properti.

Meskipun demikian, gagasan Habermas tentang ruang publik tetap mendapatkan tempat dalam menelaah kondisi-kondisi ruang publik modern saat ini, termasuk dalam gagasan selanjutnya tentang demokrasi deliberatif dalam karyanya *Between Facts and Norms: Contributions to a Discourse Theory of Law and Democracy* (1996). Dimulai dari kritik atas modernitas oleh Max Horkheimer dengan menuduh positivisme yang melahirkan masyarakat yang rasional dan ideologi sebagai penjaga *status quo* (Hardiman, 2009, hal. 60–62). Dalam buku tersebut, Habermas menekankan pentingnya ruang publik dalam konteks teori

diskursus tentang hukum dan demokrasi. Ruang publik diartikulasikan sebagai bangunan teoritis dan komprehensif tentang demokrasi deliberatif. Yaitu model demokrasi yang merupakan arus balik dari demokrasi klasik-ortodoks yang menyatakan bahwa suatu keputusan bersifat legitim apabila mendapatkan persetujuan rasional melalui partisipasi dan pertimbangan yang mendalam (*deliberation*) dari pihak-pihak yang berkepentingan dengan keputusan tersebut (Prasetyo, 2012, hal. 117).

Dalam demokrasi deliberatif negara tidak lagi menentukan hukum dan kebijakan politik lainnya dalam ruang tertutup tetapi masyarakat dapat memberikan kontribusinya melalui media atau organisasi tertentu dalam diskursus di ruang publik (Hardiman, 2009). Dalam pandangan Habermas argumentasi menjadi praktik deliberasi yang mempertimbangkan nilai-nilai individu maupun komunal melalui debat-debat di ruang publik. Dengan demikian demokrasi deliberatif memungkinkan rakyat terlibat dalam proses pembuatan hukum dan kebijakan politik melalui berbagai macam diskursus.

Demokrasi deliberatif berakar pada teori tindakan komunikatif yaitu ketika deliberasi rasional yang terjadi antara warga sebagai sumber legitimasi. Komunikasi warga di era teknologi informasi saat ini telah direpresentasikan dalam komunikasi via media sosial di ruang publik digital atau *cyberspace*. Dalam studi media, banyak yang menghubungkan potensi media sosial untuk memfasilitasi akses masyarakat sipil ke dalam ruang publik. Pandangan ini berangkat dari aksioma politik yang telah lama ada yang disebut sebagai demokrasi deliberatif dalam konsep Habermas. Wacana di ruang publik melibatkan percakapan tentang masalah kekhawatiran publik antara warga negara yang diberdayakan sebagai prasyarat penting dan vital bagi fungsi demokrasi (Uldam & Vestergaard, 2015, hal. 6).

Proses demokrasi deliberatif dalam dunia digital dan dunia nyata memiliki perbedaan yang mendasar dalam prosesnya, meskipun secara substansi memiliki kesamaan makna. Perbedaannya adalah, ketika proses diskusi dan interaksi tidak dilakukan secara tatap muka. Demokrasi deliberatif di era digital terjadi ketika warga saling berinteraksi, berkomunikasi satu sama lain, bertukar ide, saling memberikan komentar sebagai bentuk saran atau kritik, dan yang lainnya

disampaikan melalui kanal-kanal informasi digital (media sosial, situs web, blog, dll) tanpa waktu dan ruang terbatas. Model demokrasi digital memberikan pemahaman baru bahwa aspirasi jejaring, membangun partisipasi, dan keterlibatan publik dalam pembangunan dapat terjadi secara lebih efektif dan efisien. Kehadiran media digital menjadi sarana baru penyampaian kebijakan Pemerintah yang selaras dengan harapan dan kebutuhan warga (Saepudin et al., 2018, hal. 859).

Dengan kata lain praktik demokrasi deliberatif di ruang digital atau *cyberspace* memenuhi kondisi ideal yang didambakan oleh Habermas yaitu: 1) inklusif, yaitu partisipasi publik dalam debat di media sosial tidak melihat latar belakang kelas sosial tertentu. 2) bebas paksaan, karena di media sosial setiap warga bebas menyuarakan pendapatnya tanpa ada paksaan dan tekanan dari mana pun. 3) terbuka dan simetris, yaitu masing-masing pihak bisa menginisiasi, melanjutkan, dan mempertanyakan isu yang relevan termasuk prosedur deliberatif. Ringkasnya, praktik demokrasi deliberatif di ruang *cyberspace* memungkinkan semua pihak yang terlibat berdiri secara setara (*equal*) yaitu setiap pihak diberi ruang untuk berbicara, saling mendengarkan, dan mempertanggungjawabkan posisinya masing-masing.

Implementasi demokrasi deliberatif di ruang digital untuk menyerap aspirasi publik dan menjadi dasar dalam pembuatan kebijakan publik sejalan dengan demokrasi pelayanan publik yang telah melompat dari “*putting customers first*” ke “*putting citizen first*”. Dalam pelayanan publik gagasan “*citizens first*” telah mendominasi diskursus bentuk pelayanan publik saat ini yaitu ketika warga (*citizens*) ditempatkan pada posisi utama sebagai pemilik kedaulatan daripada *client* atau *customers* (J. V. Denhardt & Denhardt, 2007; Silalahi & Syafri, 2015). Menurut Denhardt (1999) Gagasan “*citizens first!*” akan mendorong semakin banyak orang untuk memenuhi tanggung jawab mereka sebagai warga negara dan agar pemerintah menjadi sangat peka terhadap suara warga negara tersebut melalui semua aspek desain dan implementasi kebijakan publik.

Gagasan *citizen first* merupakan gagasan yang ditawarkan dalam *new public service* (NPS) untuk mengkritik gagasan dari *new public management* (NPM) yang mereduksi *citizen* ke *clients* atau *customers* (Silalahi & Syafri, 2015, hal. 234). Dalam *citizens first* birokrasi publik harus bisa melakukan negosiasi dan

mengelaborasi kepentingan warga dan kelompok komunitas. Untuk menempatkan *citizen first* dalam pelayanan publik birokrasi yang terlibat di dalamnya harus menciptakan *the road to service excellence* untuk mewujudkan kualitas pelayanan publik. Oleh karenanya harus ada keterlibatan warga (*civic engagement*) dalam desain kebijakan dan fokus pada “*building relationships of trust and collaboration with and among citizens*” (Silalahi & Syafri, 2015, hal. 234). Media sosial adalah tempat paling tepat untuk menangkap aspirasi publik dan menjadi dasar dalam perumusan kebijakan publik yang menempatkan warga sebagai posisi utama dalam kebijakan publik (Lindquist et al., 2013, hal. 13).

2.4 Studi Pendidikan Kewarganegaraan dan Kewarganegaraan Digital

Kewarganegaraan digital terdiri dari kata “kewarganegaraan” dan “digital” yang keduanya merupakan dua konsepsi yang sama sekali berbeda. Secara tradisional kata “kewarganegaraan” merupakan terjemahan bahasa Inggris dari kata “*citizenship*” yang berasal dari bahasa Latin “*civitas*” yang berarti “negara”. Bisa diterjemahkan kata kewarganegaraan merupakan “keanggotaan dari negara” (Banks, 2008; Ohler, 2010). Dalam bahasa legislatif, pengertian kewarganegaraan adalah orang yang tinggal di sebuah negara yang memiliki hak sipil, sosial, politik, dan ekonomi tertentu.

Warga negara yang baik dalam konsep kewarganegaraan tradisional adalah mematuhi hukum dan peraturan, memilih, dan membayar pajak. Penekannya terletak pada hak dan tanggung jawab warga negara (Choi, 2016, hal. 3). Untuk waktu yang lama, kata kewarganegaraan dalam bahasa hukum menjadi keanggotaan dari suatu negara, selain itu juga menjadi bahasa untuk menjelaskan tiga komponen kewarganegaraan: hak-hak sipil, politik, dan sosial, sebagaimana dikonseptualisasikan oleh T.H Marshall (1950) lebih dari setengah abad yang lalu.

Dalam banyak literatur, kewarganegaraan dikonseptualisasikan dalam dua pandangan; kewarganegaraan republik sipil (*civic republican*) dan kewarganegaraan liberal (*liberal*). Dalam pandangan kewarganegaraan republik sipil, partisipasi dalam komunitas politik di tingkat lokal atau nasional adalah sesuatu yang penting. Partisipasi bisa berbentuk terlibat dalam; pemungutan suara, sukarelawan, maupun petisi, yang ke semuanya merupakan tugas sipil individu, sedangkan dalam pandangan kewarganegaraan liberal (*liberal*) titik tekannya pada

hak-hak sipil, sosial, politik, dan ekonomi individu sebagai elemen penting kewarganegaraan. Dari dua pandangan ini, perspektif republik sipil (*civic republican*) yang paling banyak disorot dalam pendidikan kewarganegaraan karena mempromosikan warga negara yang aktif (Choi, 2016, hal. 4).

Jika dirunut dari struktur keilmuan pendidikan kewarganegaraan sebagai sebuah disiplin ilmu, Mohammad Nu'man Somantri (2001) menyebut Pendidikan Kewarganegaraan dalam taksonomi ilmu pengetahuan merupakan disiplin ilmu yang lahir dari cabang ilmu politik yang kemudian berinteraksi dengan ilmu-ilmu sosial humaniora, serta ilmu lain dalam komitmen pendewasaan manusia sebagai warga negara. Dari proses inilah, lanjut Somantri, pendidikan kewarganegaraan tumbuh dan berkembang menuju kematangan (*mature science*). Dalam taksonomi ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh George Jellinek, secara filosofik terdapat empat generasi ilmu pengetahuan; *Wissenschaft* (filsafat ilmu atau epistemologi) sebagai induk ilmu pengetahuan sebagai generasi kesatu, yang menurunkan *Sociale Wissenschaft* (Ilmu Pengetahuan Kemanusiaan) sebagai generasi kedua, *Politologie* sebagai generasi ketiga, dan *Civics* sebagai generasi keempat (Somantri & Winataputra, 2017).

Dalam konteks itu Somantri (Somantri & Winataputra, 2017, hal. 53) memberi definisi pendidikan kewarganegaraan sebagai disiplin ilmu dengan deskripsi “studi transdisipliner/*transdisciplinary study*” yakni ilmu-ilmu sosial dengan *core discipline*-nya ilmu politik, ide fundamental bangsa dan ilmu pendidikan yang diorganisasi dan disajikan secara psikologis dan ilmiah untuk tujuan pendidikan. Ontologi PKn kini sudah lebih luas dari pada embrionya sehingga kajian keilmuan PKn, program kurikuler PKn, dan aktivitas sosial-kultural PKn saat ini benar-benar bersifat multifaset/multidimensional. Sifat multidimensional ini yang membuat bidang studi PKn dapat disikapi sebagai: pendidikan kewarganegaraan, pendidikan politik, pendidikan nilai dan moral, pendidikan kebangsaan, pendidikan kemasyarakatan, pendidikan hukum dan Hak asasi Manusia dan pendidikan demokrasi (Winataputra, 2012, hal. 14). Bahkan di perguruan tinggi ketiga misi tersebut harus dimasukkan misi penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dirancang untuk membangun

pendidikan kewarganegaraan sebagai *integrated knowledge system* (Hartoonian, 1992) atau *synthetic discipline* (Somantri, 2001).

Secara legal-formal, pendidikan kewarganegaraan menjadi satu-satunya program kurikuler yang diberikan mandat pendidikan politik di tingkat sekolah dasar hingga pendidikan tinggi (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003, hal. Pasal 37), memiliki tanggung jawab yang besar dalam membentuk warga negara yang aktif secara politik, dan memiliki keadaban kewarganegaraan sebagaimana dikehendaki oleh ideologi dan konstitusi negara. Pendidikan kewarganegaraan mempunyai visi sebagai wahana substantif, pedagogis, dan sosial-kultural untuk membangun cita-cita, nilai, prinsip, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan dalam diri warga negara melalui pengalaman hidup dan berkehidupan dalam berbagai konteks (Winataputra, 2015, hal. 51).

Pandangan umum tentang kewarganegaraan yang baik menyatakan bahwa orang harus terlibat aktif dalam politik, mereka harus berpengetahuan luas, dan mereka harus memegang nilai-nilai demokrasi yang kuat, seperti toleransi (Theiss-Morse & Hibbing, 2005). Inti dari hampir semua strategi untuk mencapai tujuan ini adalah beberapa bentuk partisipasi. Partisipasi aktif dalam masyarakat kiranya mendorong warga untuk berpartisipasi lebih lanjut, meningkatkan pengetahuan mereka tentang masyarakat dan masalah-masalahnya, dan membuat mereka lebih toleran dan terikat pada sesama warga. Dengan demikian, pendidikan kewarganegaraan tidak bisa dilepaskan dari usaha untuk membentuk warga negara yang secara aktif terlibat dalam proses politik maupun sosial di lingkungan komunitasnya. Beberapa ahli menyebutnya sebagai “kewarganegaraan aktif” yang menurut Hoskins (Hoskins, 2006) didefinisikan sebagai partisipasi dalam masyarakat sipil, komunitas dan / atau kehidupan politik yang bercirikan saling menghormati dan non-kekerasan dan sesuai dengan hak asasi manusia dan demokrasi (Hoskins, 2006; Hoskins & Mascherini, 2009; Pancer, 2015).

Selanjutnya Hoskins dan Mascherini menjelaskan bahwa kewarganegaraan aktif mencakup empat bidang kegiatan; *pertama* adalah “demokrasi perwakilan” (*representative democracy*) contohnya memberikan suara, terlibat dengan partai politik, atau bekerja dengan anggota dewan atau pejabat pemerintah terpilih. *Kedua* kewarganegaraan aktif dalam “kehidupan komunitas” (*community life*) seperti

melakukan pekerjaan sukarela dan berpartisipasi dalam organisasi keagamaan, budaya, bisnis, pendidikan, atau olahraga. *Ketiga* kewarganegaraan aktif dalam “protes dan perubahan sosial” (*protest and social change*) seperti aktif bekerja menuju perbaikan komunitas dan keadilan sosial dengan berpartisipasi dalam kegiatan seperti protes, boikot, demonstrasi, dan pemogokan. Dan *keempat* adalah kewarganegaraan aktif berkaitan dengan “nilai-nilai demokrasi” (*democratic values*) seperti partisipasi demokratis, hak asasi manusia, dan non-diskriminasi (Hoskins & Mascherini, 2009; Pancer, 2015).

Pembentukan warga negara yang aktif tidak bisa dilepaskan dari tiga paradigma pengembangan pendidikan demokrasi dalam pendidikan kewarganegaraan yang disebut pula sebagai *concentric paradigm*. *Pertama*, adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *educational about democracy*. Strategi ini bertujuan agar warga negara mengenal atau tahu konsep demokrasi dengan segala lika-likunya. *Kedua*, adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *education through democracy*. Melalui paradigma ini warga negara belajar bukan sekadar mengenal atau tahu demokrasi, melainkan belajar atau berlatih mempraktekkan atau berbuat secara demokratis. *Ketiga*, adalah Pendidikan Kewarganegaraan sebagai *educational for democracy* maksudnya adalah Pendidikan Kewarganegaraan bukan hanya sekadar mendidik orang agar tahu tentang demokrasi dan bisa berbuat secara demokratis, tetapi mampu membangun komitmen untuk membangun demokrasi. Inilah karakter warga negara yang dicita-citakan. Yaitu warga negara yang tidak hanya tau dan bisa berbuat secara demokratis, tetapi mampu membangun komitmen untuk membangun demokrasi (Kerr, 1999; Sapriya, 2007, hal. 30; Winataputra, 2015).

Kewarganegaraan sebagai status keanggotaan suatu negara memiliki batasan geografis dan tempat di mana negara yang kita tinggali dan akui. Hukum, budaya, dan politik pada komunitas tersebut pada gilirannya menentukan hak-hak istimewa dan kewajiban sebagai warga negara. Artinya, kata “kewarganegaraan” memiliki batasan-batasan geografis yang jelas. Konsep tradisional dari kewarganegaraan ini dikritik karena tidak memasukkan fenomena multikulturalisme dan globalisasi yang tersebar luas saat ini. Karena kewarganegaraan sejati sesungguhnya lebih terkait dengan identitas dan komunitas (Banks, 2008; Choi, 2016). Secara tradisional

sebenarnya Marshall telah menjelaskan kewarganegaraan sebagai status yang diberikan kepada mereka yang menjadi anggota penuh komunitas “*Citizenship is a status that is bestowed on those who are full members of a community*” (Marshall, 1950, hal. 28). Kata komunitas menjadi kunci dalam pembahasan mengenai kewarganegaraan, yang merupakan hasil dari keinginan bawaan manusia untuk berkelompok dan berkumpul dengan cara melayani setiap orang secara individu atau kolektif.

Di sisi yang lain, internet memberi potensi untuk memberikan manfaat bagi masyarakat secara keseluruhan dan memfasilitasi keanggotaan dan partisipasi individu dan masyarakat atau dalam bahasa sosiologi disebut sebagai proses inklusi sosial (Mossberger et al., 2008, hal. 1). Begitu kelompok terbentuk di dunia *online*, dengan fokus dan kohesi yang cukup, masalah kewarganegaraan secara alami muncul (Ohler, 2010). Dengan bahasa yang lebih tepat Mossberger dan kolega menyebutnya sebagai komunitas digital (Mossberger et al., 2008, hal. 1). Pada proses inilah antara “kewarganegaraan” dan “digital” menemukan koneksinya. Dunia maya adalah tempat di mana kita berpikir, merasakan, berperilaku, dan mengalami setiap hari sehubungan dengan campuran partisipasi *offline* dan *online*. Oleh karena itu, pembahasan mengenai kewarganegaraan digital tidak bisa dipisahkan sepenuhnya dari konsep kewarganegaraan pada umumnya.

Sama halnya dengan kewarganegaraan secara tradisional, kewarganegaraan digital berakar pada konsep “warga” yang menjadi kata dasar dan *entri point* dalam membahas kewarganegaraan. Jika “warga” dalam arti sesungguhnya adalah individu yang memiliki batasan fisik dan geografis, warga digital memiliki karakteristik yang berbeda. Mossberger, Tolbert, dan McNeal secara ringkas menyebut warga digital sebagai “*as those who use the Internet regularly and effectively*” (Mossberger et al., 2008, hal. 1). Dalam pandangan Mossberger, Tolbert, dan McNeal ini, siapa pun yang dalam kesehariannya menggunakan internet secara reguler bisa dikategorikan sebagai warga digital.

Penggunaan internet dalam keseharian dilakukan untuk mendapatkan informasi politik demi memenuhi kewajiban sebagai warga serta penggunaan teknologi dalam pekerjaannya untuk tujuan ekonomi. Batasan yang dibuat oleh Mossberger, Tolbert, dan McNeal menyangkut warga digital ini tidak terbatas pada

siapapun yang terlibat dalam perilaku *online* dalam kesehariannya. Dengan demikian, ketika seseorang telah terkoneksi dengan internet dan aktif dalam berselancar di ruang digital maka seseorang tersebut telah bertransformasi menjadi warga digital tanpa melihat aktivitas apa yang dilakukan, dan sejauh mana keterlibatannya.

Konsep warga digital yang berbeda justru disampaikan oleh Richardson dan Milovidov yang menyebut warga digital sebagai seseorang yang, melalui pengembangan kompetensi, mampu secara aktif berpartisipasi, positif dan bertanggung jawab dalam komunitas baik *online* maupun *offline* dalam skala lokal, nasional, maupun global (Richardson & Milovidov, 2019, hal. 16). Warga digital dalam konsep Richardson dan Milovidov ini lebih luas cakupannya yang memberikan batasannya tidak hanya pada perilaku dalam komunitas *online*, namun juga *offline* dalam skala yang luas. Selanjutnya Richardson dan Milovidov (2019) menjelaskan bahwa warga digital adalah orang yang mampu secara aktif, bertanggung jawab, dan terus menerus terlibat dalam kehidupan komunitas. Keterlibatan tersebut bergantung pada kriteria kontekstual, informasional, dan organisasional yang membentuk prinsip-prinsip panduan yang mendasari kemajuan sosial dan pendidikan menuju kewarganegaraan digital.

Jika mengacu pada kedua pendapat tersebut, maka bisa disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan warga digital adalah seseorang yang terlibat secara *online* dalam kesehariannya baik untuk mengakses informasi maupun memenuhi kewajibannya sebagai warga yang berpartisipasi secara aktif dan positif dalam komunitas *online* maupun *offline* dalam skala lokal, nasional, regional, maupun global.

2.4.1 Diferensiasi Studi Kewarganegaraan Digital: Dulu Hingga Kini

Istilah kewarganegaraan digital merupakan sebuah istilah umum (*umbrella term*) yang mencakup konsep berperilaku *online* yang sehat (*being healthy online*), keterlibatan sipil dan politik online (*online civic and political engagement*) dan literasi media (*media literacy*). Sehingga tidak ada satu konsensus di antara akademisi, pembuat kebijakan, maupun organisasi internasional yang mampu menjelaskan konsep kewarganegaraan digital secara seragam karena

kewarganegaraan digital adalah konsep yang multidisiplin yang kompleks dan menyeluruh.

Pada awalnya studi tentang kewarganegaraan digital dilakukan untuk merespons pertumbuhan internet dan teknologi digital. Seiring dengan semakin banyak orang yang menggunakan teknologi digital untuk berinteraksi satu sama lain dan membeli barang, maka penting bagi individu untuk memahami bagaimana cara berperilaku etis dan bertanggung jawab dalam dunia maya. Seiring berjalannya waktu, studi kewarganegaraan digital berkembang dan mulai memasukkan studi tentang hak asasi manusia, privasi, dan isu-isu lain yang terkait dengan interaksi antara teknologi dan masyarakat. Kini, kewarganegaraan digital menjadi subjek yang penting dan sering dibahas dalam diskusi global tentang bagaimana teknologi mempengaruhi masyarakat dan bagaimana masyarakat dapat memanfaatkan teknologi untuk memperjuangkan hak dan kepentingannya.

Dalam banyak studi tentang kewarganegaraan digital, banyak akademisi yang memahami dan menjelaskan kewarganegaraan secara berbeda satu dengan lainnya. Dari beberapa literatur, para akademisi yang membahas mengenai kewarganegaraan digital dibahas dengan pendekatan yang berbeda. Hal ini terjadi karena konsep kewarganegaraan digital merupakan konsep yang multidisipliner dan multidimensi. Dari berbagai literatur tentang studi kewarganegaraan yang ada, penulis mengklasifikasikan konsep kewarganegaraan digital dalam tiga kategori: sebagai etika dan tanggung jawab *online* (Ribble & Bailey, 2011), sebagai literasi media dan informasi (Hobbs & Jensen, 2009; Simsek & Simsek, 2013), dan keterlibatan dan partisipasi warga negara secara *online* (*online civic engagement and participation*) (Choi, 2016; Jones & Mitchell, 2016; Mossberger et al., 2008; Richardson & Milovidov, 2019).

2.4.2 Studi Awal Kewarganegaraan Digital: Sebagai Etika dan Tanggung Jawab Online

Studi tentang kewarganegaraan digital dimulai sekitar tahun 1990-an, ketika internet mulai populer dan tersedia bagi masyarakat secara luas. Pada awalnya, studi ini berkonsentrasi pada bagaimana teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mempengaruhi partisipasi politik dan demokrasi. Oleh karena itu kewarganegaraan digital di awal kemunculannya didesain untuk membantu siswa dalam melihat

teknologi dalam kehidupan mereka (Ohler, 2010, hal. 19). Fokusnya adalah pada akses terhadap teknologi dan *hard skill*, literasi digital, untuk menggunakan teknologi tersebut.

Sejarah studi tentang kewarganegaraan tidak bisa sepenuhnya dilepaskan dari organisasi *The International Society for Technology in Education* (ISTE) yaitu sebuah organisasi di seluruh dunia yang didedikasikan untuk mentransformasikan pembelajaran dengan teknologi. ISTE secara konsisten melakukan riset-riset terkait *digital citizenship* sejak awal tahun 2000-an. Namun demikian, penggunaan istilah kewarganegaraan digital atau *digital citizenship* mulai banyak mendapat perhatian masyarakat khususnya para pendidik ketika ISTE menerbitkan artikel yang berjudul “*Digital Citizenship: Addressing Appropriate Technology Behavior*” (Ribble et al., 2004) pada jurnal *Learning & Leading with Teknologi*. Oleh karenanya pada tahap awal pengembangannya, kewarganegaraan digital didefinisikan sebagai “norma-norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab sehubungan dengan penggunaan teknologi” (Ribble et al., 2004, hal. 7). Pada tahap awal studi tentang *digital citizenship* mengacu pada pemahaman akan pentingnya "masalah sosial, etika, hukum, dan kemanusiaan," terkait dengan penggunaan teknologi di sekolah (Ohler, 2010, hal. 23). Pandangan ini ingin mengedepankan dan mempromosikan konsep *digital citizenship* sebagai perilaku bertanggungjawab kepada siswa pada saat terkoneksi dengan jaringan internet.

Konsep tentang kewarganegaraan digital sebagai etika dan tanggung jawab *online* mengaitkan kewarganegaraan digital dengan penggunaan teknologi internet yang aman, etis dan bertanggungjawab (Choi, 2016, hal. 9). Akademisi yang paling menonjol dalam kaitan antara kewarganegaraan digital sebagai etika digital adalah Mike Ribble yang menyebut kewarganegaraan digital sebagai “*the norms of appropriate, responsible behavior with regard to technology use*” (Ribble et al., 2004; Ribble & Bailey, 2007, 2011). Kewarganegaraan digital juga mencakup kesadaran akan masalah etika, sosial, dan budaya yang terkait dengan teknologi, dapat menggunakan aplikasi web, dan dapat menggunakan teknologi ini untuk pengembangan diri seperti praktik pembelajaran seumur hidup.

Konsep Kewarganegaraan digital yang dikembangkan oleh Ribble tidak terlepas dari penerapan konsep kewarganegaraan dalam lingkup pendidikan oleh

karenanya perspektif normatif yang dikembangkan adalah bagaimana siswa memahami hak dan tanggung jawab menjadi warga digital, termasuk tentang bagaimana cara aman, legal dan etis, dalam berperilaku di dunia digital. Konsep kewarganegaraan digital kemudian memperkuat aspek positif dari teknologi agar setiap orang dapat bekerja dan bermain di dunia digital ini (Ribble & Bailey, 2007, hal. 9).

2.4.3 Pengembangan Studi Kewarganegaraan Digital: Sebagai Literasi Media dan Informasi

Seiring dengan semakin banyaknya perangkat digital yang terkoneksi dengan jaringan internet pada pasca tahun 2010-an beberapa akademisi mengusulkan pentingnya kemampuan literasi media dan informasi khususnya literasi digital (Simsek & Simsek, 2013). Ada banyak ahli yang menganggap bahwa berperilaku secara etik dan bertanggungjawab tidak cukup untuk memosisikan warga digital di era “tsunami informasi”. Dengan demikian kemampuan literasi dan berpikir kritis harus digabungkan untuk bisa mencerna dan menganalisis konten maupun informasi yang tersedia secara *online* secara kritis. Ohler (2012) bahkan berpendapat bahwa menggabungkan *digital citizenship* dengan literasi media dapat membantu siswa dalam mengembangkan karakter dan pemikiran kritis. Kemampuan literasi ini mencakup kemampuan untuk menganalisis informasi secara kritis untuk memperoleh akurasi, keaslian, kredibilitas sumber, motif serta kemampuan untuk membedakan antara opini dan fakta (James et al., 2019; Kim & Choi, 2018).

Beberapa akademisi yang menggunakan konsep kewarganegaraan digital sebagai literasi media dan informasi di antaranya seperti Hobs dan Jensen (2009) yang menjelaskan bahwa kewarganegaraan digital dan literasi media baru sebagai keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menjadi efektif dalam lingkungan media sosial yang semakin meningkat sehingga menciptakan tantangan dan peluang etika baru (Hobbs & Jensen, 2009, hal. 5).

Pendapat Hobbs dan Jensen (2009) didukung oleh Simsek & Simsek (2013) yang dengan tegas menjelaskan antara kewarganegaraan digital dengan literasi media baru tidak dapat dipisahkan karena di antara keduanya bertemu pada titik keterampilan baru. Secara umum ada kecenderungan untuk menerima

kewarganegaraan digital sebagai hasil dari literasi baru. Dengan kata lain, kewarganegaraan digital menurut Simsek & Simsek adalah konsep yang lebih luas yang mencakup literasi media baru. Literasi baru juga menjadi prasyarat untuk kewarganegaraan digital “*new literacies are prerequisite for digital citizenship*” (Simsek & Simsek, 2013, hal. 133)”, karena akan meningkatkan ketersediaan informasi yang relevan dan kredibel dalam mengembangkan keterampilan baru.

2.4.4 Studi Terkini Kewarganegaraan Digital: Sebagai Keterlibatan dan Partisipasi Secara *Online*

Studi terkini tentang kewarganegaraan digital mengarahkan akan pentingnya keterlibatan dan partisipasi secara *online*. Pandangan ini berakar pada banyaknya perangkat seluler yang terkoneksi dengan jaringan internet yang di akses oleh warga yang berdampak pada terbentuknya komunitas digital atau komunitas *online* sehingga seseorang terhubung secara lebih luas (Mossberger et al., 2008, hal. 1). Setelah itu, konsep kewarganegaraan digital menjadi berkembang dengan memasukkan unsur keterlibatan dan partisipasi warga secara *online*. Pada konsep ini yang dimaksud dengan kewarganegaraan digital adalah gambaran tentang bagaimana warga digital dapat menggunakan teknologi secara etis, aman, bertanggung jawab, dan dengan menghormati perbedaan orang lain sambil dapat berpartisipasi penuh dan berkontribusi pada masyarakat yang kaya teknologi (UNESCO, 2015).

Dalam pandangan kewarganegaraan digital sebagai keterlibatan dan partisipasi warga secara *online* menempatkan studi kewarganegaraan digital sebagai gabungan antara keterampilan dan kompetensi untuk berpartisipasi secara aktif dan berkontribusi kepada masyarakat sebagai pencipta informasi dan konten secara *online* (Ahmad et al., 2021; Choi, 2016). Fokus perhatian pada konsep ini adalah pada bagaimana menciptakan lingkungan *online* yang lebih aman untuk semua dan menumbuhkan budaya *online* yang positif sebagai gaya hidup *online* (Ahmad et al., 2021, hal. 61). Beberapa akademisi yang studinya mengarahkan pada kewarganegaraan digital sebagai keterlibatan dan partisipasi secara *online* di antaranya adalah Mossberger et al., (2008), Jones & Mitchell (2016) serta Richardson & Milovidov (2019).

Jones & Mitchell merekomendasikan kewarganegaraan digital berfokus pada (1) menghormati perilaku dan toleran terhadap orang lain, dan (2) meningkatkan keterlibatan warga negara *online* (*online civic engagement*) (Jones & Mitchell, 2016, hal. 2). Bagi Jones & Mitchell konsep ini lebih selaras dengan pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan perilaku *online* warga negara muda yang positif. Dengan demikian akan memberikan peluang bagi generasi muda untuk melatih keterampilan sosial yang positif dan terlibat dengan komunitas mereka yang positif dari keterlibatan sipil secara *offline*.

Studi kewarganegaraan digital sebagai partisipasi *online* warga negara dilakukan oleh Mossberger, Tolbert, dan McNeal yang menjelaskan kewarganegaraan digital "*the ability to participate in society online*" (Mossberger et al., 2008, hal. 1). Penelitian yang dilakukan oleh Mossberger dkk., memeriksa faktor-faktor yang mendukung partisipasi *online* menemukan bahwa mereka yang berpartisipasi secara *online* ditambah dengan keterampilan literasi media dan informasi, memiliki manfaat sosial yang lebih besar. Dalam konsep Mossberger, Tolbert, dan McNeal kewarganegaraan digital dipandang sebagai pendahulu dari partisipasi politik. Semakin banyak generasi muda melakukan politik *online*, mereka akan meningkatkan pengetahuan politik, keterlibatan dengan politik, dan partisipasi politik.

2.4.5 Perspektif Kewarganegaraan Digital yang Digunakan dan Komponennya

Jika dicermati secara seksama, meskipun ketiga kategori kewarganegaraan digital memiliki karakteristiknya masing-masing, namun tidak terlalu mencolok perbedaannya dibandingkan dengan kategori lain, karena kewarganegaraan digital jarang dianggap dalam satu dimensi sehingga yang terjadi adalah pengembangan konsep dari kewarganegaraan digital. Selain itu, hanya ada sedikit perubahan yang benar-benar substantif dan membedakan dalam kategori ini selama dekade terakhir. Kemungkinan alasannya mungkin karena penggunaan internet yang meluas dan aplikasinya dalam lingkungan pendidikan formal relatif baru, dan studi yang lebih mendalam tentang hubungan antara internet, kewarganegaraan, dan pendidikan jarang terjadi (Choi, 2016, hal. 22).

Dengan melihat pengelompokan dan diferensiasi studi kewarganegaraan digital yang telah dibahas sebelumnya, perspektif penelitian ini menggunakan perspektif kewarganegaraan digital sebagai keterlibatan dan partisipasi *online* sebagaimana dikemukakan oleh Mossberger, et al (2008), Jones & Mitchell (2016) serta Richardson & Milovidov (2019), dan Choi (2016). Pemilihan perspektif ini dilakukan karena pendekatan kewarganegaraan digital khususnya untuk warga negara yang dewasa difokuskan terhadap keterlibatan dan partisipasi secara *online* sebagaimana dikemukakan oleh beberapa peneliti tersebut. Hal ini juga sesuai dengan fokus penelitian yang akan menggali keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial dalam isu publik. Untuk mengetahui secara lebih jauh tentang konsep kewarganegaraan digital sebagai keterlibatan dan partisipasi *online* perlu diketahui bagaimana komponen kewarganegaraan digital yang terdapat dalam konsep tersebut.

Komponen kewarganegaraan digital merupakan kerangka dari ruang lingkup pembahasan kewarganegaraan digital. Komponen ini sangat penting untuk mengetahui seberapa luas batasan yang menjadi pembahasan kewarganegaraan digital. Kewarganegaraan digital adalah panduan yang dimediasi untuk perilaku manusia sehingga semua dapat mengambil manfaat dalam masyarakat digital. Menjelaskan komponen kewarganegaraan digital sama sulitnya dengan mendeskripsikannya. Beberapa akademisi membuat komponen yang beragam untuk mendeskripsikan kewarganegaraan digital secara lebih komprehensif.

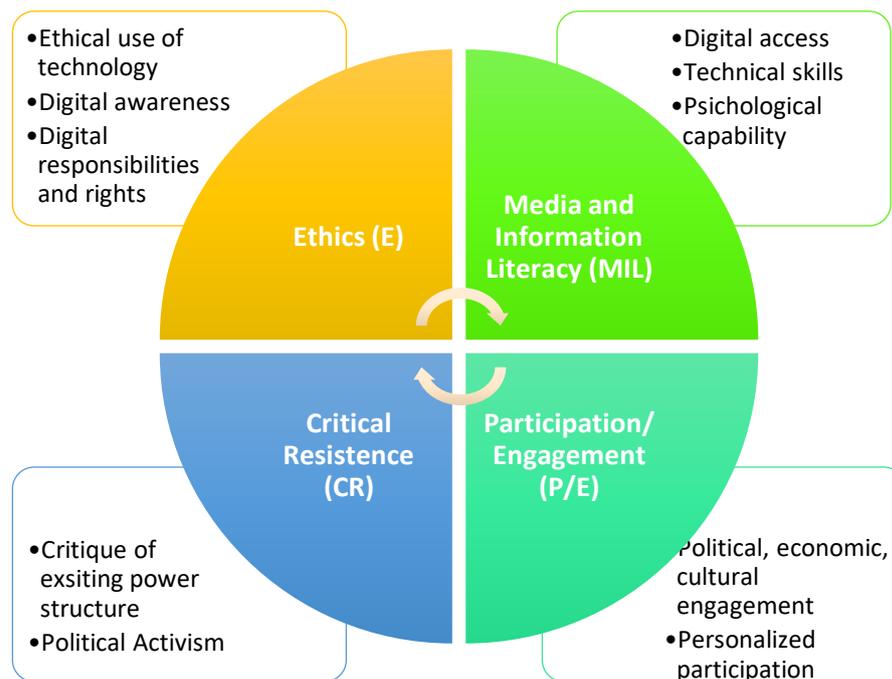
Akademisi yang memiliki perhatian paling serius terhadap kewarganegaraan digital Mike Ribble dan Erald Bailey (2011) yang menawarkan serangkaian sembilan elemen kewarganegaraan digital. Sembilan elemen ini disarankan untuk mengatasi berbagai aspek masyarakat digital, termasuk lingkungan pribadi dan pendidikan. Sembilan elemen kewarganegaraan tersebut meliputi; (1) akses digital, (2) konsumsi digital, (3) komunikasi digital, (4) literasi digital, (5) etiket digital, (6) undang-undang dan peraturan terkait penggunaan digital, (7) hak dan tanggung jawab digital, (8) kesehatan digital, dan (9) keamanan digital (Ribble et al., 2004; Ribble & Bailey, 2007, 2011). Sembilan elemen kewarganegaraan tersebut dikelompokkan dalam tiga kategori; *respect*, *educate*, dan *protect* (Ribble & Miller, 2013, hal. 139–140) dengan pembagian dan penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 2. 1
Elemen Kewarganegaraan Digital

Tema	Elemen
RESPECT Your Self/Respect Others	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Digital Acces</i> (standar perilaku atau prosedur elektronik) • <i>Digital Etiquette</i> (partisipasi elektronik secara penuh dalam masyarakat) • <i>Digital Law</i> (tanggung jawab elektronik untuk tindakan dan perbuatan)
EDUCATE Your Self/Connect with Others	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Digital Literacy</i> (pertukaran informasi secara elektronik) • <i>Digital Communication</i> (proses belajar mengajar tentang teknologi dan penggunaan teknologi) • <i>Digital Commerce</i> (jual beli barang secara elektronik)
PROTECT Your Self/Protect Others	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Digital Right and Responsibility</i> (kebebasan itu diperluas ke semua orang di dunia digital) • <i>Digital Security</i> (tindakan pencegahan elektronik untuk menjamin keamanan) • <i>Digital Health and Wellness</i> (kesejahteraan fisik dan psikologis di dunia teknologi digital)

Sumber: (Ribble & Miller, 2013, hal. 139–140)

Sementara itu, menurut Moonsun Choi (2016) dalam penelitiannya yang berjudul *A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age* mengklasifikasikan kewarganegaraan digital dalam empat komponen yaitu; *Ethics, Media and Information Literacy (MIL)*, *Participation/Engagement (P/E)*, dan *Critical Resistance (CR)*. Choi selanjutnya menjelaskan masing-masing komponen memiliki sub tema kewarganegaraan digital yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Komponen Kewarganegaraan Digital
Sumber: (Choi, 2016)

Komponen *pertama* kewarganegaraan digital Menurut Moonsoon Choi (2016) adalah *Digital Ethics* yaitu mengacu pada perilaku yang bertanggung jawab di Internet; dalam kategori ini terdapat tiga domain yaitu: 1) Penggunaan teknologi secara etis; 2) Kesadaran digital; 3) Tanggung jawab dan hak digital. Komponen *kedua* yaitu *Media and Information Literacy* menyangkut akses Internet, keterampilan teknologi, dan kemampuan psikologis untuk menggunakan Internet agar berhasil berkomunikasi dengan orang lain secara *online*; dalam kategori ini terdapat tiga domain yaitu: 4) Akses digital; 5) Keterampilan teknis; 6) Kemampuan psikologis. Komponen *ketiga* yaitu *Participation/Engagement* menandakan partisipasi politik, ekonomi, budaya dalam struktur sosial yang ada dalam kategori ini terdapat dua domain yaitu: 7) Keterlibatan politik, ekonomi, budaya; 8) Partisipasi pribadi. Komponen terakhir atau *kempat* yaitu *Critical Resistance* menunjukkan partisipasi yang lebih kritis yang menantang status quo dan mempromosikan keadilan sosial melalui internet. Dalam kategori ini terdapat dua domain yaitu: 9) Kritik terhadap struktur kekuasaan yang ada; dan 10) Aktivism Politik.

Yang membedakan dari kedua akademisi tersebut adalah, komponen kewarganegaraan digital yang disampaikan oleh Ribble dan Bailey ditujukan untuk dunia persekolahan yang memiliki titik tekan pada etika. Hal ini tercermin dari konsep kewarganegaraan digital yang disampaikan oleh Ribble dan Bailey yang menyebut kewarganegaraan digital sebagai “*the norms of appropriate, responsible behavior with regard to technology use*” (Ribble et al., 2004; Ribble & Bailey, 2007, 2011). Komponen kewarganegaraan digital yang dikemukakan oleh Choi ditujukan untuk warga negara dewasa yang mengenyam pendidikan tinggi yang tercermin dari konsep kewarganegaraan digital yang di dalamnya mencakup “*...thinking, and action regarding Internet use, which allows people to understand, navigate, engage in, and transform self, community, society, and the world*” (Choi, 2016, hal. 20). Moonsoon Choi (2016) selanjutnya merumuskan kewarganegaraan digital dibangun dari tiga elemen kewarganegaraan: tanggung jawab sosial (*social responsibility*), mendapat informasi yang baik tentang berbagai masalah (*being well-informed on issues*), dan keterlibatan aktif (*active engagement*) (Choi, 2016, hal. 21). Atas dasar pertimbangan tersebut, maka untuk menjelaskan konsep kewarganegaraan digital perspektif yang disampaikan oleh Moonsoon Choi menjadi pegangan dalam penelitian ini.

2.4.6 Kompetensi Kewarganegaraan Digital

Warga negara di Abad 21 diharapkan menjadi warga negara pembelajar melalui pengembangan kecerdasan belajar. Globalisasi dan kemajuan teknologi menjadi hal yang tidak bisa dihindari oleh warga negara. Oleh karena itu perlu pengembangan kecerdasan teknologi dari warga negara sebagai sebuah pegangan dan pemahaman bagi warga negara untuk bagaimana hidup dalam era digital. Untuk mewujudkannya, dibutuhkan kompetensi kewarganegaraan digital yang menjadi indikator seseorang dianggap mampu dan siap menjadi warga digital yang bertanggungjawab, teratur, dan efektif, khususnya di media sosial.

Media sosial sebagai media baru memberikan dampak yang sangat signifikan dalam menyalurkan aspirasi maupun keterlibatan warga (*civic engagement*) khususnya di ruang digital. Namun demikian, seiring dengan kepopulerannya dalam menjadi sarana aktif warga negara dalam menyampaikan aspirasi dan opininya, media sosial juga kerap menjadi tempat terjadinya tindakan pelanggaran

etika, tanggung jawab maupun kejahatan *cyber* seperti ujaran kebencian, plagiarisme, maupun tindakan kejahatan lainnya. Dalam kaitan masalah tersebut, James et al., (2009) dalam studinya menyebut setidaknya terdapat lima masalah yang dipertaruhkan dalam penggunaan media sosial di antaranya; 1) *identity*, yaitu bagaimana personalisasi diri seseorang diwakili dan dikelola secara *online*; 2) *privacy*, yaitu pilihan seseorang tentang pengungkapan informasi pribadi di ruang publik digital; 3) *ownership and authorship*, yaitu hubungan seseorang dengan objek termasuk kekayaan intelektual; 4) *credibility*, yaitu kepercayaan dan penilaian seseorang terhadap orang lain secara *online*; dan 5) *participation*, adalah hubungan sosial, perilaku, dan keanggotaan seseorang dalam komunitas yang lebih luas. Untuk itu dibutuhkan kompetensi khusus yang bisa menjembatani dan memberikan panduan warga negara dalam beraktivitas di media sosial maupun di dunia digital secara umum.

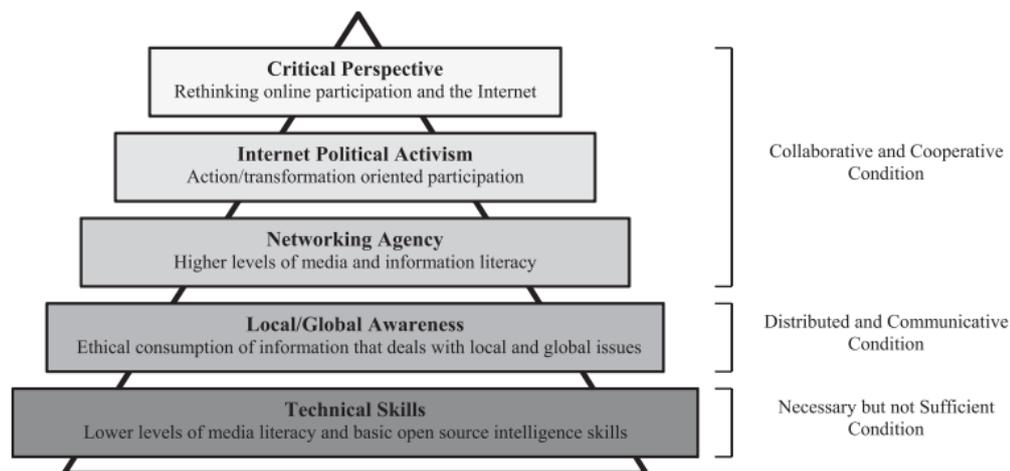
Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Alber et al., telah mengungkap kompetensi media sosial sebagai alat ukur kemampuan seseorang dalam keterlibatan dan kolaborasi yang mencakup enam kompetensi yaitu: *social media self-efficacy*, *social media experience*, *effort expectancy*, *performance expectancy*, *facilitating condition*, dan *social influence* (Alber et al., 2015, hal. 1). Namun demikian, keenam kompetensi tersebut tidak serta merta bisa digunakan untuk kewarganegaraan digital. Hal ini diungkapkan oleh penelitian Xu, Yang, dan Macleod (2019) yang melakukan penelitian kompetensi media sosial keterkaitannya dengan kewarganegaraan digital dan hasilnya adalah; dari enam kompetensi media sosial yang disampaikan oleh Alber dkk, hanya lima dari enam kompetensi media sosial tersebut yang bisa menjadi prediktor kewarganegaraan digital yaitu: *social media self-efficacy*, *social media experience*, *effort expectancy*, *performance expectancy*, dan *facilitating condition* (Xu et al., 2019, hal. 739). Yang perlu dicermati di sini adalah, kelima kompetensi media sosial tersebut hanya menjadi prediktor kewarganegaraan digital, bukan menjadi kompetensi kewarganegaraan digital. Namun demikian, hasil penelitian dari Xu, Yang, dan Macleod menjadi pertimbangan penting dalam menyusun kompetensi kewarganegaraan digital dalam penelitian ini.

Kewarganegaraan digital sendiri dimaknai secara beragam oleh banyak akademisi yang mengkajinya, yaitu sebagai literasi media dan informasi (Hobbs & Jensen, 2009; Simsek & Simsek, 2013), etika dan tanggung jawab *online* (Ribble & Bailey, 2011), dan keterlibatan dan partisipasi warga negara secara *online* (*online civic engagement and participation*) (Choi, 2016; Jones & Mitchell, 2016; Mossberger et al., 2008; Richardson & Milovidov, 2019). Karena penelitian ini akan mengungkapkan *civic engagement* di media sosial dan kaitannya dengan kewarganegaraan digital (*digital citizenship*), maka konsep *digital citizenship* sebagai keterlibatan dan partisipasi warga negara secara *online* menjadi pegangannya dalam penjelasan berikutnya.

Di antara beberapa akademisi yang menjelaskan kewarganegaraan digital sebagai keterlibatan dan partisipasi warga negara secara *online*, penelitian yang dilakukan oleh Moonsoon Choi yang berjudul *A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in The Internet Age* (2016) yang paling relevan digunakan karena berhasil membuat komponen kewarganegaraan digital secara komprehensif. Dalam penelitian tersebut, Choi mengklasifikasi komponen kewarganegaraan digital dalam empat kategori meliputi: 1) *Digital Ethics*, yaitu mengacu pada bagaimana pengguna internet secara tepat, aman, etis, dan bertanggung jawab terlibat dalam aktivitas di jaringan internet; 2) *Media and Information Literacy (MIL)*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengakses, menggunakan, membuat, dan mengevaluasi informasi dan untuk berkomunikasi dengan orang lain secara *online*. 3) *Participation/Engagement (P/E)*, yaitu memperkenalkan berbagai jenis keterlibatan *online*, termasuk partisipasi politik, sosial-ekonomi, dan budaya; dan 4) *Critical Resistance (CR)* yaitu partisipasi yang lebih kreatif, inovatif, non-linear, dan non-hierarki, yang berpotensi mengarah ke tingkat keterlibatan digital yang lebih dalam (Choi, 2016, hal. 20).

Hasil penelitian dari Choi tersebut selanjutnya dikembangkan lebih lanjut oleh Choi beserta koleganya Glassman dan Cristol (2017) untuk membuat skala kewarganegaraan digital yang hasilnya adalah terdapat lima skala kewarganegaraan digital yang meliputi; 1) *Technical skills*, yaitu tingkat literasi media yang lebih rendah dan dasar keterampilan intelegensi sumber terbuka; 2) *local/global awareness*, yaitu konsumsi informasi yang etis yang berhubungan dengan isu-isu lokal dan global;

3) *networking agency*, yaitu tingkat literasi media dan informasi yang lebih tinggi; 4) *internet political activism*, yaitu partisipasi yang berorientasi pada aksi/transformation jejaring; dan 5) *critical perspective*, yaitu memikirkan kembali partisipasi online dan internet (Choi et al., 2017, hal. 26).



Gambar 2. 3 Hierarki Skala Kewarganegaraan Digital

Sumber: (Choi et al., 2017)

Skala tersebut dibuat secara hierarkis dengan tiga kelompok. Yang pertama adalah kondisi perlu tapi tidak cukup (*necessary but not sufficient condition*) yaitu ketika skala *technical skills* sebagai kondisi kewarganegaraan digital paling rendah. Meskipun demikian, *technical skills* adalah elemen paling fundamental untuk berhasil menggunakan internet dalam kewarganegaraan digital. Tanpa kemampuan ini mustahil untuk mempraktikkan kewarganegaraan digital secara benar. Kondisi yang *kedua* adalah kondisi terdistribusi dan komunikatif (*distributed and communicative condition*). Yaitu kemampuan untuk mencari, mengatur, dan membedakan informasi yang memungkinkan tingkat kesadaran lokal/global (*Local/Global Awareness*) yang lebih tinggi. Kondisi yang *ketiga* adalah kondisi kolaborasi dan koperasi (*collaborative and cooperative condition*). Yang termasuk dalam kondisi ini adalah *Networking Agency*, *Internet Political Activism*, dan *Critical Perspective* (Choi et al., 2017).

Skala kewarganegaraan digital yang dibuat oleh Choi et al., mengindikasikan bahwa *technical skills* sebagai kondisi tingkat *digital citizenship* paling rendah dan *critical perspective* sebagai kondisi kewarganegaraan digital paling tinggi. Skala kewarganegaraan digital yang dikembangkan oleh Choi et al, digunakan untuk mengukur kemampuan individu, persepsi, dan tingkat partisipasi dalam komunitas

yang berorientasi pada tujuan dan berbasis internet pada kondisi kompleksitas yang berbeda. Skala kewarganegaraan digital ini sangat penting untuk menjelaskan kompetensi kewarganegaraan digital yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Kompetensi kewarganegaraan digital sendiri bukan sesuatu yang baru. Beberapa peneliti dari berbagai lembaga internasional telah menyusun dan memetakan kompetensi kewarganegaraan digital sesuai dengan tujuan dari lembaga tersebut. Dari hasil penelusuran, setidaknya ada empat lembaga internasional yang menyusun kompetensi kewarganegaraan digital. Masing-masing dari keempat lembaga tersebut memiliki cara pandang sendiri dan kompetensi kewarganegaraan digital yang berbeda satu dengan yang lainnya.

Pertama, organisasi di seluruh dunia yang didedikasikan untuk mentransformasikan pembelajaran dengan teknologi *The International Society for Technology in Education (ISTE)* membuat kompetensi kewarganegaraan digital dalam menghadapi era teknologi informasi dengan menggunakan konsep kewarganegaraan digital dari Ribble dan Bailey (2011). Dalam gagasannya, setidaknya terdapat lima kompetensi kewarganegaraan digital yang harus dimiliki yaitu: *inclusive, informed, engaged, balance, dan alert* (Fingal, 2019). *Kedua*, *Council of Europe* membuat kompetensi kewarganegaraan digital yang menjadi cara pandang Eropa dalam memasuki era digital. Kompetensi kewarganegaraan digital di Eropa dibagi ke dalam 10 kompetensi dengan dikelompokkan dalam 3 kategori: **being online** yang terdiri dari: *access and inclusion, learning and creativity, media and information literacy*; **well-being online** yang terdiri dari: *ethics and empathy, health and well-being, e-presence and communications*; dan **right online yang** yang terdiri dari *active participation, rights and responsibilities, privacy and security, dan consumer awareness* (Richardson & Milovidov, 2019, hal. 11).

Ketiga, *The DQ Institute (DQI)*, sebuah lembaga pemikir internasional yang didedikasikan untuk menetapkan standar global untuk pendidikan kecerdasan digital, penjangkauan, dan kebijakan, menetapkan delapan standar kompetensi kewarganegaraan digital yang harus dikuasai, yaitu: *digital citizen identity, screen time management, cyberbullying management, cyber security management, privacy management, critical thinking, digital footprints, and the last is digital empathy*

(DQI, 2017). Keempat adalah *Common Sense Media*, sebuah organisasi nirlaba yang memberikan pendidikan dan advokasi kepada keluarga untuk mempromosikan teknologi dan media yang aman untuk anak-anak, membuat enam kompetensi kewarganegaraan digital yang meliputi: *media balance and well-being, privacy and security, digital footprint and identity, relationships and communication, cyberbullying, digital drama, and hate speech*, dan *news and media literacy* (James et al., 2019, hal. 18–35). Perbandingan dari masing-masing kompetensi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. 2
Ragam Kompetensi Kewarganegaraan Digital

ISTE	Richardson & Milovidov (Council of Europe)	DQ Institute	Ribble & Bailey (Common Sense Media)
<i>Inclusive</i>	Being Online: <ul style="list-style-type: none"> • Access and inclusion • Learning and creativity • Media and information literacy) 	<i>digital citizen identity</i>	<i>Media Balance and Well-Being</i>
<i>Informed</i>		<i>screen time management</i>	<i>Privacy and Security</i>
<i>Engaged</i>		<i>cyberbullying management</i>	<i>Digital Footprint and Identity</i>
<i>Balance</i>	Well-being online <ul style="list-style-type: none"> • Ethics and empathy • Health and well-being • e-Presence and communications 	<i>cyber security management</i>	<i>Relationships and Communication</i>
<i>Alert</i>		<i>privacy management</i>	<i>Cyberbullying, Digital Drama, and Hate Speech</i>
	Right online <ul style="list-style-type: none"> • Active participation • Rights and responsibilities • Privacy and security • Consumer awareness 	<i>critical thinking</i>	<i>News and Media Literacy</i>
		<i>digital footprints</i>	
		<i>digital empathy</i>	

Sumber: (DQI, 2017; Fingal, 2019; James et al., 2019; Richardson & Milovidov, 2019)

Untuk menyusun kompetensi kewarganegaraan digital dalam penelitian ini tentu tidak serta merta menggunakan konsep kompetensi kewarganegaraan digital yang disampaikan oleh keempat lembaga internasional tersebut. Untuk menyusunnya menggunakan beberapa pertimbangan. *Pertama*, karena penelitian ini akan mengulas *civic engagement* di media sosial maka yang menjadi rujukan pertama adalah permasalahan yang dipertaruhkan di media sosial yang telah diungkapkan dalam penelitian James et al., yang meliputi; *identity, privacy, ownership and authorship, credibility*, dan *participation* (James et al., 2009).

Pertimbangan ini diperlukan untuk menentukan permasalahan yang akan dihadapi oleh responden dalam menggunakan media sosial.

Kedua, penelitian ini akan mengungkap kewarganegaraan digital dari perspektif partisipasi dan *civic engagement* yang diungkapkan oleh Moonsun Choi (2016) sehingga menggunakan konsep kewarganegaraan digital yang disampaikan oleh Choi menjadi pertimbangan. Choi, Glassman, dan Cristol, (2017) telah membuat skala kewarganegaraan digital untuk mengukur seberapa tingkat kewarganegaraan digital yang terdiri dari ; *Technical skills*, yaitu tingkat literasi media yang lebih rendah dan basik keterampilan inteligensi sumber terbuka; 2) *local/global awareness*, yaitu konsumsi informasi yang etis yang berhubungan dengan isu-isu lokal dan global; 3) *networking agency*, yaitu tingkat literasi media dan informasi yang lebih tinggi; 4) *internet political activism*, yaitu partisipasi yang berorientasi pada aksi/transformatasi jejaring; dan 5) *critical perspective*, yaitu memikirkan kembali partisipasi *online* dan internet (Choi et al., 2017, hal. 20).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

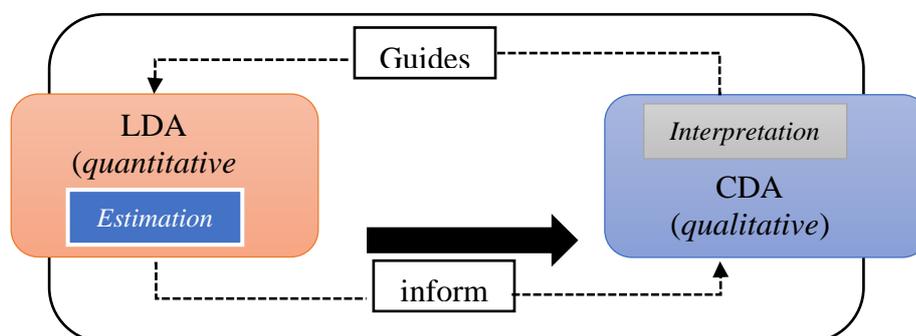
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kombinasi atau *mixed methods* yang merupakan sebuah metode yang mengintegrasikan dua bentuk data (data kuantitatif dan data kualitatif) yang melibatkan asumsi filosofis dan kerangka teoretis (Creswell & Creswell, 2018, hal. 41). Alasan penggunaan metode *mixed methods* karena metode ini dianggap sebagai cara yang paling layak untuk mengatasi keterbatasan metodologis kuantitatif maupun kualitatif dalam melakukan analisis yang ketat terhadap fenomena yang kompleks dengan mengeksplorasi berbagai aspek data dan menjawab pertanyaan teoritis yang sampai sekarang masih berada di luar jangkauan (Molina-Azorin et al., 2017). Fenomena sosial di ruang digital adalah fenomena yang kompleks dan sangat dinamis, sehingga jika hanya menggunakan metode kuantitatif pemodelan topik yang memanfaatkan algoritma komputer, analisis yang diperoleh hanya analisis permukaan dan tidak menampilkan makna dibalik fenomena sosial yang ada. Untuk itu perlu dianalisis secara lebih dalam secara kritis dengan metode kualitatif melalui analisis wacana kritis untuk mengetahui makna dari fenomena sosial di ruang digital tersebut.

Terdapat beberapa jenis metode penelitian *mixed methods* di antaranya: 1) *Convergent mixed methods* yaitu ketika peneliti melakukan penggabungan data kuantitatif dan data kualitatif agar bisa melakukan analisis yang komprehensif dari masalah yang diteliti. 2) *Explanatory sequential mixed methods* adalah metode yang dilakukan dengan melakukan penelitian kuantitatif terlebih dahulu, menganalisis hasil, selanjutnya adalah membangun hasil dengan penelitian kualitatif untuk menjelaskannya hasil secara lebih rinci. 3) *Exploratory sequential mixed methods* yaitu peneliti memulai dengan penelitian kualitatif kemudian mengeksplorasi pandangan partisipan (Creswell & Creswell, 2018).

Sedangkan desain penelitiannya adalah desain *sequential explanatory* yaitu penggabungan dua metode penelitian secara kuantitatif, dan juga secara kualitatif dengan cara mendahulukan penelitian kuantitatif dahulu dan kualitatif setelahnya. Namun demikian, variasi eksplanatori dalam penelitian ini menggunakan

“*transformative strategy*” (Creswell, 2009, hal. 215). Pemilihan strategi transformatif dikarenakan strategi transformatif yang mendasarkan analisisnya pada ideologi tertentu seperti ideologi pada teori kritis, advokasi, penelitian partisipatif, maupun kerangka konseptual atau teoritis (Creswell, 2009). Penelitian transformatif sangat cocok untuk mempelajari isu-isu kekuasaan dan ketidakadilan. Hal ini sejalan dengan gagasan *critical discourse analysis* (CDA) yang diambil peneliti sebagai sikap paradigma transformatif yang menganggap peneliti sebagai agen yang tertarik untuk memajukan isu-isu advokasi (Aranda et al., 2021, hal. 6).

Metode kuantitatif yang digunakan adalah pemodelan topik atau disebut juga dengan *topic modeling*. Dari beberapa metode pemodelan topik, teknik *Latent Dirichlet Allocation* (LDA) dipilih dalam penelitian ini. Sedangkan metode kualitatif yang digunakan adalah metode *Critical Discourse Analysis* (CDA). Data kuantitatif digunakan untuk mengukur kondisi *online civic engagement* di Indonesia terhadap isu tertentu. Data kualitatif digunakan untuk menganalisis secara kritis bagaimana *online civic engagement* berjalan dan mengetahui ideologi yang melatarbelakangi teks. Metode kualitatif digunakan agar peneliti memiliki keleluasaan dalam menganalisis fenomena yang dijumpai oleh peneliti di lapangan. Peneliti mampu mengasosiasikan makna dan bagaimana label yang menyertainya dapat muncul dan diterapkan secara mendalam. Metode kualitatif juga dapat digunakan untuk mengambil pendekatan yang holistik dan komprehensif dalam mempelajari di balik fenomena (Corbin & Strauss, 2015, hal. 5). Penjelasan lebih komprehensif dari kedua metode tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 *Sequential Explanatory Mixed Methods Design*
Sumber (Aranda et al., 2021)

Gambar 3.1 mengilustrasikan bagaimana desain *sequential explanatory* tertanam dalam kerangka teoretis yang lebih luas yang memandu dan

menginformasikan berteori di seluruh proses penelitian. Desain *sequential explanatory* ini bergerak dari analisis kuantitatif ke analisis kualitatif yang harus dilihat sebagai iteratif dalam prosesnya, karena beberapa interpretasi memandu estimasi LDA sementara estimasi turunannya menginformasikan CDA (Aranda et al., 2021). Dengan demikian, kedua pendekatan ini harus dilihat sebagai saling terkait (Creswell & Creswell, 2018) karena setiap langkahnya mengacu pada keduanya meskipun dengan derajat yang berbeda. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

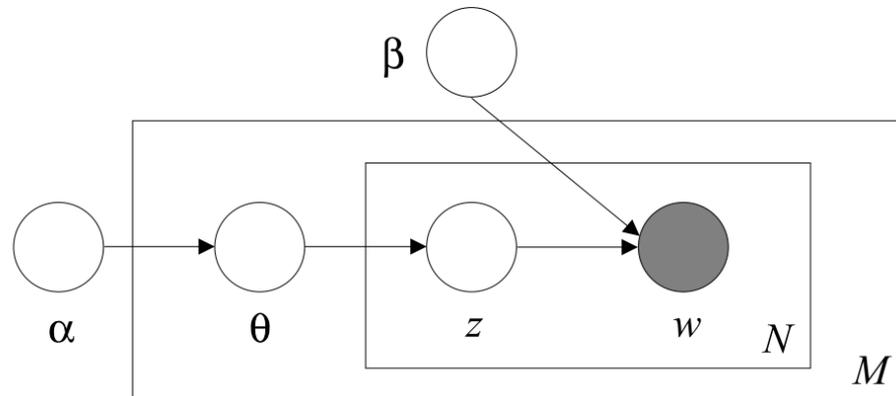
3.1.1 Latent Dirichlet Allocation (LDA)

Tahapan pertama yang dilakukan adalah tahapan penelitian kuantitatif yaitu ketika data-data yang diambil adalah data teks yang tersebar di media sosial khususnya Twitter dengan teknik *topic modeling*. *Topic modeling* adalah suatu pendekatan *machine learning* dengan metodologi statistik yang bertujuan untuk mengidentifikasi topik pada kumpulan dokumen besar yang tidak terstruktur. *Topic modeling* adalah algoritma yang memiliki tujuan untuk menemukan topik-topik tersembunyi di balik dokumen yang tidak terstruktur (Blei, 2012). Rumusan algoritma yang disusun dalam pemodelan topik akan menganalisis kata dari kumpulan teks untuk menemukan topik apa saja yang ada di antara teks tersebut, kemudian mampu menganalisis bagaimana antar topik saling terhubung dan berubah dari waktu ke waktu. Oleh karena itu pemodelan topik dapat dikembangkan untuk proses pencarian, maupun meringkas teks besar yang terdapat dalam sebuah maupun banyak dokumen.

Topic modeling menerapkan teknik *unsupervised learning* dimana suatu set data yang tidak berlabel perlu dilakukan partisi ke dalam beberapa kelompok sesuai kemiripan atributnya. Terdapat beberapa teknik topik modeling, di antaranya; *Latent Semantic Analysis (LSA)*, *Vector Space Model (VSM)*, *Probabilistic Latent Semantic Analysis (PLSA)* dan yang terakhir *Latent Dirichlet Allocation (LDA)*. Pemodelan topik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik LDA yang merupakan model probabilistik generatif dari koleksi data diskrit seperti teks korpora (Blei et al., 2003, hal. 993). Korpora sendiri merupakan bentuk jamak dari korpus yang merupakan kumpulan dokumen teks dalam *machine learning*. LDA

berguna dalam meringkas, mengklusterisasi, menghubungkan, dan memproses data yang besar.

Blei menjelaskan model *probabilistic* LDA secara visual sebagai berikut:



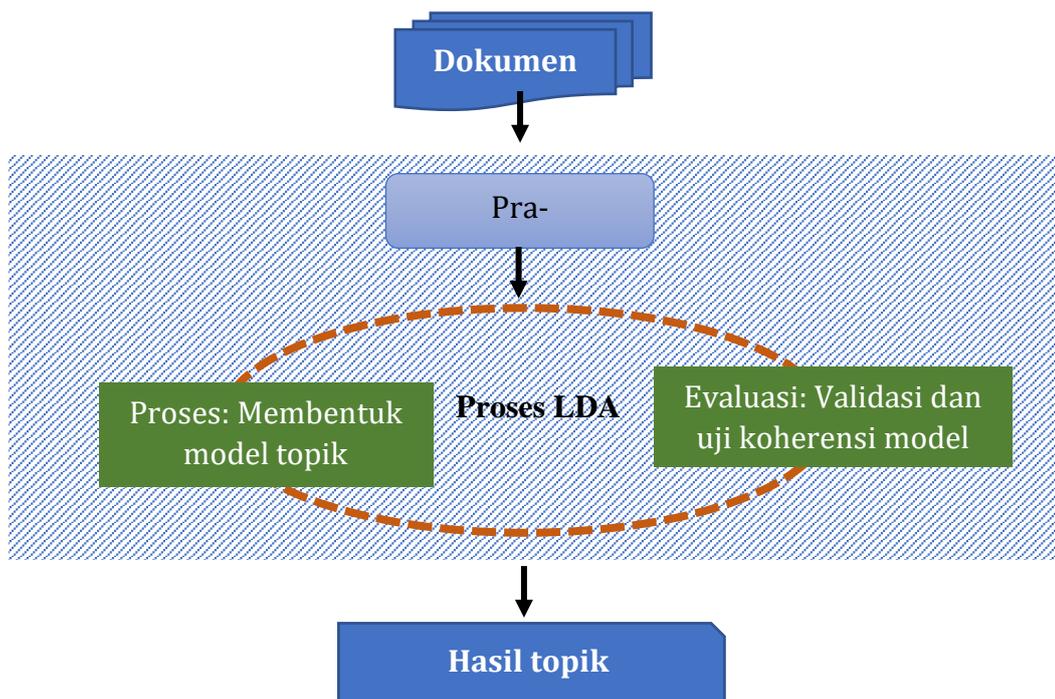
Gambar 3. 2 Model *Probabilistic* LDA

Sumber: (Blei et al., 2003, hal. 997)

Di mana:

- α adalah dirichlet parameter atas distribusi topik terhadap dokumen
- β adalah parameter distribusi topik yang berada pada tingkatan corpus
- θ adalah distribusi topik untuk dokumen tertentu
- z merepresentasikan topik dari kata tertentu pada sebuah dokumen
- w merepresentasikan kata yang berkaitan dengan dengan topik tertentu yang terdapat dalam dokumen
- N adalah kumpulan kata
- M adalah kumpulan dokumen

Proses pemodelan topik menggunakan LDA secara umum terdiri dari tiga tahap: *data preprocessing*, *data processing*, dan evaluasi. (Alasadi & Bhaya, 2017, hal. 4102). Kegiatan *preprocessing* ini adalah berupa pembersihan *tweet* terhadap unsur-unsur yang tidak dibutuhkan dalam analisis. *Data preprocessing* dilakukan dengan tujuan penyeragaman dan kemudahan pembacaan dalam proses selanjutnya. Langkah-langkah *data preprocessing* yang dilakukan antara lain: *Applying function*, *Lower case*, *remove duplicates*, *tokenization*, *stopword removal*, dan pembentukan *dictionary* dan *corpus*. Secara visual, proses LDA digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Alur Proses LDA

3.1.2 *Critical Discourse Analysis (CDA)*

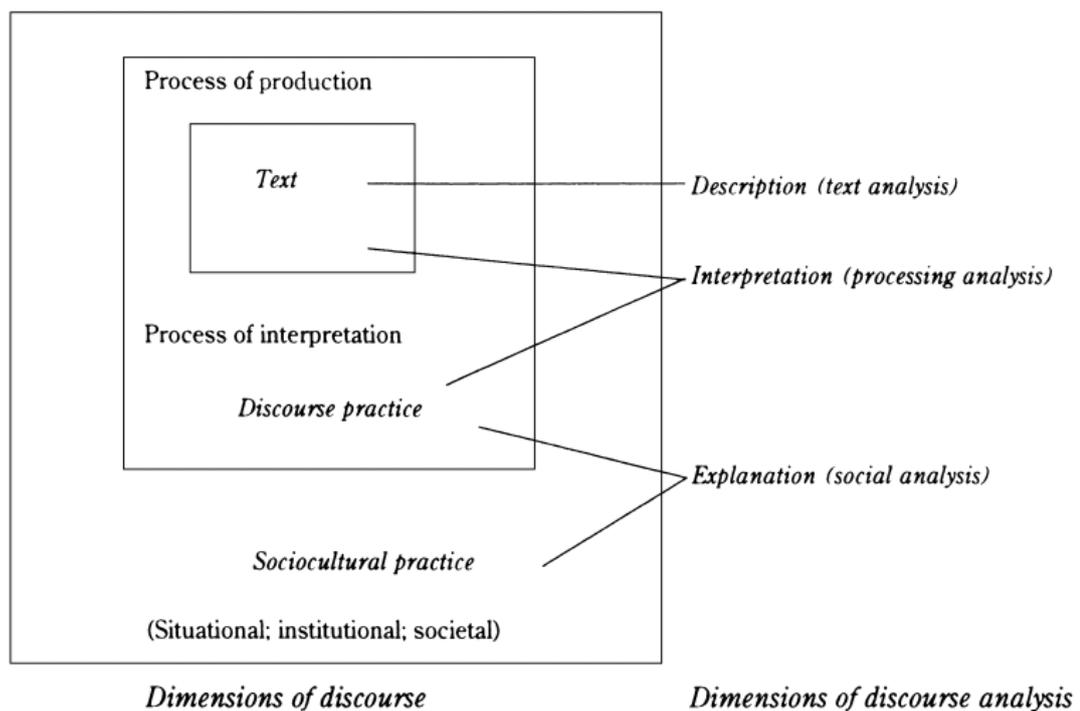
Tahapan yang kedua adalah tahap menganalisis secara kritis atau disebut juga dengan *Critical Discourse Analysis (CDA)*. CDA merupakan metode yang berbentuk paradigma kritis yang fokusnya pada penafsiran. Eriyanto (2011, hal. 61) menjelaskan bahwa dengan penafsiran terhadap wacana kita akan mendapati dunia yang lebih mendalam, dan dapat masuk secara lebih mendalam untuk mengungkapkan makna yang ada di balik teks. Teks memiliki peran penting dalam interpretasi wacana berbasis web. Hal ini tampak dalam elemen implisit dan eksplisit dari konten media sosial. Selain itu, penyebutan langsung, tagar, dan ilusi interaktivitas adalah fitur utama media sosial dalam mengompensasi ide-ide politisi (Sukmayadi et al., 2019, hal. 248).

Analisis Wacana Kritis yang dipilih adalah versi dari Norman Fairclough yang digunakan untuk menganalisis keterlibatan warga negara dalam isu-isu publik melalui media sosial. Perhatian utama dalam *critical discourse analysis* menurut Fairclough adalah praktik kekuasaan yang tercermin dalam penggunaan bahasa. Sebuah bahasa bermakna politis bukan karena bentuk atau sumbernya, melainkan lebih karena isi dan maksudnya (Suryadi, 2004, hal. 42). Untuk itu, dalam menganalisis secara kritis memerlukan analisis yang dilakukan secara menyeluruh

dan dalam untuk melihat bagaimana teks dalam wacana digunakan oleh pemakai bahasa dalam membawa nilai ideologis tertentu. Sebuah penelitian dapat dianggap sebagai analisis wacana kritis jika memiliki beberapa karakteristik berikut:

1. Analisis transdisipliner sistematis tentang hubungan antara wacana dan unsur-unsur lain dalam proses sosial.
2. Tidak hanya komentar umum tentang wacana, tetapi mencakup beberapa bentuk analisis sistematis terhadap teks
3. Tidak hanya deskriptif, tetapi juga normatif (Fairclough, 2013a, hal. 10–11).

Secara simultan, sistem analisis wacana kritis menurut Fairclough memiliki tiga dimensi: teks/*text* (lisan, tulisan, dan gambar visual); praktik produksi wacana/*discourse practice* (konsumsi dan distribusi teks); dan yang terakhir praktik sosial budaya/*sociocultural practice* (Fairclough, 2013a, hal. 132). Uraian dari ketiga dimensi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 4 Dimensi Analisis Wacana Kritis Fairclough
Sumber: (Fairclough, 2013a)

3.2 Partisipan, Waktu dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Penelitian ini menggunakan *big data*, yang secara digital tersebar di platform media sosial khususnya Twitter. Untuk itu tidak ada kriteria khusus dalam menentukan partisipan dalam penelitian ini. Peneliti hanya menentukan *keyword* tertentu pada isu yang sedang ramai dibahas pada periode tertentu. Data yang akan diambil adalah data yang mengandung *keyword* yang telah ditentukan sebelumnya dari hasil observasi. Untuk menentukan *keyword* mana yang akan digunakan sebagai data yang akan diolah dalam proses LDA maupun CDA dibuatkan kriteria sebagai berikut:

1. Isu tersebut harus memiliki data yang besar agar proses pemodelan topik semakin baik. Peneliti membuat batasan minimal 20 ribu *row data*.
2. Ada konsistensi dari segi waktu yaitu ketika isu tersebut dibahas secara terus menerus sampai akhirnya ada tren penurunan. Peneliti membatasi minimal isu tersebut dibahas dan diperbincangkan selama satu bulan.
3. Isu tersebut harus berdampak secara langsung terhadap kehidupan masyarakat secara umum. Artinya isu tersebut bukan sekadar viral saja.
4. Ada korelasi isu yang dibahas dengan tema kajian disiplin ilmu kewarganegaraan.

3.2.2 Tempat dan Waktu penelitian

Karena penelitian ini dilaksanakan di ruang digital khususnya media sosial Twitter, untuk itu tidak ada batasan tempat kecuali semua *tweet* yang diambil hanya yang berlokasi di Indonesia. Waktu penelitian dan pengambilan data dimulai dari tanggal 5 November 2021- 4 Februari 2022.

3.3 Alat dan Validasi Sistem

3.3.1 Alat

Dalam melakukan proses *topic modeling* dengan model *Latent Dirichlet Allocation* dilakukan proses *coding* menggunakan bahasa pemrograman *Python* yang merupakan *general-purpose programming*, yaitu jenis *high-level programming language*. Bahasa pemrograman *Python* diciptakan oleh Guido van Rossum pada tahun 1991 yang pada awalnya dikenalkan sebagai sebuah proyek

open source, oleh karena itu bahasa pemrograman Python bisa diakses secara gratis dari *Python Software Foundation* (Wibowo et al., 2020, hal. 1).



Gambar 3. 5 Logo Bahasa Pemrograman Python
Sumber: <https://www.python.org/>

Dalam mengeksekusi atau menjalankan kode *Python* alat yang digunakan adalah aplikasi Google Colaboratory yang merupakan *executable document*. Google Colaboratory dapat digunakan untuk menulis, menyimpan, serta membagikan program yang tersimpan secara otomatis dalam sistem *cloud* Google Drive. Dengan demikian semua hasil *coding* tersimpan secara otomatis di *cloud* Google Drive dan tidak membutuhkan peralatan komputer khusus. Lisensi yang digunakan adalah Google Colaboratory Pro+ yang merupakan lisensi paling tinggi di Google Colaboratory dengan biaya langganan \$49.99 per bulan.

```

[ ] from google.colab import drive
drive.mount('/content/drive')

Mounted at /content/drive

# A RegEx, or Regular Expression, is a sequence of characters that forms a search pattern.
import re

# https://www.nltk.org/
import nltk
nltk.download('stopwords') # run once
from nltk.corpus import stopwords

# https://radimrehurek.com/gensim/
import gensim
from gensim.utils import simple_preprocess
from gensim.models import CoherenceModel
import gensim.corpora as corpora

# https://numpy.org/
import numpy as np

# Other
import multiprocessing # Untuk memproses secara paralel

```

Gambar 3. 6 Tangkapan Layar *Google Colaboratory*

3.3.2 Validasi Sistem

Validasi sistem dilakukan untuk menguji rekayasa perangkat lunak seperti *code* bahasa pemrograman Python untuk teknik LDA. Validasi merupakan tahap untuk memberikan penilaian dari rekayasa perangkat lunak untuk memastikan produk yang dihasilkan dari aktivitas pengembangan sesuai dengan spesifikasi yang

telah ditentukan. Proses validasi perangkat lunak dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan sudah berjalan sebagaimana mestinya. Pengujian *code* bahasa pemrograman Python untuk teknik LDA dilakukan dengan teknik *White-Box* untuk aspek *functionality*-nya.

Pengujian *white-box* perangkat lunak didasarkan pada pemeriksaan yang cermat terhadap detail prosedural. Jalur logis melalui perangkat lunak dan kolaborasi antar komponen diuji dengan menggunakan serangkaian kondisi dan/atau *loop* tertentu (Pressman & Maxim, 2015, hal. 499). Pressman dan Maxim (2015, hal. 500) selanjutnya menjelaskan bahwa pengujian *White-Box* dilakukan untuk: 1) menjamin bahwa semua jalur independen dalam modul telah dilakukan setidaknya sekali, 2) menjalankan semua keputusan logis pada sisi benar dan salahnya, 3) mengeksekusi semua *loop* pada batasannya dan dalam batasan operasionalnya, dan 4) menggunakan struktur data internal untuk memastikan validitasnya. Proses pengujian dan validasi sistem dengan teknik *White-Box* dilakukan dengan menelusuri algoritma atau *code* dari LDA dalam bahasa pemrograman Python. Diuji oleh ahli dalam bidang pemodelan topik LDA.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua teknik utama pengumpulan data yang digunakan secara bersama-sama: yaitu observasi dan teknik *crawling*, selain itu, pengumpulan dokumen dan studi literatur juga dilakukan untuk memperkaya analisis.

3.4.1 Observasi

Observasi menurut Komariah dan Satori (2014, hal. 105) adalah proses pengamatan dan kunjungan secara langsung pada objek yang diteliti agar diketahui situasinya, konteksnya, keberadaannya, dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data. Dalam proses ini, yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengobservasi isu yang banyak dibahas pada periode bulan November 2021-Februari 2022. Dari hasil observasi isu di media sosial kemudian ditentukan *keyword* untuk mengambil data dari isu yang diamati.

Berdasarkan hasil observasi ditemukan beberapa isu yang menjadi pembahasan warga digital selama periode 5 November 2021- 4 Februari 2022 yaitu isu: kekerasan seksual, polisi, vaksin, dan pemindahan ibu kota negara. Dari

keempat isu tersebut kemudian ditentukan *keyword* untuk selanjutnya dicari datanya melalui teknik *crawling* yaitu: “kekerasan seksual”, “polisi”, “ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara”.

3.4.2 *Crawling*

Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari unggahan media sosial Twitter yang ditambah dengan teknik *Crawling* yaitu teknik mengumpulkan data pada sebuah situs menggunakan URL atau *Uniform Resource Locator*. Selanjutnya dilakukan proses pengindekan untuk mencari kata kunci/*keyword* yang terdapat dokumen yang terdapat pada *link* yang sedang dicari. Dalam melakukan teknik *crawling* dibutuhkan *automation program* dan jalur komunikasi untuk mendapatkan data menggunakan *Application Programming Interface (API)*.

Proses *crawling* data di Twitter terdapat dua cara: *pertama* menggunakan *API Key Twitter* untuk memperoleh *key number* dan juga *secret number* melalui *twitter developer* yang bisa diakses di <https://developer.twitter.com/en/apps>. Akan tetapi, dalam proses *crawling* data melalui *twitter developer* ini terdapat kelemahan yaitu maksimal pengambilan hanya tujuh hari ke belakang dan jumlah data yang diambil maksimal hanya 10 ribu tweet. jika akan melakukan *crawling* data secara langsung dengan jumlah yang besar, maka harus mengajukan proposal kepada pihak *developer twitter* dengan berbagai persyaratan. Karena penelitian ini membutuhkan data yang besar dan memiliki konsistensi dari segi waktu, maka proses *crawling* data yang digunakan menggunakan cara yang *kedua* yaitu melalui pihak ketiga. Pihak ketiga yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *netray.id* yang merupakan platform pemantauan media berdasarkan *big data analytics*, *deep learning*, dan *sentiment analysis*. Dalam melakukan *crawling* data di twitter melalui *netray*, peneliti menggunakan beberapa *keyword* sesuai dengan wacana atau isu tertentu yang diamati dalam rentang waktu tertentu.

Pengambilan data dilakukan selama 3 bulan dari 5 November 2021 - 4 Februari 2022. Penentuan *keyword* menyesuaikan dengan isu publik yang banyak dibahas pada rentang waktu tersebut. Hal ini dikarenakan isu di media sosial bersifat dinamis, terkadang isu yang viral hanya bertahan beberapa hari saja sampai akhirnya tertimpa isu lain sehingga data yang muncul jadi sangat kecil. Berdasarkan hasil observasi dan kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya, isu yang banyak

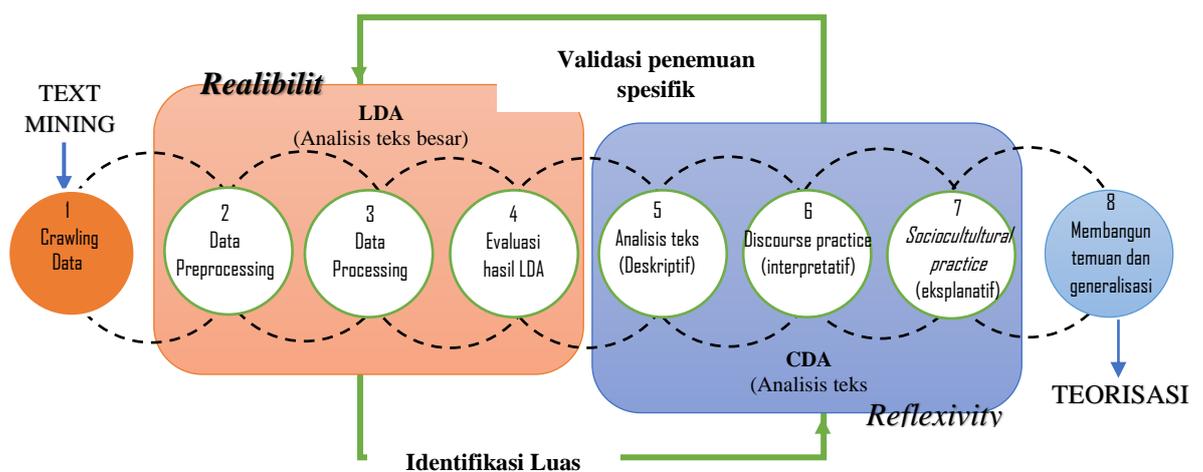
dibahas pada periode November-Februari di media sosial Twitter adalah; isu kekerasan seksual, Polisi, dan kepindahan Ibu Kota Negara (IKN) ke Kalimantan. Berdasarkan hasil observasi maka ditentukan *keyword* di antaranya: “kekerasan seksual”, “polisi”, “ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara”. Tidak semua data hasil *crawling* digunakan dalam penelitian ini, hanya *keyword* tertentu yang memenuhi kriteria yang selanjutnya akan digunakan dan data yang diperoleh adalah data yang muncul selama pengamatan.

3.4.3 Studi Literatur

Studi literatur sangat membantu peneliti dalam menggambarkan berbagai variabel penting maupun pengelompokan variabel yang digunakan dalam menginterpretasi temuan. Data-data literatur yang diperoleh dan relevan selanjutnya akan digunakan sebagai data primer untuk melengkapi proses pengamatan. Studi literatur dapat dilakukan melalui mempelajari, membaca, dan mengkaji literatur terkait dengan keterlibatan warga negara secara *online* maupun kewarganegaraan digital.

3.5 Prosedur penelitian

Berdasarkan metode dan desain penelitian, disertasi ini menggunakan desain *sequential explanatory mixed methods design* dan pendekatan yang digunakan adalah *transformative strategy* (Creswell, 2009). Gambaran mengenai prosedur penelitian secara lebih rinci ini adalah sebagai berikut:



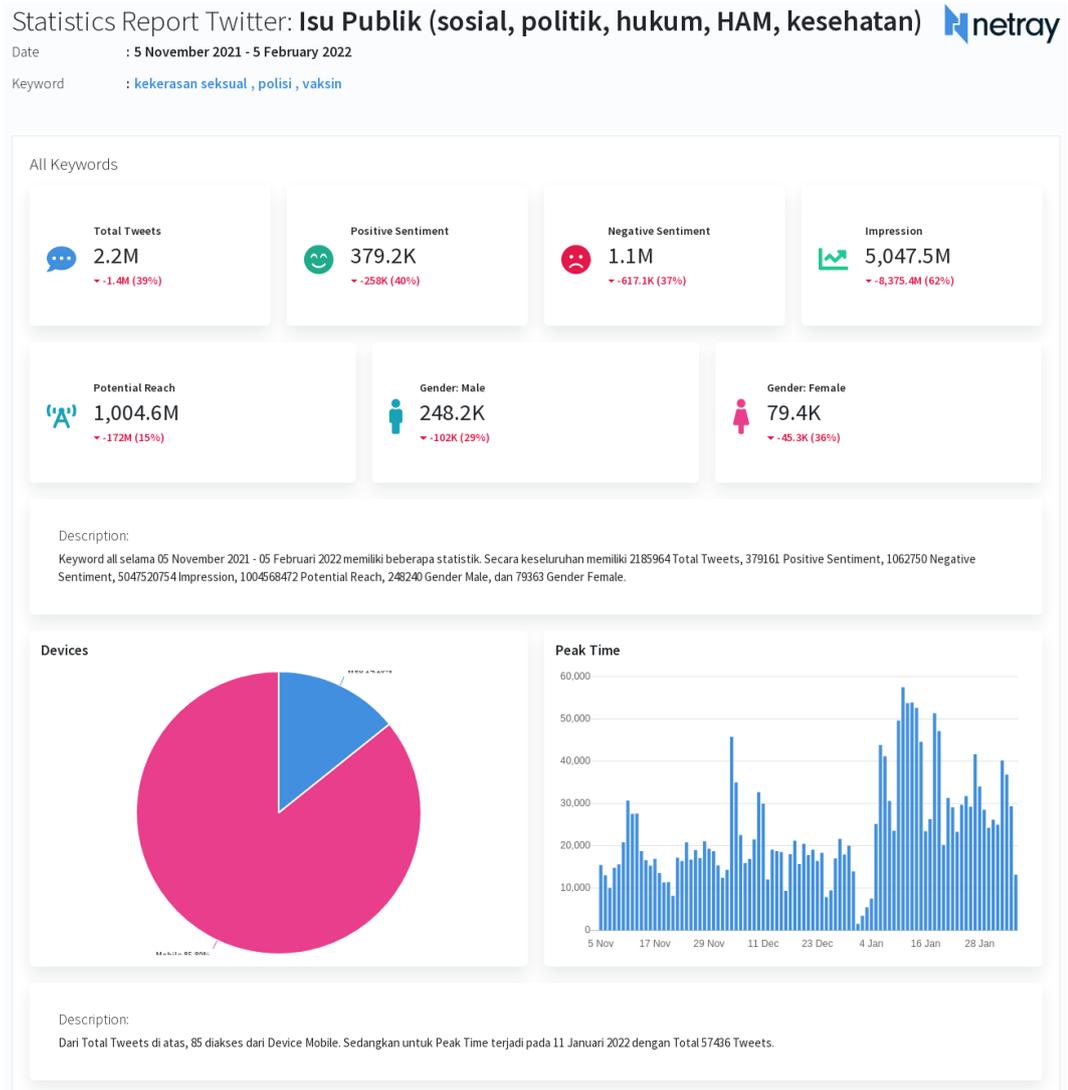
Gambar 3. 7 Prosedur Penelitian

3.5.1 *Crawling Data*

Yaitu proses pengumpulan data dari situs atau website menggunakan URL (*Uniform Resource Locator*) untuk mencari semua *hyperlink* yang terdapat dalam website kemudian dilakukan proses *indexing*. Dalam melakukan teknik *crawling*, dibutuhkan *automation program* dan menggunakan *Application Programming Interface (API)* sebagai jalur komunikasi dalam mendapatkan data.

Pihak ketiga yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *netray.id* yang merupakan platform pemantauan media berdasarkan *big data analytics*, *deep learning*, dan *sentiment analysis*. Dalam melakukan *crawling* data di twitter melalui *netray*, peneliti menggunakan beberapa *keyword* sesuai dengan wacana atau isu tertentu yang diamati dalam rentang waktu tertentu.

Pengamatan terhadap wacana yang menjadi diskursus warga digital di media sosial Twitter menjadi dasar dalam menentukan *keyword* yang akan digunakan dalam menambang data, sehingga data yang akan digunakan adalah data yang muncul selama pengamatan dalam rentang periode 5 November 2021 – 4 Februari 2022. Data yang dikumpulkan dengan metode *crawling* ini merupakan data kuantitatif yang kemudian akan dianalisis menggunakan teknik pemodelan topik LDA.



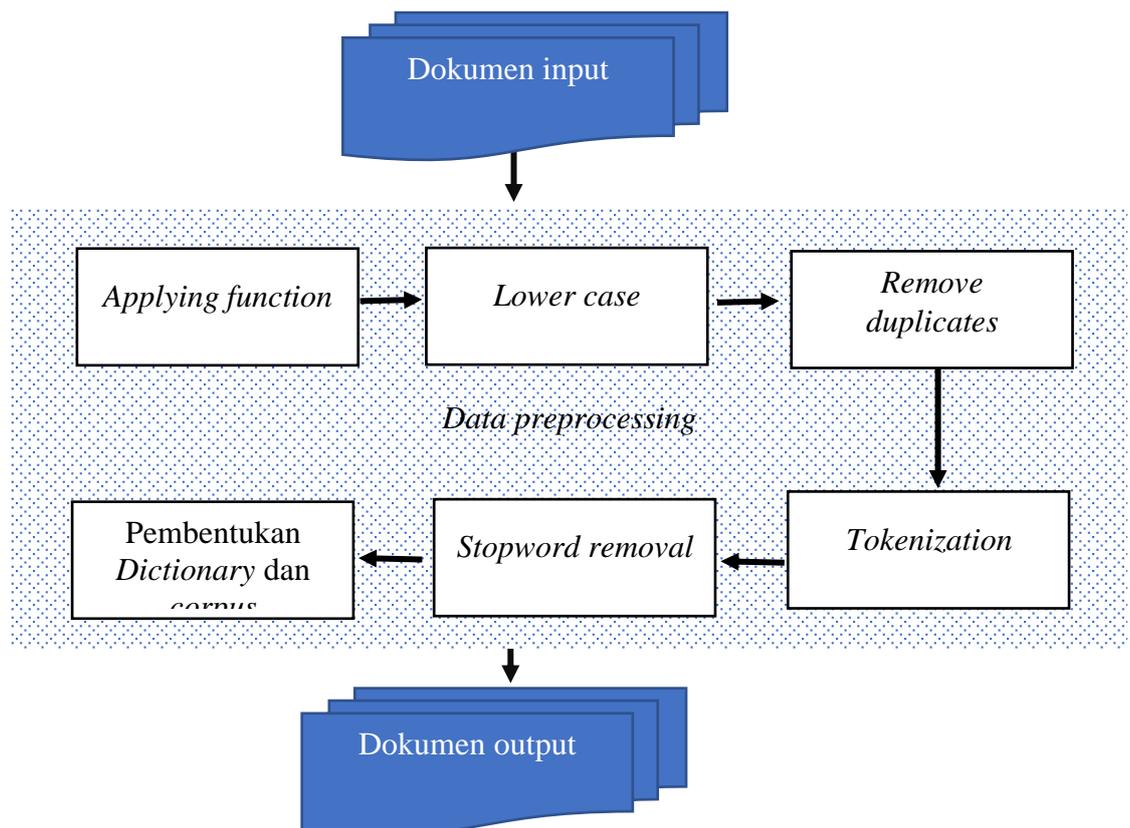
Gambar 3. 8 Statistik Hasil *Crawling* Data Twitter Melalui netray.id

Pengambilan data dilakukan selama 3 bulan dari 5 November 2021 - 4 Februari 2022. Penentuan *keyword* menyesuaikan dengan isu publik yang banyak dibahas pada rentang waktu tersebut. Hal ini dikarenakan isu di media sosial bersifat dinamis, terkadang isu yang viral hanya bertahan beberapa hari saja sampai akhirnya tertimpa isu lain sehingga data yang muncul jadi sangat kecil. Berdasarkan hasil observasi dan kriteria yang sudah ditetapkan sebelumnya, isu yang banyak dibahas pada periode November-Februari di media sosial Twitter adalah; isu kekerasan seksual, Polisi, dan kepindahan Ibu Kota Negara (IKN) ke Kalimantan. Berdasarkan hasil observasi maka ditentukan *keyword* di antaranya: “kekerasan seksual”, “polisi”, “ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara”. Tidak semua data hasil

crawling digunakan dalam penelitian ini, hanya *keyword* tertentu yang memenuhi kriteria yang akan digunakan.

3.5.2 Data Pre Processing

Tahap *data preprocessing* adalah tahap paling awal dalam mengolah *data input* untuk mempersiapkan teks yang akan diolah dalam pemodelan topik menjadi data yang lebih terstruktur (Alasadi & Bhaya, 2017, hal. 4102). Kegiatan *preprocessing* ini adalah berupa pembersihan *tweet* terhadap unsur-unsur yang tidak dibutuhkan dalam analisis. *Data preprocessing* dilakukan dengan tujuan penyeragaman dan kemudahan pembacaan dalam proses selanjutnya. Langkah-langkah *data preprocessing* yang dilakukan antara lain: *Applying function*, *Lower case*, *remove duplicates*, *tokenization*, *stopword removal*, dan pembentukan *dictionary* dan *corpus*. Secara visual, proses *data preprocessing* digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. 9 Alur Data Preprocessing

Tahap *data preprocessing* terdiri dari beberapa langkah, di antaranya: *Applying function*, *lower case*, *remove duplicates*, *tokenization*, *stopwords removal*, dan terakhir pembentukan *dictionary* dan *corpus*.

3.4.2.1. Applying functions

Applying functions adalah kegiatan berupa penghapusan terhadap *symbol*, menghapus *emoji*, menghapus *punctuation*, menghapus *URL*, menghapus *mention*, dan *hashtags* yang biasa terdapat dalam cuitan di twitter. Kode yang digunakan dalam proses *applaying function* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Code untuk Applying Functions

```
chars_to_ignore_regex = '[\,\,\?\.\!\-\;\:\\"\'\"%\"'\\"|\(\)\-\|\-\'']'
emoji_pattern = re.compile("[\"
    u\"\\U0001F600-\\U0001F64F\" # emoticons
    u\"\\U0001F300-\\U0001F5FF\" # symbols & pictographs
    u\"\\U0001F680-\\U0001F6FF\" # transport & map symbols
    u\"\\U0001F1E0-\\U0001F1FF\" # flags (iOS)
    \"]+\", flags=re.UNICODE)

def cleansing_text(text):
    text = re.sub(r'^\x00-
\x7f]',r'', text) # menghilangkan semua teks kecuali huruf latin
    text = re.sub(r'#\w+', '', text) # remove hashtag
    text = re.sub(r'RT[\s]', '', text) # remove RT
    text = re.sub(r"bit.ly\S+", '', text) # remove link
    text = re.sub(r"http\S+", '', text) # remove link
    text = re.sub(r'@\w+', '', text) # remove mentions
    text = re.sub(r"\n", " ", text) # replace new line into space
    text = re.sub(r"\\n", " ", text) # replace new line into space
    text = re.sub(chars_to_ignore_regex, '', text)
    text = emoji_pattern.sub(r'', text) # remove emoji
    text = text.strip(' ') # remove characters space from both left and
right text
    text = re.sub(' +', ' ', text)
    text = text.lower() # set text lower
    return text
```

Sumber: penulis

Setelah dilakukan *applying function* data mentah yang sebelumnya masih banyak karakter seperti *emoticon*, *hashtag*, *punctuation* akan berubah dan terhapus secara otomatis setelah dijalankan fungsi tersebut. Seperti dalam tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3. 2
Data Sebelum dan Sesudah Proses *Applying Function*

Sebelum <i>Applying functions</i>	Sesudah <i>Applying functions</i>
RT @zoelfick: Di luar ribut- ribut soal ibu kota negara pindah ke Kalimantan, sudah pernah ke pulau ini belum? 😊😊	Di luar ributribut soal ibu kota negara pindah ke Kalimantan sudah pernah ke pulau ini belum

3.4.2.2. *Lower case*

Lower case adalah proses mengganti semua huruf kapital yang terdapat dalam dokumen menjadi huruf kecil. Tujuan dari proses *lower case* adalah untuk menghindari adanya kesalahan dalam mengidentifikasi kata karena perbedaan huruf kapital dan kecil pada dua dokumen yang sama. Kode yang digunakan untuk proses *lower case* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Code untuk Menjalankan Fungsi *Lower Case*

```
def cleansing_text(text):
    text = text.lower() # set text lower
    return text
```

Setelah dilakukan fungsi *lower case* maka data yang sebelumnya terdapat karakter huruf besar berubah menjadi huruf kecil sebagaimana terdapat dalam contoh di tabel berikut ini:

Tabel 3. 4
Data Sebelum dan Sesudah Dilakukan Proses *Lower Case*

Sebelum <i>Lower case</i>	Sesudah <i>Lower case</i>
Di luar ributribut soal ibu kota negara pindah ke Kalimantan sudah pernah ke pulau ini belum	di luar ributribut soal ibu kota negara pindah ke kalimantan sudah pernah ke pulau ini belum

3.4.2.3. *Remove duplicates*

Kegiatan *remove duplicates* yaitu penghapusan twit, respon dan opini yang sama persis. Kemiripan ini bisa terjadi karena adanya akun robot atau *buzzer* yang sengaja menyebarkan informasi sebanyak-banyaknya dengan tujuan untuk mempengaruhi persepsi publik. Karena bisa berpengaruh dengan hasil maka kemiripan data ini harus di minimalisir dengan menghapus data yang sama persis dan hanya diambil data yang pertama atau twit pertama dari data tersebut. Berikut ini adalah kode untuk menjalankan fungsi *remove duplicates*:

Tabel 3. 5
Code untuk Fungsi *Remove Duplicates*

```
df_filter = df_filter.ikn.drop_duplicates(subset='text', keep="last")
```

Setelah dijalankan fungsi *remove duplicates* data yang sebelumnya terdapat kesamaan maka data yang sama akan hilang secara otomatis.

3.4.2.4. *Tokenization*

Tokenization yaitu konversi kalimat atau paragraf ke dalam kata tunggal, atau dengan memotong atau membagi berdasarkan kata yang menyusunnya agar memudahkan tahapan pemodelan. Tujuan dari *tokenization* adalah mengubah dokumen tekstual menjadi bagian terkecil (token). *Code* yang digunakan untuk menjalankan fungsi *tokenization* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 6
Code untuk Menjalankan Fungsi *Tokenization*

```
# Konversi Kalimat ke Kata
def sent_to_words(sentences):
    for sentence in sentences:
        yield(gensim.utils.simple_preprocess(str(sentence), deacc=True))
data words = list(sent_to_words(data))
```

Gambaran data sebelum dilakukan fungsi *tokenization* masih berbentuk kalimat utuh, setelah dilakukan fungsi *tokenization* data tersebut terpecah-pecah menjadi token sebagaimana terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 3. 7
Data Sebelum dan Sesudah Dijalankan Fungsi *Tokenization*

Sebelum <i>Tokenization</i>	Sesudah <i>Tokenization</i>
di luar ributribut soal ibu kota negara pindah ke kalimantan sudah pernah ke pulau ini belum	['di', 'luar', 'ributribut', 'soal', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'ke', 'kalimantan', 'sudah', 'pernah', 'ke', 'pulau', 'ini', 'belum']

3.4.2.5. *Stopwords removal*

Stopwords adalah istilah untuk menjelaskan kata umum atau *common words* yang sering muncul dalam setiap dokumen dan memiliki jumlah besar serta berfrekuensi yang tinggi dalam dokumen. Sedangkan *stopwords removal* yaitu menghapus kata-kata atau term yang tidak penting tidak memiliki arti atau makna serta tidak relevan. Oleh karena itu kegiatan dalam *stopwords removal* adalah kegiatan berupa menghapus kata-kata yang tidak penting yang tidak memiliki

makna atau kaitan dengan topik. *Code* untuk menjalankan fungsi *stopwords removal* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 8
Code untuk Menjalankan Fungsi *Stopword*

```
# Default Stopwords
stop_word_id = stopwords.words('indonesian')

# Add Stopwords
newStopWords = ['ya', 'lgi', 'yg', 'dll']
stop_word_id.extend(newStopWords)
# Remove Stop Words
def remove_stopword_id(texts):
    return [[word for word in simple_preprocess(str(doc)) if word not i
n stop_word_id] for doc in texts]
data_words_nostops = remove_stopword_id(data_words)
```

Sebelum dilakukan fungsi *stopwords* masih banyak terdapat kata-kata yang tidak dibutuhkan dalam analisis seperti kata sambung, kata sapaan dll, sehingga akan mengganggu hasil analisis. Untuk itu kata-kata yang tidak digunakan tersebut harus dibuang. Contoh proses *stopwords removal* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 9
Data Sebelum dan Sesudah Dilakukan *Stopword Removal*

Sebelum	Sesudah
['di', 'luar', 'ributribut', 'soal', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'ke', 'kalimantan', 'sudah', 'pernah', 'ke', 'pulau', 'ini', 'belum']	['luar', 'ributribut', 'soal', 'kota', 'negara', 'pindah', 'kalimantan', 'pernah', 'pulau', 'belum']

3.4.2.6. Pembentukan *Dictionary* dan *Corpus*.

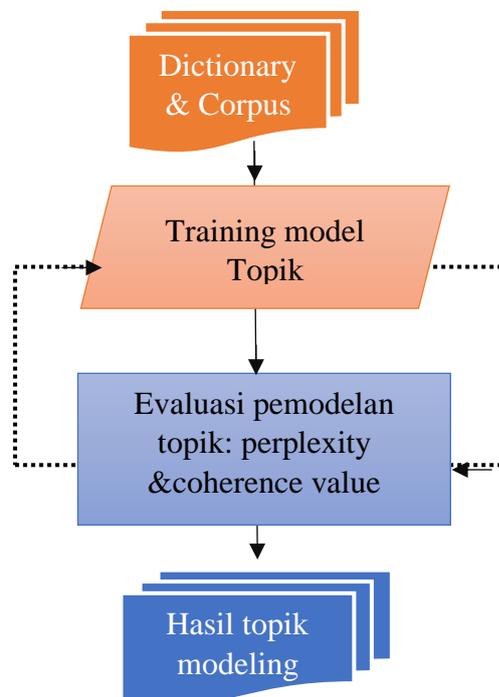
Sebelum dilakukan proses *topic modeling*, data yang sebelumnya berbentuk teks harus diubah ke dalam bentuk angka agar bisa dibaca dalam bahasa komputer. Definisi dari *dictionary* sendiri adalah format data yang mengandung himpunan kata unik dan diberi nomor indeks pada setiap kata. Sedangkan *corpus* adalah format data yang berbentuk *bag of word reference* yang nantinya akan digunakan dalam pemodelan topik.

Tabel 3. 10
Contoh Data Pembentukan *Dictionary* dan *Corpus*

Data teks	Corpus
['kota', 'negara', 'pindah', 'legislator', 'ingatkan', 'pemerintah', 'jual', 'aset', 'negara', 'dijakarta']	[(0, 1), (1, 1), (2, 1), (3, 1), (4, 2), (5, 1), (6, 1)]

3.5.3 Data Processing

Proses *data processing* adalah proses pemodelan topik di LDA setelah sebelumnya data dibersihkan dalam proses *data preprocessing*. Proses pemodelan topik dengan teknik LDA pertama-tama dilakukan dengan menentukan jumlah topik yang menjadi kelompok kluster kata dengan menentukan jumlah iterasi proses *training* model. Proses pemodelan topik LDA dibangun menggunakan modul *gensim.model* dengan memanggil fungsi *LdaModel*. Hasil dari model ini kemudian dianalisis dan evaluasi nilai perplexity dan nilai koherensinya. Secara visual langkah-langkah dalam *data processing* dan evaluasi adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 10 Alur *Data Processing* dan Evaluasi

Code untuk menjalankan fungsi *data processing* adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 11

Code untuk Menjalankan Fungsi Pembentukan LDA

```

# Training
def compute_coherence_values(corpus, id2word, texts, limit, start=0, step=1):
    coherence_values = []
    model_list = []

    # cek coherence values setiap angka topik
    for num_topics in range(start, limit, step):
        print("Topik ke: ", num_topics)
  
```

```

model = gensim.models.ldamodel.LdaModel(corpus=corpus,
                                        id2word=id2word,
                                        num_topics=num_topics,
                                        random_state=100,
                                        chunksize=10,
                                        passes=10,
                                        alpha='symmetric',
                                        iterations=100,
                                        per_word_topics=True,
                                        )

model_list.append(model)
coherencemodel = CoherenceModel(model=model, texts=texts, dictionary=id2word, coherence='c_v', processes=1)
coherence_values.append(coherencemodel.get_coherence())

print("Training selesai.")

return model_list, coherence_values

import time
start_time = time.time()

model_list, coherence_values = compute_coherence_values(id2word=id2word
, corpus=corpus, texts=texts, start=1, limit=11, step=1)

print("The training time is %s seconds" % (time.time() - start_time))
best_num_topic = np.argmax(coherence_values)
best_model = model_list[best_num_topic]

best_num_topic + 1

```

3.5.4 Evaluasi LDA

Hasil model yang telah dibuat kemudian dievaluasi untuk mengetahui keakuratan dan validasi topik dengan melakukan perhitungan nilai *perplexity* serta nilai *coherence*. Nilai *perplexity* merupakan sebuah ukuran dari kinerja pemodelan bahasa berdasarkan probabilitas rata-rata yang telah dikembangkan, dan merupakan sebuah *matric* untuk mengkaji ketepatan suatu informasi dari sebuah dokumen terhadap topik yang telah dihasilkan. Penilaiannya adalah jika nilai *perplexity* rendah berarti model tersebut memiliki kemampuan generalisasi dan bisa diterjemahkan secara baik dibandingkan dengan nilai yang tinggi, artinya model akan semakin baik jika memiliki nilai *perplexity* lebih rendah. Rumus perhitungan *perplexity* adalah sebagai berikut:

$$per(D_{test}) = exp\left\{-\frac{\sum_{d=1}^M \log p(w_d)}{\sum_{d=1}^M N_d}\right\}$$

Keterangan:

$p(w_d)$: Peluang total jumlah kata
 N_d : Total jumlah kata dalam dokumen ke- d
 M : Jumlah dokumen

Selain itu diperlukan juga penghitungan untuk mencari nilai koherensi atau *coherence score* sebagai bentuk evaluasi topik yang lebih mudah dalam interpretasi yang dilakukan oleh manusia. Nilai *coherence* yang tinggi mengindikasikan bahwa model yang digunakan adalah baik dibanding dengan nilai yang lebih rendah. Kode yang digunakan untuk melakukan evaluasi nilai perplexity dan coherence score adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 12
Code untuk Menjalankan Fungsi Nilai *Perplexity* dan *Coherence Score*

```
# Evaluasi

# Compute Perplexity
print('\nPerplexity: ', best_model.log_perplexity(corpus)) # a measure
of how good the model is. lower the better.

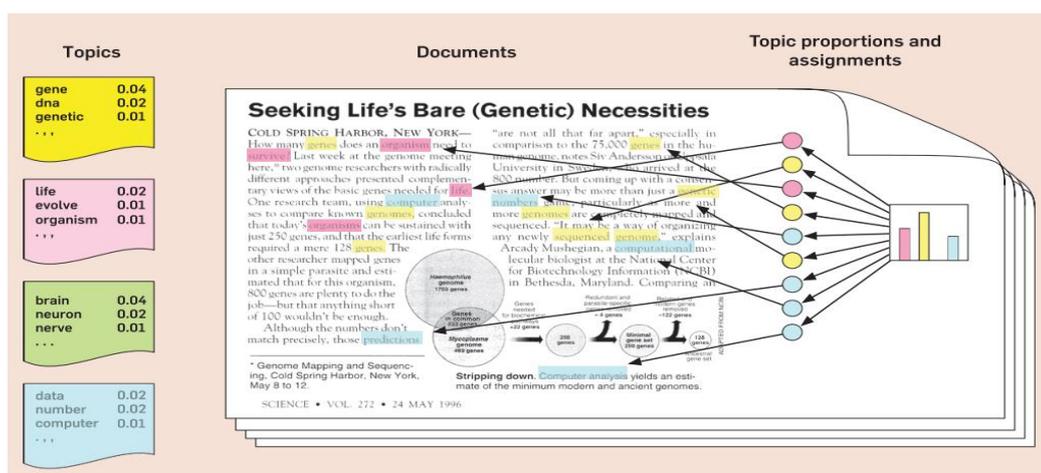
# Compute Coherence Score
coherence_model_lda = CoherenceModel(model=best_model, texts=data_words
_nostops, dictionary=id2word, coherence='c_v')
coherence_lda = coherence_model_lda.get_coherence()
print('\nCoherence Score: ', coherence_lda)

# Show graph
limit=11; start=1; step=1;
```

```
x = range(start, limit, step)
plt.plot(x, coherence_values)
plt.xlabel("Num Topics")
plt.ylabel("Coherence score")
plt.legend(("coherence_values"), loc='best')
plt.show()

# Print the coherence scores
for m, cv in zip(x, coherence_values):
    print("Num Topics =", m, " has Coherence Value of", round(cv, 4))
```

Setelah evaluasi LDA dan ditemukan jumlah topik, langkah selanjutnya adalah interpretasi terhadap masing-masing topik. Proses interpretasi topik ini adalah merupakan tahapan lanjutan yang dilakukan berdasarkan pada evaluasi hasil LDA. Proses interpretasi topik dilakukan dengan menganalisis semua kemungkinan topik serta distribusi kata-kata atau *corpus* dari topik tersebut. Dalam menginterpretasi topik, data dari probabilitas kata yang muncul akan dikaitkan dengan dokumen yang membentuk teks tersebut. Karena sebagaimana disampaikan oleh Blei (2012) bahwa setiap dokumen dalam *corpus* mengandung proporsi tersendiri dari topik-topik yang dibahas sesuai dengan kata-kata yang terkandung di dalamnya. Tujuan utama dari pemodelan topik sendiri menemukan topik dan kata-kata tersembunyi yang terdapat dalam topik tersebut. Untuk itu dibutuhkan kecermatan dan keahlian peneliti dalam menemukan data yang tepat, memandu perjalanan analitis, dan menghubungkan data untuk menginterpretasikan topik secara tepat (Asmussen & Møller, 2019, hal. 5).



Gambar 3. 11 Konsep *Topic Modeling* dalam Menentukan Topik menurut Blei

Hasil pemodelan topik LDA ini selanjutnya akan dianalisis secara kualitatif dengan metode *critical discourse analysis* (CDA) dari Norman Fairclough yang runtutannya terdiri dari: analisis teks, *discourse practice*, dan *sociocultural practice*.

3.5.5 Analisis Teks (Deskriptif)

Analisis teks atau analisis deskriptif akan fokus pada tiga unsur: analisis representasi, analisis relasi dan analisis identitas. Analisis unsur representasi adalah analisis terhadap apa yang ditampilkan dan digambarkan dalam sebuah peristiwa,

orang, kelompok, situasi, dan keadaan yang ada dalam teks. Sedangkan analisis unsur relasi merupakan analisis terhadap tampilan atau gambaran dari hubungan antara penulis, khalayak, dan partisipan ditampilkan atau digambarkan dalam teks. Dan yang terakhir, yang dimaksud dengan identitas adalah bagaimana melihat identitas dari penulis, khalayak, dan partisipan ditampilkan dan digambarkan dalam teks.

3.5.6 *Discourse Practice* (Interpretatif)

Analisis interpretatif atau *discourse practice* memfokuskan pada proses bagaimana teks diproduksi dan dikonsumsi. Menurut Eriyanto (2011, hal. 316) sebuah teks terbentuk melalui proses praktik diskursus, dan pada akhirnya akan menentukan bagaimana teks tersebut diproduksi. Sedangkan Praktik diskursus dalam pandangan Norman Fairclough, terdapat dua sisi: yakni: produksi teks, dan konsumsi teks. Dalam produksi teks, ada tiga aspek penting yang harus diperhatikan, yaitu: *Pertama*, dari sisi individu penulis itu sendiri. Kedua, dari sisi bagaimana hubungan antara penulis dengan struktur organisasi media. Ketiga, praktik kerja/rutinitas kerja dari produksi tulisan (Eriyanto, 2011).

3.5.7 *Sociocultural Practice* (eksplanatif)

Dalam proses analisis yang ketiga yaitu analisis eksplanatif atau *sociocultural practice*, yang melihat bahwa konteks sosial yang berada di luar media akan memberikan pengaruh, baik besar maupun kecil, terhadap wacana yang ada dalam media tersebut. Meskipun dalam proses analisis eksplanatif tidak berhubungan langsung dengan produksi teks, tetapi analisis eksplanatif akan menentukan bagaimana teks diproduksi dan dipahami (Eriyanto, 2011). Proses ini terdiri dari dua hal: *Pertama*, bagaimana teks tersebut diproduksi, dan yang *kedua* bagaimana khalayak dalam mengonsumsi dan menerima teks tersebut dalam pandangan mereka. Menurut Fairclough terdapat tiga level analisis pada *sociocultural practice*, yaitu: level situasional, level institusional, dan level sosial.

3.4.7.1 Level situasional

Level sosial adalah bagaimana teks diproduksi. Proses ini dilakukan dengan memperhatikan aspek situasional ketika teks tersebut diproduksi. Bagaimanakah kondisi atau suasana yang khas maupun unik, sehingga sebuah teks menjadi

berbeda dengan teks lainnya. Sehingga jika sebuah wacana dipahami sebagai suatu tindakan, maka sesungguhnya tindakan tersebut merupakan upaya untuk merespons situasi dan kondisi konteks sosial tertentu.

3.4.7.2 Level institusional

Pada level ini proses yang dilakukan adalah dengan melihat bagaimana pengaruh institusi organisasi dalam praktik produksi atau pembentukan wacana. Institusi bisa saja berasal dari dalam media itu sendiri maupun kekuatan eksternal yang berada dari luar media.

3.4.7.3 Level sosial

Pada level sosial ini dilakukan dengan melihat aspek makro seperti sistem politik maupun ekonomi, dan budaya, secara keseluruhan untuk menentukan siapa saja yang berkuasa dan nilai-nilai apa yang dominan, serta bagaimana kelompok yang berkuasa tersebut mempengaruhi kebijakan media. Oleh karenanya Fairclough menyebut wacana yang ada dalam sebuah media akan sangat ditentukan oleh bagaimana perubahan masyarakat yang terjadi.

3.5.8 Membangun Temuan dan Generalisasi

Tahapan terakhir dari proses *mixed methods* dengan menggabungkan LDA dan CDA adalah menyatukan wawasan dari kedua metode dengan mengintegrasikan legitimasi aktor dan dinamika waktu. Pada akhir penelitian dilakukan asosiasi antara aktor dan topik yang akan memberi indikasi kekhasan perjuangan diskursif pada titik waktu tertentu.

3.6 Analisis Data

Proses analisis data dilakukan dengan dua langkah sebagaimana desain penelitian *mixed methods*, yaitu analisis *latent dirichlet allocation* dan *critical discourse analysis*. Data yang diperoleh dari hasil *crawling* di media sosial twitter pertama-tama dianalisis menggunakan metode *Latent Dirichlet Allocation* (LDA) yang merupakan model probabilistik generatif dari koleksi data diskrit seperti teks *korpora* (Blei et al., 2003, hal. 993). LDA berguna dalam meringkas, mengklasterisasi, menghubungkan, dan memproses data besar atau *big data* karena LDA menghasilkan daftar topik yang diberi bobot di tiap dokumen. Hasil dari

analisis LDA berupa topik-topik yang tersusun secara sistematis dan akan kemudian dianalisis secara kritis melalui metode CDA dari Norman Fairclough.

Proses analisis data dilakukan analisis secara kritis atau AWK yang disampaikan oleh Fairclough, dengan tiga tahap analisis; *Pertama*, deskripsi, yaitu analisis yang berkaitan dengan isi, dan analisis secara deskriptif terhadap teks. *Kedua*, analisis interpretasi, yaitu analisis yang berkaitan dengan hubungan antara teks dan interpretasi. Dengan kata lain peneliti menafsirkan teks yang dihubungkan dengan praktik wacana. Dalam proses interpretasi ini teks ditafsirkan dengan menghubungkannya dengan bagaimana proses produksi teks tersebut dilakukan. *Ketiga*, eksplanasi, yaitu penjelasan yang berkaitan dengan hubungan antara interaksi dan konteks sosial. Tahapan analisis eksplanasi ini bertujuan untuk mencari penjelasan atas hasil penafsiran peneliti dengan cara menghubungkan produksi teks dengan praktik sosiokultural di mana suatu media berada (Fairclough, 2013b, hal. 58–59). Eriyanto (2003) menyebut model ini sebagai perubahan sosial atau *social change*. Hal ini dikarenakan proses analisisnya dilakukan dengan mengintegrasikan secara bersama-sama analisis wacana yang didasarkan pada linguistik, pemikiran sosial dan politik, dengan perubahan sosial.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Temuan *Topic Modeling* dengan Teknik LDA

4.1.1 Eksplorasi Data

4.1.1.1 Hasil *Crawling* Data

Data dalam penelitian ini diambil dari *big data* Twitter yang ditambah (*mining*) dengan teknik *crawling*, yaitu teknik mengumpulkan data pada sebuah website dengan memasukkan *Uniform Resource Locator* (URL) yang menjadi acuan untuk mencari semua *hyperlink* yang terdapat dalam website, untuk kemudian dilakukan *indexing* untuk mencari kata dalam dokumen pada setiap *link* yang ada. *Crawling* dilakukan dengan menggunakan aplikasi pihak ketiga dalam hal ini netray.id. Proses *crawling* data dilakukan selama tiga bulan dari 5 November 2021 - 4 Februari 2022 dengan menggunakan enam kata kunci (*keyword*), yaitu: “kekerasan seksual”, “polisi”, “vaksin”, “ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara”.

Keyword ditentukan selama proses observasi berdasarkan isu yang banyak dibicarakan oleh warga digital (warganet) dalam periode tersebut. Proses *crawling* dilakukan dengan membagi menjadi dua bagian, yaitu *keyword* “kekerasan seksual”, “polisi”, dan “vaksin” untuk bagian pertama, sedangkan *keyword* “ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara” pada bagian kedua. Pembagian ini dilakukan untuk efektivitas proses *download* data karena besarnya data yang diambil. Data kemudian disimpan dalam format *Tab Separated Value* (TSV) yaitu format penyimpanan tabel data di mana kolom data dipisahkan oleh tab. Dari proses *crawling* selama periode 5 November 2021 - 4 Februari 2022 diperoleh sejumlah data sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Hasil *Crawling* Data di Twitter

Bagian	<i>Keyword</i>	Jumlah Row (baris) Data	Jumlah Columns (kolom) Data
1	“kekerasan seksual”, “polisi”, dan “vaksin”	2.172.788	25
2	“ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara”	359.221	25
Jumlah		2.532.009	25

Tabel 4.1 menunjukkan hasil *crawling* data twitter dengan keenam *keyword* yang diperoleh data sejumlah 2.532.099 *row data* atau baris dengan rincian data kekerasan seksual, polisi dan vaksin mencapai 2.172.788 sedangkan data kepindahan ibu kota negara dengan *keyword* “ibu kota”, “ikn” dan “nusantara” diperoleh data sebesar 359.221 data. Jumlah kolom bersifat tetap untuk semua *keyword* sebanyak 25 karena merupakan format bawaan dari proses *crawling* yang terdiri dari: *Text, sentiment, source, Initiator, initiatorName, profilePict, hashtags, mentions, media, mediaType, retweetCount, replyCount, favoriteCount, place, gender, emotion, entities, isRetweet, retweetedId, retweetBy, url, createdAt, createdAtAsString, dan keywords*. Dari 25 kolom, hanya kolom *text, sentiment, initiatorName, createdAtAsString* dan *keywords*, yang akan digunakan dalam analisis selanjutnya.

Jumlah data yang mencapai lebih dari dua juta lima ratus merupakan data yang sangat besar sehingga tidak semua data digunakan dalam penelitian ini. Terdapat keterbatasan perangkat dan waktu yang membuat tidak semua data digunakan dan dianalisis lebih jauh menggunakan pemodelan topik. Untuk melihat data mana yang akan digunakan maka harus disesuaikan dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya sebagaimana tertera dalam tabel penilaian di bawah ini:

Tabel 4. 2
Penilaian Isu dan *Keyword* yang Digunakan dalam Penelitian

Isu	Keyword	Data Besar	Konsistensi Isu	Isu Berdampak Luas	Korelasi dengan Kajian Kewarganegaraan
Kekerasan seksual	Kekerasan seksual	V	V	V	Sedang
Kepolisian	Polisi	V	V	V	Sedang
Vaksinasi	Vaksin	V	V	V	Rendah
Ibu kota negara pindah	“ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara	V	V	V	Tinggi

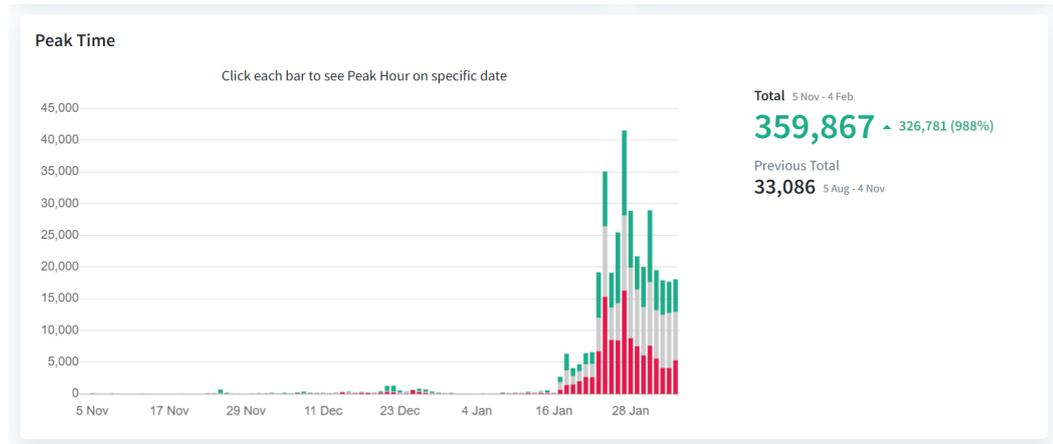
Data tabel penilaian di atas menunjukkan bahwa semua isu dan *keyword* memenuhi semua kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dari besarnya jumlah data, konsistensi isu, dampak isu, hingga korelasi isu dengan kajian kewarganegaraan. Akan tetapi dari semua isu, isu kepindahan ibu kota negara memiliki kelebihan di antaranya konsistensi yang lebih baik karena dibicarakan oleh warga digital hingga kini dan korelasi dengan kajian kewarganegaraan yang

lebih tinggi dibanding dengan isu lainnya. Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, maka peneliti memilih isu pemindahan ibu kota negara dengan *keyword* “ibu kota”, “ikn”, dan “nusantara” yang memiliki data sebesar 359.221 dengan contoh data ssebagai berikut:

Tabel 4. 3
Contoh Data dari Isu IKN

index	tweetId	text	Sentiment
0	1486182352510685184	RT @pengarang_sajak: Pemerintah harus Pakai APBN di IKN utk bangun Gedung Sendiri, Jalan Raya, Penerangan, Fasilitas Pemerintah dll.. Si Cadel & Gerombolannya berusaha framing tanpa APBN.. Aslinya: "Tetapi saya sampaikan ke Menkeu tidak membebankan APBN, cari skema agar APBN tidak terbebani," https://t.co/PpSFX4yPxu	negative
1	1486181929741594625	Pemerintah harus Pakai APBN di IKN utk bangun Gedung Sendiri, Jalan Raya, Penerangan, Fasilitas Pemerintah dll.. Si Cadel & Gerombolannya berusaha framing tanpa APBN.. Aslinya: "Tetapi saya sampaikan ke Menkeu tidak membebankan APBN, cari skema agar APBN tidak terbebani," https://t.co/PpSFX4yPxu	negative
2	1486153792030748676	Ibu Kota Negara Pindah, Legislator Ingatkan Pemerintah Jangan Jual Aset Negara di Jakarta https://t.co/Q2Acu0gsKb	neutral

Isu kepindahan ibu kota negara merupakan isu yang cukup lama menjadi perbincangan warga digital, dan hingga saat ini masih menjadi isu yang menarik untuk dibahas karena merupakan proyek jangka panjang. Berdasarkan data percakapan warga digital di Twitter, waktu puncak (*peak time*) isu kepindahan ibu kota negara secara visual tergambar dalam *chart* berikut ini:



Gambar 4. 1 Waktu Puncak Percakapan Isu Ibu Kota Pindah di Twitter.

Berdasarkan visual *chart* pada Gambar 4.1 diketahui bahwa isu kepindahan ibu kota negara mulai banyak diperbincangkan oleh warga digital sejak awal November meskipun dengan volume yang sangat kecil, kemudian mulai ramai dan grafik mengalami tren kenaikan pada pertengahan hingga minggu ketiga Desember 2021 dan kembali landai pada akhir Desember 2021. Isu kepindahan ibu kota negara kembali mengalami tren kenaikan pada pertengahan Januari 2022 dan puncaknya terjadi pada 27 Januari 2022 dengan total 41.524 *twit* yang membahas tentang isu kepindahan ibu kota negara. Selanjutnya isu kepindahan ibu kota mengalami tren penurunan. Data isu kepindahan ibu kota negara diperoleh berdasarkan *keyword* yang telah ditentukan sebelumnya yaitu “ikn”, “ibu kota”, dan “nusantara”, akan tetapi dalam proses *crawling* tidak menutup kemungkinan perpaduan di antara ketiga *keyword*. Jika di jabarkan berdasarkan *keyword* diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 4
 Jumlah Data Berdasarkan *Keyword*

Keyword	Jumlah Data
ikn	157.597
nusantara	89.932
ibu kota	46.899
ikn ibu kota	20.959
nusantara ibu kota	17.411
ikn nusantara	9.614
ikn nusantara ibu kota	3.963
nusantara ikn ibu kota	1.979
ikn ibu kota ibu kota	3
ikn ibu kota ibu kota ibu kota	3
Jumlah	359.221

Berdasarkan Tabel 4.4 terlihat bahwa *keyword* “ikn” memperoleh data paling besar di antara *keyword* lainnya dari hasil *crawling* yakni sebanyak 157.597 data, diikuti oleh *keyword* “nusantara” sebesar 89.932 data, dan *keyword* “ibu kota” sebesar 46.899 data. Dari Tabel 4.4 juga terlihat beberapa *keyword* saling bersinggungan dalam data dengan 2 sampai 4 *keyword*, semakin banyak persinggungan *keyword*-nya jumlah datanya semakin kecil. Sebagai contoh persinggungan dua *keyword* “ikn|ibu kota”, artinya dalam data tersebut terdapat *keyword* “ikn” dan *keyword* “ibu kota” dalam data yang sama yang berjumlah 20.959 data. Persinggungan *keyword* “nusantara|ibu kota” berjumlah 17.411, *keyword* “ikn|nusantara” sebesar 9.614. Untuk persinggungan tiga *keyword* terdiri dari “ikn|nusantara|ibu kota” sebesar 3.963, *keyword* “nusantara|ikn|ibu kota” sebesar 1.979. Data paling kecil didapat dari persinggungan *keyword* “ikn|ibu kota|ibu kota” dan “ikn|ibu kota|ibu kota|ibu kota” yang masing-masing terdapat 3 data.

4.1.1.2 Screening Data

Screening data perlu dilakukan untuk mendapatkan data yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan penelitian. Oleh karena itu, data yang telah diperoleh perlu dilakukan *screening* agar data yang digunakan hanya yang benar-benar terkait dengan isu pemindahan ibu kota negara. Setelah dilakukan proses *screening*, data pada *keyword* “nusantara” terdapat banyak data yang tidak terkait dengan isu pemindahan ibu kota. Hal ini dikarenakan kata “nusantara” banyak digunakan untuk mendeskripsikan objek lain selain ibu kota negara yang baru diberi nama Nusantara. Oleh karena itu dengan alasan kesesuaian data, maka data pada *keyword* “nusantara” tidak digunakan dikarenakan banyaknya data pengganggu (*noise*) yang tidak diperlukan dan dikhawatirkan akan mempengaruhi hasil pemodelan topik. Meskipun demikian, tidak semua *keyword* “nusantara” dihilangkan, *keyword* “nusantara” yang masih terkait dengan isu kepindahan ibu kota negara masih tetap digunakan dalam penelitian ini. Beberapa contoh data dari *keyword* “nusantara” yang tidak terkait dengan isu kepindahan ibu kota negara sebagai berikut:

Tabel 4. 5
Contoh Data yang Tidak Digunakan

index	tweetId	text	Sentiment
379	1486182390007738368	RT @AirinAirin_NZ: MEREKA YG TERUS BEKERJA UNTUK MENERANGI INDONESIA\n\nMrk gk kenal Panas\nMrk Brtaruh nyawa\nMrk bkrj utk mmastikn rumah ² kita ttp terang\n\n"Gk mungkin bangsa Indonesia mnjdi bangsa yg maju, klw rumah ² rkyt dseluruh pelosok nusantara tdk mnikmati aliran listrik"\n-JKW-\n\nMakasi @pln_id https://t.co/lIDeYCa2Bu	Positive
1391	1486182155541946369	RT @KPU_ID: #TemanPemilih, Anggota KPU RI Hasyim Asy'ari, Arief Budiman, I Dewa Kade Wiarsa Raka Sandi serta Viryan menerima audiensi Partai Kebangkitan Nusantara (PKN), di Kantor KPU RI, Selasa (25/01). https://t.co/8DXLBwMORd	Neutral
1392	1486182110763565060	@Allwahid805 Lestari Budaya Nusantara\nLestari Budaya Indonesia\n\nSelamat siang mas @Allwahid805 \nRahayu #PuspitaNagari	neutral

Dengan demikian, data yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 269.289 data setelah dikurangi data dari *keyword* “nusantara” sebesar 89.932 data. Rincian masing-masing data per *keyword* yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6
Data Berdasarkan *Keyword* yang Sudah di *Screening*

Keyword	Jumlah Data
Ikn	157.597
ibu kota	46.899
ikn ibu kota	20.959
nusantara ibu kota	17.411
nusantara ikn	10.861
ikn nusantara	9.614
ikn nusantara ibu kota	3.963
nusantara ikn ibu kota	1.979
ikn ibu kota ibu kota	3
ikn ibu kota ibu kota ibu kota	3
Jumlah	269.289

4.1.2 Data Pre-processing

Data pre-processing atau pra pemrosesan data mencakup beberapa langkah pembersihan data terhadap unsur-unsur yang tidak dibutuhkan dalam analisis. Langkah-langkahnya antara lain: *remove duplicates*, *Applying functions*, *lower*

case, *tokenization*, *stopwords removal*, dan yang terakhir adalah pembentukan *dictionary* dan *corpus*.

4.1.2.1 *Remove Duplicates*

Remove duplicates adalah penghapusan *twit*, respons dan opini yang sama persis. Dari 269.289 data yang berhasil diperoleh, terdapat banyak data yang mempunyai kemiripan bahkan hingga 100%. Kemiripan ini bisa terjadi karena adanya akun robot atau *buzzer* yang sengaja menyebarkan informasi sebanyak-banyaknya dengan tujuan untuk mempengaruhi persepsi publik. Dalam kasus pemodelan topik, data ini akan mengganggu topik yang dihasilkan oleh karenanya duplikasi data ini harus dihapus.

Tabel 4. 7
Jumlah Data Sebelum dan Sesudah Proses *Remove Duplicates*

Jumlah Data sebelum <i>remove duplicates</i>	Jumlah Data setelah <i>remove duplicates</i>
269.289 row, 25 coloumn	126.424 row, 25 coloumn

Setelah dilakukan proses *remove duplicates* jumlah data telah berkurang menjadi 126.424 data, dari sebelumnya 269.289 data. Secara keseluruhan terdapat 142.865 data ganda atau *twit* yang sama persis. Jumlah ini berarti lebih dari 50% dari keseluruhan data adalah *twit* yang dilakukan oleh *buzzer* atau akun robot baik dari kelompok pendukung maupun penolak isu kepindahan ibu kota negara. Meskipun sudah dilakukan proses *remove duplicates* tidak menutup kemungkinan masih terdapat data yang sama, hal ini dikarenakan adanya modifikasi dengan tambahan teks atau tanda baca, tanda pagar/hastag (#) dll. Dalam hal telah adanya modifikasi *twit* maka *twit* tersebut dianggap mewakili opini pembuat *twit*, sehingga kesamaan *twit* tersebut masih bisa terhitung dalam data.

4.1.2.2 *Applying Functions*

Applying functions adalah kegiatan berupa penghapusan simbol, menghapus emoji, menghapus *punctuation*, menghapus URL, menghapus *mention* dan *hashtags*. Penghapusan ini dilakukan karena simbol, *emoji*, *punctuation*, URL, *mention* dan *hashtags* tidak dibutuhkan dalam analisis LDA, sehingga yang dianalisis hanya data berupa teks. Berikut adalah gambaran data sebelum dan sesudah dilakukan *Applying function*:

Tabel 4. 8
Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses *Applying Function*

Sebelum <i>Applying functions</i>	Sesudah <i>Applying functions</i>
Pemerintah harus Pakai APBN di IKN utk bangun Gedung Sendiri, Jalan Raya, Penerangan, Fasilitas Pemerintah dll.. Si Cadel & Gerombolannya berusaha framing tanpa APBN.. Aslinya: "Tetapi saya sampaikan ke Menkeu tidak membebankan APBN, cari skema agar APBN tidak terbebani," https://t.co/PpSFX4yPxu	Pemerintah harus Pakai APBN di IKN utk bangun Gedung Sendiri Jalan Raya Penerangan Fasilitas Pemerintah dll Si Cadel & Gerombolannya berusaha framing tanpa APBN Aslinya Tetapi saya sampaikan ke Menkeu tidak membebankan APBN cari skema agar APBN tidak terbebani
Ibu Kota Negara Pindah, Legislator Ingatkan Pemerintah Jangan Jual Aset Negara di Jakarta https://t.co/Q2Acu0gsKb	Ibu Kota Negara Pindah Legislator Ingatkan Pemerintah Jangan Jual Aset Negara di Jakarta
Riza Patria: Ibu Kota Negara Pindah ke Kaltim akan Ubah 60 UU Lebih https://t.co/LrDpni7DIr	Riza Patria Ibu Kota Negara Pindah ke Kaltim akan Ubah 60 UU Lebih
@Dharma_tc @Candraasmara85 Makanya elu dan kelompokmu menolak ibu kota negara pindah di kalimantan Nyet 😏😏	Makanya elu dan kelompokmu menolak ibu kota negara pindah di kalimantan Nyet
Ini nih yg bikin kadrn ogah ibu kota negara pindah ke kalimantan...krn klo mrk jerit2an demo anarkis ga usah aparat yg turun pake gas airmata dan watercanon...cukup dikirim ini biar lgs copot tu kepala	Ini nih yg bikin kadrn ogah ibu kota negara pindah ke kalimantan...krn klo mrk jerit2an demo anarkis ga usah aparat yg turun pake gas airmata dan watercanon...cukup dikirim ini biar lgs copot tu kepala

Berdasarkan pada tabel 4.8 terlihat bahwa data yang sebelumnya terdapat banyak karakter yang tidak dibutuhkan seperti *emoji*, *hashtags*, *url*, *punctuation*, *mention* dll, telah dihilangkan seperti yang tampak pada tabel sebelah kanan. Data yang diambil hanya teks yang berisi kalimat yang menjadi pernyataan sekaligus ungkapan dari narasumber.

4.1.2.3 Lower Case

Lower case adalah mengubah semua huruf besar atau kapital yang terdapat dalam data teks menjadi huruf kecil. Proses pengubahan teks dengan huruf kapital menjadi teks huruf kecil dikarenakan tidak semua data konsisten dalam penggunaan huruf kapital, oleh karena itu perlu dilakukan proses pengubahan bentuk data teks tersebut menjadi konsisten. *Lower case* bertujuan untuk menghindari adanya dua kata yang sama namun dianggap berbeda oleh program yang dikarenakan perbedaan huruf kapital dan huruf kecil. Misal kata “Ibu Kota” (huruf awal kapital) dengan “ibu kota” (semua huruf kecil) meskipun merujuk pada kata dan objek yang sama, tetapi karena perbedaan karakter maka dianggap dua data yang berbeda oleh program atau komputer. Untuk itu semua data teks tersebut harus diubah menjadi

huruf kecil. Berikut ini adalah gambaran perbedaan data sebelum dan sesudah dilakukan proses *lower case*:

Tabel 4. 9
Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses *Lower Case*

Sebelum <i>lower case</i>	Sesudah <i>lower case</i>
Pemerintah harus Pakai APBN di IKN utk bangun Gedung Sendiri Jalan Raya Penerangan Fasilitas Pemerintah dll Si Cadel & Gerombolannya berusaha framing tanpa APBN Aslinya Tetapi saya sampaikan ke Menkeu tidak membebankan APBN cari skema agar APBN tidak terbebani	pemerintah harus pakai apbn di ikn utk bangun gedung sendiri jalan raya penerangan fasilitas pemerintah dll si cadel & gerombolannya berusaha framing tanpa apbn aslinya tetapi saya sampaikan ke menkeu tidak membebankan apbn cari skema agar apbn tidak terbebani
Ibu Kota Negara Pindah Legislator Ingatkan Pemerintah Jangan Jual Aset Negara di Jakarta	ibu kota negara pindah legislator ingatkan pemerintah jangan jual aset negara di jakarta
Riza Patria Ibu Kota Negara Pindah ke Kaltim akan Ubah 60 UU Lebih	riza patria ibu kota negara pindah ke kaltim akan ubah 60 uu lebih
Makanya elu dan kelompokmu menolak ibu kota negara pindah di kalimantan Nyet	makanya elu dan kelompokmu menolak ibu kota negara pindah di kalimantan nyet
Ini nih yg bikin kadrunkan ogah ibu kota negara pindah ke kalimantan krn klo mrk jerit2an demo anarkis ga usah aparat yg turun pake gas airmata dan watercanon cukup dikirim ini biar lgs copot tu kepala	ini nih yg bikin kadrunkan ogah ibu kota negara pindah ke kalimantan krn klo mrk jerit2an demo anarkis ga usah aparat yg turun pake gas airmata dan watercanon cukup dikirim ini biar lgs copot tu kepala

Tabel 4.9 menunjukkan data sebelum dan sesudah fungsi *lower case* dijalankan dalam program. Tabel sebelah kiri menunjukkan data teks yang masih terdapat karakter huruf kapital, sedangkan data pada tabel sebelah kanan menunjukkan data yang semuanya telah berubah menjadi huruf kecil.

4.1.2.4 Insert Data to Variable by Column

Insert data to variable by column adalah membagi variabel data sesuai dengan kolom yang dibutuhkan saja. Dalam hal ini dari 25 kolom yang tersedia, hanya digunakan 5 variabel kolom saja yaitu: kolom *text*, kolom *sentiment*, *initiatorName*, *createdAtAsString* dan *keyword*. Kolom *text* berisi teks atau tweet yang dibuat oleh warga digital, kolom *sentiment* berisi hasil analisis sentimen terhadap teks yang telah dibuat sebelumnya. Analisis sentimen ini merupakan hasil analisis yang diperoleh secara otomatis dari netray.id yang merupakan bagian dari fasilitas netray.id. Kolom *initiatorName* berisi tentang nama akun Twitter warga digital yang berhasil di *crawling*. Kolom *createdAtAsString* berisi waktu dan

tanggal tweet itu dibuat, dan yang terakhir adalah kolom *keywords* yang berisi kata kunci yang digunakan untuk memperoleh data tersebut.

Dalam proses LDA hanya data *text* yang akan digunakan dan diolah dalam proses pemodelan topik, sedangkan *sentiment*, *initiatorName*, *createdAtAsString*, dan *keyword* sebagai data pendukung saja ketika proses LDA telah selesai dan menjelaskan topik. Khusus untuk kolom *text* diubah menjadi variabel *data* sebagai kode yang akan digunakan dalam proses pemodelan topik, sedangkan kolom *initiatorName* diubah menjadi *initiator*, dan *createdAtAsString* diubah menjadi *created*. Untuk *sentiment* dan *keywords* tetap menjadi variabel *sentiment* dan *keywords*.

Berikut ini adalah hasil dari pembagian variabel kolom yang digunakan:

Tabel 4. 10
Contoh Tabel *Column* yang Digunakan Dalam Proses LDA

<i>Data</i>	<i>sentiment</i>	<i>Initiator</i>	<i>Created</i>	<i>keywords</i>
'pemerintah harus pakai apbn di ikn utk bangun gedung sendiri jalan raya penerangan fasilitas pemerintah dll si cadel & gerombolannya berusaha framing tanpa apbn aslinya tetapi saya sampaikan ke menkeu tidak membebankan apbn cari skema agar apbn tidak terbebani'	'negative',	Pengarang Puisi™	2022-01-26 03:39:18	'ikn'
'ibu kota negara pindah legislator ingatkan pemerintah jangan jual aset negara dijakarta'	'neutral',	Balkon Jakarta	2022-01-26 01:47:30	'ibu kota'
'riza patria ibu kota negara pindah ke kaltim akan ubah 60 uu lebih'	'neutral',	Law- Justice.co News & Investigation	2022-01-26 01:31:05	'ibu kota'
'makanya elu dan kelompokmu menolak ibu kota negara pindah di kalimantan nyet'	'negative',	Alfan sewu	2022-01-25 13:06:34	'ibu kota'
'ini nih yg bikin kadrung ogah ibu kota negara pindah ke kalimantan krn klo mrk jerit2an demo anarkis ga usah aparat yg turun pake gas airmata dan watercanon cukup dikirim ini biar lgs copot tu kepala'	'negative'	Ferry@wan Rusli	2022-01-25 10:45:03	'ibu kota'

Tabel 4.10 memperlihatkan data kolom yang akan digunakan dalam penelitian yaitu *data*, *sentiment*, dan *keyword*. Kolom data berisikan teks unggahan di Twitter yang dilakukan oleh warga digital. *Sentiment* merupakan hasil pengolahan data melalui *sentiment analysis* yang terdiri dari *positive*, *neutral*, dan *negative* yang telah terprogram secara otomatis dalam netray.id, sedangkan kolom *keyword* berisi kata kunci yang sebelumnya telah diisi oleh peneliti pada proses *crawling* data. Kolom *data* menjadi kolom utama yang selanjutnya akan diolah dalam proses LDA, sedangkan kolom *sentiment*, *initiator*, *created*, dan *keywords* menjadi kolom pendukung yang digunakan hanya sebagai pendukung analisis hasil LDA.

4.1.2.5 Tokenization

Tokenization yaitu konversi kalimat atau paragraf ke dalam kata tunggal, atau membagi suatu teks atau pemotongan berdasarkan dari tiap kata yang menyusunnya agar memudahkan tahapan pemodelan. Tujuan dari *tokenization* adalah mengubah dokumen tekstual menjadi bagian terkecil (token). Proses *tokenization* dilakukan hanya pada variabel *data* yang berupa teks *twit* yang diunggah oleh warga digital. Berikut ini adalah data yang telah dicacah menjadi token-token:

Tabel 4. 11
Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses *Tokenization*

Sebelum Tokenization	Sesudah Tokenization
pemerintah harus pakai apbn di ikn utk bangun gedung sendiri jalan raya penerangan fasilitas pemerintah dll si cadel & gerombolannya berusaha framing tanpa apbn aslinya tetapi saya sampaikan ke menkeu tidak membebankan apbn cari skema agar apbn tidak terbebani	['pemerintah', 'harus', 'pakai', 'apbn', 'di', 'ikn', 'utk', 'bangun', 'gedung', 'sendiri', 'jalan', 'raya', 'penerangan', 'fasilitas', 'pemerintah', 'dll', 'si', 'cadel', 'amp', 'gerombolannya', 'berusaha', 'framing', 'tanpa', 'apbn', 'aslinya', 'tetapi', 'saya', 'sampaikan', 'ke', 'menkeu', 'tidak', 'membebankan', 'apbn', 'cari', 'skema', 'agar', 'apbn', 'tidak', 'terbebani']
ibu kota negara pindah legislator ingatkan pemerintah jangan jual aset negara dijakarta	['ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'legislator', 'ingatkan', 'pemerintah', 'jangan', 'jual', 'aset', 'negara', 'dijakarta']
riza patria ibu kota negara pindah ke kaltim akan ubah 60 uu lebih	['riza', 'patria', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'ke', 'kaltim', 'akan', 'ubah', 'uu', 'lebih']
makanya elu dan kelompokmu menolak ibu kota negara pindah di kalimantan nyet	['makanya', 'elu', 'dan', 'kelompokmu', 'menolak', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'di', 'kalimantan', 'nyet'],
ini nih yg bikin kadrun ogah ibu kota negara pindah ke kalimantankrn klo mrk jerit2an demo anarkis ga usah aparat yg turun pake gas airmata dan	['ini', 'nih', 'yg', 'bikin', 'kadrun', 'ogah', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'ke', 'kalimantankrn', 'klo', 'mrk', 'jerit', 'an', 'demo', 'anarkis', 'ga', 'usah', 'aparat', 'yg', 'turun', 'pake',

watercanoncukup dikirim ini biar lgs copot tu kepala	'gas', 'airmata', 'dan', 'watercanoncukup', 'dikirim', 'ini', 'biar', 'lgs', 'copot', 'tu', 'kepala']
---	---

Tabel 4.11 menunjukkan data teks sebelum dan sesudah dilakukan proses *tokenization*. Tabel sebelah kiri menunjukkan data teks yang masih tersusun ke dalam kalimat utuh yang diunggah oleh netizen, sedangkan kolom sebelah kanan berisi kalimat yang telah dicacah ke dalam token-token yang terpisah.

4.1.2.6 Stopwords Removal

Stopwords merupakan kata umum (*common words*) yang biasanya muncul dalam jumlah besar atau berfrekuensi tinggi, sedangkan *stopwords removal* yaitu menghapus kata-kata atau *term* yang tidak penting tidak memiliki arti atau makna serta tidak relevan. Selain menggunakan *database stopwords* juga perlu ditambahkan beberapa kata-kata atau huruf yang tidak terdapat dalam *database* tetapi muncul di dokumen. Untuk itu peneliti perlu mengecek dan mencari *term* dianggap tidak memiliki arti atau tidak relevan secara manual. Berikut ini adalah daftar *stopword* tambahan yang berhasil dikumpulkan oleh peneliti.

Tabel 4. 12
Daftar *Stopwords* Tambahan

Daftar <i>stopwords</i> tambahan
['ya', 'lgi', 'yg', 'ku', 'https', 'ni', 'lp', 'rt', 'tuh', 'co', 'hadeuhhhh', 'nya', 'dgn', 'si', 'was', 'trs', 'lha', 'hiji', 'lho', 'blm', 'wkwk', 'gitu', 'sih', 'hastag', 'was', 'she', 'raped', 'surve', 'are', 'ga', 'lg', 'sy', 'jd', 'yo', 'pas', 'dah', 'lu', 'tdk', 'aja', 'amp', 'utk', 'tp', 'gw', 'eh', 'gk', 'mbak', 'dg', 'an', 'gua', 'gue', 'mas', 'gt', 'pd', 'bgt', 'jg', 'lo', 'gak', 'ngga', 'dll', 'klo', 'mu', 'nek', 'by', 'like', 'dr', 'sbg', 'in', 'ttg', 'jl', 'yth', 'the', 'klix', 'sm', 'loh', 'iso', 'ono', 'ae', 'opo', 'deh', 'gtu', 'nih', 'kah', 'kl', 'ama', 'eh', 'up', 'hmmm', 'ntt', 'mu', 'jdi', 'iya', 'deh', 'kah', 'zu', 'pd', 'dg', 'dlm', 'kek', 'an', 'cc', 'ah', 'tau', 'jgn', 'trus', 'gini', 'shg', 'part', 'uncut', 'gini', 'klik', 'msh', 'kpd', 'ke', 'si', 'di', 'emg', 'drs', 'vs', 'ente', 'ato', 'loe', 'hbs', 'jgn', 'bbrp', 'titik', 'shg', 'kau', 'udh', 'iakn', 'pt', 'krn', 'rp', 'prof', 'sdh', 'spt', 'tsb', 'ngk', 'sampe', 'rp', 'yuk', 'dkk', 'ka', 'mention', 'ing', 'ndaseeee', 'who', 'udah', 'ksi', 'ayo', 'sok', 'bikin', 'biar', 'pake', 'mo', 'sj', 'dn', 'aj', 'bs', 'cs', 'ad', 'rs', 'bang', 'brp', 'klen', 'gmn', 'cm', 'jj', 'toto', 'murang', 'heeeii', 'mendeko', 'sumingkiro', 'ajuur', 'mrk', 'byk', 'iki', 'pmo', 'mari', 'result', 'hai', 'shio', 'nan', 'hr', 'ra', 'for', 'kalo', 'joy', 'lt', 'elu', 'nyet', 'lgs', 'tu', 'moots', 'arse', 'horeee', 'wkwk', 'sd', 'untk', 'ajah', 'yes', 'mmg', 'wib', 'bro', 'on', 'app', 'of', 'na', 'bhw', 'pa', 'it', 'oh', 'kec', 'no', 'np', 'jp', 'ko', 'yah', 'dri', 'of', 'to', 'jt', 'ngak', 'is', 'de', 'nak', 'tk', 'ha', 'ki', 'mah', 'yah', 'ttp', 'my', 'klu', 'la', 'tuk', 'of', 'yaa']

Setelah dilakukan proses *stopword removal* hasilnya adalah beberapa kata khususnya kata sambung, kata sapaan, dan kata yang dianggap tidak memiliki makna akan terhapus secara otomatis oleh sistem. Berikut ini adalah contoh hasil dari penghapusan *stopwords*:

Tabel 4. 13

Contoh Data Sebelum dan Sesudah Proses *Stopword Removal*

Sebelum <i>Stopword Removal</i>	Setelah <i>Stopword Removal</i>
['pemerintah', 'harus', 'pakai', 'apbn', 'di', 'ikn', 'utk', 'bangun', 'gedung', 'sendiri', 'jalan', 'raya', 'penerangan', 'fasilitas', 'pemerintah', 'dll', 'si', 'cadel', 'amp', 'gerombolannya', 'berusaha', 'framing', 'tanpa', 'apbn', 'aslinya', 'tetapi', 'saya', 'sampaikan', 'ke', 'menkeu', 'tidak', 'membebankan', 'apbn', 'cari', 'skema', 'agar', 'apbn', 'tidak', 'terbebani']	['pemerintah', 'pakai', 'apbn', 'ikn', 'bangun', 'gedung', 'jalan', 'raya', 'penerangan', 'fasilitas', 'pemerintah', 'cadel', 'gerombolannya', 'berusaha', 'framing', 'apbn', 'aslinya', 'menkeu', 'membebankan', 'apbn', 'cari', 'skema', 'apbn', 'terbebani']
['ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'legislator', 'ingatkan', 'pemerintah', 'jangan', 'jual', 'aset', 'negara', 'dijakarta']	['kota', 'negara', 'pindah', 'legislator', 'ingatkan', 'pemerintah', 'jual', 'aset', 'negara', 'dijakarta']
['riza', 'patria', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'ke', 'kaltim', 'akan', 'ubah', 'uu', 'lebih']	['riza', 'patria', 'kota', 'negara', 'pindah', 'kaltim', 'ubah', 'uu']
['makanya', 'elu', 'dan', 'kelompokmu', 'menolak', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'di', 'kalimantan', 'nyet'],	['kelompokmu', 'menolak', 'kota', 'negara', 'pindah', 'kalimantan']
['ini', 'nih', 'yg', 'bikin', 'kadrun', 'ogah', 'ibu', 'kota', 'negara', 'pindah', 'ke', 'kalimantankrn', 'klo', 'mrk', 'jerit', 'an', 'demo', 'anarkis', 'ga', 'usah', 'aparatus', 'yg', 'turun', 'pake', 'gas', 'airmata', 'dan', 'watercanoncukup', 'dikirim', 'ini', 'biar', 'lgs', 'copot', 'tu', 'kepala']	['kadrun', 'ogah', 'kota', 'negara', 'pindah', 'kalimantankrn', 'jerit', 'demo', 'anarkis', 'aparatus', 'turun', 'gas', 'airmata', 'watercanoncukup', 'dikirim', 'copot', 'kepala']

Tabel 4.13 menunjukkan data sebelum dan sesudah proses *stopwords removal* di mana data dalam kolom sebelah kiri menunjukkan data yang masih terdapat kata-kata umum (*common words*) seperti kata sambung, kata sapaan dll yang tercetak dalam tinta merah. Kata-kata ini memiliki frekuensi kemunculan yang tinggi dalam data karena digunakan dalam setiap kalimat sehingga kata-kata ini harus dihapus

dari data agar tidak mempengaruhi hasil LDA. Pada kolom sebelah kiri adalah data token yang telah dihilangkan *common words* yang ada di dalamnya menjadi data yang selanjutnya akan diolah dalam proses pembentukan topik.

4.1.3 Data Processing dan Evaluasi

Setelah selesai melakukan *data pre-processing* selanjutnya data akan diproses dalam *training* pembentukan model topik yang ideal atau disebut *data processing*. Dalam *data processing* terdapat dua kegiatan yaitu: pembentukan *dictionary* dan *corpus*, serta *training* pembentukan model topik. Dalam proses pembentukan topik secara bersamaan dilakukan proses evaluasi dengan melihat nilai *perplexity* dan *coherence score*-nya. Kedua langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut.

4.1.3.1 Pembentukan Dictionary dan Corpus.

Sebelum melakukan *training* pembentukan *topic*, data yang sebelumnya telah melalui *pre-processing* harus melalui tahap pembentukan *dictionary* dan *corpus*. Untuk melakukan *topic modeling* data yang sebelumnya berbentuk teks harus diubah ke dalam bentuk angka agar bisa dibaca dalam bahasa komputer. *Dictionary* merupakan format data yang mengandung himpunan kata unik dengan nomor indeks masing-masing, sehingga dapat memudahkan dalam menampilkan kata yang termasuk dalam model. *Corpus* adalah format data berbentuk *bag of word reference* yang akan digunakan untuk pemodelan topik. Berikut ini adalah hasil proses pembentukan *dictionary* dan *corpus*:

Tabel 4. 14
Contoh Data Teks yang Diubah Menjadi *Corpus*

Teks	Corpus
['pemerintah', 'pakai', 'apbn', 'ikn', 'bangun', 'gedung', 'jalan', 'raya', 'penerangan', 'fasilitas', 'pemerintah', 'cadel', 'gerombolannya', 'berusaha', 'framing', 'apbn', 'aslinya', 'menkeu', 'membebaskan', 'apbn', 'cari', 'skema', 'apbn', 'terbebani']	[(0, 4), (1, 1), (2, 1), (3, 1), (4, 1), (5, 1), (6, 1), (7, 1), (8, 1), (9, 1), (10, 2), (11, 1), (12, 1), (13, 1)]
['kota', 'negara', 'pindah', 'legislator', 'ingatkan', 'pemerintah', 'jual', 'aset', 'negara', 'dijakarta']	[(10, 1), (14, 1), (15, 1), (16, 1), (17, 1), (18, 1), (19, 1), (20, 2), (21, 1)]

['riza', 'patria', 'kota', 'negara', 'pindah', 'kaltim', 'ubah', 'uu']	[(18, 1), (20, 1), (21, 1), (22, 1), (23, 1), (24, 1)]
['kelompokmu', 'menolak', 'kota', 'negara', 'pindah', 'kalimantan']	[(18, 1), (20, 1), (21, 1), (25, 1), (26, 1)]
['kadrin', 'ogah', 'kota', 'negara', 'pindah', 'kalimantankrn', 'jerit', 'demo', 'anarkis', 'aparatus', 'turun', 'airmata', 'watercanoncukup', 'dikirim', 'copot', 'kepala']	[(18, 1), (20, 1), (21, 1), (27, 1), (28, 1), (29, 1), (30, 1), (31, 1), (32, 1), (33, 1)]

Tabel 4.14 menunjukkan data sebelum dan sesudah dilakukan proses pembentukan *dictionary* dan *corpus*, di mana kolom sebelah kiri adalah data token yang masih berbentuk teks, sedangkan kolom sebelah kanan berupa data yang telah diubah dalam bentuk angka. Pembacaan dari komposisi angka tersebut adalah sebagai berikut: angka pertama merupakan indeks kata yang dibuat oleh komputer, sedangkan angka kedua adalah banyaknya kemunculan kata dalam sebuah dokumen. Contohnya, jika angka (0,4) maka kata dengan indeks 0 muncul sebanyak 4 kali dalam satu dokumen.



Gambar 4. 2 Cara membaca komposisi angka pada *corpus*

4.1.3.2 Eksperimen Pemodelan Topik dan Evaluasi

Pada tahap eksperimen pemodelan topik, data yang sebelumnya telah diubah menjadi angka atau disebut pembentukan *dictionary* dan *corpus* akan diolah dalam eksperimen penentuan jumlah topik yang ideal. Eksperimen pemodelan topik merupakan tahapan inti dari LDA di mana dalam proses ini akan ditentukan jumlah topik yang ideal. Penentuan jumlah topik yang ideal berdasarkan *coherence score* yang dihasilkan di mana semakin tinggi *coherence score* menunjukkan akurasi model yang lebih baik. Selain *coherence score* penentuan jumlah topik yang ideal juga ditentukan dengan nilai *perplexity* di mana semakin kecil nilai *perplexity* maka menunjukkan kemampuan model untuk menghasilkan topik-topik yang bervariasi dan dengan kata yang tidak mirip antar topik.

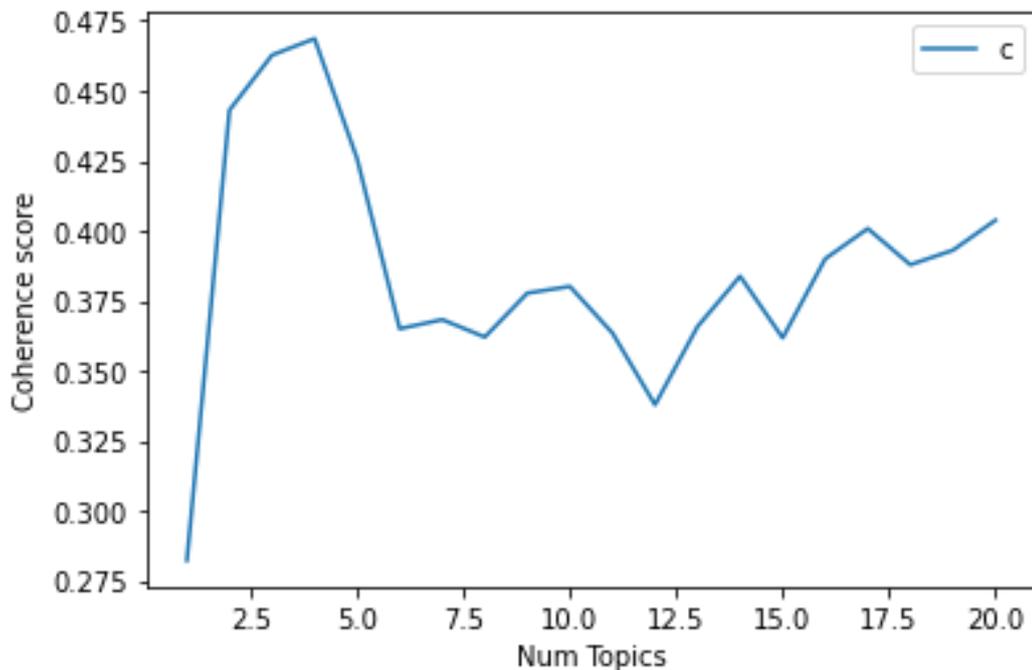
Dalam melakukan eksperimen pemodelan topik mula-mula peneliti menentukan nilai sebanyak 3 kali yaitu 5, 10, dan 20 topik. Jika setelah eksperimen ketiga ada kemungkinan penambahan topik maka akan dilakukan ke percobaan

selanjutnya dengan nilai 30 topik dan seterusnya. Berdasarkan eksperimen jumlah topik yang dilakukan, nilai *coherence score* yang muncul akan dianalisis tren nilainya secara visual dari ketiga eksperimen. Pada akhirnya jumlah topik yang dipilih adalah jumlah topik yang memiliki nilai *coherence score* paling tinggi dan nilai *perplexity* paling rendah dari ketiga eksperimen yaitu eksperimen dengan 5, 10, dan 20 topik. Berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan dengan 5, 10, dan 20 topik serta hasil evaluasi diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 15
Hasil Evaluasi Pembentukan Topik

5 Topik		10 Topik		20 Topik	
<i>Num Topics</i>	<i>Coherence score</i>	<i>Num Topics</i>	<i>Coherence score</i>	<i>Num Topics</i>	<i>Coherence score</i>
1	0.2823	1	0.2823	1	0.2823
2	0.4431	2	0.4431	2	0.4431
3	0.4627	3	0.4627	3	0.4627
4	0.4686	4	0.4686	4	0.4686
5	0.4257	5	0.4257	5	0.4257
		6	0.365	6	0.365
		7	0.3683	7	0.3683
		8	0.3621	8	0.3621
		9	0.3777	9	0.3777
		10	0.3801	10	0.3801
				11	0.3635
				12	0.3379
				13	0.3658
				14	0.3838
				15	0.3618
				16	0.39
				17	0.4008
				18	0.3879
				19	0.3931
				20	0.4038
EVALUASI					
Waktu Training		Waktu Training		Waktu Training	
41 menit		2 jam 20 menit		6 jam 56 menit	
Evaluasi		Evaluasi		Evaluasi	
Perplexity: -7.9463664362580095		Perplexity: -7.9463664362580095		Perplexity: -7.9463664362580095	
Coherence Score: 0.46861103908189705		Coherence Score: 0.46861103908189705		Coherence Score: 0.46861103908189705	

Berdasarkan hasil 3 kali eksperimen dengan jumlah model topik yang berbeda telah ditemukan hasil sebagai berikut: *training* LDA dengan jumlah model topik 5 membutuhkan waktu selama 30 menit, sedangkan *training* dengan model topik 10 membutuhkan waktu selama 2 jam 20 menit, dan *training* dengan model topik 20 membutuhkan waktu 6 jam 56 menit. Ketiga eksperimen model LDA ini menghasilkan nilai yang konsisten yaitu pada *num topic* 4 dengan nilai *coherence score* 0.4686 dan nilai *perplexity* yaitu -7.9461. Nilai *coherence* secara visual dapat ditampilkan dalam grafik sebagai berikut.



Gambar 4. 3 *Coherence Score* dengan 20 Topik

Berdasarkan Gambar 4.3 bisa dilihat bahwa *coherence value* paling tinggi berada pada *num topics* 4 dengan *coherence value* sebesar 0.4686, setelahnya terjadi penurunan nilai *coherence* meskipun sempat naik kembali pada *num topics* 17 dan 20 tetapi nilainya masih di bawah *num topic* 4 dan masih jauh dari angka 0.4686. Dengan demikian berdasarkan hasil evaluasi bisa ditentukan bahwa hasil dari LDA dalam isu kepindahan ibu kota negara adalah 4 topik terbaik. Selanjutnya 4 topik ini menjadi acuan dalam pembuatan model dan visualisasi LDA.

4.1.3.3 Visualisasi Hasil LDA

Setelah dilakukan eksperimen pemodelan topik telah dapat ditentukan bahwa banyaknya topik yang ideal dalam isu kepindahan ibu kota negara adalah berjumlah 4 topik. Dari topik yang dihasilkan akan dilakukan visualisasi untuk memudahkan dalam menafsirkan hasil LDA. Visualisasi yang digunakan adalah *wordcloud*, t-SNE, dan pyLDAvis.

Visualisasi *wordcloud* adalah visualisasi yang menampilkan 10 term yang paling relevan dalam topik sesuai dengan bobotnya. Semakin tinggi bobot atau nilai suatu term yang terdapat dalam topik maka semakin besar volume term. Nilai atau bobot term didapat dari hasil pemodelan topik yang dilakukan sebelumnya dengan data sebagai berikut:

Tabel 4. 16
Bobot Term tiap Topik

Topik	Bobot
Model LDA Topik 1	0.044*"pindah" + 0.034*"jakarta" + 0.012*"kepala" + 0.011*"dki" + 0.010*"orang" + 0.008*"anak" + 0.008*"menolak" + 0.007*"otorita" + 0.007*"ahok" + 0.006*"setuju"
Model LDA Topik 2	0.063*"uu" + 0.037*"rakyat" + 0.026*"proyek" + 0.022*"negara" + 0.020*"mk" + 0.019*"bangun" + 0.014*"cepat" + 0.013*"pandemi" + 0.013*"dana" + 0.012*"dpr"
Model LDA Topik 3	0.147*"kota" + 0.057*"pembangunan" + 0.044*"negara" + 0.041*"nusantara" + 0.035*"pemindahan" + 0.026*"kalimantan" + 0.024*"dukung" + 0.023*"indonesia" + 0.023*"masyarakat" + 0.019*"presiden"
Model LDA Topik 4	0.055*"pemerintah" + 0.048*"korupsi" + 0.047*"kpk" + 0.020*"ketua" + 0.016*"terkait" + 0.014*"pencegahan" + 0.013*"bahuri" + 0.013*"lazio" + 0.013*"hukum" + 0.013*"firli"

Tabel 4.16 menampilkan daftar topik dengan 10 term yang memiliki bobot paling besar dalam topik tersebut. Term pertama dari masing-masing topik adalah term paling dominan dalam topik tersebut diikuti term kedua dan seterusnya. Data pada tabel 4.16 kemudian divisualisasikan dalam bentuk *wordcloud*, hasilnya adalah sebagai berikut:



Gambar 4. 4 *Wordcloud* Semua Topik

Dari gambar 4.4 bisa terbaca dengan jelas 10 term paling dominan dalam topik. Pada *topic 0* atau Topik 1, term “pindah”, “Jakarta” dan “kepala” menjadi term yang paling dominan di antara term lainnya. Dari susunan term yang terlihat dari bisa ditafsirkan bahwa topik 0 membicarakan tentang sikap warga digital yang setuju perpindahan ibu kota negara dari Jakarta. Hal ini diperkuat dengan munculnya kata “setuju” dan kata yang merujuk pada ibu kota Jakarta saat ini yaitu “Jakarta” “jkt” dan “dki”.

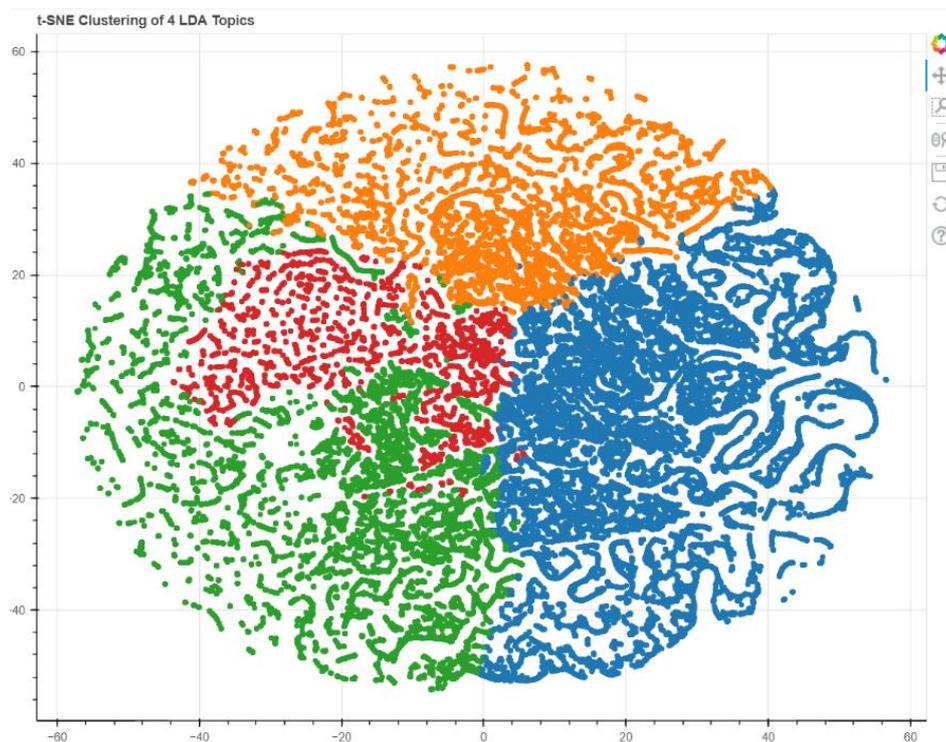
Dalam *topic 1* dari 10 term yang paling banyak digunakan, term “uu” yang merujuk pada kata undang-undang, “rakyat”, dan “proyek” menjadi term yang paling dominan di antara yang lain. Dari susunan kata yang terdapat dalam topic 1 bisa ditafsirkan bahwa topic 1 menyoroiti tentang tidak setujuannya terhadap pemindahan ibu kota negara karena dianggap sebagai proyek pemerintah apalagi dilakukan di masa pandemi yang belum berakhir.

Topic 2 term yang paling dominan adalah “kota”, “pembangunan” dan “negara” dibandingkan dengan term lainnya. Dengan membaca struktur term yang

ada bisa ditafsirkan bahwa *topic 2* membahas tentang sikap persetujuan tentang kepindahan ibu kota negara sebagai upaya pemerataan pembangunan.

Pada topik terakhir yaitu *topic 3* susunan term yang dominan adalah “pemerintah”, “korupsi”, dan “kpk”. Susunan term lainnya adalah “ketua”, “firli”, dan “bahuri” yang merujuk pada ketua KPK Firli Bahuri, kemudian ada term “hukum”, dan “pencegahan”. Dengan melihat struktur term yang ada dalam *topic 3* bisa ditafsirkan bahwa *topic 3* membahas tentang korupsi dan permasalahan hukum dalam isu kepindahan ibu kota negara. Tafsir dari tiap term yang ada dalam visualisasi *wordcloud* ini masih bersifat sementara dan sangat mungkin untuk berubah. Untuk melihat secara lebih detail akan dibahas dalam masing-masing topik.

Visualisasi selanjutnya adalah visualisasi *t-Distributed Stochastic Neighbour Embedding* (t-SNE) yaitu teknik non linear *unsupervised* yang digunakan untuk reduksi dimensi, eksplorasi data, dan visualisasi data berdimensi tinggi. Dengan t-SNE kita bisa melihat visualisasi bagaimana data tersusun pada ruang berdimensi tinggi.



Keterangan warna:

Topik 1: -●- Topik 2: -●- Topik 3: -●- Topik 4: -●-

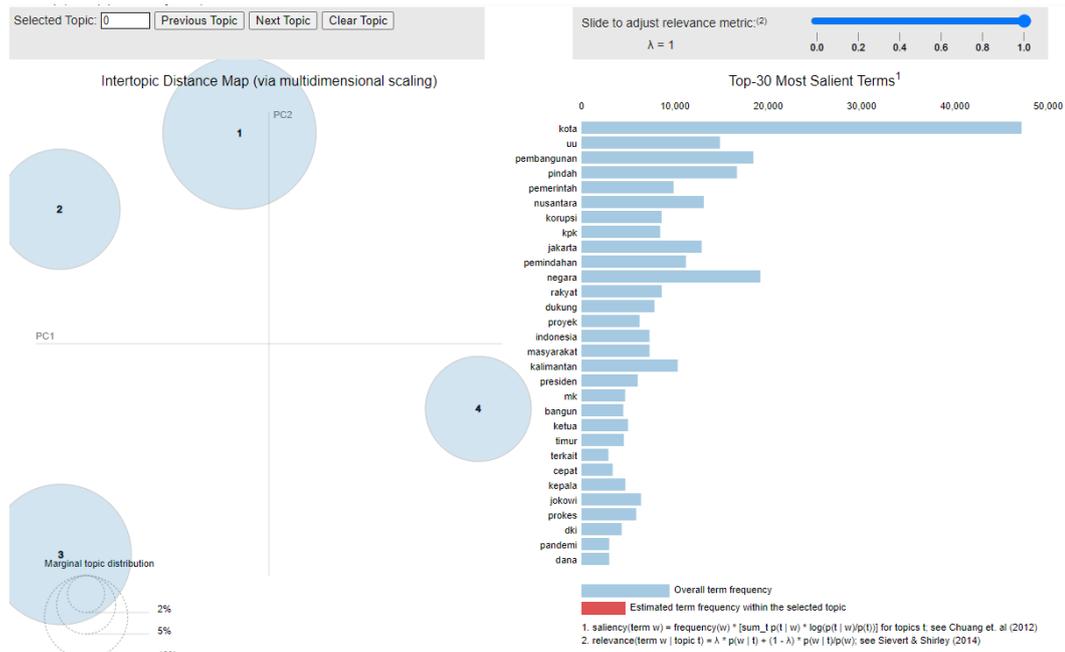
Gambar 4. 5 Visualisasi t-SNE

Berdasarkan Gambar. 4.5 dapat terlihat bahwa topik 1 yang berwarna biru tampak solid dan paling dominan di antara topik lainnya, sedangkan topik 2 yang berwarna kuning bentuknya sama solidnya dengan topik 1 tetapi dengan volume lebih kecil. Topik 3 yang berwarna hijau bentuknya bercampur dengan topik 4 yang berwarna merah. Pembacaan dari visualisasi t-SNE menunjukkan bahwa antara topik 1 dan 2 berhadapan secara solid mengindikasikan bahwa antara topik 1 dan 2 terdapat pertentangan di antara keduanya. Topik 3 dan 4 memiliki percampuran isu di antara keduanya menegaskan meskipun terdapat juga pertentangan di antara keduanya namun kondisinya lebih cair.

Visualisasi yang terakhir adalah pyLDAvis yang merupakan visualisasi interaktif 2 dimensi yang menghitung jarak semantik antara topik dan topik proyek. Visualisasi pyLDAvis juga menampilkan 30 kata yang paling relevan dalam topik tersebut. Dengan demikian bisa dilihat secara lebih detail informasi dari masing-masing topik.

Secara visual, pyLDAvis terdapat dua panel: kiri dan kanan. Panel sisi kiri merupakan jarak antar topik (*inter topic distance map*) via *multidimensional scaling* yang terdapat juga *cluster* topik yang berbentuk “gelembung” atau lingkaran yang merepresentasikan jumlah topik yang terletak di antara dua *principal component* (PC). Garis PC1 sebagai titik koordinat sumbu X, dan garis PC2 sebagai titik koordinat sumbu Y. Panel sebelah kiri berisi 30 terminologi yang paling relevan dalam topik tertentu disertai dengan estimasi *term frequency* pada topik yang dipilih.

Berikut ini adalah tampilan visualisasi pyLDAvis untuk LDA dengan isu kepindahan ibu kota negara:



Gambar 4. 6 Visualisasi pyLDAvis

Berdasarkan Gambar 4.6 terdapat empat “gelembung” dengan angka di dalamnya yang mewakili masing-masing topik. Ukuran gelembung mewakili kepentingan topik dan jarak antar gelembung mencerminkan kesamaan antar topik. Semakin dekat jarak antar topik maka semakin mirip topiknya. Di dalam *bar chart panel* sebelah kanan berisi 30 terminologi paling relevan dalam topik. Jika salah satu gelembung di pilih atau di klik maka warna gelembung akan berwarna merah dan memperlihatkan 30 kata dominan atau estimasi *term frequency* pada topik yang dipilih.

Gambar 4.6 menunjukkan bahwa hasil *topic modeling* menggunakan algoritma LDA didapatkan 4 topik yang setiap topiknya berdiri secara mandiri dan tidak saling beririsan yang menandakan bahwa tidak ada term yang saling bertukar. Selain itu juga dapat dilihat bahwa topik 2 berhadapan secara langsung dengan topik 1 dan 3 menandakan bahwa ada irisan pemisah yang tegas di antara topik-topik tersebut.

4.1.4 Penjabaran Tiap Topik

Setelah didapatkan jumlah topik terbaik dalam dan visualisasi LDA, langkah selanjutnya adalah analisis hasil *topic modeling* dengan melihat visualisasi *wordcloud*, t-SNE, dan pyLDAvis yang telah dilakukan sebelumnya. Analisis dilakukan terhadap masing-masing topik yang dihasilkan dengan melihat detail

hasil pemodelan topik sebagaimana terlihat dalam visualisasi. Berikut ini adalah penjabaran hasil analisis masing-masing topik.

4.1.4.1 Penjabaran Topik 1

Berdasarkan perolehan data pada pemodelan topik LDA pada model topik 1 didapatkan data sebagai berikut:

Tabel 4. 17
Data Model LDA pada Topik 1

Model LDA Topik 1
0.044*"pindah" + 0.034*"jakarta" + 0.012*"kepala" + 0.011*"dki" + 0.010*"orang" + 0.008*"anak" + 0.008*"menolak" + 0.007*"otorita" + 0.007*"ahok" + 0.006*"setuju"

Data yang terdapat dalam tabel 4.17 menampilkan 10 term yang paling relevan dalam topik 1. Angka yang terdapat dalam angka menunjukkan probabilitas dari kata yang terdapat dalam topik 1. Dari model topik 1 kata “pindah” memiliki probabilitas paling tinggi yaitu 0.044 diikuti dengan term “Jakarta” dengan probabilitas 0.034 dan term “kepala” yang memiliki probabilitas 0.012. Jika divisualisasikan dalam bentuk *wordcloud* akan tampak sebagai berikut:

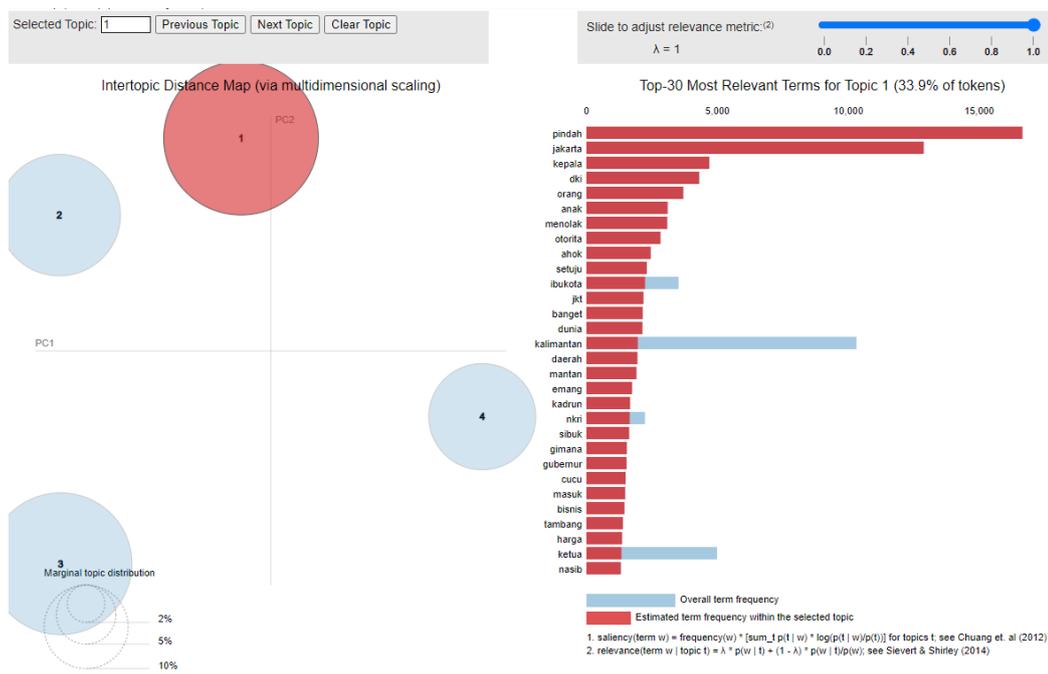


Gambar 4. 7 *Wordcloud* Topik 1

Gambar 4.7 menunjukkan *wordcloud* yang merepresentasikan 10 terminologi atau kata paling relevan dari model topik 1. Ketika probabilitas dalam satu *term* lebih besar dibandingkan dengan yang lain maka volume dari terminologi tersebut lebih besar dan menonjol dibanding dengan yang lainnya. Dari data tersebut terlihat bahwa dalam topik 1 terdapat term “pindah” yang memiliki bobot paling dominan

sebesar 0.044 sehingga secara visual di *wordcloud* juga lebih dominan dibandingkan dengan term yang lain, diikuti oleh term “jakarta” sebesar 0.034, dan term “kepala” sebesar 0.012. Tujuh kata lainnya menempati porsi lebih kecil di antaranya: term "dki", "orang", "anak", "menolak", "otorita", "ahok", dan term "setuju".

Untuk term lainnya yang mewakili topik 1 dapat dilihat dalam visualisasi pyLDAvis yang menampilkan 30 terminologi paling relevan lainnya. Secara visual tampilan pyLDAvis untuk topik 1 sebagai berikut:



Gambar 4. 8 Visualisasi pyLDAvis Topik 1

Berdasarkan Gambar 4.8 visualisasi pyLDAvis topik 1, tampak bahwa “gelembung” pada topik satu yang berwarna merah paling besar di antara topik lainnya. *Marginal topic distribution* pada topik 1 adalah 33.9% yang berarti bahwa pentingnya topik 1 terhadap keseluruhan token adalah 33.9% atau mayoritas token mengelompok dalam topik 1. Hal ini juga mengindikasikan dominasi percakapan di media sosial Twitter terhadap tema kepindahan ibu kota negara yang memosisikan pada topik 1. Pada sisi kanan terdapat *bar chart* dengan warna merah yang menunjukkan 30 terminologi paling relevan dalam topik 2, sedangkan warna biru menunjukkan keseluruhan dari term *frequency* pada *corpus*. Berdasarkan Gambar 4.8 term “pindah” memiliki *term frequency* paling tinggi di antara yang

lainnya yang mencapai lebih dari 15.000 token, sedangkan kata “nasib” memiliki term *frequency* paling sedikit dengan tidak lebih dari 3000 token. Dalam Gambar 4.8 juga terlihat term “ibukota”, “Kalimantan”, “nkri”, dan “ketua” memiliki *overall term frequency* yang tinggi dan tidak hanya digunakan atau muncul di topik 1.

Berdasarkan 30 terminologi paling relevan terhadap topik 1 maka bisa disimpulkan bahwa topik 1 membahas tentang *warga digital* yang menyatakan **sikap setuju terhadap pemindahan ibu kota negara**. Untuk mengonfirmasi hasil dari penafsiran terhadap topik 1 akan dilihat contoh teks yang mewakili isi topik 1 pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 18
Teks yang Mewakili Isi Topik 1

Contoh Teks yang mewakili isi Topik 1	Nama Akun	Waktu dibuat
"dewan pengarah ikn mbz investornya uni emirat arab yang dituduh kadrin china kan pekok"	Shaf* Yun**	2022-01-25 08:06:01
"tolak ahok mentahmentah koalisi pemuda ikn harus dipimpin putra daerah"	Hops**	2022-01-31 05:28:03
"semua mendukung ikn baru nusantara keren banget nih amazing presiden hebat"	Jhon* Be** ID 🇮🇩	2022-02-02 11:13:05
"ga perlu bahas kepemimpinan di ikn kan pindah ibu kota nya aja ga setuju jdi ga perlu bahasa otorita atau bukan biar pa dan partai yang setuju untuk bahas nya"	g a l u * **ID	2022-01-18 04:17:45
"setau gw jg mmg udh dr lama gak sih ada rumor2 gt awalny tp baru skrg aja beneran d laksanakan bahkan era presiden sblmny juga udh ada rumor pindah ikn"	Van**	2022-02-04 18:31:13

Tabel 4.18 menampilkan contoh teks yang terdapat dalam topik 1 yang menunjukkan bahwa dalam topik 1 lebih banyak membahas tentang sikap persetujuan terhadap pemindahan ibu kota negara. Kalimat yang digunakan dalam teks cenderung mendukung proses pemindahan ibu kota negara Indonesia ke Kalimantan Timur dengan segala pernyataannya.

4.1.4.2 Penjabaran Topik 2

Berdasarkan perolehan data pada pemodelan topik LDA pada model topik 2 didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 4. 19
Model LDA Topik 2

Model LDA Topik 2
0.063*"uu" + 0.037*"rakyat" + 0.026*"proyek" + 0.022*"negara" + 0.020*"mk" + 0.019*"bangun" + 0.014*"cepat" + 0.013*"pandemi" + 0.013*"dana" + 0.012*"dpr"

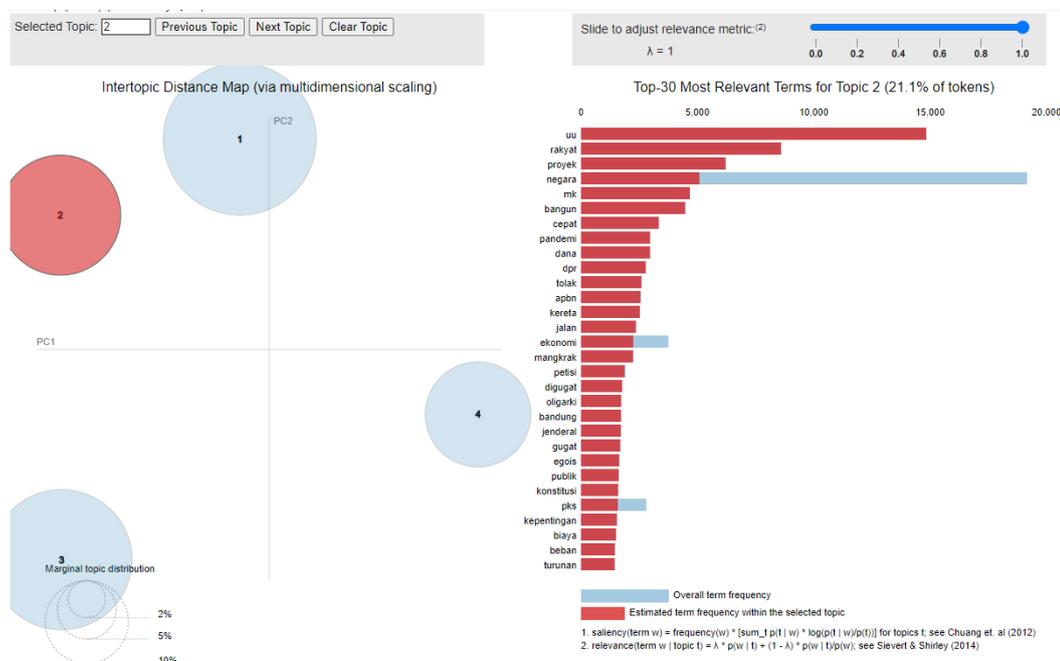
Data yang terdapat dalam tabel 4.19 menampilkan 10 terminologi yang paling relevan dalam topik 2. Angka yang terdapat dalam angka menunjukkan probabilitas dari term yang terdapat dalam topik 2. Dari model topik 2 term “uu” memiliki probabilitas paling tinggi yaitu 0.063 diikuti dengan term “rakyat” dengan probabilitas 0.037 dan term “proyek” yang memiliki probabilitas 0.026. Jika divisualisasikan dalam bentuk *wordcloud* akan tampak sebagai berikut:



Gambar 4. 9 *Wordcloud* Topik 2

Gambar 4.9 menunjukkan *wordcloud* yang merepresentasikan 10 terminologi atau kata paling relevan dari model topik 2. Dari data tersebut terlihat bahwa dalam topik 2 terdapat term “uu” yang memiliki probabilitas sebesar 0.063 tampak lebih dominan dibandingkan dengan term yang lain, diikuti oleh term “rakyat” sebesar 0.037, dan term “proyek” sebesar 0.026 yang volumenya berurutan lebih kecil dari term pertama. Tujuh term lainnya menempati porsi lebih kecil di antaranya: term "negara", "mk", "bangun", "cepat", "pandemi", "dana", dan term "dpr".

Untuk memahami secara lebih dalam isi dari topik 2 perlu dilihat kata atau terminologi yang paling relevan lainnya yang mewakili topik 2. Untuk itu perlu dilihat visualisasi pyLDAvis pada topik 2 yang bisa dilihat pada gambar 4.10 berikut ini.



Gambar 4. 10 Visualisasi pyLDAvis Topik 2

Berdasarkan Gambar 4.10 visualisasi pyLDAvis topik 2, terlihat bahwa “gelembung” atau lingkaran pada topik 2 yang berwarna merah secara volume lebih kecil dibanding dengan topik 1 dan topik 3 tapi lebih besar dari 4. *Marginal topic distribution* pada topik 2 adalah 22.1% yang berarti bahwa pentingnya topik 2 terhadap keseluruhan *corpus* adalah 22.1% mengelompok dalam topik 2. Pada sisi kanan terdapat *bar chart* dengan warna merah yang menunjukkan 30 terminologi paling relevan dalam topik 2, sedangkan warna biru menunjukkan keseluruhan dari term *frequency* pada *corpus*. Berdasarkan Gambar 4.0 term “uu” memiliki *term frequency* paling tinggi di antara yang lainnya yang mencapai lebih dari 15.000 *corpus*, sedangkan term “turunan” memiliki *term frequency* paling sedikit dengan tidak lebih dari 3000 *corpus*.

Dalam visualisasi pyLDAvis pada Gambar 4.0 terdapat beberapa term kunci yang menjadi pertimbangan dalam interpretasi terhadap topik 2 yaitu: “proyek”, “negara”, “pandemi”, “tolak” dan “oligarki”. Berdasarkan 30 terminologi paling relevan terhadap topik 2 dalam visualisasi pyLDAvis maka bisa disimpulkan bahwa

topik 2 membahas tentang *warga digital* yang menyatakan **sikap menolak terhadap pemindahan ibu kota negara**. Untuk mengonfirmasi hasil dari penafsiran terhadap topik 2 akan dilihat contoh teks yang mewakili isi topik 2 pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 20
Teks yang Mewakili Isi Percakapan pada Topik 2

Contoh Teks yang mewakili isi Topik 2	Nama Akun	Waktu Dibuat
"joko kembali berkhayal bangun ikn di tengah ekonomi sedang nyungsep"	POPOL* **	2022-02-02 11:56:03
"1720 grand design istana negara ikn forbidden palace nusantara itu mesin cetak uang pasti jadi rebutan developer pantesan mau pake apbn terimakasih pak"	Titi** titi**	2022-01-24 08:01:04
"yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> ikn proyek oligarki"	Suwar**	2022-01-27 06:07:23
"ceritanya bangun ikn pake ngutang dulu dong oom"	🚩 Gand**	2022-01-20 07:41:32
"kalau memang utk kemaslahatan rakyattolong kasi tau kpd kami rakyat apa argumen partai mu yang ikut setuju uu ikn bang biar tidak ada rasa curiga rakyat akan partai mu"	Penikma* Ko** Su** (@PKS)	2022-01-20 07:40:44

Tabel 4.20 menampilkan contoh teks yang terdapat dalam topik 2 yang menunjukkan bahwa dalam topik 2 lebih banyak membahas tentang sikap tidak setuju terhadap pemindahan ibu kota negara. Kalimat yang digunakan dalam teks cenderung menolak terhadap isu kepindahan ibu kota negara.

4.1.4.3 Penjabaran Topik 3

Berdasarkan perolehan data pada pemodelan topik LDA pada model topik 3 didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 4. 21
Model LDA Topik 3

Model LDA Topik 3
0.147*"kota" + 0.057*"pembangunan" + 0.044*"negara" + 0.041*"nusantara" + 0.035*"pemindahan" + 0.026*"kalimantan" + 0.024*"dukung" + 0.023*"indonesia" + 0.023*"masyarakat" + 0.019*"presiden"

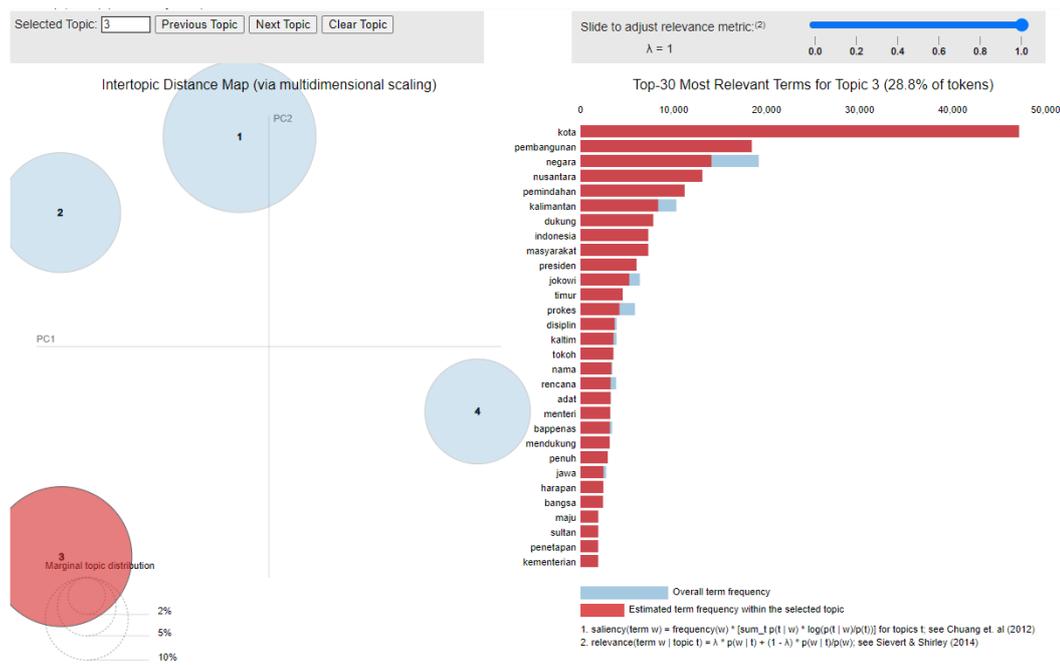
Data yang terdapat dalam tabel 4.21 menampilkan 10 terminologi yang paling relevan dalam topik 3. Angka yang terdapat dalam angka menunjukkan probabilitas dari term yang terdapat dalam topik 3. Dari model topik 3 term “kota” memiliki probabilitas paling tinggi yaitu 0.147 diikuti dengan term “pembangunan” dengan probabilitas 0.057 dan term “negara” yang memiliki probabilitas 0.041. Jika divisualisasikan dalam bentuk *wordcloud* akan tampak sebagai berikut:



Gambar 4. 11 Wordcloud Topik 3

Gambar 4.11 menampilkan *wordcloud* yang merepresentasikan 10 terminologi atau kata paling relevan dari model topik 3. Dari data tersebut terlihat bahwa dalam topik 3 term “kota” menjadi kata paling dominan dengan probabilitas sebesar 0.063 tampak lebih dominan dibandingkan dengan term yang lain, diikuti oleh term “pembangunan” sebesar 0.57, dan term “negara” sebesar 0.041 yang volumenya berurutan lebih kecil dari term pertama. Tujuh term lainnya menempati porsi lebih kecil di antaranya: term "nusantara", "pemindahan", "kalimantan", "dukung", "indonesia", "masyarakat", dan term "presiden".

Untuk memahami secara lebih dalam isi dari topik 3 perlu dilihat kata atau terminologi yang paling relevan lainnya yang mewakili topik 3. Untuk itu perlu dilihat visualisasi pyLDAvis pada topik 3 yang bisa dilihat pada gambar 4.12 berikut ini.



Gambar 4. 12 Visualisasi pyLDAvis Topik 3

Berdasarkan Gambar 4.12 visualisasi pyLDAvis topik 3, terlihat bahwa “gelembung” atau lingkaran pada topik 3 yang berwarna merah secara volume lebih kecil dibanding dengan topik 1 tetapi lebih besar dari 2 dan topik 4. *Marginal topic distribution* pada topik 3 adalah 28.8% yang berarti bahwa pentingnya topik 3 terhadap keseluruhan *corpus* adalah 28.8% mengelompok dalam topik 3. Pada sisi kanan terdapat *bar chart* dengan warna merah yang menunjukkan 30 terminologi paling relevan dalam topik 3, sedangkan warna biru menunjukkan keseluruhan dari term *frequency* pada *corpus*. Berdasarkan Gambar 4.12 term “kota” memiliki *term frequency* paling tinggi di antara yang lainnya yang mencapai lebih dari 48.000 *corpus*, sedangkan term “kementerian” memiliki *term frequency* paling sedikit dengan sekitar 3000 *corpus*.

Dalam visualisasi pyLDAvis pada Gambar 4.12 terdapat beberapa term kunci yang menjadi pertimbangan dalam interpretasi topik 4 di antaranya: “dukung”, “jokowi”, “mendukung”, “rencana”, dan “masyarakat”. Berdasarkan 30 terminologi paling relevan terhadap topik 3 dalam visualisasi pyLDAvis maka bisa disimpulkan bahwa topik 3 membahas tentang **sikap mendukung terhadap pemindahan ibu kota negara**. Untuk mengonfirmasi hasil dari penafsiran terhadap topik 3 akan dilihat contoh teks yang mewakili isi topik 3 pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 22
Contoh Teks yang Mewakili Isi Topik 3

Contoh Teks yang mewakili isi Topik 3	Nama Akun	Waktu Dibuat
"masyarakat kalimantan mendukung penuh pemindahan ibukota ikn sejahterakan bangsa"	Dabri**	2022-01-27 02:08:18
"masyarakat kaltim dukung ikn nusantara"	Alf** se**	2022-01-25 13:06:34
"makanya elu dan kelompokmu menolak ibu kota negara pindah di kalimantan nyet"	Alf** se**	2022-01-25 13:06:34
"edy mulyadi kader pks harus segera diborgol polisi karena dengan terang benderang telah menghiba rakyat kalimantan timur sebagai ibu kota negara nusantara di penajam"	Ja* Ome**	2022-01-24 15:13:46
"komitmen dukung nusantara inilah yang diinginkan 24 kampus sekalimantan dukung ikn nusantara"	Pancasilaber****	2022-01-24 04:48:27
"di kaltim selama kurun 15 tahun telah dibangun 5 kota baru sebagai ibu kota kabupaten dan semuanya bertambah ramai sampai sekarang kalian benci ya kalau kalimantan bertambah maju jangan mau hasil kekayaannya aja perhatikan juga pembangunannya"	Jiwa Rum** Sak**	2022-01-26 01:25:31

Tabel 4.22 menampilkan contoh teks yang terdapat dalam topik 3 yang menunjukkan bahwa dalam topik 3 lebih banyak membahas tentang sikap dukungan terhadap pemindahan ibu kota negara. Kalimat yang digunakan dalam teks cenderung mendukung proses pemindahan ibu kota negara Indonesia ke Kalimantan Timur dengan segala pernyataannya.

4.1.4.4 Penjabaran Topik 4

Berdasarkan perolehan data pada pemodelan topik LDA pada model topik 4 didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 4. 23
Model LDA Topik 4

Model LDA Topik 4
0.055*"pemerintah" + 0.048*"korupsi" + 0.047*"kpk" + 0.020*"ketua" + 0.016*"terkait" + 0.014*"pencegahan" + 0.013*"bahuri" + 0.013*"lazio" + 0.013*"hukum" + 0.013*"firli"

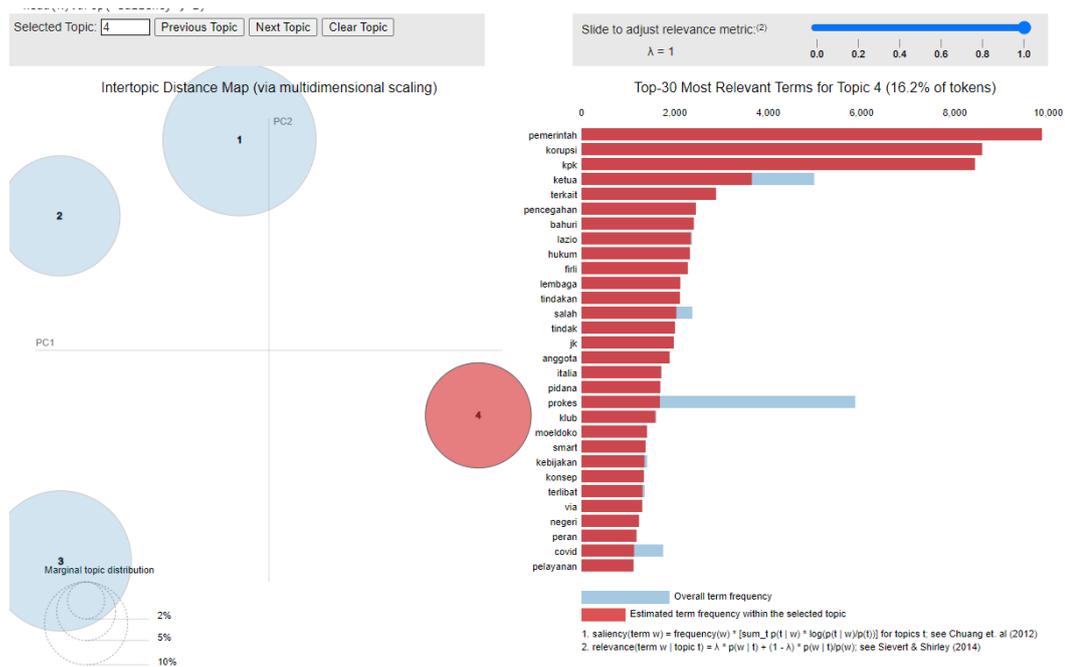
Data yang terdapat dalam tabel 4.23 menampilkan 10 terminologi yang paling relevan dalam topik 4. Angka yang terdapat dalam angka menunjukkan probabilitas dari term yang terdapat dalam topik 4. Dari model topik 4 term “pemerintah” memiliki probabilitas paling tinggi yaitu 0.055 diikuti dengan term “korupsi” dengan probabilitas 0.048 dan term “kpk” yang memiliki probabilitas 0.047. Jika divisualisasikan dalam bentuk *wordcloud* akan tampak sebagai berikut:



Gambar 4. 13 *Wordcloud* Topik 4

Gambar 4.13 menampilkan *wordcloud* yang merepresentasikan 10 terminologi atau kata paling relevan dari model topik 4. Dari data tersebut terlihat bahwa dalam topik 4 term “pemerintah” menjadi term paling dominan dengan probabilitas sebesar 0.055 tampak lebih dominan dibandingkan dengan term yang lain, diikuti oleh term “korupsi” sebesar 0.048, dan term “kpk” sebesar 0.047 yang volumenya berurutan lebih kecil dari kata pertama. Tujuh term lainnya menempati porsi lebih kecil di antaranya: term "ketua", "terkait", "pencegahan", "bahuri", "lazio", "hukum", dan term "firli".

Untuk memahami secara lebih dalam isi dari topik 4 perlu dilihat kata atau terminologi yang paling relevan lainnya yang mewakili topik 4. Untuk itu perlu dilihat visualisasi pyLDAvis pada topik 4 yang bisa dilihat pada gambar 4.14 berikut ini.



Gambar 4. 14 Visualisasi pyLDAvis Topik 4

Berdasarkan Gambar 4.14 visualisasi pyLDAvis topik 4, terlihat bahwa “gelembung” atau lingkaran pada topik 4 yang berwarna merah secara volume paling kecil di antara 3 topik lainnya. Hal ini dikarenakan *Marginal topic distribution* dari topik 4 hanya sebesar 16.2% yang berarti bahwa pentingnya topik 4 terhadap keseluruhan *corpus* adalah 16.2% yang berarti bahwa pentingnya topik 4 terhadap keseluruhan *corpus* adalah 16.2% mengelompok dalam topik 4. Pada sisi kanan terdapat *bar chart* dengan warna merah yang menunjukkan 30 terminologi paling relevan dalam topik 4, sedangkan warna biru menunjukkan keseluruhan dari term *frequency* pada *corpus*. Berdasarkan Gambar 4.14 term “pemerintah” memiliki *term frequency* paling tinggi di antara yang lainnya yang mencapai lebih dari 10.000 *corpus*, sedangkan kata “pelayanan” memiliki *term frequency* paling sedikit dengan sekitar 1000 *corpus*.

Dalam visualisasi pyLDAvis pada Gambar 4.14 terdapat beberapa term kunci yang menjadi pertimbangan dalam interpretasi topik 4 yaitu: “korupsi”, “pencegahan”, “hukum”, “firli”, dan “pidana”. Berdasarkan 30 terminologi paling relevan terhadap topik 4 dalam visualisasi pyLDAvis maka bisa disimpulkan bahwa topik 4 membahas tentang topik **korupsi dan hukum**. Untuk mengonfirmasi hasil dari penafsiran terhadap topik 4 akan dilihat contoh teks yang mewakili isi topik 4 pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 24
Contoh Teks yang Mewakili Topik 4

Contoh Teks yang mewakili isi Topik 4	Nama Akun	Waktu Dibuat
"gue khawatir nasib ikn sprt esemka udh ada yg mesen 6000 koreksi kalo salah unit tau2 ghoib semua gagagahan di awal entah buat tutupi apa pindahkan ibu kota negara tau2 jd ibukota negara ghoib serem gasih"	Sud**berub**	2022-02-04 01:03:35
"uu ikn adalah bentuk legitimasi hukum atas kerusakan yang disebabkan oleh kebijakan pemerintah >> << ikn proyek oligarki >>"	Ar** Nas**	2022-01-24 16:59:31
"lembaga pemerintah semakin berani dan profesional dalam penegakan dan memberantas korupsi di indonesia pertahankan dan tetap semangat menindak koruptor dukung ikn nusantara"	Edw** Al**	2022-01-26 03:21:20
"terpidana korupsi bank mandiri rp120 miliar ditangkap ikn pemerataan pembangunan"	Talen**	2022-01-26 03:22:09
"kinerja lembaga pemerintah polri kejaksaan ri & kpk semakin efektif berani dan profesional dalam memberantas korupsi ikn sejahteraan bangsa"	Jan**	2022-01-26 13:25:44

Tabel 4.24 menampilkan contoh teks yang terdapat dalam topik 4 yang menunjukkan bahwa dalam topik 4 lebih banyak membahas tentang sikap hukum dan korupsi. Kalimat yang digunakan dalam teks cenderung mengungkapkan banyak hal namun diujung kalimatnya berupa dukungan maupun penolakan terhadap pemindahan ibu kota negara. Paling banyak adalah unggahan dari KPK maupun Kejaksaan tentang perkembangan kasus korupsi, namun di ujung kalimat terdapat pernyataan dukungan terhadap pemindahan ibu kota negara.

4.1.5 Hasil *Temuan Critical Discourse Analysis (CDA)*

Dari hasil analisis menggunakan teknik LDA sebelumnya telah ditemukan terdapat empat topik yang menjadi perbincangan warga digital terkait isu kepindahan ibu kota negara. Keempat topik tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 25
 Hasil *Topic Modeling* LDA dengan Interpretasinya

Topik 1	Topik 2	Topik 3	Topik 4
0.044*"pindah"	0.063*"uu"	0.147*"kota"	0.055*"pemerintah"
0.034*"jakarta"	0.037*"rakyat"	0.057*"pembangunan"	0.048*"korupsi"
0.012*"kepala"	0.026*"proyek"	0.044*"negara"	0.047*"kpk"
0.011*"dki"	0.022*"negara"	0.041*"nusantara"	0.020*"ketua"
0.010*"orang"	0.020*"mk"	0.035*"pemindahan"	0.016*"terkait"
0.008*"anak"	0.019*"bangun"	0.026*"kalimantan"	0.014*"pencegahan"
0.008*"menolak"	0.014*"cepat"	0.024*"dukung"	0.013*"bahuri"
0.007*"otorita"	0.013*"pandemi"	0.023*"indonesia"	0.013*"lazio"
0.007*"ahok"	0.013*"dana"	0.023*"masyarakat"	0.013*"hukum"
0.006*"setuju"	0.012*"dpr"	0.019*"presiden"	0.013*"firli"
Setuju Pemindahan Ibu kota	Menolak Pemindahan Ibu Kota	Mendukung pemindahan ibu kota negara	Korupsi dan hukum

Selanjutnya keempat topik tersebut dianalisis secara kualitatif dan mendalam dengan metode Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough. Sebelum dianalisis lebih jauh topik-topik tersebut, perlu diketahui bahwa sistem analisis wacana Fairclough memiliki tiga dimensi, karena wacana dilihat secara simultan sebagai: teks (*text*) baik lisan atau tulisan, termasuk gambar visual; praktik wacana produksi (*discourse practice*), konsumsi dan distribusi teks; dan praktik sosial budaya (*sociocultural practice*) (Fairclough, 2013a, hal. 132).

Ketiga dimensi itu dianalisis dengan tiga tahapan yaitu *Pertama*, deskripsi yakni yang berkaitan dengan isi dan analisis secara deskriptif atas teks. Dalam tahapan deskripsi ini teks dijelaskan tanpa dihubungkan dengan aspek lain. *Kedua*, interpretasi yakni berkaitan dengan hubungan antara teks dan interpretasi. Dengan kata lain menafsirkan teks dihubungkan dengan praktik wacana yang dilakukan. Dalam proses interpretasi ini teks tidak dianalisis secara deskriptif, tetapi ditafsirkan dengan menghubungkannya dengan bagaimana proses produksi teks tersebut dibuat. *Ketiga*, eksplanasi yaitu penjelasan yang berkaitan dengan hubungan antara interaksi dan konteks sosial. Tahapan eksplanasi ini bertujuan untuk mencari penjelasan atas hasil penafsiran kita pada tahap kedua yang dapat diperoleh dengan mencoba menghubungkan produksi teks itu dengan praktik sosiokultural di mana suatu media berada (Fairclough, 2013b, hal. 58–59). Untuk itu penjelasan dari masing-masing analisis adalah sebagai berikut.

4.1.5.1 Analisis Tekstual (Deskriptif)

Tahapan pertama dalam analisis wacana kritis Norman Fairclough adalah pada dimensi teks atau disebut juga analisis deskriptif. Dalam pandangan Fairclough teks merupakan bentuk representasi sesuatu yang mengandung ideologi tertentu, sehingga teks dibongkar secara linguistik atau dengan melihat aspek-aspek kebahasaan, yaitu kosakata, semantik, tata kalimat, koherensi, dan kohesivitas yang membentuk suatu pengertian. Untuk itu teks harus dianalisis melalui pendekatan linguistik yang mencakup bentuk formal seperti kosakata, tata bahasa, dan struktur tekstual (Munfarida, 2014, hal. 9). Dalam menganalisis teks dari hasil pemodelan topik menggunakan teknik LDA perlu di analisa penggunaan perbendaharaan kata, penggunaan istilah dan metafora karena mau mengacu ke makna atau tindakan tertentu. Perbendaharaan kata meliputi makna kata mengingat satu kata bisa mempunyai banyak makna yang berbeda yang tergantung dengan konteksnya. Penggunaan istilah dilakukan untuk mempermudah inti kelompok pembaca mengidentifikasi diri dengan penulis dan menetapkan “*trust*” di dalam opininya (Haryatmoko, 2015, hal. 181).

Dalam analisis teks, Fairclough menggunakan analisis deskriptif yakni yang berkaitan dengan isi dan analisis secara deskriptif atas teks. Dalam tahapan deskripsi ini teks dijelaskan tanpa dihubungkan dengan aspek lain. Analisis deskripsi ini digunakan untuk melakukan analisis teks untuk mendapatkan gambaran bagaimana teks direpresentasikan. Analisis teks akan difokuskan pada tiga unsur, yaitu; representasi, relasi dan identitas.

4.1.5.1.1 Representasi

Representasi merupakan tampilan gambaran peristiwa, orang, kelompok, situasi, dan keadaan yang ada dalam teks. Dalam setiap wacana atau diskursus di dalamnya terdapat representasi bagaimana sesuatu itu terjadi dan diimajinasikan sebagaimana dikatakan Fairclough “*discourses include representations of how things are and have been, as well as imaginaries* (Fairclough, 2001, hal. 233). Representasi menjadi perwujudan hubungan-hubungan kekuasaan dalam masyarakat. Representasi dalam pengertian Fairclough dilihat dari dua hal, yakni bagaimana seseorang, kelompok dan gagasan ditampilkan dalam anak kalimat, dan gabungan atau ringkasan antar anak kalimat.

Sebelumnya dalam analisis pemodelan topik LDA telah diketahui teks atau term yang menjadi domain yang paling banyak digunakan pada tiap topik dengan data sebagai berikut:

Tabel 4. 26
Hasil Pemodelan Topik LDA Beserta Interpretasinya

Topik 1	Topik 2	Topik 3	Topik 4
0.044*"pindah"	0.063*"uu"	0.147*"kota"	0.055*"pemerintah"
0.034*"jakarta"	0.037*"rakyat"	0.057*"pembangunan"	0.048*"korupsi"
0.012*"kepala"	0.026*"proyek"	0.044*"negara"	0.047*"kpk"
0.011*"dki"	0.022*"negara"	0.041*"nusantara"	0.020*"ketua"
0.010*"orang"	0.020*"mk"	0.035*"pemindahan"	0.016*"terkait"
0.008*"anak"	0.019*"bangun"	0.026*"kalimantan"	0.014*"pencegahan"
0.008*"menolak"	0.014*"cepat"	0.024*"dukung"	0.013*"bahuri"
0.007*"otorita"	0.013*"pandemi"	0.023*"indonesia"	0.013*"lazio"
0.007*"ahok"	0.013*"dana"	0.023*"masyarakat"	0.013*"hukum"
0.006*"setuju"	0.012*"dpr"	0.019*"presiden"	0.013*"firli"
Setuju Pemindahan Ibu kota	Menolak Pemindahan Ibu Kota	Mendukung pemindahan ibu kota negara	Korupsi dan pelanggaran hukum

Dalam tabel 4.26 diketahui bahwa topik 1 yang diinterpretasi sebagai topik yang membahas tentang sikap setuju terhadap pemindahan ibu kota negara menggunakan term paling dominan adalah term “pindah” yang artinya sebagian besar warga digital menggunakan term atau kata pindah untuk mengungkapkan sikapnya bahwa mereka setuju pemindahan ibu kota negara. Selain itu, term “jakarta” dan “kepala” juga menjadi term yang banyak digunakan oleh warga digital pada topik 1 untuk mengungkapkan pandangannya. Salah satu contoh tweet yang masuk dalam topik 1 adalah sebagai berikut:

*"ngotot menolak keras pemindahan ikn berarti kelompok ini hilang mata pencarian di dki sebab jika pindah ibu kota ke kalimantan kelompok ini akan susah jual agama sebab kalimantan sudah menunjukkan taringnya ketika kasus edy yang menghina Kalimantan" (yanrz**, 2022-02-04 18:18:31)*

Twit yang diunggah oleh akun yanrz11 ini diungkapkan oleh kelompok yang mendukung pemindahan ibu kota negara yang ditujukan kepada kelompok yang menolak ibu kota negara. Maksud dari twit tersebut adalah kelompok pendukung pemindahan ibu kota negara menuduh kelompok yang menolak pemindahan ibu kota negara akan kehilangan mata pencaharian yang di-labeling “menjual agama” di ibu kota Jakarta saat ini. Kelompok pendukung IKN ini meyakini bahwa

“menjual agama” di Kalimantan hal itu tidak mudah dilakukan sebagaimana kasus Edy yang mendapat masalah hukum karena menghina Kalimantan.

Unggahan dalam topik 1 yang menggunakan term “jual agama” maupun “menjual agama” cukup dominan di dalamnya, beberapa contoh twit tersebut di bawah ini:

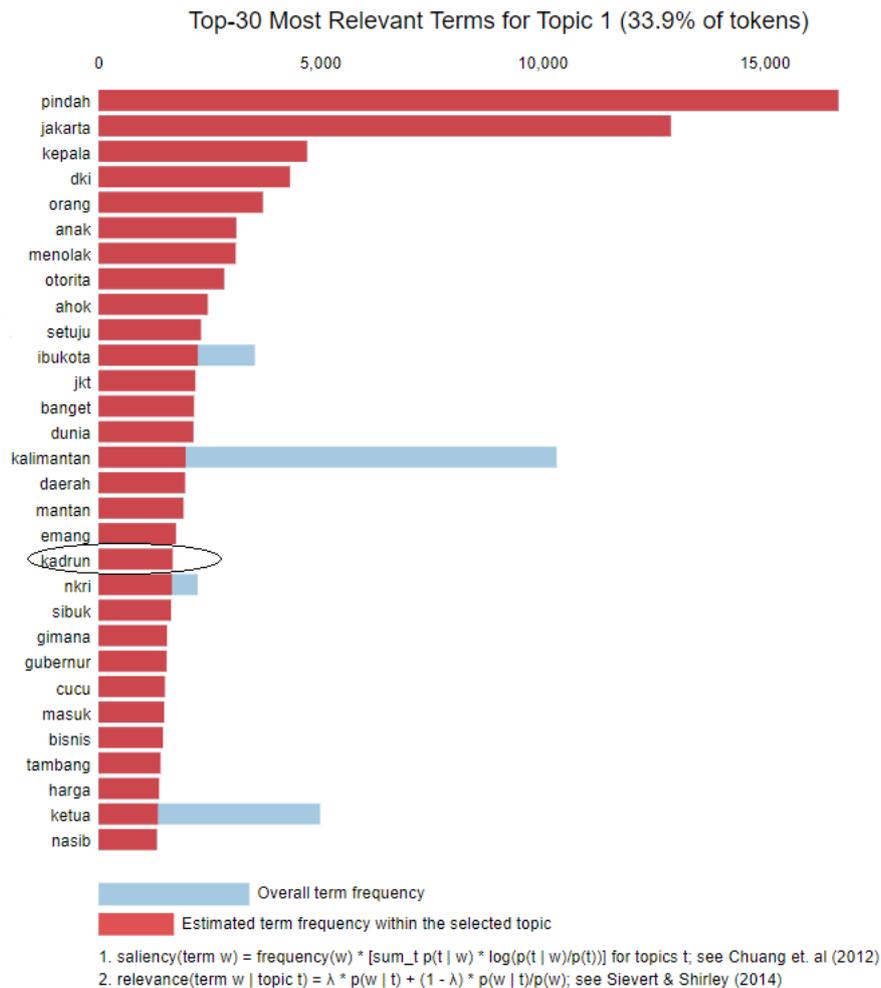
“semua rakyat cerdas cinta demokrasi mendukung penuh supaya segera ibu kota negara pindah ke provinsi kalimantan supaya para kadrin tidak lagi bebas demo berjilid menjual agama tapi kembali ke habitat nya menjual minyak wangi di tanah abang” (Albert Mandr**, 2022-02-02 11:59:51)

“inilah kadrin pekok lpenjual agama sudah sangat jelas yang investasi paling besar di ikn adalah uni emirat arab china yang disalahkan pekokpekok” (BIBIB KADR** ..**, 2022-01-24 15:57:29)

“semoga di ikn yg baru di kalimantan indonesia menjadi lebih cepat menjadi negara maju kami org asli kalimantan akan menjadi garda terdepan dari kegaduhan dari ormas yg sering jual agama di dki basmi habis radikal berkedok agama yg sllu bikin kegaduhan negara ini” (Dese** liza** hunt** 🇮🇩)

“namanya juga caleg gagal pks mainnya paling jauh ya ke monas sambil demo dianya juga bloon pake nanya ke sebelah mau pindah ke sana apa nggak emangnya siapa yg nyuruh warga jakarta pindah ke ikn baru ini cuma gorengannya partai penjual agama saja” (Maula** Nu*, 2022-01-23 03:19:06)

Penggunaan kata “kelompok” dan “jual agama” mengindikasikan dengan kuat bahwa terjadinya polarisasi yang kuat dalam isu pemindahan ibu kota negara. Polarisasi ini merupakan turunan dari proses Pilkada DKI tahun 2017 yang kental nuansa politik identitas dengan eksploitasi isu agama (Soenjoto, 2019) yang berlanjut hingga Pemilu dan Pilpres 2019 (Karim, 2019; Muhtadi, 2020) bahkan hingga hari ini dalam isu kepindahan ibu kota negara.



Gambar 4. 15 30 Term Paling Relevan dalam Topik 1

Hal ini bisa dikonfirmasi dengan melihat teks yang terdapat dalam visualisasi pyLDAvis yang menampilkan 30 term yang paling relevan pada topik 1 seperti yang tertera dalam Gambar 4.15. Dalam visualisasi pyLDAvis ini terdapat term atau kata “kadrun” yang merupakan akronim dari “kadal gurun”. Akronim “kadrun” sering digunakan oleh kelompok pendukung presiden Joko Widodo untuk mengolok-olok orang-orang yang dianggap berpikiran sempit, terutama yang dipengaruhi oleh gerakan ekstremisme dan fundamentalisme dari Timur Tengah, untuk menyitir pihak yang dicap radikal (Damarjati, 2020). Artinya, istilah ini digunakan oleh kelompok pendukung pemerintah untuk mengolok-olok kelompok oposisi atau yang berseberangan dengan pemerintah. Contoh unggahan yang menggunakan term “kadrun” adalah sebagai berikut:

*"dewan pengarah ikn mbz investornya uni emirat arab yang dituduh kadrin china kan pekok" (Sha** Yuni**, 2022-01-25 08:06:01)*

Maksud dari pernyataan tersebut adalah ditujukan kepada kelompok oposisi atau yang di *labeling* sebagai "Kadrin" yang menuduh IKN sebagai proyek China, padahal dewan pengarah IKN adalah Sheikh Mohammed bin Zayed (MBZ) dan salah satu investornya adalah Uni Emirat Arab negara dari Timur Tengah. Putra Mahkota Abu Dhabi Sheikh Mohammed bin Zayed (MBZ) memang menjadi salah satu tokoh dunia yang dipilih oleh Presiden Jokowi untuk menjadi ketua dewan pengarah pembangunan ibu kota negara Indonesia. Selain MBZ tokoh dunia lainnya yang menjadi dewan pengarah IKN adalah CEO Soft Bank Masayoshi Son dan mantan Perdana Menteri (PM) Inggris Tony Blair (Taher, 2020). Pernyataan ini dimaksudkan untuk menunjukkan betapa kontradiktif kelompok yang mendapat label "kadrin" yang diasosiasikan dekat dengan "Arab" masih saja menuduh ibu kota negara sebagai proyek dari China dengan umpatan yang sarkastis dalam bahasa Jawa "pekok" yang memiliki arti bodoh.

Penggunaan term "kadrin" juga cukup mendominasi dalam unggahan warga digital di topik 1. Beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

*"tuduhan kadrin tryt selama ni salah investor ibu kota negara baru ternyaa investornya dr arab" (Ali** Nurafif**, 2022-01-25 17:12:53)*

*"jadi tau kenapa bohir kadrin dan gerombolan kadrin pada g mau pindah ke ikn g bisa demo lagi spt di jakarta takut sama masyarakat kalimantan rupanya bravo borneo bravo Indonesia" (Maryo** Suryatmad**, 2022-01-26 17:55:07)*

*"memangnya ngaruh kalo kadriners ini main tolak2an ikn" (GintingMunth**, 2022-01-26 13:24:08)*

Berdasarkan hasil analisis teks yang ada di dalam topik 1 dari pilihan kata maupun diksi yang digunakan, bisa disimpulkan bahwa representasi yang ditampilkan untuk mengungkapkan pendapatnya tentang isu pemindahan ibu kota negara adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 27
Hasil Representasi Topik 1

Teks Representasi	Representasi
kelompok	Untuk menyatakan bahwa penolak kepindahan ibu kota negara hanya kelompok tertentu
kadrun	Untuk menyebut kelompok penolak kepindahan ibu kota
menjual agama	Tindakan yang dilakukan oleh kelompok penolak pemindahan ibu kota negara

Term “kelompok” ditujukan untuk menunjukkan bahwa warga digital yang menolak kepindahan ibu kota negara hanyalah sekelompok orang yang artinya hanya minoritas. Diksi ini digunakan untuk menyurutkan komposisi warga yang menolak ibu kota negara sebagai minoritas sekaligus ingin menunjukkan yang sebaliknya bahwa yang mendukung adalah mayoritas warga. Kemudian term “kadrun” dan “menjual agama” adalah *labeling* kelompok dan tindakan yang dilakukan oleh kelompok tersebut yang dianggap sebagai kelompok terbelakang yang kolot. Isu menjual agama selalu dilekatkan kepada pihak-pihak yang dianggap berseberangan terhadap pendukung pemindahan ibu kota negara. Dengan demikian, representasi yang sebaliknya yang ingin ditampilkan oleh kelompok pendukung pemindahan ibu kota negara adalah “mayoritas”, “nasionalis”, “pluralis”. Representasi ini ingin mendudukan posisi pendukung pemindahan ibu kota negara yang berorientasi pada kemajuan bangsa.

Pada topik 2 term ‘uu’, ‘rakyat’, dan ‘proyek’ menjadi term paling banyak digunakan. Penggunaan term ini mengindikasikan bahwa dalam topik 2 banyak membahas tentang rancangan undang-undang IKN yang sedang dibahas oleh pemerintah dan DPR dan disetujui menjadi undang-undang pada dini hari 18 Januari 2022 pukul 03.10 WIB (Sembiring & Sidik, 2022). Karena pengesahan undang-undang pada waktu yang tidak lazim yaitu dini hari dan pembahasan yang hanya memakan waktu satu bulan (Rachman & Wibowo, 2022) untuk sebuah undang-undang maka sebagian warga digital mencurigainya sebagai “proyek” negara. Beberapa contoh twit yang membahas UU IKN adalah sebagai berikut:

“mustahil jika pemindahan ibu kota ini tidak dijadikan proyek yang menguntungkan para oligarki >> << tolak uu ikn”
(Anak*** B* Nin**, 2022-01-27 06:16:03)

“karna uu ikn minim aspirai rakyat lebih mementingkan kepentingan kelompok dan oligarki >> << ikn proyek oligarki >>” (Dia* Rostali**, 2022-01-27 08:13:31)

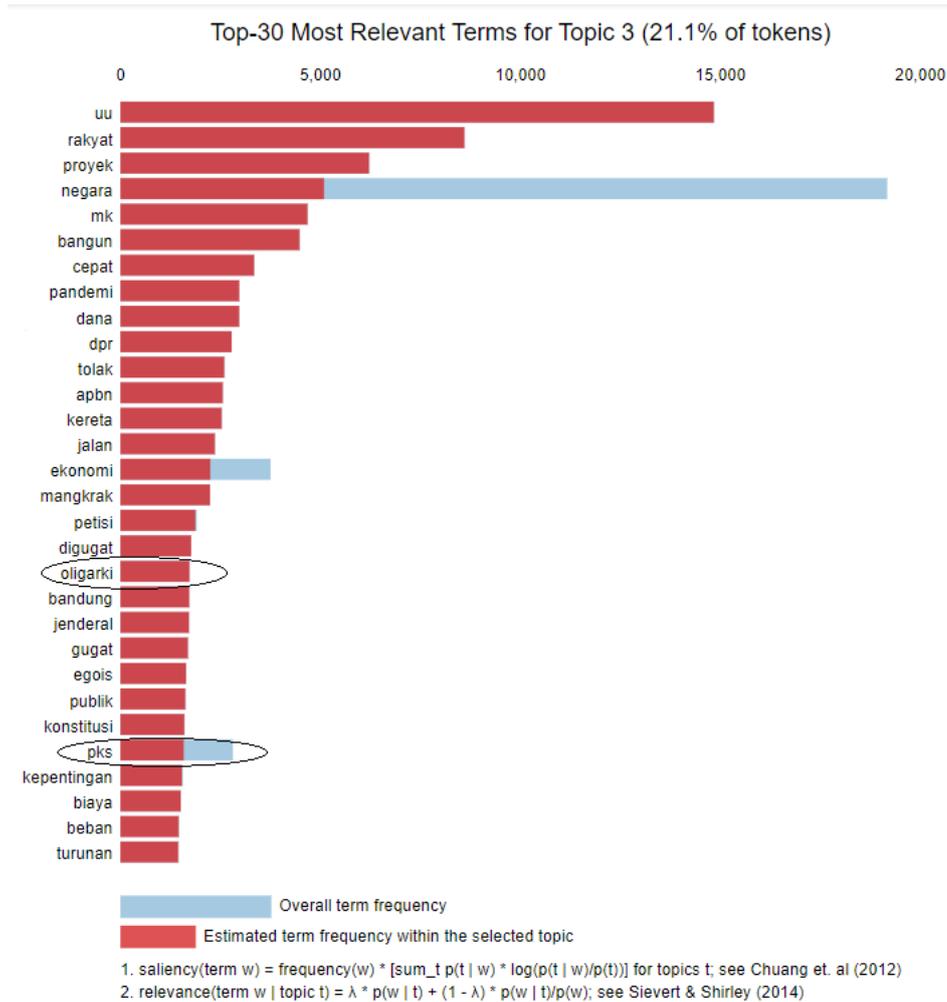
"yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> ikn proyek oligarki" (Suwarni, 2022-01-27 06:07:23)

"kita harus kritisi proyek pemindahan ibukota baru yang kental dengan kepentingan oligarki dan asing >> << tolak uu ikn >>" (Kopipah**@gmail.***, 2022-01-27 07:18:16)

Beberapa unggahan twit di atas mengindikasikan bahwa dalam menyampaikan unggahannya warga digital yang terkelompok dalam topik 2 banyak menggunakan term "oligarki" yang menurut KBBI didefinisikan sebagai "pemerintahan yang dijalankan oleh beberapa orang yang berkuasa dari golongan atau kelompok tertentu" (KBBI Online: 2022). Ungkapan ini memang memiliki dasar jika dikaitkan dengan situasi politik nasional di DPR yang mayoritas dikuasai oleh partai pendukung pemerintah.

Teks twit tersebut memosisikan si pengunggah berada pada sisi yang berseberangan dengan pembuat kebijakan, dalam hal ini bisa eksekutif dan legislatif. Oleh karenanya diksi yang digunakan adalah "oligarki" yang menurut KBBI memiliki arti pemerintahan yang dijalankan oleh beberapa orang yang berkuasa dari golongan atau kelompok tertentu. Dengan demikian, pengunggah twit tersebut beranggapan pemerintahan saat ini telah dikuasai oleh beberapa orang yang menguasai tidak hanya eksekutif, tetapi juga legislatif. Hal ini terlihat juga dari objek yang dikritik yaitu UU IKN yang telah disahkan oleh DPR tanpa hambatan dalam pembahasannya yang memakan waktu cukup singkat tetapi partai politik yang menyuarakan penolakan hanya PKS saja.

Jika dilihat dari komposisi partai politik yang menyetujui RUU IKN menjadi undang-undang memang mayoritas partai yang ada di DPR menyetujui dengan komposisi 8 fraksi partai menyetujui dan hanya 1 fraksi menolak UU IKN yaitu PKS (Kuswandi & Wibisono, 2022). Artinya secara politik, UU IKN didukung oleh mayoritas partai politik meskipun suara masyarakat yang menolaknya cukup besar. PKS menjadi satu-satunya partai yang menolak UU IKN oleh karenanya term "pks" juga muncul dalam visualisasi pyLDAvis yang menampilkan 30 term yang paling banyak digunakan pada topik 2.



Gambar 4. 16 30 Term Paling Relevan dalam Topik 2

Selain penggunaan term “oligarki”, penggunaan term “muslim” juga cukup mendominasi dalam topik 2. Penggunaan term “muslim” digunakan untuk mencari dukungan yang besar dari kelompok muslim yang merupakan mayoritas di Indonesia. Contoh unggahan yang menggunakan term “muslim” sebagai berikut:

*“yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> tolak uu ikn” (E** Ardoyan**, 2022-01-19 03:14:39)*

Maksud dari twit tersebut adalah ajakan bagi kelompok muslim untuk ikut meramaikan tanda pagar “#tolak uu ikn” sebagai bentuk kekecewaan dan sikap tidak setuju terhadap pemindahan ibu kota negara. Upaya menaikkan tanda pagar (#) merupakan salah satu usaha yang banyak dilakukan oleh warga digital untuk menaikkan isu tertentu agar mendapat perhatian khalayak. Dalam kasus ini, berarti sebagian warga digital ingin mengajak sebanyak-banyaknya orang untuk menolak pengesahan UU IKN khususnya bagi kelompok identitas muslim. Penggunaan

identitas “muslim” dalam twit mengonfirmasi dan menguatkan analisis sebelumnya yang menyatakan adanya polarisasi dalam isu pemindahan ibu kota negara.

Penggunaan identitas “muslim” untuk mendapatkan dukungan dilakukan oleh banyak warga digital dengan teks yang hampir mirip tetapi dengan ujung kalimat yang berbeda yang menunjukkan penolakan terhadap IKN. Twit dengan model seperti ini berjumlah ratusan yang artinya ada gerakan yang mengordinirnya, berikut ini contoh beberapa twit tersebut:

“yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> tolak uu ikn” (Is** Wa**, 2022-01-27 06:05:19)

“yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> tolak uu ikn tolak uu ikn” (BunH** Da**, 2022-01-27 06:14:09)

“yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> ikn hegemoni kapitalis” (Or*** Indones**, 2022-01-24 13:40:43)

“yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> ikn proyek oligarki ikn proyek oligarki” (Suwar**, 2022-01-27 06:07:23)

Dengan menelaah pilihan kata maupun diksi yang digunakan pada topik 2 bisa disimpulkan bahwa representasi yang dimunculkan pada topik 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 28
Hasil Representasi Topik 2

Representasi Teks	Representasi
proyek	Menunjukkan bahwa pemindahan ibu kota negara sebagai sebuah proyek untuk keuntungan segelintir orang
oligarki	Menunjukkan pihak-pihak yang menyetujui UU IKN sebagai oligarki
muslim	Menunjukkan dukungan yang luas dari kelompok muslim yang mayoritas di Indonesia

Term “proyek” sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 4.28 digunakan untuk menunjukkan bahwa pemindahan ibu kota negara sebagai sebuah proyek untuk keuntungan segelintir orang yang disebutnya sebagai proyek “oligarki”. Term “oligarki” banyak digunakan untuk merepresentasikan bahwa proyek IKN hanya demi keuntungan penguasa. Term “muslim” digunakan untuk merepresentasikan dukungan kelompok mayoritas dari penolak IKN.

Pada topik 3 term yang paling banyak digunakan adalah “kota”, “pembangunan”, “negara”, dan “nusantara”. Hal ini mengindikasikan bahwa topik 3 banyak membahas tentang pembangunan ibu kota nusantara. Term “kota”

menjadi term paling banyak digunakan kemungkinan bersandingan dengan term “ibu” tetapi karena term “ibu” masuk kategori *stopwords* karena termasuk kata sapaan yang umum digunakan sehingga term “ibu” tidak masuk dalam token yang dihitung. Selain term tersebut terdapat juga term “pemindahan”, “dukung”, dan “masyarakat” hingga disimpulkan bahwa topik 3 membahas dukungan terhadap pemindahan ibu kota negara. Beberapa contoh teks yang terdapat dalam topik 3 yang berisi dukungan terhadap pemindahan ibu kota negara adalah sebagai berikut:

“dukung ikn nusantara” (Alfan sewu, 2022-01-25 13:06:34)

“ikn sejahterakan bangsa” (Andria** Marse**, 2022-01-21 10:35:13)

“ikn pemerataan pembangunan” (Pa** Ant**, 2022-01-21 08:38:00)

“pembangunan ikn akan bersinergi dengan masyarakat kaltim ikn sejahterakan bangsa” (Aurel** Ayud**, 2022-01-26 10:56:45)

Ketiga twit yang berbeda ini diungkapkan dengan gaya yang sama yaitu penulisan yang ringkas namun tegas dalam mendukung keberadaan IKN Nusantara. Unggahan twit dengan teks yang serupa memiliki jumlah yang cukup besar menandakan bahwa unggahan ini dilakukan secara serentak kelompok yang mendukung pemindahan ibu kota negara.

Unggahan twit tersebut menonjolkan nilai ekonomi yaitu menyejahterakan dan pemeratakan pembangunan ketika ibu kota negara dipindah. Isu ketimpangan ekonomi karena paradigma pembangunan yang Jawa-sentris ingin diubah dalam isu pemindahan ibu kota negara menjadi isu yang paling ditonjolkan. Hal ini terlihat dari dokumen hasil paparan ringkas pada Rapat Dengar Pendapat Umum (RPDU) Pansus RUU-IKN DPR-RI dengan Wicaksono Sarosa ahli perancangan kota dan wilayah pada 8 Desember 2021 yang menyebut bahwa Pemindahan IKN ke lokasi di luar Jawa yang sekaligus secara geografis berada di “tengah-tengah” Nusantara diharapkan dapat mengubah paradigma dari Jawa-sentris menjadi lebih Indonesia-sentris (Sarosa, 2021).

Karakteristik teks Twit yang terdapat dalam topik 3 banyak unggahan yang berupa seruan atau penegasan terhadap dukungan pemindahan ibu kota negara seperti pada unggahan twit berikut ini:

“masyarakat kalimantan mendukung penuh pemindahan ibukota ikn sejahterakan bangsa” (20**, 2022-02-04 18:32:32)

Maksud dari unggahan twit tersebut adalah masyarakat Kalimantan mendukung penuh pemindahan ibu kota, selanjutnya pada anak kalimat dibuat penegasan bahwa IKN sejahterakan bangsa. Karakteristik unggahan twit dengan teks seperti ini menandakan bahwa unggahan tersebut ditujukan untuk menaikkan isu IKN yang menyejahterakan bangsa yang banyak dilakukan oleh kelompok pendukung pemindahan ibu kota negara. Apa pun unggahan twit-nya di ujung unggahannya ada kalimat penegas atau dukungan berupa teks yang serupa seperti “ikn sejahterakan bangsa”, “dukung ikn nusantara”, “ikn pemerataan pembangunan” dll. seperti contoh beberapa twit berikut ini:

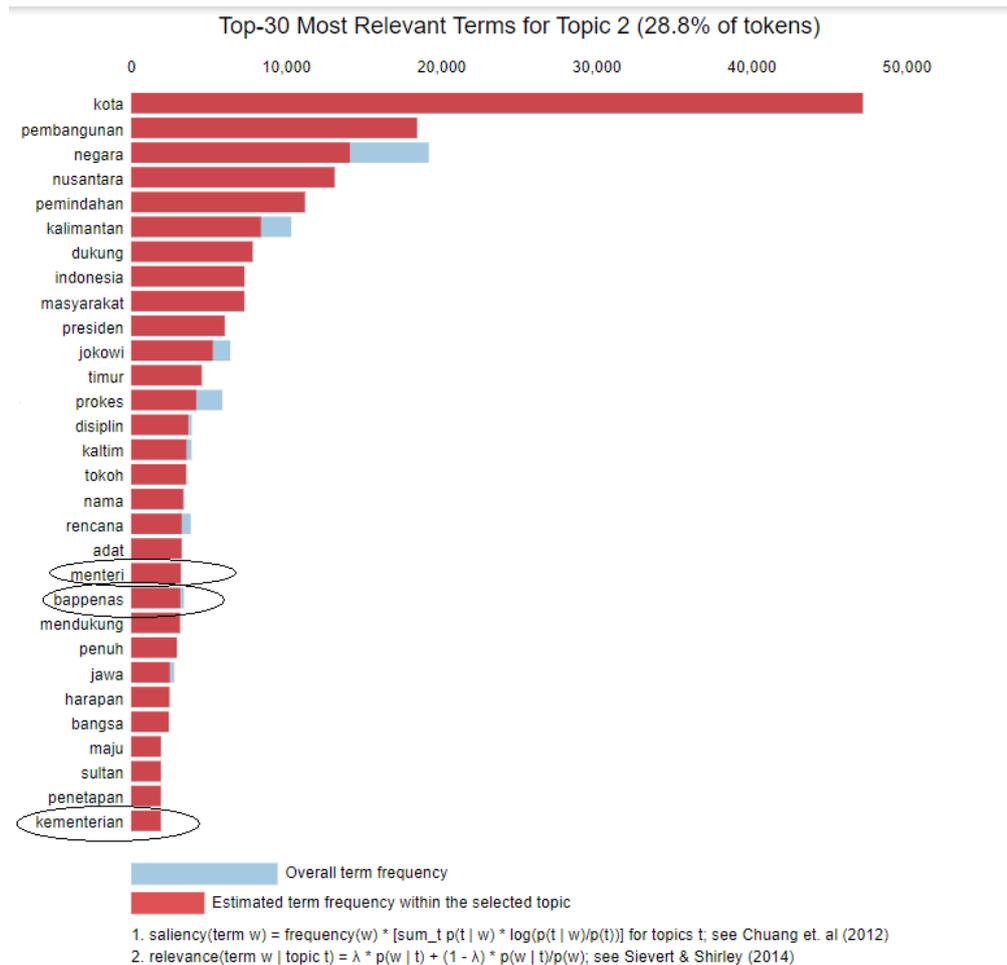
*“pelanggaran ham masa lalu bukan dilakukan oleh pemerintahan presiden jokowi dukung ikn nusantara” (KONT** OPOSI**, 2022-01-24 03:41:52)*

*“pembangunan infrastruktur jokowi diakui merata di semua daerah dukung ikn nusantara” (c**_gende**, 2022-01-24 04:40:14)*

“vaksin booster banyak manfaatnya dukung ikn nusantara” (Kabar Baru, 2022-01-26 04:33:08)

*“apresiasi masyarakat papua terhadap keberhasilan pemerintah dalam memajukan dan mensejahterakan papua ikn pemerataan pembangunan” (Med** Beri**, 2022-01-26 03:28:54)*

Karakteristik teks twit yang disampaikan hampir sama yaitu terdapat dua kalimat dengan salah satunya berisi dukungan terhadap pemindahan ibu kota negara. Kalimat pertama biasanya menginformasikan program kementerian, atau pemerintah lalu diikuti kalimat pendukung terhadap isu IKN. Tidak mengherankan jika term lembaga negara seperti kementerian dan lembaga negara lain seperti BAPPENAS muncul dalam 30 term paling digunakan dalam topik 3 di visualisasi pyLDAvis berikut ini.



Gambar 4. 17 30 Term Paling Relevan dalam Topik 3

Berdasarkan analisis teks dan pemilihan diksi yang terdapat dalam topik 3 bisa disimpulkan bahwa topik 3 merepresentasikan kelompok pendukung pemindahan ibu kota negara. Kelompok ini memang serupa dengan kelompok yang ada dalam topik 1, yang membedakan adalah kelompok yang terdapat dalam topik 3 terdiri dari *buzzer* baik sukarela maupun kelembagaan negara.

Tabel 4. 29
Hasil Representasi Topik 3

Representasi Teks	Representasi
pemerataan pembangunan	Menyatakan bahwa IKN sebagai upaya pemerataan pembangunan yang tidak Jawa-sentris
sejahterakan bangsa	Menyatakan bahwa IKN menyejahterakan bangsa
dukung ikn nusantara	Penegasan dukungan secara penuh terhadap pemindahan ibu kota negara

Topik terakhir yaitu topik 4 term yang banyak digunakan adalah “pemerintah”, “korupsi”, dan “kpk” maka indikasi kuat bahwa topik 4 membahas tentang korupsi dan pelanggaran hukum. Yang menarik dari topik 4 adalah karakteristik yang hampir mirip dengan topik 3 yaitu adanya dalam unggahannya terdapat dua jenis kalimat: kalimat informasi dan kalimat dukungan maupun penolakan. Yang membedakan dengan topik 3 adalah, topik 4 berisi unggahan yang bertema hukum dan korupsi tetapi menumpang dengan isu IKN dengan bersalin sebagai kelompok pendukung maupun penolak IKN. Beberapa contoh teks yang ada dalam topik 4 adalah sebagai berikut:

*“kinerja lembaga pemerintah polri kejaksaan ri & kpk semakin efektif berani dan profesional dalam memberantas korupsi ikn sejahteraan bangsa” (Jan**, 2022-01-26 13:25:44)*

*“lembaga pemerintah semakin berani dan profesional dalam penegakan dan memberantas korupsi di indonesia pertahankan dan tetap semangat menindak koruptor dukung ikn nusantara” (MC♥Polit**_NKRI**, 2022-01-24 04:05:36)*

*“kpk dan lembaga pemberantas korupsi akan terus bekerja sampai indonesia bebas dan bersih dari korupsi masyarakat juga harus berperan dalam pemberantasan korupsi di indonesia ibu kota nusantara” (risauma**, 2022-01-31 02:03:37)*

Dari beberapa twit tersebut terlihat karakteristiknya di mana terdapat dua jenis kalimat dan ungkapan, pertama kalimat yang berisi informasi kinerja dari lembaga pemerintahan dan kemudian diikuti dengan kalimat dukungan terhadap IKN. Jika dilihat dari ciri kalimat yang digunakannya seperti penggunaan bahasa yang formal dan kalimat yang lengkap mengindikasikan bahwa twit seperti itu “dikondisikan” alias dipesan oleh lembaga negara. Ditambah dengan jumlahnya yang cukup masif tetapi menggunakan beberapa penambahan karakter sehingga lolos dari proses *remove duplicates* pada saat *preprocessing*.

Dari banyaknya unggahan tersebut kata yang paling banyak digunakan adalah “korupsi” yang dipadu padankan dengan lembaga penegak hukum seperti Kejaksaan, KPK, dan Polri. Hal ini mengindikasikan secara kuat bahwa ada penggerak (*buzzer*) yang menyebarluaskan informasi seputar penegakan hukum di Indonesia tetapi dengan menumpang pada isu IKN, sehingga kalimat keduanya berisi tentang narasi dukungan terhadap IKN seperti “ikn sejahteraan bangsa”, “dukung ikn nusantara”, dan “ibu kota nusantara”.

Meskipun sebagian besar berisi dukungan terhadap IKN, dalam topik 4 juga terdapat pernyataan yang dicirikan penolakan terhadap IKN seperti beberapa tweet berikut ini:

"ibukota baru ikn itu pada saat ini hanyalah alien baru sebatas imajinasi tapi gaungnya seantero nusantara persis gaungnya esemka dulu" (Bo**, 2022-01-22 19:05:19)

"gue khawatir nasib ikn sprt esemka udh ada yg mesen 6000 koreksi kalo salah unit tau2 ghoib semua gagagahan di awal entah buat tutupi apa pindahin ibu kota negara tau2 jd ibukota negara ghoib serem gasih" (sudahberub**, 2022-02-04 10:54:02)

Terlihat bahwa narasi penolakan terhadap IKN di hadapkan dengan mobil Esemka yang sangat lekat dengan sosok Jokowi saat masih menjabat sebagai Walikota Solo. Penggunaan term "esemka" juga terlihat masif di topik 4 meskipun term tersebut tidak muncul di visualisasi pyLDAvis karena hanya bisa menampung 30 term terbanyak saja. Kekhawatiran warga digital adalah jika proyek IKN seperti proyek mobil Esemka yang ramai di pemberitaan namun minim dalam pelaksanaan.

Berdasarkan analisis teks dan pemilihan diksi yang digunakan dalam topik 4 bisa disimpulkan bahwa topik 4 merepresentasikan kelompok yang memberikan penilaian positif terhadap penegakan hukum dan khususnya pada isu korupsi dengan representasi sebagai berikut:

Tabel 4. 30
Hasil Representasi Topik 3

Representasi Teks	Representasi
kpk, kejaksaan, polri	Menyatakan bahwa unggahan tweet ditujukan untuk memberikan penilaian positif kepada lembaga penegak hukum tersebut
esemka	Representasi penolakan terhadap IKN yang dianggap seperti proyek mobil Esemka yang hanya ramai di pemberitaan namun fakta lapangannya tidak terlihat
dukung ikn nusantara, ikn sejahterakan bangsa, ikn pemerataan pembangunan	Menjadi kalimat pengekor yang menegaskan bahwa dukungan terhadap IKN

Dengan demikian, secara keseluruhan, analisis representasi untuk setiap topik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 31
Hasil Representasi Semua Topik

Hasil LDA		Hasil CDA
Topik	Interpretasi	Representasi
Topik 1	sikap setuju terhadap pemindahan ibu kota negara	“kelompok” “kadrun” “menjual agama”
Topik 2	sikap menolak terhadap pemindahan ibu kota negara	“proyek” “oligarki” “muslim”
Topik 3	sikap mendukung terhadap pemindahan ibu kota negara	“dukung ikn nusantara” “pemerataan pembangunan” “sejahterakan bangsa”
Topik 4	hukum dan korupsi	“kpk, kejaksaan, polri” “esemka” “dukung ikn nusantara, ikn sejahterakan bangsa, ikn pemerataan pembangunan”

4.1.5.1.2 Relasi

Analisis relasi berhubungan dengan bagaimana partisipan dalam media berhubungan dan ditampilkan dalam teks. Dalam analisis relasi, media dianggap sebagai suatu arena sosial di mana semua kelompok, golongan dan khalayak saling berhubungan menyampaikan pendapat dan gagasan menurut versinya. Dalam pandangan Fairclough, partisipan terdapat tiga kategori; wartawan (pembuat teks), khalayak media, dan partisipan publik (Eriyanto, 2011). Titik perhatian dari analisis relasi ini adalah bagaimana pola hubungan ketiga aktor ini ditampilkan dalam teks. Hal ini sangat penting terlebih jika dihubungkan dengan konteks sosial terutama karena media khususnya media sosial merupakan ruang sosial di mana tiap kelompok yang ada di masyarakat akan saling beradu mengungkapkan pendapat dan gagasannya serta mencari pengaruh agar diterima oleh publik.

Media sosial seperti Twitter, sebagaimana telah diuraikan sebelumnya merupakan media baru atau *new media* yaitu sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. Media baru seperti media sosial twitter memiliki keunikan dibanding dengan media massa pada umumnya sebagaimana disampaikan oleh McQuail dengan menyebut tiga alasan; *pertama* Internet tidak hanya atau bahkan terutama berkaitan dengan produksi dan distribusi pesan, tetapi setidaknya

sama-sama peduli dengan pemrosesan, pertukaran dan penyimpanan. *Kedua*, media baru merupakan institusi privat seperti halnya komunikasi publik dan diatur (atau tidak) sesuai dengan itu. *Ketiga*, operasi media baru biasanya tidak profesional atau diatur secara birokratis setingkat dengan media massa (McQuail, 2010, hal. 147).

Dengan pertimbangan tersebut, maka dalam analisis relasi ini pembuat pesan dan khalayak media merupakan satu pihak yang sama. Dalam hal ini pemilik media adalah pemilik akun Twitter yang bebas membuat unggahan maupun postingan tweet kapan pun ia mau. Dengan demikian dalam analisis relasi ini hanya menghubungkan antara pembuat teks dan partisipan publik. Dalam analisis representasi sebelumnya telah diketahui representasi dari tiap topik sebagai berikut: Dalam topik 1 representasi yang dibangun oleh warga digital adalah dengan metafora yang ditunjukkan dengan term “kelompok”, “kadrun”, dan “menjual agama”. Narasi yang dibangun dalam topik 1 adalah kelompok yang menolak pemindahan ibu kota negara sebagai kelompok minoritas yang berpandangan sempit, radikal, dan selalu menggunakan isu agama atau dalam istilahnya menjual agama untuk memperjuangkan gagasannya menolak kepindahan ibu kota negara. Dalam narasi yang dibangun oleh kelompok yang ada dalam topik satu tercermin relasi antara kelompok warga digital yang setuju terhadap pemindahan ibu kota negara dengan kelompok pembangkang yang disebutnya sebagai kadrun. Jika disimpulkan dalam topik 1 terjalin relasi antara **Warga setuju pemindahan IKN- dengan kelompok pembangkang**

Di dalam topik 2 representasi yang dibangun oleh warga digital adalah dengan metafora berupa “proyek”, “oligarki”, dan “muslim”. Narasi yang dibangun oleh kelompok yang terdapat dalam topik 2 adalah proyek pemindahan ibu kota negara yang mengandalkan hutang khususnya dari China merupakan proyek oligarki yang hanya menguntungkan segelintir orang yang berkuasa. Dalam merepresentasikan pendapatnya, warga digital yang mengelompok dalam topik 2 membangun hubungan dengan kelompok “muslim” yang merupakan mayoritas di Indonesia untuk mendapatkan dukungan. Dalam narasi yang dibangun oleh kelompok yang terdapat dalam topik 2 ini tercermin relasi antara warga digital yang kritis yang mampu membaca keadaan negara dengan kelompok penguasa yang

dianggapnya oligarki. Jika disimpulkan dalam topik dua terjalin relasi antara **warga kritis-penguasa oligarki**.

Dalam topik 3 representasi yang dibangun oleh warga digital adalah dengan metafora “dukung ikn nusantara”, “pemerataan pembangunan”, dan “sejahterakan bangsa”. Narasi yang ingin dibangun adalah pemindahan ibu kota negara mendapat banyak dukungan yang luas sebagai upaya pemerataan pembangunan dan sejahterakan bangsa. Oleh karenanya, dalam narasi tersebut tercermin relasi antara warga pendukung kepindahan ibu kota negara dengan pembuat kebijakan pemindahan ibu kota negara, dalam hal ini pemerintah. Jika disimpulkan dalam topik 3 terjalin relasi antara **warga pendukung - pembuat kebijakan**.

Dalam topik 4 representasi yang dibangun oleh warga digital adalah dengan metafora yang merupakan penggabungan dari metafora yang digunakan pada ketiga sebelumnya seperti “kpk, kejaksaaan, polri” untuk menyebutkan dukungan dan pemberian informasi terhadap penegakan hukum dan penindakan korupsi di Indonesia. Kemudian “esemka” sebagai ungkapan pembandingan terhadap proyek IKN dengan proyek mobil Esemka yang gaungnya hanya besar di pemberitaan tetapi di lapangan terlihat kosong. Dan yang terakhir adalah penggunaan metafora seperti “dukung ikn nusantara, ikn sejahterakan bangsa, ikn pemerataan pembangunan” yang digunakan hanya untuk mendompleng isu IKN dalam mengampanyekan informasi penegakan hukum dan penindakan korupsi. Jika disimpulkan, relasi yang terbangun pada topik 4 adalah **warga mengampanyekan isu hukum - mendompleng dengan mendukung IKN**.

Dengan demikian, secara keseluruhan hasil analisis representasi dan analisis relasi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 32
Hasil Analisis Representasi dan Relasi

Topik	Representasi	Relasi
Topik 1	“kelompok” “kadrun” “menjual agama”	warga setuju pemindahan IKN-dengan kelompok pembangkang
Topik 2	“proyek” “oligarki” “muslim”	warga kritis-penguasa oligarki
Topik 3	“dukung ikn nusantara” “pemerataan pembangunan”	warga pendukung - pembuat kebijakan

	“sejahterakan bangsa”	
Topik 4	“kpk, kejaksaan, polri” “esemka” “dukung ikn nusantara, ikn sejahterakan bangsa, ikn pemerataan pembangunan”	Warga mengampanyekan isu hukum - mendumpleng dengan mendukung IKN

4.1.5.1.3 Identitas

Analisis identitas ingin melihat bagaimana identitas pembuat teks ditampilkan dan dikonstruksi dalam unggahan twit. Dalam aspek ini penulis unggahan twit menempatkan dan mengidentifikasi dirinya dengan masalah atau kelompok sosial yang terlibat. Apakah dirinya berpihak pada salah satu partisipan atautkah dirinya sebagai pihak yang bebas. Setelahnya penulis juga mengidentifikasi partisipan publik dan khalayak dalam teks (Eriyanto, 2011). Identitas yang dibangun dalam analisis di sini bukanlah identitas secara personal karena pemodelan topik yang dihasilkan berdasarkan pada data teks dari ratusan ribu akun Twitter. Oleh karena itu, identitas yang terbangun adalah identitas *general* dari masing-masing topik. Dalam analisis sebelumnya telah diketahui representasi dan relasi dari setiap topik sebagaimana telah ditampilkan dalam tabel 4.32 Untuk itu, dalam membahas tentang analisis identitas disertakan juga hasil dari analisis representasi dan relasi yang telah dibahas sebelumnya.

Dalam topik 1 narasi yang dibangun adalah kelompok yang menolak pemindahan ibu kota negara sebagai kelompok minoritas yang berpandangan sempit, radikal, dan selalu menggunakan isu agama atau dalam istilahnya menjual agama untuk memperjuangkan gagasannya menolak kepindahan ibu kota negara. Dalam narasi yang dibangun oleh kelompok yang ada dalam topik satu tercermin relasi antara kelompok warga digital yang setuju terhadap pemindahan ibu kota negara dengan kelompok pembangkang yang disebutnya sebagai kadrun.

Dari analisis representasi dan analisis relasi tersebut terlihat bahwa identitas yang terbangun adalah kelompok yang terdapat dalam topik 1 sebagai **buzzer pemerintah** yang mengidentifikasi diri sebagai kelompok yang akan selalu menyetujui apa pun yang menjadi kebijakan pemerintah. Oleh karena itu warga digital yang terdapat dalam topik 1 memosisikan unggahan twit-nya sebagai kelompok yang berpihak dalam hal ini keberpihakan ditujukan kepada pemerintah.

Topik 2 narasi yang dibangun oleh kelompok yang terdapat dalam topik 2 adalah “proyek pemindahan ibu kota negara yang mengandalkan hutang khususnya dari China merupakan proyek oligarki yang hanya menguntungkan segelintir orang yang berkuasa”. Selain itu, untuk mendapatkan dukungan dari masyarakat secara luas maka digunakanlah identitas “muslim” yang merupakan mayoritas di Indonesia. Dalam narasi yang dibangun oleh kelompok yang terdapat dalam topik 2 ini tercermin relasi antara warga digital yang kritis yang mampu membaca keadaan negara dengan kelompok penguasa oligarki. Oleh karenanya, identitas yang dibangun dalam topik 2 adalah **oposisi pemerintah** yang menempatkan diri selalu berseberangan terhadap kebijakan pemerintah. Karena identitasnya adalah oposisi terhadap pemerintah maka unggahan twit warga digital yang terdapat dalam topik 2 adalah pihak yang bebas dari kepentingan.

Dalam topik 3 narasi yang ingin dibangun adalah pemindahan ibu kota negara mendapat banyak dukungan yang luas sebagai upaya pemerataan pembangunan dan sejahteraan bangsa. Oleh karenanya, dalam narasi tersebut tercermin relasi antara warga pendukung kepindahan ibu kota negara dengan pembuat kebijakan pemindahan ibu kota negara, dalam hal ini pemerintah. Dari analisis representasi dan relasi tersebut dapat disimpulkan bahwa identitas yang dibangun dalam topik 3 adalah *pro status quo*, yaitu kelompok yang nyaman dengan keadaan yang ada. Karena identitas yang dibangun adalah kelompok yang pro status quo maka setiap unggahan twit warga digital yang terdapat dalam topik 3 bisa dikatakan sebagai kelompok yang berpihak, dalam hal ini berpihak pada dukungan terhadap pemindahan ibu kota negara.

Topik 4 narasi yang ingin dibangun adalah menginfokan berita positif tentang penegakan hukum dan penindakan korupsi di Indonesia. Dengan harapan memberikan citra yang positif terhadap penegakan hukum di Indonesia. Untuk memperoleh sebaran yang luas maka “diikutkan” dengan menambahkan teks yang di dalamnya berisi dukungan terhadap isu pemindahan ibu kota negara yang sedang banyak dibahas oleh warga digital. Dari analisis representasi dan relasi tersebut dapat disimpulkan bahwa identitas yang dibangun dalam topik 4 adalah *buzzer* penegakan hukum – mendompleng isu pemindahan ibu kota yang sedang banyak dibahas oleh warga digital.

Berdasarkan hasil analisis teks secara deskriptif yang terdiri dari analisis representasi, relasi, dan identitas, dapat disimpulkan hasil analisisnya sebagaimana tertera dalam Tabel 4.33 sebagai berikut:

Tabel 4. 33
Hasil Analisis Representasi, Relasi, dan Identitas

Topik	Representasi	Relasi	Identitas
Topik 1	“kelompok” “kadrun” “menjual agama”	Warga setuju pemindahan IKN- dengan kelompok pembangkang	Buzzer pemerintah
Topik 2	“proyek” “oligarki” “muslim”	Warga kritis- penguasa oligarki	Oposisi pemerintah
Topik 3	“dukung ikn nusantara” “pemerataan pembangunan” “sejahterakan bangsa”	Warga pendukung dengan pembuat kebijakan	Pro status quo
Topik 4	“kpk, kejaksaan, polri” “esemka” “dukung ikn nusantara, ikn sejahterakan bangsa, ikn pemerataan pembangunan”	Warga mengampanyekan isu hukum - mendompleng dengan mendukung IKN	Buzzer penegakan hukum

4.1.5.2 Analisis Praktik Wacana (Interpretatif)

Dimensi kedua dari analisis wacana kritis Norman Fairclough disebut dengan *discourse practice* atau praktik diskursif yang difokuskan untuk mengkaji bagaimana suatu wacana itu terbentuk dan diproduksi. Praktik diskursif merupakan semua bentuk produksi dan konsumsi teks. Dalam dimensi ini ada proses menghubungkan produksi dan konsumsi teks atau sudah ada interpretasi. Fokusnya diarahkan pada cara pengarang teks mengambil wacana dan *genres* yang ada dengan memperhatikan bagaimana hubungan kekuasaan dimainkan. Lebih lanjut, analisa praktik diskursif mau melihat kekuatan pernyataan dalam arti sejauh mana mendorong tindakan atau kekuatan afirmatifnya. Karena itu, dilihat koherensi teks- teks, berarti sudah masuk ke wilayah interpretasi. Pada tahap ini intertekstualitas teks sudah mendapat perhatian khusus (Haryatmoko, 2015, hal. 181).

Interpretasi konteks diklasifikasikan dalam dua domain: konteks situasional yang bisa ditelusuri dengan menganalisis tatanan-tatanan sosial yang bersifat institusional yang memungkinkan mereka untuk menganggap situasi mereka sebenarnya dalam

jenis situasi tertentu dan masyarakat yang melingkupi produksi teks: dan konteks intertekstual yang bisa diketahui melalui sejarah interaksional (*interactional history*) dari berbagai diskursus sehingga bisa dilihat diskursus mana yang berhubungan dengan diskursus dalam teks dan asumsi-asumsinya yang menentukan jenis wacana mana yang ditarik, dan ini pada gilirannya mempengaruhi sifat prosedur interpretatif yang diambil dalam interpretasi tekstual.

4.1.5.2.1 Konteks Situasional

Sebelum jauh membahas bagaimana teks dan konteks yang ada dalam isu atau wacana kepindahan ibu kota negara, perlu diketahui secara mendalam bagaimana isu maupun wacana pemindahan Ibu Kota Negara menjadi pembahasan warga digital dan memunculkan perdebatan publik yang hangat di media sosial. Secara garis besar dapat dilihat dalam *timeline* info grafik IKN berikut ini:



Gambar 4. 18 *Timeline* Infografik Isu IKN

Wacana tentang kepindahan ibu kota negara pertama kali di ungkapkan ke publik oleh Presiden Joko Widodo pada bulan April 2017 ketika Presiden Joko Widodo memerintahkan kepada Menteri PPN/Kepala Bappenas, yang saat itu dijabat oleh Bambang Brodjonegoro, untuk mengkaji ide Pemindahan Ibu Kota Negara (Bonasir, 2019). Hasil kajian dari kementerian PPN/Kepala Bappenas kemudian dibahas dalam rapat terbatas pada 29 April 2019 dan diputuskan oleh Presiden Joko Widodo bahwa Ibu Kota Negara akan dipindah ke luar Pulau Jawa.

Keputusan ini kemudian diperkuat dengan pernyataan Presiden Joko Widodo dalam Pidato Kenegaraan pada 16 Agustus 2019 di gedung DPR/MPR yang menyatakan secara resmi ijin pemindahan ibu kota negara.

“Pada kesempatan yang bersejarah ini, dengan memohon ridho Allah SWT, dengan meminta izin dan dukungan dari Bapak Ibu Anggota Dewan yang terhormat, para sesepuh dan tokoh Bangsa terutama pada seluruh rakyat Indonesia, dengan ini saya mohon izin untuk memindahkan Ibu Kota Negara kita ke pulau Kalimantan” (Jokowi) (Kementerian PPN/Bappenas, 2021).

Pulau Kalimantan dipilih karena beberapa alasan; *pertama* tersedia lahan Luas milik pemerintah atau BUMN, untuk mengurangi biaya; *kedua* lokasi secara geografis berada di tengah wilayah Indonesia, merepresentasikan keadilan; *ketiga* potensi konflik sosial rendah, memiliki budaya terbuka terhadap pendatang; *keempat* daya dukung tanah dan air baku; *kelima* memenuhi perimeter pertahanan dan keamanan; *keenam* minimal terhadap bencana alam; dan *ketujuh* dekat dengan kota eksisting yang sudah berkembang untuk efisiensi investasi awal infrastruktur (Kementerian PPN/Bappenas, 2021). Kepastian pulau Kalimantan sebagai lokasi Ibu Kota Negara yang baru semakin jelas setelah Presiden Joko Widodo memilih Kalimantan Timur sebagai lokasi IKN pada 26 Agustus 2019. Selepas itu, wacana pemindahan ibu kota negara kembali surut dikarenakan Pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak bulan Maret 2020.

Wacana pemindahan ibu kota negara kembali menghangat pada 29 September 2021 ketika DPR menerima surat presiden (Surpres) mengenai RUU IKN yang menandakan babak baru dalam upaya mewujudkan pemindahan ibu kota negara. Tanggal 3 November 2021 rancangan regulasi RUU IKN secara resmi mulai dibahas dalam rapat Badan Musyawarah (Bamus) DPR dan menugaskan pembentukan panitia khusus (Pansus). Pansus ini yang nantinya secara serius membahas tiap pasal dalam RUU IKN. Pada 17 Januari Pansus menyepakati “Nusantara” sebagai nama resmi IKN dan akhirnya pada tanggal 18 Januari 2022 disahkannya RUU tentang Ibu Kota Negara (IKN) menjadi UU oleh DPR RI dan Pemerintah (Saputra & Lubabah, 2022).

Dari segi sejarah wacana pemindahan ibu kota negara bukan isu yang baru sekarang muncul. Ide pemindahan ibu kota negara telah dicetuskan sejak era Presiden Soekarno tanggal 17 Juli 1957 saat meresmikan kota tersebut sebagai Ibu Kota Kalimantan Tengah. Palangkaraya dipilih sebagai lokasi IKN karena

posisinya berada di tengah-tengah kepulauan Indonesia dan wilayahnya yang luas. Akan tetapi ide Soekarno untuk menjadikan Palangkaraya sebagai IKN tidak pernah terwujud, yang terjadi justru sebaliknya Soekarno menetapkan Jakarta sebagai IKN Indonesia dengan UU Nomor 10 tahun 1964 tanggal 22 Juni 1964 isu kepindahan ibu kota negara pun perlahan kembali surut.

Ide pemindahan ibu kota negara kemudian kembali mencuat pada masa Orde Baru ketika Presiden Soeharto menetapkan Keppres Nomor 1 Tahun 1997 tentang koordinasi pengembangan kawasan Jonggol sebagai kota mandiri. Kota mandiri ini pada awalnya dimaksudkan untuk pusat pemerintahan. Namun sekali lagi wacana pemindahan ibu kota negara kembali surut pada masa akhir Orde Baru. Wacana ini kembali menghangat pada masa pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) saat membentuk tim kecil yang bertugas mengkaji ide pemindahan ibu kota negara. Dari hasil kajian tim kecil tersebut muncul skenario dalam pemindahan ibu kota negara, yakni: (1) tetap mempertahankan Jakarta sebagai ibukota negara dan dilakukan pembenahan terhadap semua permasalahan; (2) memindahkan pusat pemerintahan dari Jakarta ke lokasi baru yang tetap berada di pulau Jawa; (3) memindahkan ibukota negara dan pusat pemerintahan ke lokasi baru di luar pulau Jawa (Maharani & Ruslan, 2013).

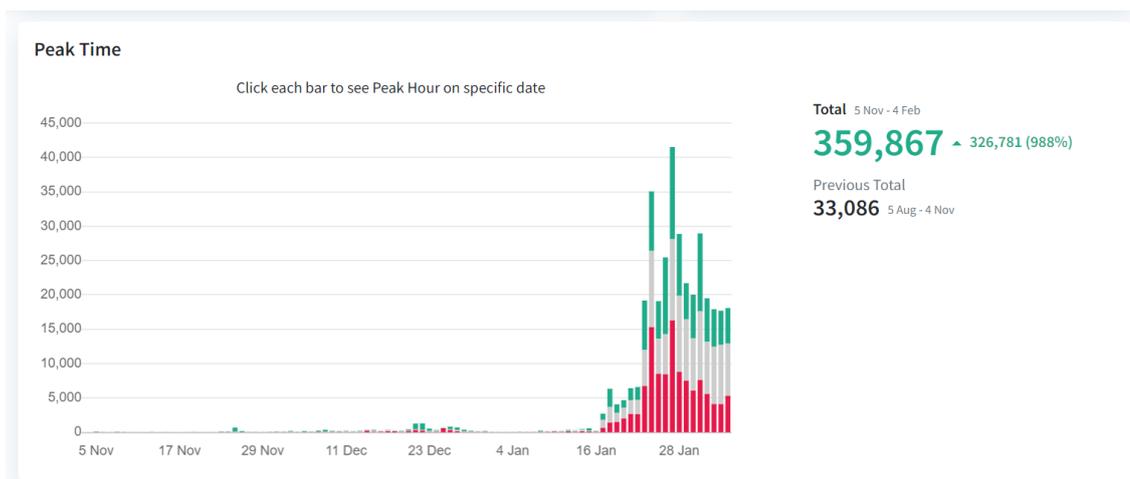
Wacana pemindahan ibu kota negara yang tersebar ke publik melalui media pemberitaan nasional lalu ditangkap oleh warga digital dengan membicarakannya dan mendebat di ruang digital melalui media sosial. Media sosial menjadi media alternatif yang cukup efektif dalam menyalurkan aspirasi warga ketika media konvensional dianggap tidak mampu lagi menampung kehendak umum. Dengan media sosial pengguna bisa memilih sendiri isu politik yang sesuai dengan minatnya. Bahkan sebuah isu bisa menjadi *trending topic* dan bertahan cukup lama meskipun media massa konvensional sudah tidak memberitakannya lagi. Hal ini membuktikan bahwa teknologi digital memungkinkan adanya area terbuka yang aksesibilitasnya secara publik dan privat. Area ini menggabungkan kepentingan publik dan pribadi secara bersamaan sehingga terjadi yang namanya konvergensi daripada bertolak belakang (Z. A. Papacharissi, 2010).

Salah satu media sosial yang cukup populer adalah Twitter sebuah layanan jejaring sosial dan microblogging yang memungkinkan penggunaanya untuk

mengirim dan membaca pesan berbasis teks yang disebut tweet. Menurut data yang dikeluarkan oleh lembaga Wearesocial tahun 2022 Twitter menjadi media sosial nomor 4 paling digemari di Indonesia setelah Whatsapp, Instagram, Facebook, dan Tiktok. Twitter juga digunakan oleh 58,3% pengguna media sosial di Indonesia. Salah satu keunggulan Twitter dibanding dengan media sosial lain adalah Twitter secara umum berbasis teks dengan batasan maksimal 280 karakter sehingga pengguna Twitter sebagian besar karena ingin mengetahui diskursus publik.

Media sosial seperti Twitter telah mampu menjadi semacam katalisator keterlibatan warga secara *online (online civic engagement)* yang menggerakkan warga hingga pada akhirnya terbentuklah aktivisme digital. Denning menjelaskan bahwa aktivisme digital adalah “...*the use of the Internet in support of an agenda or cause*” (Denning, 2001, hal. 15), yaitu penggunaan internet untuk mendukung agenda atau tujuan. Dalam kaitannya dengan hal ini, agenda dan tujuannya adalah menyebarluaskan, mendebat, mengkritik, dan mendukung maupun menolak wacana pemindahan ibu kota negara.

Jika dilihat dari cara pergerakan wacananya, warga digital lebih banyak merespons pemberitaan media konvensional yang memberitakan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah. Hal ini bisa dilihat dari tren respons warga digital terhadap isu IKN yang tergambar dalam info grafik waktu puncak (*peak time*) percakapan isu IKN di ruang publik digital di media sosial Twitter berikut ini:

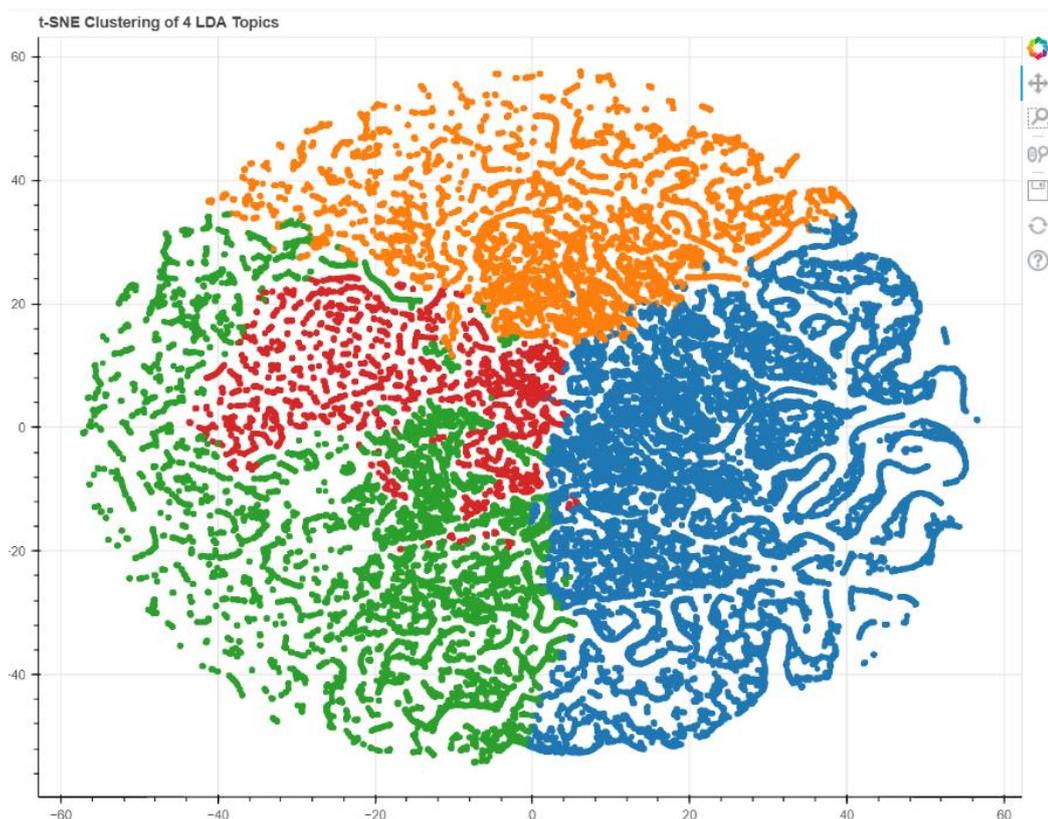


Gambar 4. 19 Waktu Puncak Isu IKN Diperdebatkan di Twitter

Diketahui bahwa warga digital mulai membuat unggahan di Twitter sejak awal November bertepatan dengan rancangan regulasi RUU IKN yang secara resmi

dibahas di rapat Bamus DPR dan menugaskan pembentukan Pansus pada 3 November. Grafik juga terlihat mulai naik di akhir Desember 2021 karena DPR mulai membahas RUU IKN. Tren kenaikan grafik percakapan digital tentang isu IKN mulai mendapatkan momentum saat pertengahan Januari 2022 ketika DPR dan pemerintah sepakat dengan memilih “Nusantara” sebagai nama IKN dan menetapkan RUU IKN menjadi UU.

Warga digital memanfaatkan kapasitas teks yang bisa dimuat dalam Twitter sebanyak 180 karakter untuk menunjukkan keberpihakan, penolakan, dukungan, maupun kritikan terhadap wacana kepindahan ibu kota negara. Dalam analisis teks menggunakan metode pemodelan topik LDA telah diketahui bahwa isu kepindahan ibu kota negara mengelompok dalam 4 topik sebagaimana tertera dalam visualisasi pyLDAvis berikut ini:



Keterangan warna:

Topik 1 - ● Topik 2 - ● Topik 3 - ● Topik 4 - ●

Gambar 4. 20 Peta Persebaran Percakapan Warga Digital

Dalam Gambar 4.20 terlihat bahwa persebaran diskursus warga digital tentang isu kepindahan ibu kota negara mengelompok dalam 4 kelompok topik

yang telah diidentifikasi sebagai berikut: Topik 1 adalah kelompok *buzzer* pemerintah yang berperan dalam mendukung dan mengampanyekan secara positif isu IKN sekaligus menyerang terhadap pihak-pihak yang berlawanan dengan isu yang mereka usung. Topik 2 adalah kelompok oposisi yang bersikap menolak wacana pemindahan ibu kota negara dengan menyampaikan hal-hal yang negatif terhadap isu IKN sekaligus menyerang pihak-pihak yang berseberangan dengan pendapat mereka. Topik 3 adalah kelompok yang *pro status quo* yang berperan dalam menyebarluaskan hal-hal positif seperti “pemerataan pembangunan”, “kesejahteraan bangsa” dll. terhadap isu IKN. Dan yang terakhir topik 4 yang diidentifikasi sebagai *buzzer* penegakan hukum dan pemberantasan korupsi yang mendompleng isu IKN dengan ikut menyebarkan informasi yang positif seperti “sejahterakan bangsa”, “dukung IKN”, dan “pemerataan pembangunan”.

Dari visualisasi pyLDAvis yang terdapat pada Gambar 4.20 terlihat bahwa persebaran topik 1 dan topik 2 lebih solid dan tegas daripada topik 3 dan 4, karena kedua topik berhadapan dan berseberangan secara langsung. Antara topik 1 dan topik 2 mengusung misi yang berlawanan satu dengan lainnya. Topik 1 yang telah diidentifikasi sebagai *buzzer* pemerintah mengusung misi menyetujui, menyebarluaskan, sekaligus menyerang terhadap pihak yang berlawanan terhadap isu IKN. Topik 2 mengusung misi menolak, mencitrakan negatif, sekaligus menyerang kelompok yang berseberangan dengan mereka pada isu IKN.

Di dalam topik 3 dan topik 4 terjadi percampuran karena kedua topik mengusung misi yang sama yaitu dukungan warga digital terhadap isu IKN. Yang membedakan di antara keduanya adalah topik 3 berisi topik dukungan terhadap isu IKN secara kelembagaan yang berasal dari lintas kementerian dengan mengusung semua berita tetapi diujung kalimat diikutkan kalimat dukungan seperti “dukung ikn nusantara”, “ikn sejahterakan bangsa” dll. Di sisi yang lain topik 4 mengusung misi yang sama yaitu dengan menginfokan hal-hal positif tentang IKN tetapi misi utamanya adalah menyebarluaskan info penegakan hukum dan korupsi. Dapat disimpulkan topik 4 berisi *buzzer* penegakan hukum dan korupsi.

4.1.5.2.2 Konteks Intertekstual

Konteks intertekstualitas adalah merunut sejarah interaksional (*interactional history*) dari berbagai diskursus sehingga bisa dilihat diskursus mana yang

berhubungan dengan diskursus dalam teks dan asumsi-asumsinya yang menentukan jenis wacana mana yang ditarik, dan ini pada gilirannya mempengaruhi sifat prosedur interpretatif yang diambil dalam interpretasi tekstual (Fairclough, 2015, hal. 156). Dalam konteks ini, akan dilihat teks dari masing-masing topik untuk melihat bagaimana teks yang mewakili isi pemikiran pembuat teks dan bagaimana ideologi yang melingkupi dari teks tersebut.

Dalam topik 1 sebagaimana hasil analisis teks diperoleh representasi yang mewakilinya adalah term “kelompok”, “kadrun” dan “menjual agama”. Term tersebut diambil dari contoh teks berikut ini.

*“ngotot menolak keras pemindahan ikn berarti kelompok ini hilang mata pencarian di dki sebab jika pindah ibu kota ke kalimantan kelompok ini akan susah jual agama sebab kalimantan sudah menunjukkan taringnya ketika kasus edy yang menghina Kalimantan” (yanrz**, 2022-02-04 18:18:31)*

Twit ini diungkapkan oleh kelompok yang mendukung pemindahan ibu kota negara yang ditujukan kepada kelompok yang menolak ibu kota negara. Maksud dari twit tersebut adalah kelompok pendukung pemindahan ibu kota negara menuduh kelompok yang menolak pemindahan ibu kota negara akan kehilangan mata pencaharian yang dilabeling “menjual agama” di ibu kota Jakarta saat ini. Kelompok yang mendukung IKN ini meyakini bahwa “menjual agama” di Kalimantan hal itu tidak mudah dilakukan sebagaimana kasus Edy yang mendapat masalah hukum karena menghina Kalimantan.

Kasus Edy merujuk pada Edy Mulyadi seorang pegiat media sosial yang membuat pernyataan kontroversial pada saat menyampaikan kritik terhadap pemindahan ibu kota negara ke Kalimantan Timur di akhir Januari 2022. Melalui sebuah video yang ditayangkan di YouTube, Edy menyebut wilayah calon ibu kota baru di Kalimantan Timur dengan istilah "tempat jin buang anak". Akibat pernyataannya itu Edy terjerat kasus hukum dengan melanggar Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dengan ancaman 10 tahun penjara (Farisa, 2022). Kasus Edy Mulyadi memang cukup menyita perhatian publik sehingga menjadi *trending* dalam beberapa hari baik yang mendukung sikapnya maupun yang mengharap penangkapannya.

Penggunaan term “jual agama” cukup banyak ditemukan di topik 1 mengindikasikan dengan kuat bahwa topik 1 menyerang secara personal dengan

memainkan isu “jual agama” sebagai senjata menjatuhkan kelompok lawan seperti tertera dalam contoh twit berikut ini:

*“ inilah kadrun pekok lpenjual agama sudah sangat jelas yang investasi paling besar di ikn adalah uni emirat arab china yang disalahkan pekokpekok” (BIB** KADR** ..ID, 2022-01-24 15:57:29)*

*“ semoga di ikn yg baru di kalimantan indonesia menjadi lebih cepat menjadi negara maju kami org asli kalimantan akan menjadi garda terdepan dari kegaduhan dari ormas yg sering jual agama di dki basmi habis radikal berkedok agama yg sllu bikin kegaduhan negara ini” (Dese** liza** hunt**)*

*“ namanya juga caleg gagal pks mainnya paling jauh ya ke monas sambil demo dianya juga bloon pake nanya ke sebelah mau pindah ke sana apa nggak emangnya siapa yg nyuruh warga jakarta pindah ke ikn baru ini cuma gorengannya partai penjual agama saja” (Maula** N**, 2022-01-23 03:19:06)*

Penggunaan kata “kelompok” dan “jual agama” mengindikasikan dengan kuat bahwa terjadinya polarisasi yang kuat dalam isu pemindahan ibu kota negara. Polarisasi ini merupakan turunan dari proses Pilkada DKI tahun 2017 yang kental nuansa politik identitas dengan eksploitasi isu agama (Soenjoto, 2019) yang berlanjut hingga Pemilu dan Pilpres 2019 (Karim, 2019; Muhtadi, 2020) bahkan hingga hari ini dalam isu kepindahan ibu kota negara. Penggunaan kata “kelompok” memosisikan pihak yang mengunggah bukan bagian dari kelompoknya dan memosisikan dirinya pada kelompok yang berbeda. Term “menjual agama” dialamatkan kepada kelompok pendukung Anies Baswedan dan Sandiaga Uno yang memenangkan Pilkada DKI tahun 2017. Kemenangan Anies Baswedan dan Sandiaga Uno melawan pasangan Ahok-Djarot dinarasikan sebagai kemenangan yang tercela karena menggunakan eksploitasi identitas agama, karena yang menjadi lawan kuatnya adalah Ahok yang memang beragama non muslim. Kesan ini diperkuat dengan hasil survei yang dilakukan oleh Indikator Politik Indonesia 58% pemilih Anies-Sandi mencoblos karena kesamaan agama (Khadafi, 2017).

Selain penggunaan term “jual agama”, penggunaan term “kadrun” juga cukup mendominasi percakapan dalam unggahan twit yang terdapat dalam topik 1 seperti contoh berikut.

*“ dewan pengarah ikn mbz investornya uni emirat arab yang dituduh kadrun china kan pekok” (Sha** Yuni**, 2022-01-25 08:06:01)*

Maksud dari pernyataan tersebut adalah ditujukan kepada kelompok oposisi atau yang di *labeling* sebagai “kadrun” yang menuduh IKN sebagai proyek China, padahal dewan pengarah IKN adalah Sheikh Mohammed bin Zayed (MBZ) dan salah satu investornya adalah Uni Emirat Arab negara dari Timur Tengah. Putra Mahkota Abu Dhabi Sheikh Mohammed bin Zayed (MBZ) memang menjadi salah satu tokoh dunia yang dipilih oleh Presiden Jokowi untuk menjadi ketua dewan pengarah pembangunan ibu kota negara Indonesia. Selain MBZ tokoh dunia lainnya yang menjadi dewan pengarah IKN adalah CEO Soft Bank Masayoshi Son dan mantan Perdana Menteri (PM) Inggris Tony Blair (Taher, 2020). Pernyataan ini dimaksudkan untuk menunjukkan betapa kontradiktif kelompok yang mendapat label “kadrun” yang diasosiasikan dekat dengan “Arab” masih saja menuduh ibu kota negara sebagai proyek dari China dengan umpatan yang sarkastis dalam bahasa Jawa “pekok” yang memiliki arti bodoh.

Term atau kata “kadrun” yang merupakan akronim dari “kadal gurun”. Kadal merupakan hewan melata sedangkan “gurun” merupakan padang pasir yang diasosiasikan sebagai timur tengah atau Arab. Akronim “kadrun” sering digunakan oleh kelompok pendukung presiden Joko Widodo untuk mengolok-olok orang-orang yang dianggap berpikiran sempit, terutama yang dipengaruhi oleh gerakan ekstremisme dan fundamentalisme dari Timur Tengah, untuk menyitir pihak yang dicap radikal (Damarjati, 2020). Artinya, istilah ini digunakan oleh kelompok pendukung pemerintah untuk mengolok-olok kelompok oposisi atau yang berseberangan dengan pemerintah. Beberapa contoh teks lain yang menggunakan term “kadrun” adalah sebagai berikut:

*“tuduhan kadrun tryt selama ni salah investor ibu kota negara baru ternyaa investornya dr arab” (Ali** Nurafif**, 2022-01-25 17:12:53)*

*“kadrun ibu kota kok mau dijual nanti diambilalih china pemerintah ikn menggunakan apbn kadrun jokowi ingkar janji katanya dibangun swasta bikin hutang membengkak saja kadrun mah kemana pemerintah melangkah pasti salah” (D** Wis** wardo**, 2022-01-24 14:29:59)*

*“jadi tau kenapa bohir kadrun dan gerombolan kadrun pada g mau pindah ke ikn g bisa demo lagi spt di jakarta takut sama masyarakat kalimantan rupanya bravo borneo bravo Indonesia” (Yulia**, 2022-02-04 17:37:52)*

"di prediksi jakarta akan tenggelam di tahun 2030 nyok kita pindah ke ikn baru kadrin masih ingin tetap di jakartamoggo mas/mbak kadrin" (Ar** Ar**, 2022-02-04 18:34:02)

Pada topik 2 term representasi yang digunakan adalah "proyek" "oligarki" "muslim". Penggunaan term ini mengindikasikan bahwa dalam topik 2 banyak membahas tentang pemindahan ibu kota negara sebagai proyek oligarki. Penggunaan identitas "muslim" sebagai katalisator dalam untuk mendapatkan dukungan yang besar dari penduduk yang beragama Islam. Kecurigaan warga digital terhadap isu IKN sebagai proyek oligarki disorot setelah tahu pengesahan UU IKN yang dikebut dan disahkan secara kilat bahkan dengan waktu yang tidak lazim yaitu dini hari. Pada tanggal 18 pemerintah dan DPR sepakat menyetujui RUU IKN menjadi undang-undang pada pukul 03.10 WIB (Sembiring & Sidik, 2022). Karena pengesahan undang-undang pada waktu yang tidak lazim yaitu dini hari dan pembahasan yang hanya memakan waktu satu bulan (Rachman & Wibowo, 2022) untuk sebuah undang-undang maka sebagian warga digital mencurigainya sebagai "proyek" negara. Beberapa contoh twit yang membahas UU IKN adalah sebagai berikut:

*"karna uu ikn minim aspirai rakyat lebih mementingkan kepentingan kelompok dan oligarki >> << ikn proyek oligarki >> (Di** Rostali**, 2022-01-27 08:13:31)*

"mustahil jika pemindahan ibu kota ini tidak dijadikan proyek yang menguntungkan para oligarki >> << tolak uu ikn" (Anak** B* Nin**, 2022-01-27 06:16:03)

"yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> ikn proyek oligarki" (Suwar**, 2022-01-27 06:07:23)

"kita harus kritisi proyek pemindahan ibukota baru yang kental dengan kepentingan oligarki dan asing >> << tolak uu ikn >>" (Kopipah**@gmail.**, 2022-01-27 07:18:16)

Beberapa unggahan twit di atas mengindikasikan bahwa dalam menyampaikan unggahannya warga digital yang terkelompok dalam topik 2 banyak menggunakan term "oligarki" yang menurut KBBI didefinisikan sebagai "pemerintahan yang dijalankan oleh beberapa orang yang berkuasa dari golongan atau kelompok tertentu" (KBBI Online: 2022). Ungkapan ini memang memiliki dasar jika dikaitkan dengan situasi politik nasional di DPR yang mayoritas dikuasai oleh partai pendukung pemerintah.

Teks twit tersebut memosisikan si pengunggah berada pada sisi yang berseberangan dengan pembuat kebijakan, dalam hal ini bisa eksekutif dan legislatif. Oleh karenanya diksi yang digunakan adalah “oligarki” yang menurut KBBI memiliki arti pemerintahan yang dijalankan oleh beberapa orang yang berkuasa dari golongan atau kelompok tertentu. Dengan demikian, pengunggah twit tersebut beranggapan pemerintahan saat ini telah dikuasai oleh beberapa orang yang menguasai tidak hanya eksekutif, tetapi juga legislatif. Hal ini terlihat juga dari objek yang dikritik yaitu UU IKN yang telah disahkan oleh DPR tanpa hambatan dalam pembahasannya yang memakan waktu cukup singkat tetapi partai politik yang menyuarakan penolakan hanya PKS saja.

Jika dilihat dari komposisi partai politik yang menyetujui RUU IKN menjadi undang-undang memang mayoritas partai yang ada di DPR menyetujui dengan komposisi 8 fraksi partai menyetujui dan hanya 1 fraksi menolak UU IKN yaitu PKS (Kuswandi & Wibisono, 2022). Artinya secara politik, UU IKN didukung oleh mayoritas partai politik meskipun suara masyarakat yang menolaknya cukup besar. Banyak warga digital yang menyoroti kinerja DPR dan mengkritik partai politik yang dianggap menjadi bagian dari oligarki dan tidak memberikan kritikan kepada pemerintah seperti pernyataan berikut:

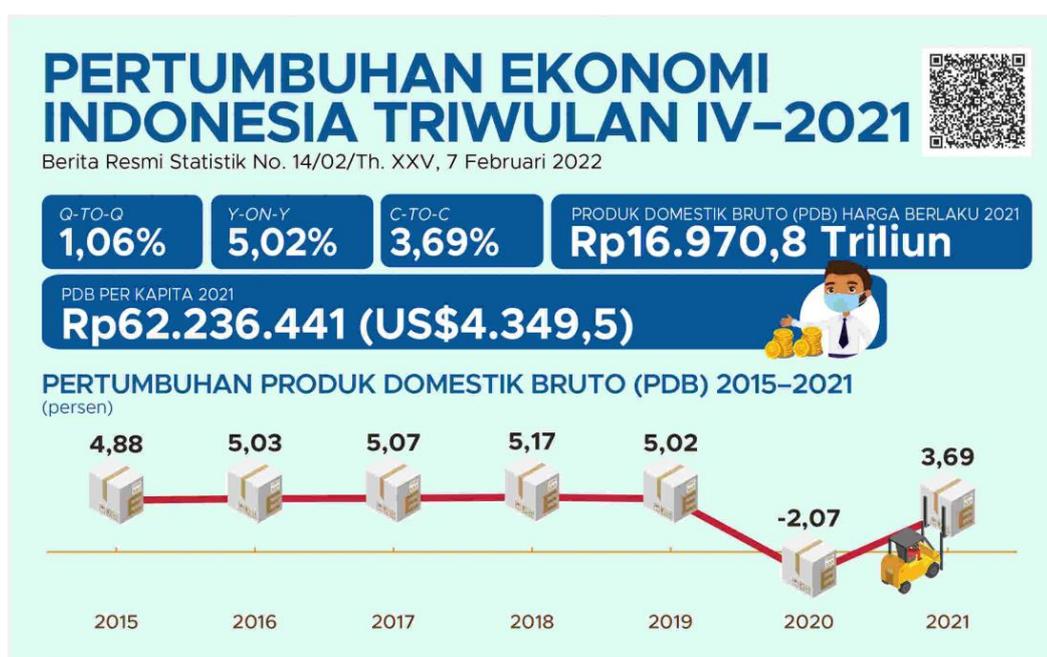
“sebaiknya parpol fokuskan anggaran kepada perbaikan pondasi bangsa ini pendidikan kesehatan ekonomi itu dulu toh percuma juga bikin ikn tapi dengan hutang bikin rumah kok pakai hutang”
(Sudarso** Sai**, 2021-12-12 04:25:36)

Maksud dari twit tersebut adalah warga digital yang menyoroti partai politik agar mengalihkan anggaran IKN yang besar untuk pendidikan dan kesehatan daripada untuk membangun IKN apalagi anggaran tersebut didapat dari hutang. Jika dilihat dari komposisi partai politik yang menyetujui RUU IKN menjadi undang-undang memang mayoritas partai yang ada di DPR menyetujui dengan komposisi 8 fraksi partai menyetujui dan hanya 1 fraksi menolak UU IKN yaitu PKS (Kuswandi & Wibisono, 2022). Artinya secara politik, UU IKN didukung oleh mayoritas partai politik meskipun suara masyarakat yang menolaknya cukup besar.

Penggunaan term “proyek” dan “oligarki” banyak bersanding dengan sorotan terhadap kondisi ekonomi nasional yang tidak sedang baik-baik saja seperti contoh twit berikut ini:

"joko kembali berkhayal bangun ikn di tengah ekonomi sedang nyungsep" (POPO** **, 2022-02-02 11:56:03)

Maksud dari pernyataan tersebut adalah tuduhan yang ditujukan kepada Presiden Jokowi yang dianggapnya sedang berkhayal bangun IKN di tengah ekonomi yang sedang turun atau buruk. Kondisi ekonomi Indonesia memang sedang dalam kondisi yang kurang bergairah akibat pandemi Covid-19 yang membatasi pergerakan dan belanja masyarakat selama dua tahun terakhir. Dalam catatan Badan Pusat Statistik, selama dua tahun pandemi Covid-19 pertumbuhan ekonomi Indonesia hanya tumbuh 3.69% selama tahun 2021, bahkan tahun 2020 pertumbuhan ekonominya minus atau kontraksi hingga -02.7% (BPS, 2022). Dengan kondisi ekonomi yang turun tersebut maka proyek pemindahan ibu kota negara ke Kalimantan Timur yang membutuhkan biaya yang besar seolah hanya khayalan saja dan terlalu dipaksakan jika tetap dilaksanakan.



Gambar 4. 21 Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Tahun 2015-2021

Sumber: <https://www.bps.go.id/website/images/Pertumbuhan-Ekonomi-Tw-IV-2021-ind.jpg>

Dalam mengungkapkan alasan ekonomi warga digital yang konsentrasi di topik 2 juga menggunakan term “aseng” sebagai representasi warga Tionghoa yang dianggap hanya mencari keuntungan di Indonesia.

"feeling saya ikn bakal mangkrak klo pakai biaya apbn kecuali ada bantuan aseng setelah beres di jual" (Icu**, 2022-02-03 06:07:48)

"pandemi ibukota baru dan oligarki === inilah kelicikan rezim penguasa komprador aseng ngotot membangun ikn baru dibungkus dg pandemi yg hakekadnya demi kepentingan oligarki & aseng utk menguasai sda ===" (Prio**, 2022-02-04 00:55:00)

"org org cerdas tentu gk rela negeri ink jadi koloni asing/aseng linda ikn gk ada untung nya sama sekali gak ada urgensi nya untuk rakyat ibarat lepas emas mengais lumpur jd mana yg goblog" (Koboyngal** r**, 2022-02-04 07:42:33)

"justru apbn harus 100 jangan dibiayai oleh asing aseng kalau tidak punya uang tidak usah pindah ikn", (Azz**, 2022-02-04 08:39:38)

"tni bersama umat usut tuntas tragedi 6 laskar fpi segera selamatkan indonesia dg jkw mundur ikn adalah cara oligarki asing & aseng curi aset2 negara tanah adat & segala kekayaan indonesia perbudakan dan penghancuran indonesia allahuakbar" (Gog** Fernand**, 2022-02-04 09:50:22)

Istilah "aseng" sebenarnya tidak diakui sebagai kata serapan dalam KBBI namun kata itu populer di tengah masyarakat untuk melabeli warga Tionghoa yang ada di Indonesia. Sama halnya dengan "kadrin" yang merupakan *labeling* terhadap kelompok yang dianggap berpikiran sempit, terutama yang dipengaruhi oleh gerakan ekstremisme dan fundamentalisme dari Timur Tengah, untuk menyitir pihak yang dicap radikal (Damarjati, 2020). Warga Tionghoa yang disebutkan "aseng" dicurigai sebagai investor dari banyak proyek besar di Indonesia termasuk proyek IKN yang membutuhkan biaya super besar.

Padahal menurut Menteri Investasi/Kepala Badan Koordinasi Penanaman Modal Bahlil Lahadalia menyebutkan bahwa investor yang berminat datang dari banyak negara, utamanya adalah Uni Emirat Arab (UEA) yang menginvestasikan sebesar US\$ 20 miliar yang dikelola oleh Indonesia Investment Authority (INA). Selain UEA, investor lain datang dari negeri China, Korea, Taiwan, negara-negara Eropa (nasional.kontan.co.id, 2022). Dengan demikian kecurigaan bahwa China sebagai investor utama IKN tidak sepenuhnya benar meskipun mereka juga turut serta berinvestasi pada proyek IKN di Kalimantan Timur.

Term berikutnya yang menjadi representasi pada topik 2 adalah "muslim" yang dijadikan identitas yang melekat pada topik 2 dengan harapan mendapat

dukungan dari masyarakat muslim yang merupakan mayoritas di Indonesia. Contoh twit yang menggunakan term “muslim” adalah sebagai berikut:

“yang muslim dari mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> tolak uu ikn” (shira** fik*, 2022-01-27 06:05:22)

Maksud dari twit tersebut adalah ajakan bagi kelompok muslim untuk ikut meramaikan tanda pagar “#tolak uu ikn” sebagai bentuk kekecewaan dan sikap tidak setuju terhadap pemindahan ibu kota negara. Upaya menaikkan tanda pagar (#) merupakan salah satu usaha yang banyak dilakukan oleh warga digital untuk menaikkan isu tertentu agar mendapat perhatian khalayak. Dalam kasus ini, berarti sebagian warga digital ingin mengajak sebanyak banyaknya orang untuk menolak pengesahan UU IKN khususnya bagi kelompok identitas muslim. Penggunaan identitas “muslim” dalam twit mengonfirmasi dan menguatkan analisis sebelumnya yang menyatakan adanya polarisasi dalam isu pemindahan ibu kota negara.

Beberapa contoh lain penggunaan term “muslim” dalam topik 2 adalah sebagai berikut:

“yang muslim dari mandar mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> ikn proyek oligarki ikn proyek oligarki” (beran**islam.***, 2022-02-02 01:18:50)

“yang muslim dari ilir mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> tolak uu ikn tolak uu ikn” (**MbahBed**** , 2022-02-02 16:10:32)

“yang muslim dari barat daya mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> tolak uu ikn” (**MbahBed**** , 2022-02-02 16:55:53)

“yang muslim dari besar mana suaranya ayo ikutan naikin tagar >> tolak uu ikn tolak uu ikn” (Muslim** Ne** C**, 2022-02-02 23:35:50)

“ricuh pengesahan uu ikn seluruh masyarakat wajib menolak oleh fitri khoirunisa aktivis back to muslim identity baca selengkapnya” (Muslim** Ne** C**, 2022-02-03 08:52:20)

Dari beberapa twit tersebut terlihat jelas karakteristik teksnya berupa dengan kalimat yang hampir mirip tetapi dengan sedikit perubahan yang menandakan bahwa teks itu dilakukan oleh para *buzzer* yang ada dalam topik 2. Dengan demikian, aksi penggunaan *buzzer* politik digunakan tidak hanya pada kelompok pendukung tetapi juga penolak IKN. Penggunaan identitas muslim memang cukup memberikan kekuatan dalam menggalang massa sebagaimana contoh Gerakan 212 pada tahun 2016 yang mengkritisi pernyataan Gubernur Jakarta Basuki Tjahaja Purnama (Ahok) yang dituduh menodai agama Islam dan pada akhirnya Ahok

berhasil dilengserkan dari jabatannya. Atas dasar keberhasilan itu kemudian identitas “muslim” melekat dan banyak digunakan oleh kelompok oposisi atau yang berseberangan dengan pemerintah.

Dalam topik 3 representasi yang digunakan adalah “dukung ikn nusantara”, “pemerataan pembangunan”, “sejahterakan bangsa” yang menandakan twit atau unggahan yang mengelompok di topik 3 berisi tentang dukungan dan penyampaian hal-hal yang positif pada isu IKN. Beberapa contoh teks yang terdapat dalam topik 3 adalah sebagai berikut:

*“keberhasilan pemerintahan presiden jokowi ikn sejahterakan bangsa” (U** Im** 🇮🇩🇮🇩, 2022-01-27 02:16:04)*

*“harapan masyarakat dengan penetapan nusantara sebagai nama ibu kota baru dan pengesahan uu ikn akan membawa kemajuan dan kesejahteraan bangsa indonesia ikn sejahterakan bangsa” (moh*burhan**, 2022-01-26 14:20:13)*

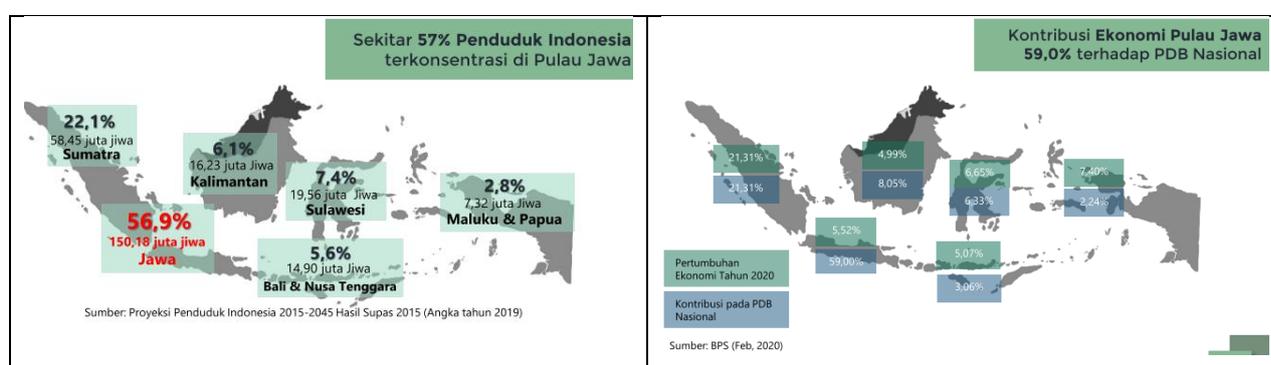
*“apresiasi masyarakat papua terhadap keberhasilan pemerintah dalam memajukan dan mensejahterakan papua ikn pemerataan pembangunan” (Med** Beri**, 2022-01-26 03:28:54)*

*“canggih ibu kota negara nusantara tersambung tol bawah laut ini penjelasan pupr ikn pemerataan pembangunan” (Talen**, 2022-01-26 03:37:16)*

Keempat twit tersebut memiliki misi yang sama yaitu meskipun kalimat awal merupakan informasi yang berbeda. Kalimat kedua sebagai penutupnya menjelaskan IKN dari sisi ekonomi yaitu IKN sejahterakan bangsa dan pemerataan pembangunan. Isu pemerataan pembangunan memang menjadi salah satu alasan sentral mengapa ibu kota negara perlu dipindah dari Jakarta, yaitu adanya ketimpangan ekonomi dan pembangunan antara Jawa dan non-Jawa atau disebut dengan Jawa-Sentris. Hal ini terlihat dari dokumen hasil paparan ringkas pada Rapat Dengar Pendapat Umum (RPDU) Pansus RUU-IKN DPR-RI dengan Wicaksono Sarosa ahli perancangan kota dan wilayah pada 8 Desember 2021 yang menyebut bahwa Pemandahan IKN ke lokasi di luar Jawa yang sekaligus secara geografis berada di “tengah-tengah” Nusantara diharapkan dapat mengubah paradigma dari Jawa-sentris menjadi lebih Indonesia-sentris (Sarosa, 2021).

Pulau Jawa merupakan salah satu pulau yang dihuni penduduk yang paling padat di Indonesia. Pulau dengan luas 128.297 km² ini dihuni setidaknya oleh 150,18 juta jiwa dari 273,5 juta penduduk Indonesia. Hal ini berarti sekitar 57% penduduk Indonesia terkonsentrasi di pulau Jawa. Dengan lebih dari separuh

penduduk Indonesia tinggal di pulau Jawa maka kontribusi ekonomi secara spasial juga paling besar di antara pulau-pulau yang lain. Pulau Jawa memiliki kontribusi ekonomi sebesar 59,0% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional (Kementerian PPN/Bappenas, 2021). Dengan data yang cukup meyakinkan ini alasan pemerataan pembangunan dan kesejahteraan bangsa bisa dengan mudah diterima. Alasan ini kemudian ditangkap oleh warga digital dalam mendukung pemindahan ibu kota negara dengan mengampanyekannya dan menyebarkan sebanyak-banyaknya wacana IKN dengan penekanan pemerataan pembangunan dan kesejahteraan bangsa.



Gambar 4. 22 Persebaran Penduduk dan Kontribusi Ekonomi di Indonesia

Sumber: (Kementerian PPN/Bappenas, 2021)

Topik terakhir yaitu topik 4 representasi yang muncul adalah tiga lembaga penegakan hukum yaitu “kpk”, “kejaksaan” dan “polisi”. Ketiga lembaga penegakan hukum tersebut muncul dan mendominasi percakapan warga digital pada topik 4 dengan menyoroti prestasi maupun berita positif terhadap penegakan hukum maupun penindakan korupsi. Dari setiap percakapan warga digital tentang kinerja maupun prestasi lembaga penegakan hukum akan selalu diikuti dengan kalimat dukungan terhadap isu IKN sama seperti dalam topik 3 yaitu “dukung ikn nusantara”, “ikn sejahteraan bangsa”, dan “ikn pemerataan pembangunan”. Beberapa teks yang mewakili topik 4 adalah sebagai berikut:

"kinerja lembaga pemerintah polri kejaksaan ri & kpk semakin efektif berani dan profesional dalam memberantas korupsi dukung ikn nusantara" (maya.rah** ID**, 2022-01-24 04:22:44)

"terpidana korupsi bank mandiri ditangkap ikn sejahteraan bangsa" (peli** bang**, 2022-02-04 16:41:20)

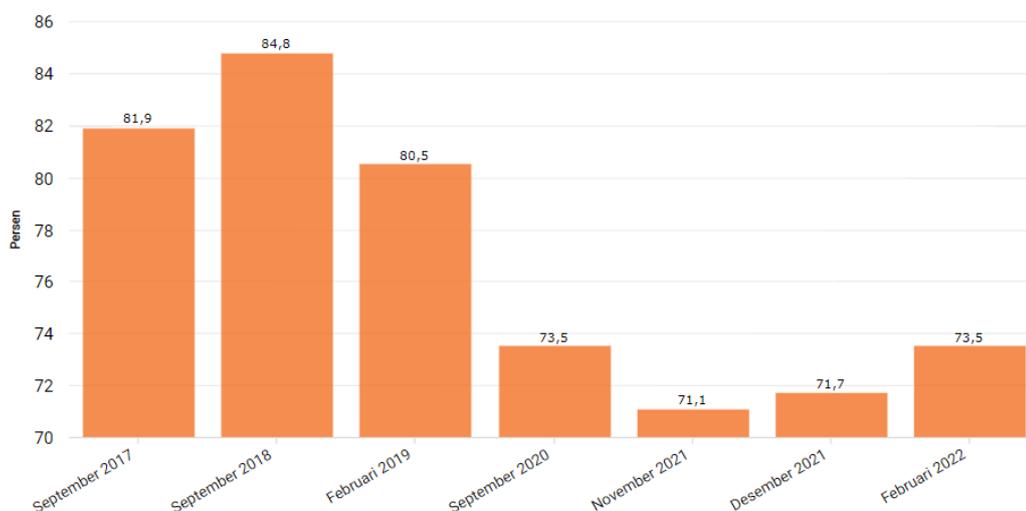
"terpidana korupsi bank mandiri rp120 miliar ditangkap ikn sejahteraan bangsa" (Abd** Da**, 2022-01-26 20:19:59)

"lembaga pemerintah semakin berani dan profesional dalam penegakan dan memberantas korupsi di indonesia pertahankan dan tetap semangat menindak koruptor dukung ikn nusantara"
(MC♥Polit**_NKRI**, 2022-01-24 04:05:36)

Keempat twit diunggah dengan karakteristik yang sama bertema berita positif tentang penegakan hukum lalu diujung kalimat berisi dukungan terhadap isu IKN, bahkan jika dikalkulasi jumlahnya mencapai ratusan. Hal ini mengindikasikan ada upaya masif untuk menyebarluaskan informasi tersebut atau biasa disebut dengan *buzzer*. Poin yang menarik dari topik 4 ini adalah isu utama yang disampaikan bukan tentang IKN, tetapi penegakan hukum dan korupsi sedangkan dukungan terhadap IKN hanya sebagai *lips service* untuk mencari popularitas dan menjadi *trending* di masyarakat karena isu IKN sedang banyak dibicarakan warga digital.

Yang menjadi pertanyaan selanjutnya adalah apa yang terjadi dengan penegakan hukum dan penindakan korupsi di Indonesia hingga terlihat ada gerakan *buzzer* yang mendompleng isu IKN? Jika dilihat berdasarkan data survei persepsi publik terhadap penegakan hukum di Indonesia yang dilakukan oleh lembaga survei Indikator Politik Indonesia (IPI) tingkat kepercayaan publik terhadap KPK sedang mengalami tren penurunan sejak tahun 2020. Pada saat *crawling* data dilakukan yaitu pada bulan Februari kepercayaan terhadap KPK berada pada angka 73,5 atau sama pada bulan September 2020 ketika tingkat kepercayaan publik jatuh cukup dalam.

Tingkat Kepercayaan Publik terhadap KPK



Gambar 4. 23 Tingkat Kepercayaan Publik terhadap KPK Terus Menurun

Sumber: (databoks.co.id, 2022)
<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/04/06/survei-indikator-kepercayaan-publik-terhadap-kpk-cenderung-menurun>

Persepsi dan tingkat kepercayaan publik terhadap KPK mulai turun sejak pemerintah memutuskan mengubah UU KPK menjadi UU No. 19 Tahun 2019 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2002 tentang Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi.. Dalam UU tersebut, pegawai KPK diubah menjadi berstatus Pegawai Negeri Sipil (PNS). Sejak saat itu persepsi publik terhadap KPK menjadi turun bahkan dalam survei yang sama dilakukan oleh lembaga Indikator Politik Indonesia pada bulan Juni menempatkan KPK sebagai Aparat Penegak Hukum (APH) paling tak dipercaya masyarakat (Indikator, 2022). Dengan penilaian negatif dari masyarakat bisa dipahami ketika ada upaya membuat persepsi yang positif dengan pemberitaan dan mewacanakan sesuatu yang positif pada pemberantasan korupsi.

4.1.5.3 Analisis Sosiokultural (Eksplanatif)

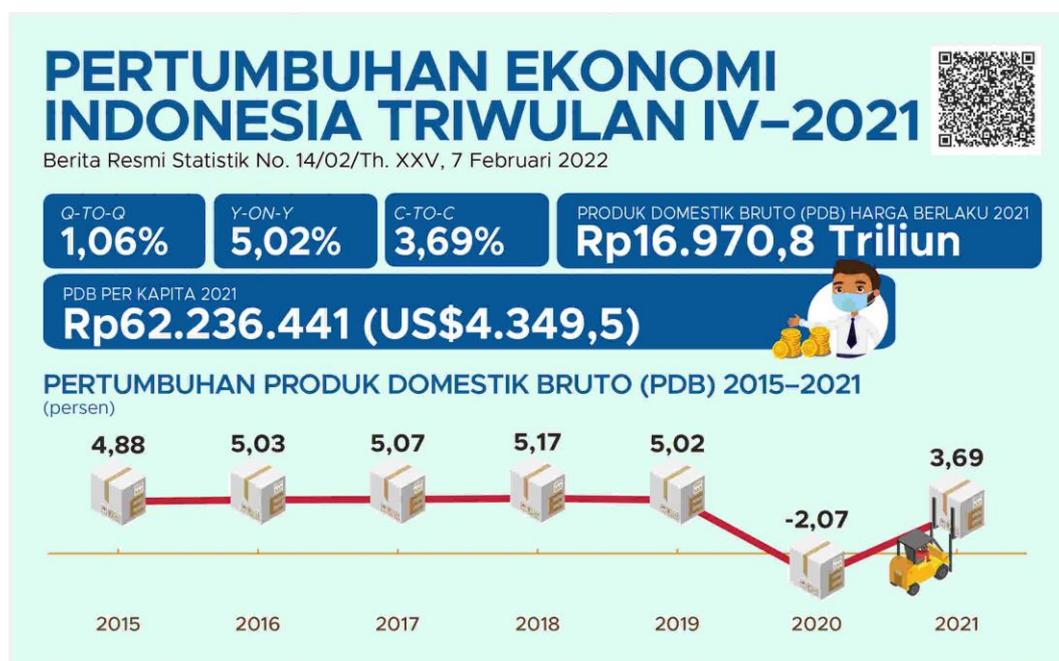
Pembentukan suatu wacana media sosial tidak bisa dilepaskan dari pengaruh kehidupan sosial yang mempunyai beberapa lapisan di antaranya, yaitu institusi, sosial, dan status, oleh karenanya dalam pembahasan analisis eksplanatif akan dibahas bagaimana hubungan teks dengan konteks sosial yang melingkupinya. Dalam analisis Eksplanasi difokuskan pada menggambarkan diskursus sebagai bagian dari praktik sosial dan menunjukkan determinasinya terhadap struktur sosial dan efek reproduksinya terhadap struktur-struktur tersebut, baik memapankan ataupun mengubah struktur. Sementara itu, praksis sosial biasanya tertanam dalam tujuan, jaringan dan praksis budaya sosial yang luas. Dalam dimensi ini, sudah masuk pemahaman intertekstual, peristiwa sosial di mana kelihatan bahwa teks dibentuk oleh dan membentuk praksis sosial (Haryatmoko, 2015, hal. 180).

Struktur sosial yang menjadi fokus analisis adalah relasi kekuasaan. Fairclough menekankan dua hal yang harus dianalisis yakni, determinan yaitu relasi kekuasaan yang menentukan diskursus dalam proses perjuangan sosial dan efek yang dihasilkan diskursus tersebut.

4.1.5.3.1 Level Situasional

Adanya keadaan dalam wacana sangat berpengaruh dalam menggambarkan terjadinya suatu peristiwa, bagaimana peristiwa itu terjadi dan apa yang melatar belakangnya. Fairlough menjelaskan bahwa level situasi pada dimensi ke tiga fokus pada gambaran utama suatu keadaan yang dimunculkan oleh suatu teks dalam wacana (Fairclough, 2013a, hal. 132). Untuk itu dalam analisis situasional ini dibahas tentang bagaimana situasi dan kondisi nasional saat wacana pemindahan ibu kota negara diperdebatkan oleh warga digital di media sosial.

Pada saat isu IKN mulai diwacanakan oleh Presiden pada tahun 2017 situasi dan kondisi bangsa dan negara dalam yang cukup baik. Dalam data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pertumbuhan ekonomi Indonesia sepanjang tahun 2017 mencapai 5,07% atau lebih tinggi dari tahun 2016 sebesar 5,03%. Pertumbuhan ekonomi juga semakin baik pada tahun 2018 sebesar 5,17% yang artinya menjadi pertumbuhan ekonomi tertinggi sejak 2013 meskipun terjadi penurunan kembali pada tahun 2019 menjadi 5,02% namun secara keseluruhan kondisi ekonomi Indonesia dalam posisi pertumbuhan yang positif.



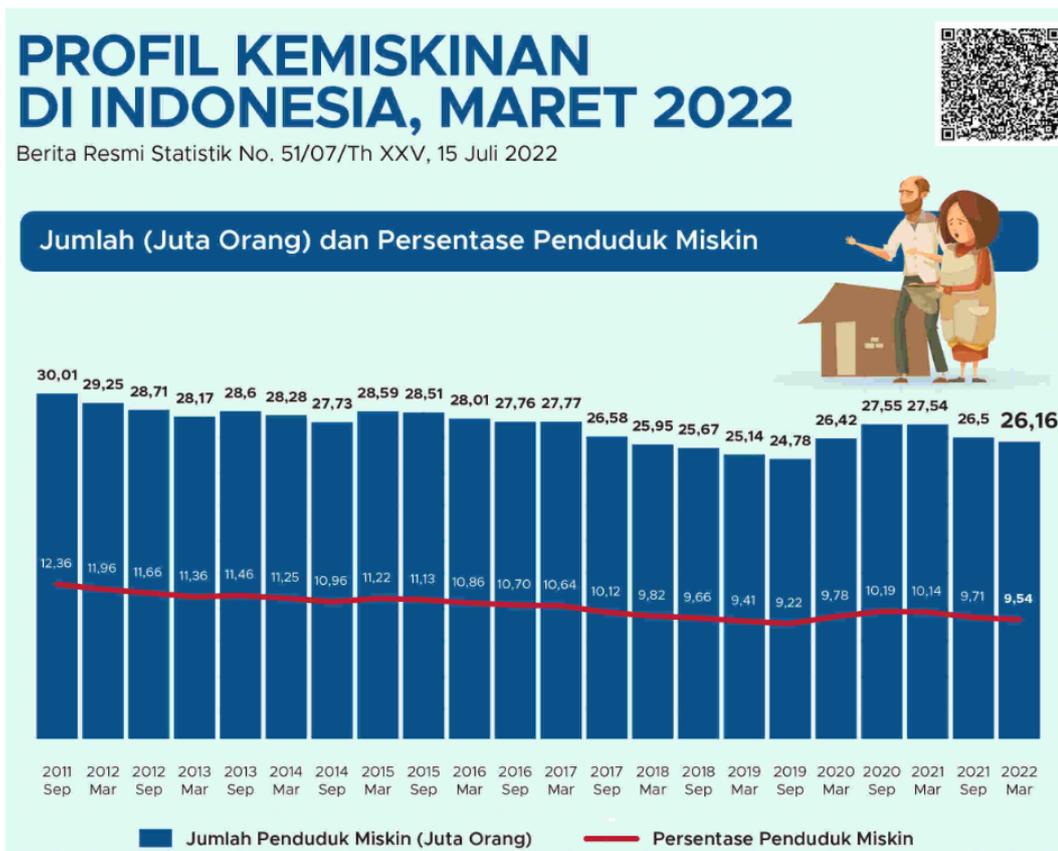
Gambar 4. 24 Data Pertumbuhan Ekonomi Indonesia 2014-2021

Sumber: <https://www.bps.go.id/website/images/Pertumbuhan-Ekonomi-Tw-IV-2021-ind.jpg>

Dengan pertumbuhan ekonomi yang baik maka kondisi ekonomi masyarakat juga dalam kondisi yang serupa. Dengan demikian, wacana pemindahan ibu kota negara di awal kemunculannya pada tahun 2017 tidak mendapatkan reaksi yang tinggi dari masyarakat meskipun ada beberapa kalangan yang menentangnya.

Kondisi ekonomi Indonesia berubah drastis di tahun 2020 setelah terjadi pandemi *Corono Virus Disease 2019* (Covid 19) yang melanda Indonesia bahkan dunia. Dalam laporan tahunan 2020 Bank Indonesia menyebut Pandemi Covid-19 telah menimbulkan dampak yang luar biasa (*extraordinary*) tidak hanya terhadap kesehatan masyarakat maupun kemanusiaan, tetapi juga ekonomi dan stabilitas keuangan (Bank Indonesia, 2020). Sejak kasus pertama mulai terdeteksi pada 3 Maret 2020 jumlah warga yang terpapar Covid-19 jumlahnya terus bertambah setiap waktunya hingga membuat pemerintah mengambil kebijakan pembatasan sosial (*social distancing*) atau yang saat ini lebih dikenal dengan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM) untuk menekan penularan Covid-19. Kebijakan tersebut dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti zonasi daerah berdasarkan tingkat infeksi maupun larangan meninggalkan rumah, berkumpul, dan bepergian antardaerah maupun larangan masuk ke negara lain. Dengan kebijakan ini, warga dibatasi gerakannya khususnya di lingkungan sosial dengan berbagai aturan perjalanan dan kewajiban tertentu, bahkan pelarangan bepergian. Akibatnya adalah menurunnya konsumsi maupun produksi masyarakat yang berdampak secara langsung terhadap penurunan ekonomi nasional.

Dalam catatan BPS tahun 2020 pertumbuhan ekonomi Indonesia mengalami kontraksi hingga minus 2,7 persen (-2,7%) meskipun kembali terjadi kenaikan pada akhir 2021 menjadi 3,6% tetapi masih di bawah pertumbuhan ekonomi sebelum pandemi. Seiring dengan menurunnya kondisi ekonomi Indonesia jumlah penduduk miskin juga semakin naik. Data sebelum pandemi menunjukkan, penduduk miskin Indonesia pada September 2019 berada pada kisaran 24,78 juta (9,22%), namun begitu pandemi Covid-19 melanda Indonesia penduduk miskin langsung naik menjadi 27,55 juta (10,19%) pada September 2021. Meskipun setelahnya jumlah penduduk miskin di Indonesia mengalami tren penurunan namun masih dalam angka yang tinggi hingga Maret 2022 sebesar 26,16 juta (9,54%).



Gambar 4. 25 Profil Kemiskinan di Indonesia Maret 2022

Sumber: <https://www.bps.go.id/website/images/Profil-Kemiskinan-Maret-2022-ind.jpg>

Kebijakan pembatasan sosial yang dibuat pemerintah membuat mobilitas manusia, barang, serta jasa menjadi berkurang hal ini berdampak pada pelemahan kinerja hampir seluruh lapangan usaha (Bank Indonesia, 2020, hal. 34). Akibat paling terlihat adalah pemutusan hubungan kerja (PHK) massal banyak terjadi pada sektor usaha seperti ritel, pariwisata, dan transportasi yang terdampak secara langsung dari pembatasan sosial. Hal ini membuat pengangguran meningkat di tengah pandemi Covid-19. Jika pada tahun 2020 pada awal pandemi angka pengangguran berada pada angka 4,94% kondisinya naik menjadi 6,26% di tahun 2021 saat Covid-19 sedang tinggi-tingginya. Meskipun saat ini kondisinya membaik dengan angka 5,83% pada tahun 2022 tetapi angka pengangguran ini masih lebih tinggi dibanding pada tahun 2020.



Gambar 4. 26 Keadaan Ketenagakerjaan Indonesia Februari 2022

Sumber: <https://www.bps.go.id/website/images/Tenaga-Kerja-Februari-2022-1-ind.jpeg>

Di sisi yang lain kebijakan pembatasan sosial yang dibuat pemerintah membuat aktivitas warga beralih ke ruang digital. Dimulai dari pendidikan yang “dipaksa” untuk dilakukan secara daring hingga aktivitas belanja yang dengan cepat beradaptasi dengan belanja di *e-commerce*. Tidak mengherankan ketika laporan berbagai penyedia jasa *e-commerce* mengalami peningkatan baik dalam jumlah transaksi maupun jumlah pelanggannya (cnbcindonesia.com, 2020). Pembatasan sosial juga turut mengerek jumlah pengguna media sosial di Indonesia. Menurut data yang dikeluarkan oleh DataReportal pengguna media sosial Indonesia pada Januari 2022 berjumlah 191,4 juta atau mengalami kenaikan 21 juta atau 12,6% dari tahun 2021 (Kemp, 2022). Angka ini tentu mengindikasikan transformasi warga yang mulai mengalihkan aktivitasnya di ruang digital dari komunikasi, belanja, hingga ekspresi politiknya.

Kondisi ekonomi yang memburuk, pengangguran meningkat, dan inflasi yang tinggi, tentu membuat masyarakat frustrasi karena semua kebutuhan pokok harganya meningkat sementara pendapatan warga justru berkurang. Ketika masyarakat dihadapkan pada kondisi yang sulit seperti ini wacana pemindahan Ibu Kota Negara yang membutuhkan biaya sangat besar mencapai 466 Triliun

(kompas.com, 2022a) menjadi kurang mendapatkan tempat yang baik dari masyarakat. Oleh karenanya reaksi warga terhadap wacana pemindahan ibu kota negara menjadi lebih besar dibanding sebelumnya. Pemerintah dianggap tidak sensitif terhadap kesulitan yang dihadapi rakyat dan lebih memilih untuk meneruskan “proyek” mercusuar memindahkan ibu kota negara. Reaksi paling banyak tentu dari warga digital yang menyampaikan pendapatnya seputar wacana pemindahan ibu kota negara melalui media sosial. Di samping efektif dan efisien, pembatasan sosial yang membatasi gerak warga yang diterapkan oleh pemerintah juga turut mendorong warga lebih memilih media sosial sebagai sarana untuk menyampaikan aspirasinya.

4.1.5.3.2 Level Institusional

Pada level institusional analisisnya tertuju pada keberadaan institusi yang memproduksi dan mewacanakan peristiwa sesuai sudut pandang mereka. Hal ini dikarenakan keberadaan institusi dalam wacana dapat membuat publik lebih yakin dan percaya pada wacana yang sudah dibentuk. Fairclough menjelaskan bahwa level institusi fokus kepada adanya institusi tertentu yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk wacana dalam media.

Institusi negara yang secara resmi dibentuk untuk mempersiapkan dan melaksanakan pemindahan ibu kota negara adalah Badan Otorita Ibu Kota Nusantara yang pembentukannya diamanatkan oleh UU No. 3 tentang Ibu Kota Negara. Badan Otorita Ibu Kota Nusantara diketuai oleh Bambang Susantono dan Dhony Rahajoe sebagai wakil ketua yang pelantikannya dilaksanakan pada 10 Maret 2022. Dalam pasal 4 ayat (3) UU No. 3 tentang Ibu Kota Negara disebutkan bahwa Badan Otorita Ibu Kota Nusantara bertanggung jawab pada kegiatan persiapan, pembangunan, dan pemindahan ibu kota negara, serta penyelenggara pemerintahan daerah khusus Ibu Kota Nusantara.

Akan tetapi jauh sebelum Badan Otorita Ibu Kota Nusantara terbentuk pemerintah terlebih dahulu mendelegasikan proses kajian dan persiapan pemindahan Ibu Kota Negara kepada Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN/Bappenas) yang pada 2017 dijabat oleh Bambang Brodjonegoro (Bonasir, 2019). Setelahnya segala informasi terkait perkembangan wacana pemindahan ibu kota negara berkuat pada

PPN/Bappenas serta lembaga lingkaran presiden seperti Kementerian Sekretaris Negara (Mensesneg) dan Kantor Sekretariat Presiden (KSP). Dari hasil *crawling* data pada penelitian ini di dalamnya juga terdapat banyak term yang mengandung unsur lembaga pemerintah seperti Bappenas maupun KSP.

Pemindahan ibu kota negara pada dasarnya adalah sebuah keputusan politik sehingga pihak-pihak yang menanggapi wacana ini secara kelembagaan tidak bisa sepenuhnya dilepaskan dari motif politik di dalamnya. Oleh karenanya dalam analisis institusional disinggung pula bagaimana konstelasi politik nasional saat ini seperti komposisi parlemen dari pihak pemerintah maupun oposisi hingga pengelompokan secara sosiologis warga digital pasca Pemilu dan Pilpres.

Secara politik pemerintahan Joko Widodo menguasai cukup kuat karena didukung oleh 471 kursi parlemen atau 81,9% dari total kursi DPR RI periode 2019-2024 setelah Partai Amanat Nasional (PAN) bergabung dalam koalisi pemerintahan (katadata.co.id, 2022). Dengan demikian, hanya ada 2 partai yang lolos parlemen yang berada di luar pemerintahan yaitu Partai Demokrat dengan 54 kursi dan Partai Keadilan Sejahtera (PKS) yang memperoleh 50 kursi sehingga jika ditotal hanya 18,1% dari total kursi DPR. Meskipun demikian, hanya PKS yang secara terang dan jelas menyatakan diri sebagai partai oposisi.

Secara kelembagaan koalisi pendukung pemerintah sangat kuat di parlemen sehingga keputusan apa pun yang diputuskan oleh presiden seperti pemindahan ibu kota negara pasti akan mendapat dukungan politik yang kuat, tetapi secara organik kekuatan pendukung dan penolak wacana IKN memiliki militansi yang setara. Hal ini dikarenakan banyak warga digital yang tidak terafiliasi oleh partai politik, mereka cenderung mengekspresikan sikap dan cara pandang pribadinya daripada mengikuti secara kelembagaan pada partai politik.

Kelompok pendukung dan penolak wacana IKN diwarisi pembelahan diametral yang terjadi pada saat pemilu dan Pilpres 2014 dan 2019 sehingga peranannya lebih menonjol sebagai *buzzer* daripada sebagai ekspresi kritis warga digital. Kedua kelompok memiliki *buzzer* politik masing-masing dan dengan mudah diidentifikasi dari bahasa yang digunakan maupun julukan terhadap “lawan”.

Buzzer sendiri adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan pihak yang menjadi pendengung sebuah informasi. Jika dirunut dari asal katanya, *buzzer* berasal dari kata *buzz* yang berarti berdengung. Jika diartikan pelaku *buzzer* seseorang yang bertugas untuk membuat suara-suara bisings seperti dengung lebah. *Buzzer* biasanya punya jaringan luas sehingga mampu menciptakan konten sesuai konteks, cukup persuasif dan digerakkan oleh motif tertentu.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh *Centre for Innovation Policy and Governance* (2017) disebutkan *buzzer* adalah individu atau akun yang memiliki kemampuan amplifikasi pesan dengan cara menarik perhatian atau membangun percakapan, lalu bergerak dengan motif tertentu. Pada awalnya *buzzer* adalah istilah yang positif yang digunakan oleh korporat untuk mempromosikan sebuah produk. Namun maknanya menjadi negatif ketika *buzzer* digunakan secara luas untuk kepentingan politik. Peristiwa politik pertama yang menggunakan *buzzer* secara masif adalah pemilihan gubernur DKI pada tahun 2014. Sejak saat itu *buzzer* menjadi istilah yang negatif yang diidentifikasi sebagai pihak yang dibayar untuk memproduksi konten negatif di media sosial (Camil et al., 2017).



Gambar 4. 27 Timeline Buzzer di Indonesia

Sumber: (Camil et al., 2017)

Sementara itu Bradshaw dan Howard menyebut *buzzer* sebagai pasukan *cyber* (*cyber troops*) yang didefinisikan sebagai aktor pemerintah atau partai politik yang bertugas memanipulasi opini publik secara *online* (Bradshaw & Howard, 2019). Titik tekannya pada aktor pemerintah atau partai politik yang artinya adalah *buzzer* atau pasukan *cyber* tersebut didayagunakan oleh pemilik kekuasaan untuk

memanipulasi opini publik untuk tujuan politik dengan membanjiri informasi di media sosial sesuai dengan kehendak atau pesanan pemerintah. Penggunaan *buzzer* untuk membentuk sikap publik melalui media sosial telah menjadi arus utama yang melampaui tindakan kejahatan kriminal lainnya. Dalam lingkup komunikasi di media sosial dicirikan dengan volume informasi yang tinggi dan tingkat literasi yang rendah dari konsumen informasi tersebut membuat proses membanjiri informasi menjadi tindakan yang efektif untuk membentuk maupun mengarahkan opini publik.

Meskipun negara tidak menyewa *buzzer* politik secara langsung akan tetapi dengan keterlibatan aktor pemerintah dan partai politik yang menyewa *buzzer* mengindikasikan bahwa keberadaan *buzzer* politik di Indonesia bukan sebuah isapan jempol belaka. Mereka menggunakan posisinya di pemerintahan untuk menggunakan anggaran negara dalam memberdayakan *buzzer* politik. Dalam laporan yang dikeluarkan oleh *Indonesian Corruption Watch* (ICW) menyebut pemerintah menggelontorkan hingga Rp 1,29 T untuk belanja aktivitas digital di mana Rp 1,16 T di antaranya dianggarkan untuk media sosial dan Rp 90,45 miliar untuk *influencer* sejak 2014 hingga 2020 (ICW, 2020). Meskipun dana sebesar itu tidak diperuntukkan secara khusus untuk sosialisasi IKN, tetapi hal ini mengonfirmasi bahwa pemerintah menggunakan jasa *buzzer* dalam sosialisasi kebijakan pemerintah.

Penelitian lain yang menyebutkan perkembangan *buzzer* politik di Indonesia adalah penelitian dari University of Oxford tentang propaganda komputasi global yang bertajuk *The Global Disinformation Order: 2019 Global Inventory of Organized Social Media Manipulation* (2019) yang menyebutkan bahwa Indonesia sebagai salah satu dari 70 negara yang menggunakan pasukan *cyber* (*cyber troops*) untuk menjalankan misi propaganda komputasional seperti membentuk opini publik, menetapkan agenda politik, dan menyebarkan ide. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa pengguna jasa *buzzer* adalah para politisi dan partai politik serta kontraktor privat. Tekniknya adalah dengan membuat akun palsu (*fake account*) yang dikendalikan oleh robot (*bot*) maupun manusia. Strateginya adalah dengan: (1) menyebarkan propaganda pro-pemerintah atau pro-partai; (2)

menyerang oposisi atau melakukan kampanye kotor; dan (3) membuat polarisasi (Bradshaw & Howard, 2019).

Keberadaan *buzzer* tidak terelakkan dalam wacana pemindahan ibu kota negara. Hal ini terlihat dari beberapa term yang mengindikasikan *buzzer* politik. Beberapa contoh term yang dipakai oleh para *buzzer* seperti “cebong” dan “buzerrp” istilah yang digunakan oleh *buzzer* oposisi dan “kampret” dan “kadrun” istilah yang banyak digunakan oleh *buzzer* pendukung pemerintah. Istilah-istilah tersebut cukup menghiasi banyak unggahan warga digital di media sosial Twitter dalam wacana pemindahan ibu kota negara. Keberadaan para *buzzer* politik ini cukup mendominasi percakapan warga digital dalam isu IKN baik yang menyetujuinya maupun yang menolaknya.

4.1.5.3.3 Level Sosial

Keadaan sosial dalam lingkungan sangat mempengaruhi terbentuknya wacana dalam media massa sehingga dalam dimensi ketiga ini, kondisi sosial menjadi sorotan utama agar bisa diketahui ke mana arah dari wacana pemindahan ibu kota negara. Fairclough menjelaskan bahwa level sosial ini akan menyoroti keadaan sosial yang dimasukkan oleh media massa ke dalam wacana seperti ekonomi, politik, budaya dan status sosial (Fairclough, 2013a, hal. 132).

Kondisi ekonomi nasional sebagaimana telah dibahas dalam analisis situasional sedang dalam tren penurunan pertumbuhan ekonomi akibat pandemi Covid-19 dan situasi ekonomi global yang sedang menyusut. Akibat kebijakan pembatasan sosial yang dilakukan oleh pemerintah, berdampak pada menurunnya konsumsi masyarakat yang berujung pada turunnya perekonomian nasional. Tahun 2020 adalah tahun di mana pertumbuhan ekonomi berada pada level terendah sejak tahun 2001 yaitu pada level minus 2,07%. Pada tahun berikutnya pada 2021 meskipun ada kenaikan tetapi pertumbuhan ekonomi nasional masih pada level 3,69% jauh di bawah masa sebelum pandemi Covid-19. Kondisi ini tentu mempengaruhi sikap dan persepsi masyarakat terhadap isu pemindahan ibu kota negara di mana kebijakan ini membutuhkan anggaran yang sangat besar mencapai 501 Triliun (kompas.com, 2022b).

Dengan kondisi ekonomi yang surut sikap pemerintah yang tetap melanjutkan proyek pemindahan ibu kota negara dengan anggaran yang sangat besar pasti

mendapatkan reaksi dari masyarakat tidak terkecuali warga digital. Namun demikian, konstelasi perdebatan warga digital telah berubah dari sikap kritis menjadi oportunis. Hal ini dikarenakan adanya buzzer politik baik yang berpihak pada pemerintah maupun yang berpihak kepada oposisi. Dengan demikian perdebatan dalam wacana pemindahan ibu kota negara tidak mengarah pada kondisi yang sesungguhnya.



Gambar 4. 28 Data Pertumbuhan Ekonomi Indonesia 2014-2020
Sumber: <https://www.bps.go.id/website/images/Pertumbuhan-Ekonomi-Indonesia-Triwulan-IV-2020-ind.jpg>

Harus diakui bahwa sikap warga digital yang terwakili dalam perdebatan pemindahan ibu kota negara terpengaruh akibat pembelahan diametral pada saat Pilpres 2014 dan 2019. Baik Pilpres 2014 maupun 2019 hanya diisi oleh dua kontestan Joko Widodo dan Prabowo Subianto yang memiliki pendukung nyaris sama kuat. Kondisi ini membuat masing-masing pendukung dari kedua kandidat berjuang sekuat tenaga untuk memenangkan jagoannya. Akhirnya segala bentuk dukungan dan kekuatan dikerahkan untuk mendukung dan mendulang suara sebesar-besarnya yang bermuara pada kemenangan. Pasangan dari Joko Widodo mengidentifikasi diri sebagai pihak yang didukung oleh kelompok nasionalis, sedangkan pasangan Prabowo Subianto mengidentifikasi diri sebagai pihak yang didukung oleh kelompok Islam meskipun secara jelas Partai Gerindra sebagai penyokong utama Prabowo Subianto adalah partai nasionalis. Akibatnya adalah

terjadinya pembelahan diametral, kelompok nasionalis di satu sisi dan kelompok Islam pada sisi lainnya. Politik identitas menjadi tidak terelakkan selama satu windu terakhir meskipun antara Jokowi dan Prabowo dalam satu gerbong pemerintahan yang sama saat ini.

Munculnya politik identitas mengarah kepada munculnya gerakan populisme di Indonesia. Populisme adalah sebuah metode pendekatan politik yang bertujuan untuk menarik dukungan dari masyarakat yang merasa aspirasinya tidak didengar oleh pemerintah. Dengan sangat ringkas Mudde & Kaltwasser (2017) menyebut populisme sebagai *political buzzword* di abad ke-21. Jan-Werner Müller, berpendapat bahwa inti dari seorang pemimpin populis adalah penolakan terhadap keberadaan pluralisme di masyarakat, oleh karenanya Müller menyebut populisme sebagai penyakit dan ancaman yang berbahaya bagi demokrasi (Müller, 2019). Populisme memiliki nilai yang buruk dalam demokrasi karena populisme mengarahkan pada klaim sepihak dari salah satu pendukung gerakan ini sebagai satu-satunya pihak yang sah mewakili rakyat, sedangkan kompetitor lain dianggap bukan bagian dari rakyat atau bahkan berlawanan dengan kehendak rakyat.

Populisme di Indonesia berkaitan erat dengan agama di satu sisi dan nasionalisme pada sisi lainnya, setidaknya ini yang menjadi salah satu kesimpulan yang dikemukakan oleh peneliti dari Australia, Hadiz & Robison dalam penelitiannya di tahun 2017 yang berjudul *Competing Populisms in Post-Authoritarian Indonesia* menyebut bahwa kompetisi populisme di Indonesia pasca Orde baru adalah antara populisme sekuler-nasionalis dan populisme Islam (Hadiz & Robison, 2017). Pasca pemilu 2019 segregasi populisme nasionalisme-sekuler dan populisme Islam terlihat kentara. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya retorika seperti kriminalisasi ulama, anti Islam, dan anti NKRI, anti Pancasila cukup mendominasi percakapan publik khususnya di ruang publik digital.

Segregasi politik antara kelompok nasionalis dan Islam sudah berlangsung lama bahkan sejak awal Republik berdiri. Dalam buku *Piagam Jakarta 22 Juni 1945* karya Endang Saifuddin Anshari disebutkan bahwa dalam penyusunan konstitusi Indonesia sudah terjadi perdebatan dan segregasi politik antar kelompok yang oleh Anshari disebut kelompok nasionalis-sekuler dan nasionalis-islami. Kelompok nasionalis sekuler berpandangan bahwa dalam bernegara harus ada

pemisah yang tegas antara negara dengan agama, sedangkan kelompok nasionalis islami berpandangan sebaliknya yaitu antara negara dan masyarakat harus diatur oleh agama Islam baik dalam hubungan vertikal maupun horizontal (Anshari, 1983). Perdebatan itu terbawa hingga kini bahkan pada isu-isu mutakhir seperti pemindahan ibu kota negara.

Penggunaan terminologi nasionalis-sekuler vs nasionalis-islami dipandang penulis lebih tepat digunakan dibandingkan dengan nasionalis-sekuler vs Islam sebagaimana diungkapkan oleh Hadiz & Robison (2017) dalam penyematan ideologi populisme di Indonesia khususnya pada diskursus pemindahan ibu kota negara. Rasionalisasinya adalah kelompok Islam tidak sepenuhnya menolak gagasan negara Indonesia dan menggantikannya dengan negara Islam, namun perjuangan yang dilakukan adalah untuk mengakomodir hukum-hukum Islam berlaku di Indonesia. Sehingga penyematan kelompok nasionalis-islami lebih sesuai dengan kondisi sosial masyarakat Indonesia.

Dalam diskursus pemindahan ibu kota negara, banyak pula retorika yang muncul dari segregasi politik gerakan populisme seperti “buzerrp”, “cebong” dan “kadrun” “kampret” sebagaimana data berikut:

Tabel 4. 34
Data Penggunaan Istilah yang Mengandung Populisme

Gerakan	Ungkapan yang digunakan	Jumlah Data	Jumlah Total
Populisme Nasionalisme-Sekuler	“kadrun”	3505	4033
	“anti nkri”	264	
	“anti pancasila”	252	
	“kampret”	12	
Populisme Nasionalis Islami	“aseng”	2244	3834
	“buzzer”	1071	
	“cebong”	403	
	“buzerrp”	92	
	“anti islam”	20	
	“kriminalisasi ulama”	4	
JUMLAH			7867

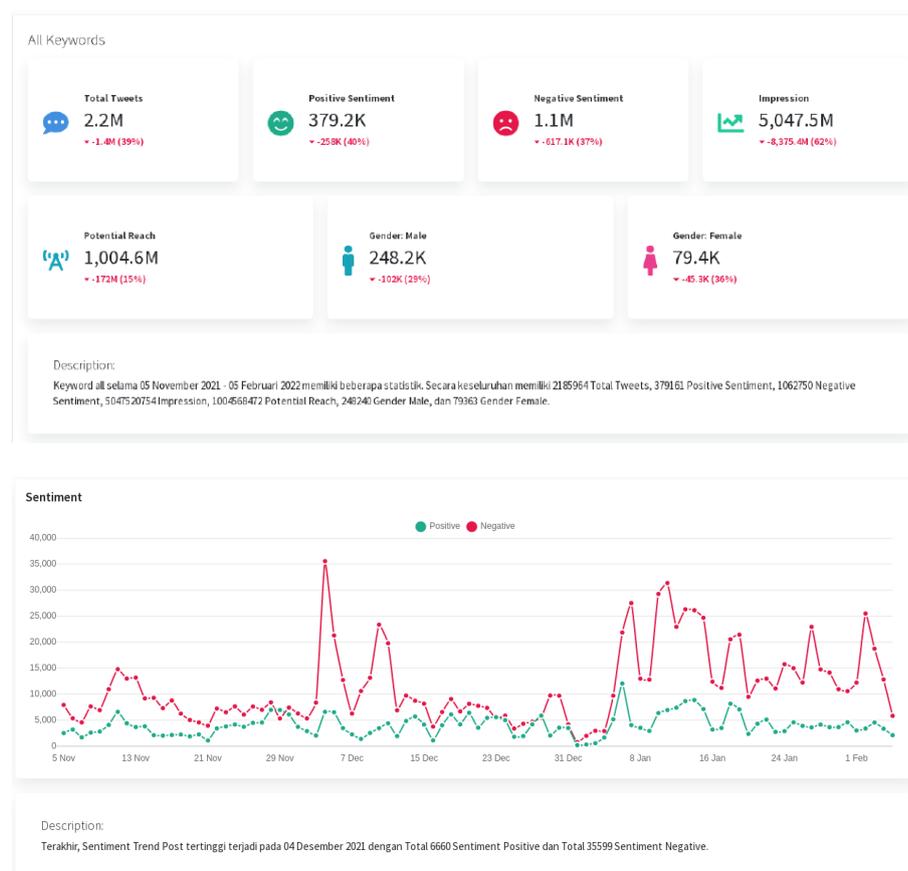
Dari data tersebut terlihat bagaimana narasi populisme nasionalis-sekuler dan populisme nasionalis-islami terbentuk dari term maupun istilah yang memiliki kekhasan masing-masing. Data tersebut juga menunjukkan bahwa populisme nasionalis-sekuler lebih mendominasi dan lebih agresif dibandingkan dengan

populisme nasionalis-Islam. hal ini dikarenakan pemerintah yang berkuasa saat ini dianggap sebagai representasi dari kelompok nasionalisme-sekuler yang berarti memiliki sumber daya yang lebih besar untuk memelihara militansi dari pasukan *cyber*-nya.

4.2 Kesimpulan Hasil Temuan Tiap Rumusan Masalah

4.2.1 Isu Publik yang Menjadi Diskursus Warga Digital dalam *Online Civic Engagement* melalui Media Sosial Twitter dan Topik yang Menjadi Bahasan dari Salah Satu Isu Dianalisis

Berdasarkan hasil penambangan data teks (*teks mining*) dengan teknik *crawling* yang dilakukan selama periode 5 November 2021 - 4 Februari 2022 diperoleh setidaknya ada empat isu besar yang menjadi diskursus warga digital yaitu: 1) isu kekerasan seksual; 2) isu kepolisian; 3) isu vaksinasi; dan 4) isu kepindahan Ibu Kota Negara (IKN). Data yang terkumpul dari keempat isu tersebut mencapai lebih dari 2,5 juta data.



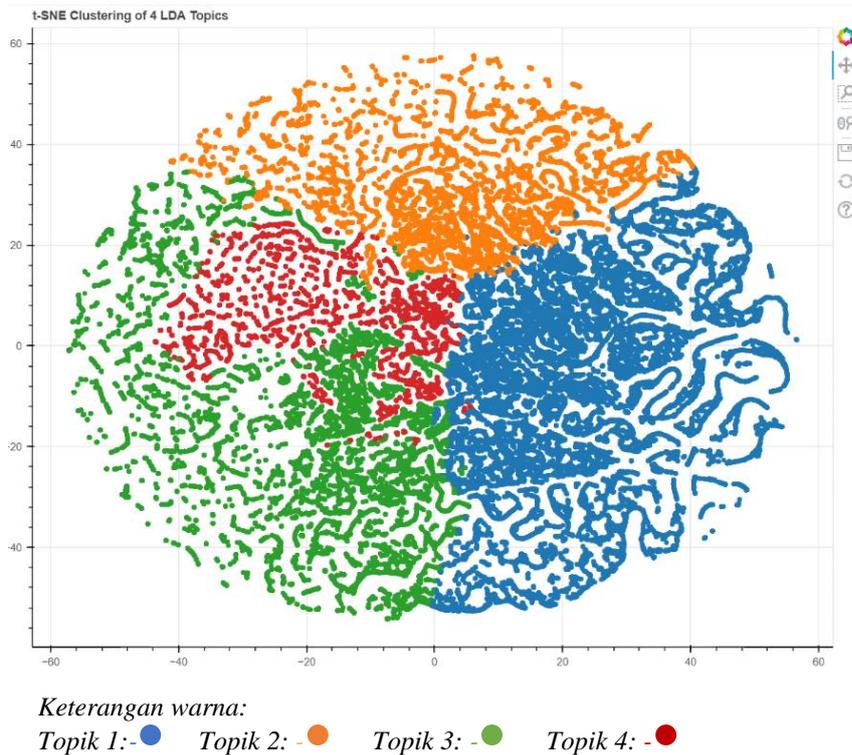
Gambar 4. 29 Hasil Crawling semua Isu

Dengan demikian, dapat disimpulkan isu publik yang menjadi diskursus warga digital dalam *online civic engagement* melalui media sosial dalam periode 5 November 2021 – 4 Januari 2022 adalah 1) isu kekerasan seksual; 2) isu kepolisian; 3) isu vaksinasi; dan 4) isu kepindahan Ibu Kota Negara (IKN). Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dalam BAB III, isu kepindahan Ibu Kota Negara (IKN) dipilih untuk dianalisis dalam pemodelan topik dengan teknik *Latent Dirichlet Allocation* (LDA).

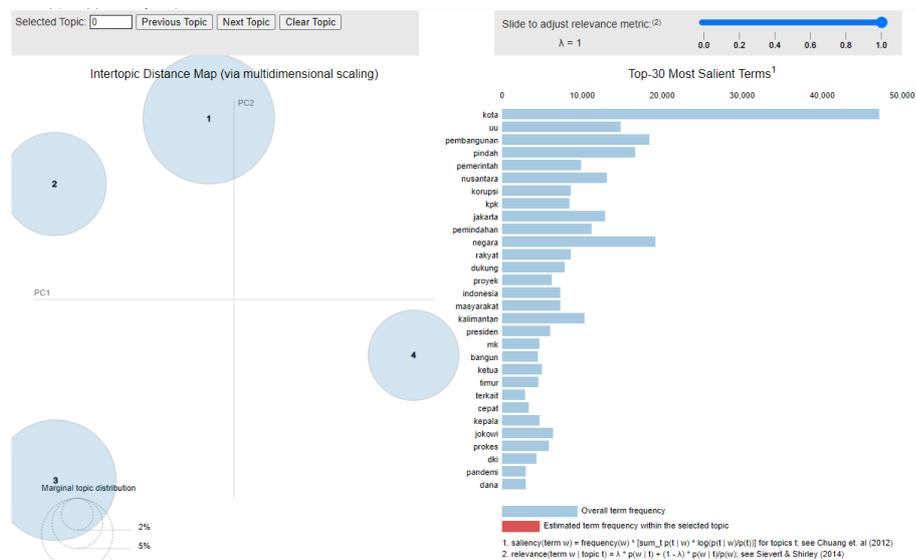
Dari proses pemodelan topik dengan teknik LDA diketahui bahwa isu IKN dengan keseluruhan data berjumlah 359,9 ribu setelah melalui proses pemodelan topik dengan tahapan *data pre-processing* atau pra pemrosesan data yang mencakup: *remove duplicates*, *Applying functions*, *lower case*, *tokenization*, *stopwords removal*, dan pembentukan *dictionary* dan *corpus*. Dilanjutkan dengan tahapan *data processing* dengan *training* pembentukan model serta evaluasi model dengan melihat nilai *perplexity* dan *coherence score*-nya disimpulkan bahwa: isu kepindahan ibu kota negara (IKN) diperbincangkan oleh warga digital dalam empat topik yaitu; **topik 1** berisi sikap setuju pemindahan IKN, **topik 2** sikap menolak pemindahan IKN, **topik 3** sikap mendukung pemindahan IKN, dan **topik 4** yaitu korupsi dan pelanggaran hukum. Secara visual keempat topik tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 4. 30 tampilan pengelompokan topik dalam visualisasi wordcloud



Gambar 4. 31 Pengelompokan Topik Berdasarkan Visualisasi t-SNE



Gambar 4. 32 Pengelompokan Topik Berdasarkan Visualisasi *pyLDAvis*

4.2.2 Tipologi Ideologi yang Melatarbelakangi Diskursus Warga Digital Terhadap Isu Publik di Ruang Publik Digital dalam Perwujudan *Online Civic Engagement* Sebagai Kewarganegaraan Digital

Berdasarkan hasil analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*) dari Norman Fairclough yang meliputi analisis teksual, analisis praktik wacana, dan analisis sosiokultural disimpulkan bahwa dalam diskursus warga digital terhadap

isu IKN tersemat ideologi populisme *Nasionalis-sekuler* di satu sisi dan *populisme Nasionalis-islam* di sisi lainnya. Hal ini tercermin dari keterlibatan warga digital dalam menyuarakan pendapatnya mengenai isu IKN dengan retorika yang menunjukkan segregasi politik gerakan populisme seperti “buzerrp”, “cebong” dan “kadrun” “kampret” dan lain sebagainya sebagaimana data berikut:

Tabel 4. 35
Term yang Digunakan dalam Gerakan Populisme

Gerakan	Ungkapan yang digunakan	Jumlah Data	Jumlah Total
Populisme nasionalis-Sekuler	“kadrun”	3505	4033
	“anti nkri”	264	
	“anti pancasila”	252	
	“kampret”	12	
Populisme nasionalis-islami	“aseng”	2244	3834
	“buzzer”	1071	
	“cebong”	403	
	“buzerrp”	92	
	“anti islam”	20	
	“kriminalisasi ulama”	4	
JUMLAH			7867

Kesimpulannya adalah: secara ideologi populisme pada isu IKN menekankan pada ide-ide atau gagasan tentang nasionalisme-sekuler di satu sisi dan nasionalisme-islami pada sisi lainnya. Sebagai gaya diskursif, populisme nasionalisme-sekuler menggunakan retorika seperti; pluralisme, kebhinnekaan, dan Pancasila sebagai moral dan etika perjuangan mempertahankan *status quo*, sedangkan dalam populisme nasionalis-islami menggunakan retorika; ulama, Islam, dan anti *aseng* maupun asing sebagai nilai moral dan perjuangan dalam merebut kekuasaan. Sebagai strategi politik, populisme nasionalisme-sekuler dibangun untuk mempertahankan kekuasaan, sedangkan populisme nasionalis-islami dibangun untuk merebut kekuasaan.

4.2.3 Permasalahan yang Dihadapi Warga Digital dalam *Online Civic Engagement* Melalui Media Sosial Twitter dan Kompetensi Kewarganegaraan Digital Seperti Apa yang Menunjang *Online Civic Engagement* dalam Isu-isu Publik Melalui Media Sosial

Berdasarkan hasil analisis pemodelan topik LDA dan analisis wacana kritis terhadap isu IKN, setidaknya ditemukan tiga permasalahan yang dihadapi warga

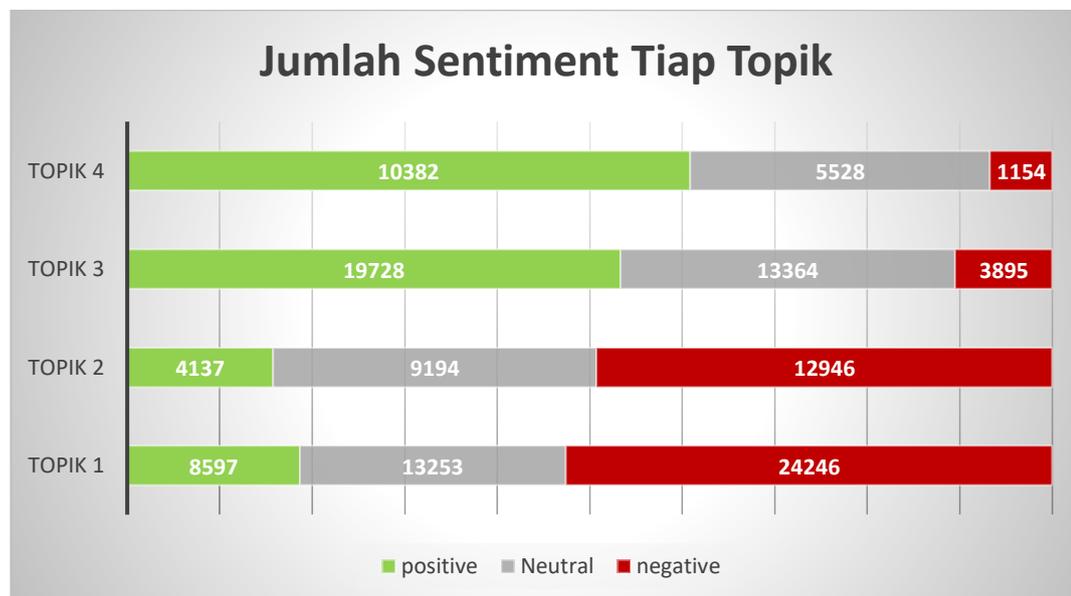
digital dalam mempraktikkan keterlibatan warga digital secara *online* melalui media sosial khususnya pada isu IKN yaitu: *pertama*, permasalahan yang dihadapi warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* adalah perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara perilaku *offline* dan *online*. Sebagai bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai budaya “Timur” bangsa Indonesia memiliki seperangkat aturan yang tidak tertulis namun memiliki tingkat kepatuhan yang tinggi seperti norma kesopanan maupun norma agama dalam perilaku sosialnya sehari-hari. Namun demikian, perilaku sosial yang biasanya dimunculkan dalam interaksi sosial di dunia nyata seperti norma kesopanan, etika, maupun nilai-nilai keyakinan ternyata tidak serta merta dibawa dalam interaksi di dunia maya.

Tabel 4. 36
Umpatan Sarkastis dalam Isu IKN

Umpatan yang digunakan	Jumlah Data	Contoh teks Twit
“kadrún”	3.505	“sehebat apapun orang hebat kalo sdh menjadi kadrún pasti otaknya jadi sungsang rakyat yg mana mbah yg tidak setuju ikn dipindah cuma pks dan kadrún nusantara ibukota baru ri” “kadrún yang menolak ikn bener2 konslet otaknya ”
“monyet”	3.769	“botak ngoblok properti luh sama in sama pindah ibu kota monyet luh” “warga kaltim mmg primitive ya pelaku tabrakan rapak kok diserahkan ke polisi dikasiani sampai dibuatkan donasi harusnya ikutin cara penduduk ibukota yg lebih open minded maju dan terpelajar kami para monyet msh hrs byk belajar jadi warga ikn yg benar”
“anjing”	288	“coba mata di cuci duluitu ada anggaran 1402 t sia sia cuma buat banhun ibu kota barusudah mengubah hutan duitnya ngutang lagi dan aneh nya buzzerrp gada protes sama sekali hahanjinghhh” “dan narasi begini bukannya narasi anjing penjilat jokowi ya njinggterbukti sekarang mayoritas apbn yg akan dipake bangun ikn terlalu keras anjing menggonggong semakin ketahuan gak ada apa2nya didalam kepala”
“babi”	188	“biarkan babi gurun grok grok ikn tetap berlalu” “banyak alasanintinya bukan iknpenghinaan kekami warga kalimantandasar congor babi”
“pekók”	91	“dewan pengarah ikn mbz investornya uni emirat arab yang dituduh kadrún china kan peko” “kadrún pekók retak nalar cacat logika pada nolak ikn tapi pengen wantoa yang jadi kepala otoritanya”
“bajingan”	142	“bajingan lah klean indonesia dimalingan penguasa bangsat eh yg ditangkepin yg kelas ratusan juta hingga milyaran ikn tuh puluhan hingga ratusan trilyun kincep para sialan ini” “hahahhah pindah ibu kota buwat bajingan dn bejing hahha cuwih nazis”

		"laki dia tuh bajingan tengik mingkem aja diasal ikn"
"bangsat"	155	"taipan bangsat keruk cuan nya tinggalin jejak damage nya lalu negara dtg beli/sewa lahannya dr taipan lalu bangun ikn cinderella happy ending" "bangsat nih china komunis mo kuasai ikn udah kont*lnya kuasai puncak druun oon loe "
"cebong"	453	"jdi ikn kota cebong ya g semua bsa ksana" "bangun ikn pake duit pinjaman bangga lu cebong"

Permasalahan *kedua* adalah rendahnya keadaban warga digital yang ditunjukkan saat menunjukkan keterlibatan warga negara secara *online*. Permasalahan ini merupakan dampak secara langsung dari permasalahan yang pertama tentang *disinhibition online effect* yang mengabaikan nilai dan norma-norma berperilaku secara *offline*. Hal ini terlihat dari analisis sentimen dari tiap topik dan ungkapan yang digunakan dalam menunjukkan sentimen tersebut.

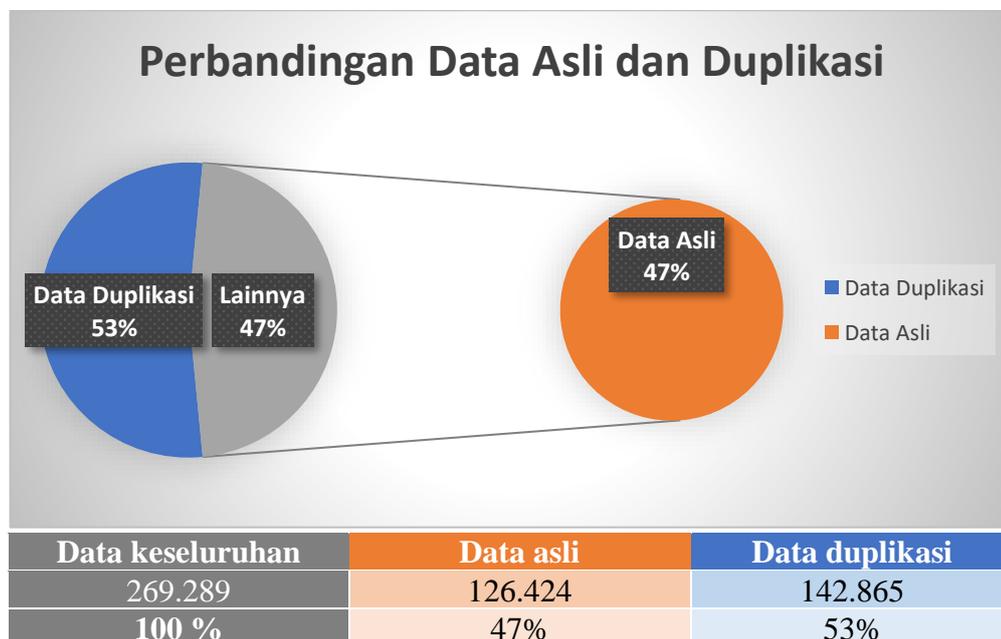


Gambar 4. 33 Perbandingan Analisis Sentimen Antar Topik

Jika dilihat dari hasil analisis sentimen terhadap topik-topik yang dihasilkan dari isu IKN, terlihat antara sentimen positif, netral dan negatif tersebar secara merata dan dengan jumlah yang hampir sama. Akan tetapi dalam topik 1 dan topik 2 yang merupakan topik yang memiliki unsur politik yang dominan sentimen negatifnya. Hal ini menandakan bahwa masing-masing pihak saling menyerang dengan bahasa yang bersentimen negatif. Warga digital yang terlibat dalam perdebatan, dukungan, maupun penolakan terhadap warga digital banyak menggunakan bahasa yang menyerang pihak lawan dan penggunaan kata-kata yang

berasosiasi negatif sehingga hasil analisis sentimen menunjukkan angka negatif yang tinggi.

Permasalahan *ketiga* adalah maraknya *buzzer* politik di Indonesia khususnya pada isu IKN. Banyaknya *buzzer* yang turut serta dalam diskursus IKN terlihat dari banyaknya data duplikasi atau data yang isi teksnya sama persis. Dari 269.289 data hasil *crawling* dengan isu IKN diketahui bahwa 142.865 atau sekitar 53% di antaranya adalah data duplikasi atau data dengan isi teks yang sama persis. Data ini mengindikasikan bahwa ada peranan *buzzer* yang menduplikasi sebuah unggahan agar memenangkan pertarungan wacana di ruang digital. Meskipun duplikasi bisa banyak motif, tetapi memperbesar volume percakapan digital dengan unggahan yang sama adalah strategi paling mudah untuk menunjukkan bahwa wacana yang diutarakan didukung oleh mayoritas warga digital. tentu hal ini akan berpengaruh terhadap persepsi dari warga digital. Data sebesar 53% yang duplikasi menunjukkan betapa *buzzer* berperan besar dalam memperbesar volume percakapan dan membentuk sebuah wacana hingga melebihi jumlah warga digital yang terlibat di dalamnya.

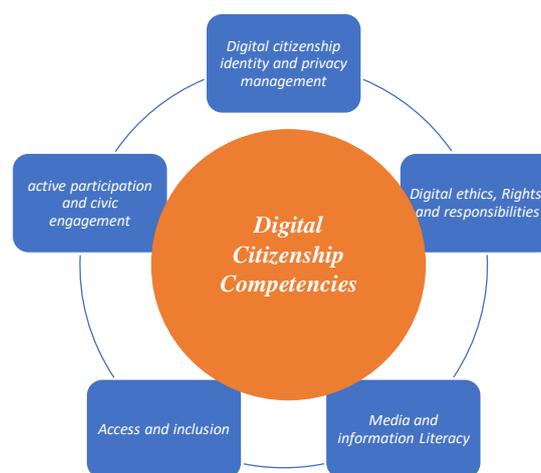


Gambar 4. 34 Perbandingan Data Asli dan Duplikasi

Akibat dari itu muncul permasalahan yang terkait dengan keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial seperti yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu: 1) perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara *online* dan

offline, 2) tingkat keadaban yang buruk, dan 3) maraknya *buzzer* politik yang menguasai wacana. Untuk itu dibutuhkan penguatan kompetensi kewarganegaraan digital yang menjadi indikator seseorang dianggap mampu dan siap menjadi warga digital yang bertanggungjawab, teratur, dan efektif khususnya dalam keterlibatan warga negara secara *online*.

Merujuk pada hasil penelitian yang mengungkap permasalahan dalam keterlibatan warga negara secara *online* seperti: 1) perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara *online* dan *offline*, 2) tingkat keadaban yang buruk, dan 3) maraknya *buzzer* politik yang menguasai wacana; dan mempertimbangkan penelitian terdahulu tentang permasalahan dalam penggunaan media sosial serta kompetensi kewarganegaraan yang telah beredar, maka peneliti merumuskan lima kompetensi kewarganegaraan digital yang bisa menjadi pegangan dan rujukan warga digital sebelum maupun saat sedang melakukan aktivitasnya di media sosial yang dikhususkan dalam keterlibatan warga negara secara *online*. Kelima kompetensi kewarganegaraan digital yang diusulkan meliputi; 1) Identitas kewarganegaraan digital dan manajemen privasi (*Digital citizenship identity and privacy management*); 2) Etika, hak, dan tanggungjawab digital (*Digital ethics, Rights, and responsibilities*); 3) Literasi media dan informasi (*Media and information Literacy*); 4) Akses dan Inklusi (*access and Inclusion*); dan 5) Partisipasi aktif dan keterlibatan warga (*Active participation and civic engagement*).



Gambar 4. 35 *Digital Citizenship Competencies*

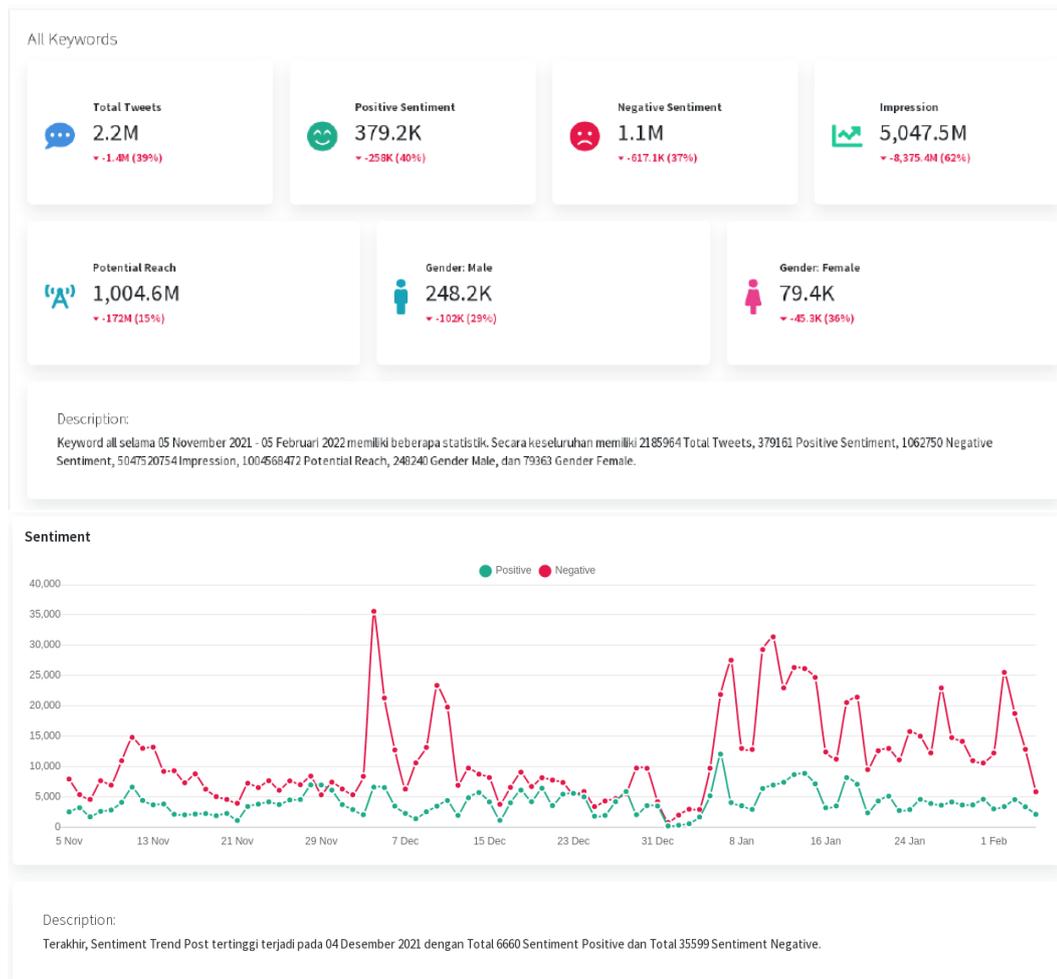
4.3 Pembahasan

4.3.1 Isu Publik yang Menjadi Diskursus Warga Digital dalam *Online Civic Engagement* melalui Media Sosial Twitter dan Topik yang Menjadi Bahasan dari Salah Satu Isu Dianalisis

4.3.1.1 Isu Publik yang Menjadi Diskursus Warga Digital Dalam *Online Civic Engagement* melalui Media Sosial Twitter

Ruang publik merupakan satu prasyarat penting bagi negara yang menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi. Karena di sanalah tempat di mana setiap warga bisa menyampaikan aspirasinya secara terbuka dan bebas dari tekanan mana pun. Karena demokrasi akan berjalan dengan baik bilamana terdapat ruang publik yang setara (*egaliter*), setiap warga bisa menyampaikan gagasannya dan memiliki kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan menyampaikan idenya (Littlejohn et al., 2017). Dalam pandangan Habermas (1996) ruang publik bertujuan untuk membentuk opini dan kehendak (*opinion and will formation*) yang mengandung kemungkinan generalisasi atau mewakili kepentingan umum. Lazimnya ruang publik pada umumnya, media sosial sebagai ruang publik digital (*cyberspace*) juga memiliki peranan yang sama pentingnya dalam kehidupan berdemokrasi. Di dalamnya terdapat warga digital yang turut serta dalam memperbincangkan, mendebat, bahkan beropini tentang isu publik yang diminati.

Berdasarkan hasil observasi dan dilanjutkan dengan penambangan data teks (*teks mining*) isu publik yang menjadi diskursus warga digital dalam periode 5 November 2021- 4 Februari 2022 diperoleh setidaknya ada empat isu besar yang diperdebatkan oleh warga digital pada periode tersebut yaitu: isu kekerasan seksual, isu kepolisian, isu vaksinasi, dan isu kepindahan Ibu Kota Negara (IKN). Keempat isu diperoleh dengan didahului proses observasi dan pengamatan selama November 2021-Februari 2022 kemudian di lanjutkan dengan penambangan data teks (*text mining*) dengan teknik *crawling*. Teknik *crawling* yang digunakan dengan memanfaatkan platform pihak ketiga yaitu netray.id, dan diperoleh data lebih dari 2,2 juta data. Berikut ini adalah tampilan hasil data yang diperoleh dari proses *crawling*.

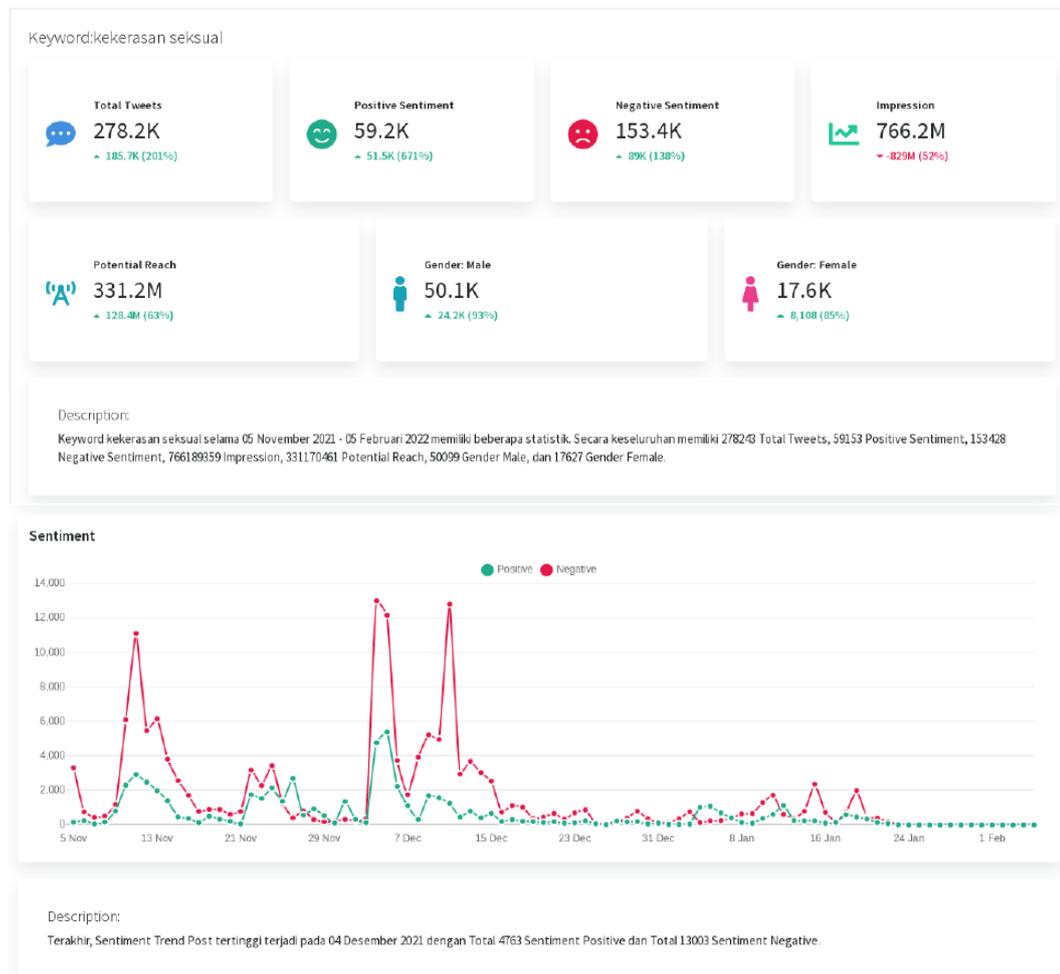


Gambar 4. 36 Tangkapan Layar Hasil *Crawling* semua Isu
Sumber: netray.id

Terlihat dalam gambar 4.29 bahwa diperoleh data sejumlah 2,2 juta dengan sentimen positif sebanyak 379,2 ribu data dan 1,1 juta data lainnya memiliki sentimen negatif, sedangkan sisanya bersentimen netral. Data ini menunjukkan bahwa isu publik seperti kekerasan seksual, polisi, vaksin, dan IKN dibahas oleh warga digital sebagian besar (50%) diungkapkan dengan sentimen negatif yang bisa berarti kritik maupun ungkapan dengan nada menyerang pihak lain. Besarnya sentimen negatif dikarenakan dipicu oleh isu yang sejak kemunculannya memantik sentimen negatif warga seperti kekerasan seksual, maupun ketidakpuasan warga terhadap kebijakan maupun respons terhadap layanan publik seperti pada isu kepolisian.

Kekerasan seksual menjadi diskursus yang banyak menyita perhatian publik sepanjang tahun 2021 hingga memasuki tahun 2022 khususnya bagi warga digital di Indonesia. Diskursus ini menarik perbincangan publik tidak terlepas dari proses

pembahasan Rancangan Undang-undang (RUU) Tindak Pidana Kekerasan Seksual yang sedang di lakukan oleh Dewan Perwakilan Rakyat (DPR) RI pada waktu itu. Adanya tarik ulur berbagai macam kepentingan mengakibatkan pengesahan RUU ini menjadi tertunda (Kompas.com, 2022).



Gambar 4. 37 Traffic Percakapan Warga Digital Tentang Kekerasan Seksual
Sumber: Netray.id

Menariknya, seiring penundaan pengesahan RUU Tindak Pidana Kekerasan Seksual, kasus-kasus baru kekerasan seksual justru banyak muncul ke permukaan khususnya di media massa. Kasus-kasus baru justru banyak terjadi di lingkungan yang seharusnya aman dari peristiwa kekerasan seksual seperti pondok pesantren, sekolah, kampus, hingga tempat kerja (CNN-Indonesia, 2021). Dari hasil *crawling* data dengan *keyword* “kekerasan seksual” juga tampak bahwa perbincangan warga digital tentang kekerasan seksual dalam posisi yang tinggi selama periode 5 November 2021 - 4 Februari 2022. Selama periode tersebut diperoleh data yang

cukup besar mencapai lebih dari 278 ribu twit dengan lebih dari tiga kali mengalami kenaikan *traffic* perbincangan yaitu awal November, pertengahan November dan pertengahan Desember. Jika ditelusuri kenaikan *traffic* perbincangan warga digital dikarenakan beberapa kasus yang diberitakan di media massa seperti kasus yang melibatkan kampus, kepolisian dan ustaz di pesantren.

Untuk kasus kekerasan seksual di lingkungan kampus, kasus kekerasan maupun pelecehan seksual banyak bermunculan sejak keluarnya Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Permendikbudristek) Nomor 30 Tahun 2021 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan Seksual (PPKS) di perguruan tinggi disahkan. Hal ini terjadi karena banyak korban kekerasan seksual yang mulai berani menyuarkan kasusnya di ruang publik seperti media sosial. Salah satunya ialah kasus pelecehan seksual oleh Adhitya Rol Asmi dosen Universitas Sriwijaya (Unsri) terhadap empat mahasiswinya. Kasus ini *viral* di media sosial pada awal November 2021. Pelaku terbukti bersalah dan ditetapkan sebagai tersangka oleh kepolisian.

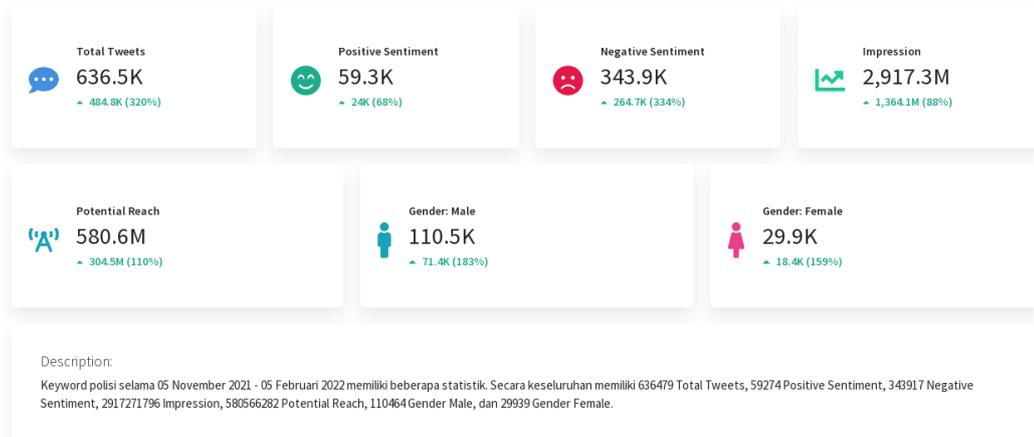
Pada di akhir Desember hingga awal Januari warga digital dihebohkan dengan kasus pelecehan dan kekerasan seksual yang dilakukan oleh pengasuh pondok pesantren yang bernama Herry Wirawan terhadap belasan santriatinya di Bandung, Jawa Barat. Kasus ini diketahui telah berlangsung sejak 2016 hingga beberapa santriatinya telah melahirkan bayi. Tercatat ada 9 bayi yang lahir akibat perlakuan Herry terhadap santriatinya. Kasus ini mendapatkan perhatian warga digital yang luas hingga *traffic*-nya percakapan tentang kekerasan seksual kembali tinggi pada awal Januari 2022.

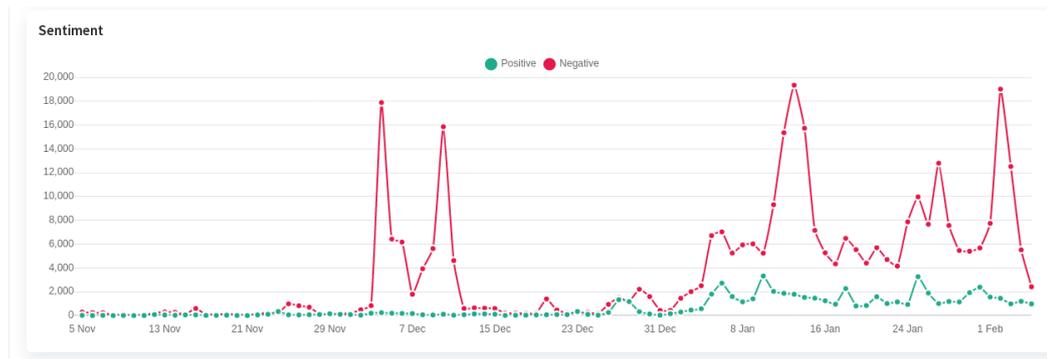
Selain isu kekerasan seksual yang diperbincangkan warga digital selama periode 5 November 2021 - 4 Februari 2022 adalah wacana tentang polisi. Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) merupakan alat negara yang memiliki fungsi untuk memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayom dan pelayan masyarakat (Sadjijono, 2006, hal. 6). Sangat wajar jika masyarakat menuntut pelayanan prima dari kepolisian. Jika ada kekurangan, warga tak segan-segan memberikan kritik baik secara langsung maupun tidak langsung. Isu tentang kepolisian beririsan dan bersanding dengan isu kekerasan seksual yang dilakukan oleh oknum polisi

bernama Briпка Randy terhadap kekasihnya Novia Widyasari. Briпка Randy dituding sebagai penyebab Novia Widyasari menenggak racun hingga meninggal dunia di pusara ayahnya pada 2 Desember 2021. Kasus kematian Novia Widyasari diulas dan diperbincangkan oleh warga digital pada awal Desember hingga minggu ketiga Desember 2021.

Perdebatan warga digital tentang polisi juga sering muncul ketika ada kasus penanganan dari polisi yang kurang maksimal sehingga memunculkan gerakan *#PercumaLaporPolisi*. Tanda pagar tersebut merupakan bentuk kritikan khususnya dari warga digital yang merasa kecewa dengan pelayanan kepolisian yang dianggap tidak profesional. Tanda pagar *#PercumaLaporPolisi* mulai ramai diperbincangkan dan disuarakan masyarakat digital sejak Oktober 2021 ketika warga digital merasa tindakan sia-sia ketika melaporkan kasusnya kepada polisi karena tidak berujung pada penyelesaian masalah tetapi justru menambah masalah, namun tanda pagar ini menjadi semakin marak ketika bulan Januari banyak kasus yang muncul. Gerakan *#PercumaLaporPolisi* merupakan ekspresi warga digital setelah merefleksikan kinerja polisi dalam menangani kasus yang dihadapi warga.

Keyword:polisi

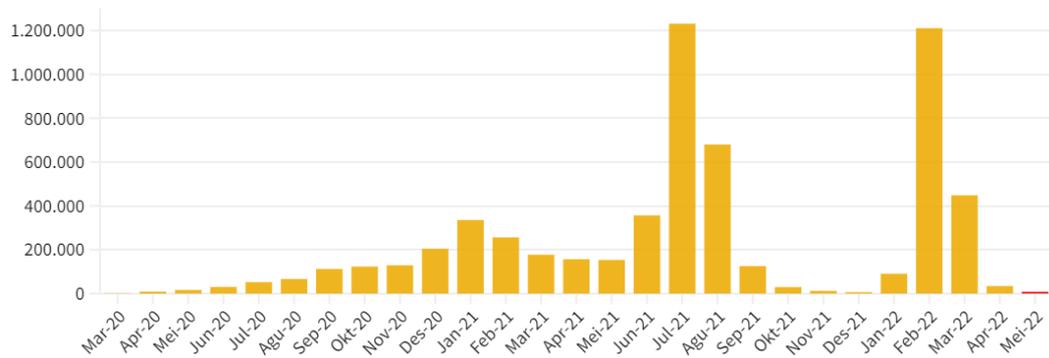




Gambar 4.38 *Traffic* Percakapan Warga Digital Tentang Polisi

Jika dilihat dari hasil *crawling* data pada 5 November 2021 - 4 Februari 2022 diperoleh data dengan *keyword* “polisi” sebesar 636,5 ribu data. Data tersebut juga menunjukkan warga digital membicarakan Polisi dengan fluktuasi mengikuti kasus yang membelit korps Bhayangkara tersebut. Sebagai contoh percakapan warga digital terlihat meninggi pada awal Desember dengan hampir 100% bersentimen negatif hingga pertengahan Desember yang dipicu oleh kasus yang menimpa Bripta Randy yang melakukan kekerasan seksual terhadap Novia Widiasari hingga membuatnya bunuh diri. Karena kasus tersebut warga digital bahkan kompak memberikan sentimen yang negatif terhadap polisi. Percakapan tentang polisi juga kembali menanjak pada awal hingga Januari yang dipicu oleh tindakan yang kurang tepat dan lambannya dalam penanganan kasus kekerasan seksual yang menimpa banyak kalangan seperti santri di Bandung maupun kekerasan seksual di lingkungan kampus. Karena berbagai kasus tersebut membuat tanda pagar *#PercumaLaporPolisi* kembali marak digaungkan oleh warga digital untuk menunjukkan kekecewaan dan kritik kepada institusi Polri.

Selanjutnya yang menjadi perbincangan warga digital adalah isu seputar vaksin. Pandemi covid-19 masih berlangsung bahkan Indonesia bahkan dihantam oleh beberapa gelombang di antaranya gelombang kedua yang puncaknya pada bulan Juli 2021 dan fase gelombang ketiga yang puncaknya pada Februari 2022 membuat pemerintah gencar melaksanakan vaksinasi kepada masyarakat baik vaksinasi reguler maupun vaksin *booster*.

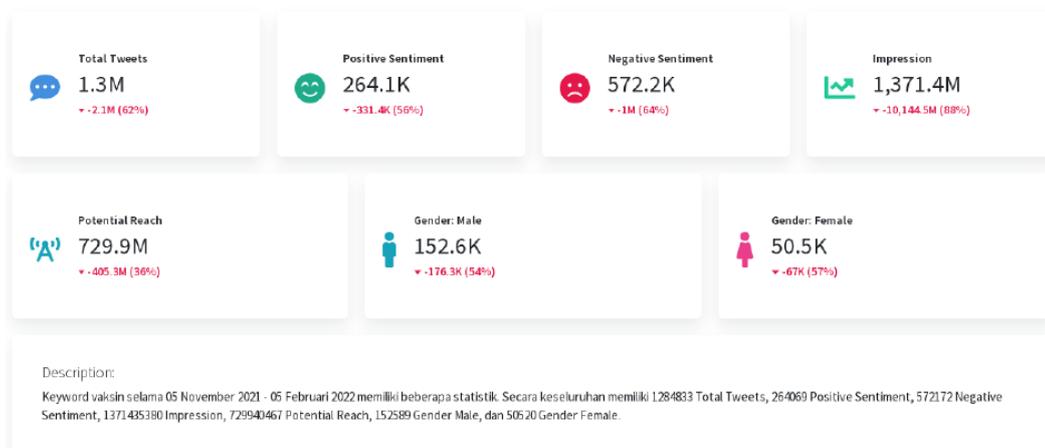


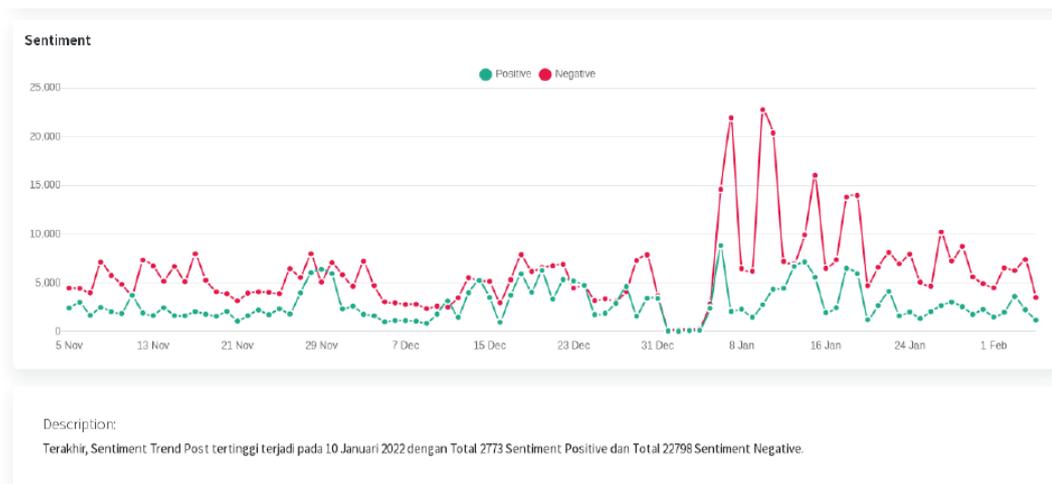
Gambar 4. 39 Akumulasi Kasus Covid-19 Per Bulan

Sumber: <https://data.tempo.co/data/1440/akumulasi-kasus-covid-19-mei-2022-turun-76-persen-dibanding-bulan-sebelumnya>

Dari hasil *crawling* selama periode 5 November 2021 - 4 Februari 2022 diperoleh data dengan *keyword* “vaksin” sebesar 1,3 juta lebih *tweet* warga digital yang memperbincangkan vaksin. Data ini sangat besar, bahkan paling besar di antara beberapa *keyword* lainnya, hal ini menandakan bahwa diskursus warga digital seputar vaksin sangat besar. Jika dilihat Gambar 4.32 hasil *crawling* dengan *keyword* “vaksin” memperlihatkan bahwa diskursus warga digital tentang vaksin berjalan secara stabil dengan volume yang besar sedangkan kenaikan *traffic* percakapan yang menonjol terjadi pada pertengahan Januari 2022. Jika ditelusuri jejak digitalnya, pertengahan Januari percakapan tentang vaksin kembali naik secara signifikan dikarenakan kebijakan pemerintah dalam hal ini kementerian kesehatan yang sedang mengencakan vaksinasi *booster* sejak 12 Januari 2022 (sehatnegeriku.kemkes.go.id, 2022).

Keyword:vaksin

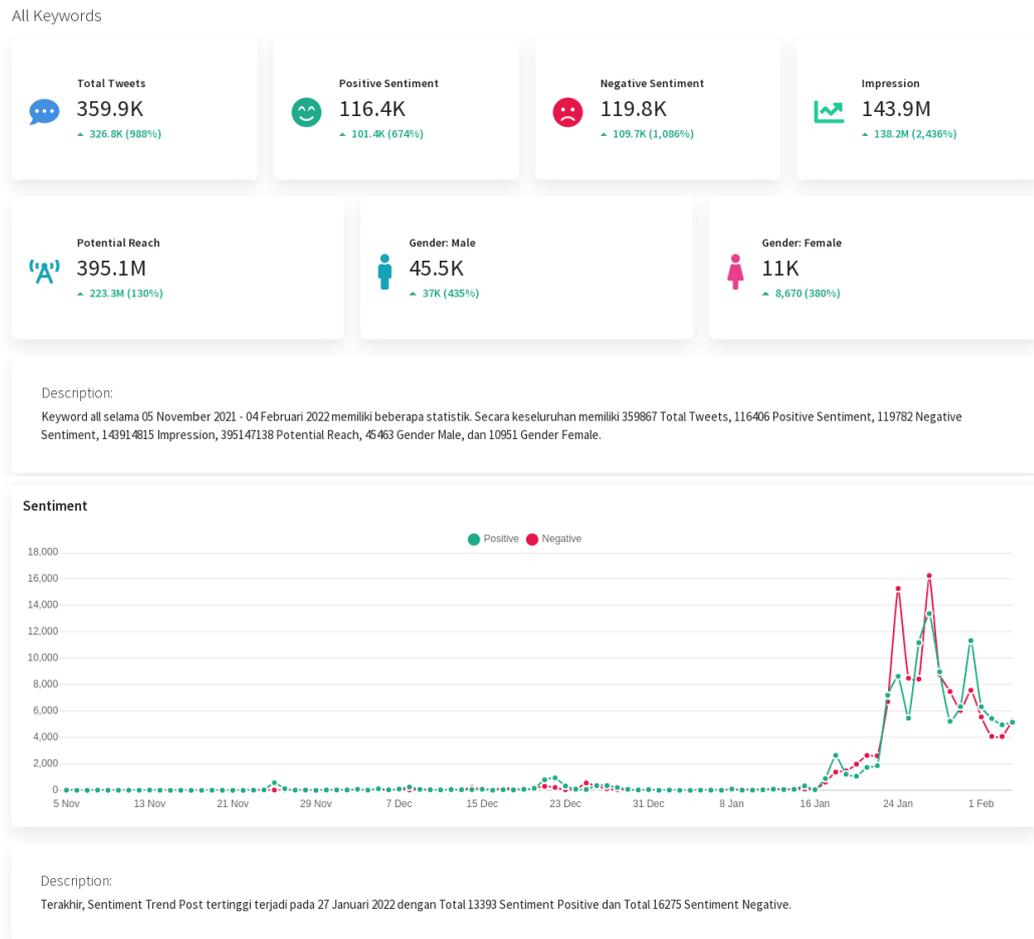




Gambar 4. 40 Percakapan Warga Digital tentang Vaksin

Selain vaksinasi *booster*, di bulan Januari pemerintah juga mulai melakukan vaksinasi anak usia 6-11 tahun (beritasatu.com, 2021). Warga digital banyak memperdebatkan efek vaksin atau Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi (KIPI) khususnya untuk anak mempertanyakan keamanannya dan kelayakan anak untuk diimunisasi sehingga banyak penolakan dari orang tua ketika anak akan di vaksin.

Diskursus warga digital berikutnya adalah seputar isu ibu kota negara (IKN). Dibanding isu kekerasan seksual maupun vaksin, isu IKN lebih banyak diperbincangkan warga digital pada bulan Januari 2022 meskipun pada November-Desember 2021 juga telah ada percakapan dengan *keyword* “ibu kota negara” tetapi volumenya cenderung kecil. Jika dilihat dari gambar 4.34 diketahui bahwa dari hasil *crawling* data dari 5 November 2021 - 4 Februari 2022 diperoleh data sebesar 359,9 ribu unggahan di media sosial Twitter yang membahas tentang ibu kota negara dengan sentimen positif dan negatif yang hampir merata.



Gambar 4. 41 Percakapan Warga Digital tentang IKN

Diketahui bahwa warga digital mulai membuat unggahan di Twitter sejak awal November bertepatan dengan rancangan regulasi RUU IKN yang secara resmi dibahas di rapat Bamus DPR dan menugaskan pembentukan Pansus pada 3 November. Grafik juga terlihat mulai naik di akhir Desember 2021, jika dilihat prosesnya di DPR telah mulai membahas RUU IKN sehingga perdebatan yang terjadi di ruang DPR ikut terbawa pada ruang digital.

Tren kenaikan grafik percakapan warga digital tentang isu IKN mulai mendapatkan momentum pada bulan Januari khususnya ketika DPR dan pemerintah sepakat dengan memilih “Nusantara” sebagai nama IKN dan menetapkan RUU IKN menjadi UU pada pertengahan Januari. Jika dilihat grafik hasil *crawling* data, percakapan tentang IKN mulai menanjak sejak pertengahan Januari 2022. Sejak saat itu gelombang perdebatan semakin banyak dan membesar hingga akhir Januari. Percakapan warga digital tentang IKN memiliki banyak

ragam dari bentuk dukungan hingga penolakan terhadap pemindahan ibu kota negara. Yang membedakan dari isu yang lain, isu IKN memiliki sentimen positif dan negatif yang hampir merata. Hal ini menandakan bahwa isu IKN diperbincangkan secara merata dari pihak-pihak yang mendukung maupun menolaknya.

Isu publik sendiri baik dalam kajian *public relation*, analisis kebijakan publik, maupun sosiologi memiliki basis yang sama yaitu wacana yang sedang diperbincangkan dan dirasakan sebagai masalah bersama (Dewey, 1946; Dunn, 2018; Prayudi, 2016; Regester & Larkin, 2008). Warga digital terdorong untuk ikut serta terlibat (*civic engagement*) dalam perbincangan isu publik yang dianggap mewakili sikap dan perasaan warga digital terhadap isu tersebut. Keterlibatan warga terhadap isu-isu publik menyiratkan hubungan yang berarti di antara warga negara dengan masalah, institusi, dan sistem politik. Hal ini menyiratkan suara dan hak pilihan, perasaan berkuasa dan efektivitas, dengan peluang nyata untuk bersuara. Tindakan ini menyiratkan partisipasi aktif dan peluang untuk membuat perbedaan (McCoy & Scully, 2002).

Proses komunikasi yang baik adalah kunci untuk membuat koneksi. Itulah sebabnya semakin banyak proses keterlibatan warga menampilkan beberapa bentuk pembicaraan atau percakapan publik tentang isu-isu yang menjadi perhatian bersama. Proses komunikasi melalui media sosial dengan membahas, mendebatkan, maupun mengkritisi isu-isu publik menjadi proses yang lazim dalam masyarakat demokratis. Isu publik yang menjadi pembahasan warga digital datang silih berganti, dari sekadar isu domestik hingga isu-isu politik. Isu tersebut bisa bertahan lama diperbincangkan namun banyak pula yang *viral* sesaat untuk kemudian dilupakan begitu saja. Untuk itu dibutuhkan pengamatan yang intens terhadap suatu isu hingga disimpulkan menjadi isu besar yang menjadi pembahasan publik.

Aktivitas warga digital dalam menyuarkan pendapat dan aspirasinya dalam isu yang dibahas seperti isu kekerasan seksual, isu kepolisian, isu vaksin maupun isu IKN menguatkan dan selaras dengan konsep kewarganegaraan digital sebagai keterlibatan dan partisipasi *online* (Choi, 2016; Jones & Mitchell, 2016; Mossberger et al., 2008; Richardson & Milovidov, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh Mossberger dkk, memeriksa faktor-faktor yang mendukung

partisipasi *online* menemukan bahwa mereka yang berpartisipasi secara *online* ditambah dengan keterampilan literasi media dan informasi, memiliki manfaat sosial yang lebih besar. Dalam konsep Mossberger, Tolbert, dan McNeal kewarganegaraan digital dipandang sebagai pendahulu dari partisipasi politik. Semakin banyak generasi muda melakukan politik *online*, mereka akan meningkatkan pengetahuan politik, keterlibatan dengan politik, dan partisipasi politik. Konsep kewarganegaraan sebagai keterlibatan dan partisipasi *online* ini dianggap lebih selaras dengan pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan perilaku *online* warga negara muda yang positif. Dengan demikian akan memberikan peluang bagi generasi muda untuk melatih keterampilan sosial yang positif dan terlibat dengan komunitas mereka yang positif dari keterlibatan sipil secara *offline*.

Keterlibatan warga negara secara *online* atau disebut juga *online civic engagement* sendiri merupakan perluasan pelaksanaan *civic engagement* yang secara khusus dilakukan oleh kaum muda dan melibatkan media digital dari beberapa jenis (Cho et al., 2020). Pada studi awalnya *civic engagement* dikonsepsikan sebagai perilaku individu atau kolektif yang ditujukan untuk menyelesaikan masalah sosial di masyarakat baik melalui cara politik maupun nonpolitik (Carpini, 2000; Ehrlich, 2000b; Zukin et al., 2006). Secara konvensional, *civic engagement* dapat dilakukan dalam wujud membaca koran, menjadi sukarelawan untuk organisasi sipil, menghubungi pejabat publik, menghadiri protes, menandatangani petisi, keterlibatan komunitas, atau menulis artikel dll (Keeter et al., 2002; Nishishiba et al., 2005; Putnam, 2000). Sebagian besar dari aktivitas tersebut adalah kegiatan yang dilakukan di dunia riil atau ranah *offline*.

Untuk menjembatani perubahan perilaku manusia yang beralih dari ruang publik yang riil ke ruang publik digital (*cyberspace*) beberapa akademisi mengusulkan tentang pentingnya proses *civic engagement* dilakukan melalui platform *online* seperti situs web interaktif (Bennett, 2008; Pasek et al., 2009), maupun media sosial (Bennett et al., 2011; Skoric et al., 2015; Valenzuela, 2013; Warren et al., 2014a) karena media baru tersebut telah memberikan “ruang partisipatif” baru yang berbeda dari sebelumnya. Apalagi setelah bermunculannya media sosial yang berdampak pada munculnya berbagai aktivitas kewargan di

ranah *online* seperti partisipasi *online* dari ekspresi politik dan protes (Valenzuela, 2013). *Online civic engagement* adalah fasilitator dari aktivitas *offline* yang menyediakan akses ke tiga kunci perubahan: informasi, orang, dan untuk alat ukur (Bennett, 2008). Oleh karena itu *online civic engagement* mampu meningkatkan dan memberdayakan dunia nyata/riil.

Generasi muda saat ini adalah generasi yang lebih ekspresif dalam mengaktualisasikan kewarganegaraan dengan memanfaatkan media sosial untuk berbagi konten tentang kondisi sekitar mereka. Kondisi ini sangat berbeda dengan sebelumnya di mana ekspresi yang ditampilkan adalah kewarganegaraan yang patuh berdasarkan komunikasi satu arah yang dikelola oleh pihak yang berwenang (Bennett et al., 2011, hal. 835). Kondisi ini memungkinkan generasi muda untuk beralih ke bentuk baru *civic engagement* yang ramah untuk dirinya yaitu di dunia digital. Generasi muda sebagai “*digital native*” merupakan pihak yang berada di garis depan dalam mempromosikan media partisipatif dalam bentuk baru keterlibatan (*engagement*) di kehidupan publik (Jenkins, 2006; Palfrey & Gasser, 2008). Di tingkat internasional, Bank Dunia (*World Bank*) telah mengidentifikasi pelaksanaan kewarganegaraan aktif sebagai salah satu kegiatan terpenting untuk transisi yang sehat menuju kedewasaan, baik bagi generasi muda saat ini maupun generasi mendatang (UN, 2016). Minat dalam keterlibatan sipil telah didorong oleh berbagai faktor, termasuk kekhawatiran tentang penurunan yang dirasakan dalam tingkat keterlibatan sipil dan politik di antara kaum muda di seluruh dunia dan tentang potensi dampak negatif dari penurunan ini terhadap tata kelola masyarakat. Fokus pada keterlibatan sipil pemuda sebagian didorong oleh asumsi bahwa orang muda yang lebih terlibat dan terhubung dengan masyarakat cenderung tidak terlibat dalam perilaku berisiko dan kekerasan dan cenderung tetap terlibat saat mereka beranjak dewasa.

Berbagai penelitian juga telah membuktikan pentingnya partisipasi aktif pemuda dalam komunitas mereka terhadap pengembangan ditingkat individu maupun komunitas. Pada level individu adalah peningkatan harga diri yang lebih tinggi, rasa etos komunitas yang lebih besar, harga diri komunitas yang lebih besar, dan tingkat kejahatan yang lebih rendah (Agostino & Visser, 2010; Pancer, 2015). Selain itu juga meningkatnya identitas dan perkembangan positif, meningkatkan

keterampilan sosial, komunikasi, dan berpikir kritis, prestasi akademik yang lebih baik, serta memiliki minat pada layanan sipil yang lebih baik (Shaw et al., 2014, hal. 309). Pada tingkat komunitas, keterlibatan warga negara muda juga memberi manfaat pada masyarakat. Tindakan sipil kolaboratif dapat membantu menciptakan keterhubungan di antara anggota masyarakat serta menekankan pentingnya kaum muda sebagai aktor sipil. Dengan demikian, kaum muda merasa memiliki dan berkontribusi pada norma dan nilai bersama dalam komunitas mereka (Shaw et al., 2014, hal. 310).

Banyak penelitian juga menunjukkan bahwa orang yang terlibat secara sipil cenderung lebih baik menyesuaikan diri, secara sosial dan emosi, daripada individu yang tidak terlibat secara sipil (Pancer, 2015). Selain pada level individu dan komunitas, *civic engagement* juga mampu meningkatkan kemampuan penalaran (berpikir kritis), kreatif, komunikasi, dan kolaborasi dalam penyelesaian masalah sosial. *Civic engagement* juga memiliki beberapa elemen karakter yang diperlukan untuk menaklukkan tantangan global revolusi industri 4.0 seperti *civic skills*, *civic intelligence*, dan *civic responsibility* (C Darmawan et al., 2016; Muhkam & Darmawan, 2018).

Pada titik kulminasi inilah peneliti berpendapat bahwa dengan keterlibatan warga negara muda yang difasilitasi oleh teknologi internet seperti media sosial, akan memberikan dampak positif yang lebih luas dan jangkauan keterlibatannya juga menjangkau ke semua kalangan. Generasi muda sebagai *digital native* memiliki banyak alternatif isu dan bentuk keterlibatan yang bisa dilakukan di media sosial. Pada saat yang bersamaan generasi muda bisa meningkatkan pengembangan kapasitas dan karakter pada tingkatan individu dan komunitas atau dikenal dengan karakter privat dan karakter publik. Sebagaimana disampaikan oleh Branson (1999, hal. 23) dalam penjelasannya tentang *civic disposition* yang terdiri dari karakter privat meliputi: tanggung jawab moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu, maupun karakter publik seperti; kepedulian sebagai warga, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan kompromi.

Dengan pemahaman yang baik tentang keterlibatan warga negara yang difasilitasi oleh teknologi generasi muda akan dapat mengembangkan watak

kewarganegaraan dalam praktik keterlibatannya secara *online*. Pengalaman-pengalaman generasi muda dalam menyampaikan gagasan, kritikan, maupun keterlibatannya secara *online* melalui media sosial akan membangkitkan pemahaman bahwasanya demokrasi mensyaratkan adanya pemerintahan yang bertanggungjawab dari tiap individu (Mulyono, 2017, hal. 220). Meskipun demikian, hasil positif ini tidak akan terjadi dengan mudah tanpa dibarengi dengan pemahaman kompetensi kewarganegaraan digital yang memadai sebelum warga negara dapat terlibat secara aktif di ruang digital melalui media sosial.

4.3.1.2 Topik yang Menjadi Bahasan dari Salah Satu Isu Dianalisis

Antara isu kekerasan seksual, polisi, vaksin, dan IKN memiliki karakteristik sendiri dan tidak bisa disamakan satu dengan yang lainnya sehingga tidak semua data tersebut dianalisis. Namun ada titik persamaan di antaranya adalah besarnya volume percakapan warga digital di media sosial dipengaruhi oleh pemberitaan dari media massa. Ini berarti media sosial digunakan untuk merespons apa pun yang diberitakan di media masa *mainstream*. Respons yang diberikan pun bisa beragam, dari menyetujui, menolak, meneruskan, mempertanyakan, hingga mengoreksi pemberitaan tersebut. Dari proses itulah diskursus warga terhadap isu diuji dan dicari rasionalisasinya. Dalam kajian komunikasi media, proses yang saling melengkapi antara media lama dengan media baru seperti media sosial oleh Chadwick (2013) diistilahkan dengan “sistem media hibrida”. Istilah ini untuk menggambarkan proses di mana ada persaingan antara logika media lama dan media baru tetapi juga menampilkan saling ketergantungan di antara kedua jenis media (Chadwick, 2013, hal. 207).

Berdasarkan analisis pemodelan topik terhadap isu IKN dengan lebih dari 359,9 ribu data dianalisis, diketahui bahwa isu IKN diperbincangkan, diperdebatkan dan menjadi diskursus warga digital dalam periode 5 November 2021 – 4 Februari 2022 terbagi dalam empat topik besar yaitu: topik 1 berisi sikap setuju pemindahan IKN, topik 2 sikap menolak pemindahan IKN, topik 3 sikap mendukung pemindahan IKN, dan topik 4 yaitu korupsi dan pelanggaran hukum. Keempat topik tersebut diperoleh dengan penjelasan sebagai berikut:

Tabel 4. 37
Hasil Analisis Pemodelan Topik

Topik 1	Topik 2	Topik 3	Topik 4
0.044*"pindah"	0.063*"uu"	0.147*"kota"	0.055*"pemerintah"
0.034*"jakarta"	0.037*"rakyat"	0.057*"pembangunan"	0.048*"korupsi"
0.012*"kepala"	0.026*"proyek"	0.044*"negara"	0.047*"kpk"
0.011*"dki"	0.022*"negara"	0.041*"nusantara"	0.020*"ketua"
0.010*"orang"	0.020*"mk"	0.035*"pemindahan"	0.016*"terkait"
0.008*"anak"	0.019*"bangun"	0.026*"kalimantan"	0.014*"pencegahan"
0.008*"menolak"	0.014*"cepat"	0.024*"dukung"	0.013*"bahuri"
0.007*"otorita"	0.013*"pandemi"	0.023*"indonesia"	0.013*"lazio"
0.007*"ahok"	0.013*"dana"	0.023*"masyarakat"	0.013*"hukum"
0.006*"setuju"	0.012*"dpr"	0.019*"presiden"	0.013*"firli"
Setuju Pemindahan Ibu kota	Menolak Pemindahan Ibu Kota	Mendukung pemindahan ibu kota negara	Korupsi dan pelanggaran hukum

Dari Tabel 4.35 bisa terbaca dengan jelas di mana dalam topik 1 term “pindah”, “jakarta” dan “kepala” menjadi term yang paling dominan di antara term lainnya. Dari susunan term yang terlihat dari bisa ditafsirkan bahwa topik 1 membicarakan tentang sikap warga digital yang setuju perpindahan ibu kota negara dari Jakarta. Hal ini diperkuat dengan munculnya kata “setuju” dan kata yang merujuk pada ibu kota Jakarta saat ini yaitu “jakarta” “jkt” dan “dki”. Beberapa contoh unggahan twit yang ada dalam topik 1 adalah sebagai berikut:

"semua mendukung ikn baru nusantara keren banget nih amazing presiden hebat" (Jho** Be** I**, 2022-02-02 11:13:05)

"setau gw jg mmg udh dr lama gak sih ada rumor2 gt awalny tp baru skrg aja beneran d laksanakan bahkan era presiden sblmny juga udh ada rumor pindah ikn" (Van**, 2022-02-04 18:31:13)

"dewan pengarah ikn mbz investornya uni emirat arab yang dituduh kadrin china kan pekok" (Sha** Yuni**, 2022-01-25 08:06:01)

"gak setuju ibukota pindah itu boleh2 saja tapi kasih argumen yg cerdas jangan bawa2 jin buang anak atau monyet yg dianggap menghina warga dan lokasi ikn kita butuh oposisi cerdas agar kebijakan jokowi jg terus dikontrol tapi kalau level kritiknya kayak gini sih parah" (Khazan** G**, 2022-01-23 10:56:21).

Secara keseluruhan topik 1 membahas tentang sikap setuju terhadap pemindahan ibu kota negara. Ungkapan sikap setuju terhadap pemindahan IKN ditunjukkan dengan banyak variasi seperti menyatakan dengan langsung persetujuannya, namun banyak pula menunjukkan sikap setuju dengan cara menyerang serta mengolok pihak yang berlawanan dengan kelompok yang tergabung dalam topik 1.

Di dalam dalam topik 2 dari 10 term yang paling banyak digunakan, term “uu” yang merujuk pada kata undang-undang, “rakyat”, dan “proyek” menjadi term yang paling dominan di antara yang lain. Dari susunan kata yang terdapat dalam topik 2 bisa ditafsirkan bahwa topik 2 menyoroti tentang tidak setujuannya terhadap pemindahan ibu kota negara karena dianggap sebagai proyek pemerintah apalagi dilakukan di masa pandemi yang belum berakhir. Untuk menguatkan hasil penafsiran topik 2 bisa dilihat dari twit yang terdapat dalam topik 2 berikut ini:

*"joko kembali berkhayal bangun ikn di tengah ekonomi sedang nyungsep", (POPO** **, 2022-02-02 11:56:03)*

*"kalau memang utk kemaslahatan rakyattolong kasi tau kpd kami rakyat apa argumen partai mu yang ikut setuju uu ikn bang biar tidak ada rasa curiga rakyat akan partai mu" (Penikm** Ko** Su** (@PKS), 2022-01-20 07:40:44)*

*"ceritanya bangun ikn pake ngutang dulu dong oom" (█ Gand**, 2022-01-20 07:41:32.*

Topik 2 secara interpretasi dimaknai sebagai sikap menolak terhadap pemindahan IKN. Dengan demikian, isi dari topik 2 berlawanan secara arus dengan topik 1. Namun secara karakteristik, kelompok yang termasuk dalam topik 2 juga mengungkapkan sikap tidak setuju dengan cara yang hampir sama yaitu mengungkapkan secara langsung menolak pemindahan IKN, namun banyak juga yang mengungkapkan menolak dengan cara menyerang dan mengolok pihak lawan yang berseberangan pendapat dengan kelompok dari topik 2.

Topik 3 term yang paling dominan adalah “kota”, “pembangunan” dan “negara” dibandingkan dengan term lainnya. Dengan membaca struktur term yang ada bisa ditafsirkan bahwa topik 3 membahas tentang sikap persetujuan tentang kepindahan ibu kota negara sebagai upaya pemerataan pembangunan. Beberapa twit yang dikelompokkan dalam topik 3 adalah sebagai berikut:

*"masyarakat kalimantan mendukung penuh pemindahan ibukota ikn sejahteraan bangsa" (dabri**, 2022-01-27 02:08:18)*

*"komitmen dukung nusantara inilah yang diinginkan 24 kampus sekalimantan dukung ikn nusantara" (pancasila**rsa**, 2022-01-24 04:48:27)*

*"pembangunan infrastruktur jokowi diakui merata di semua daerah dukung ikn nusantara" (c**_gende**, 2022-01-24 04:40:14)*

*"masyarakat kaltim dukung ikn nusantara" (Alf** se**, 2022-01-25 13:06:34)*

Karakteristik topik 3 yang diinterpretasi sebagai sikap mendukung pemindahan ibu kota negara adalah ungkapan yang digunakan menggunakan dua kalimat di mana kalimat pertama berisi informasi tentang capaian pemerintah atau terkadang juga tidak terkait dengan isu IKN, namun kalimat kedua berisi dukungan terhadap IKN seperti “ikn pemerataan pembangunan”, “ikn sejahteraan bangsa” maupun “dukung ikn nusantara” dll.

Pada topik terakhir yaitu topik 4 susunan term yang dominan adalah “pemerintah”, “korupsi”, dan “kpk”. Susunan term lainnya adalah “ketua, “firli”, dan “bahuri” yang merujuk pada ketua KPK Firli Bahuri, kemudian ada term “hukum”, dan “pencegahan”. Dengan melihat struktur term yang ada dalam *topic 3* bisa ditafsirkan bahwa topik 4 membahas tentang korupsi dan permasalahan hukum. Beberapa teks twit yang terdapat dalam topik 4 adalah sebagai berikut:

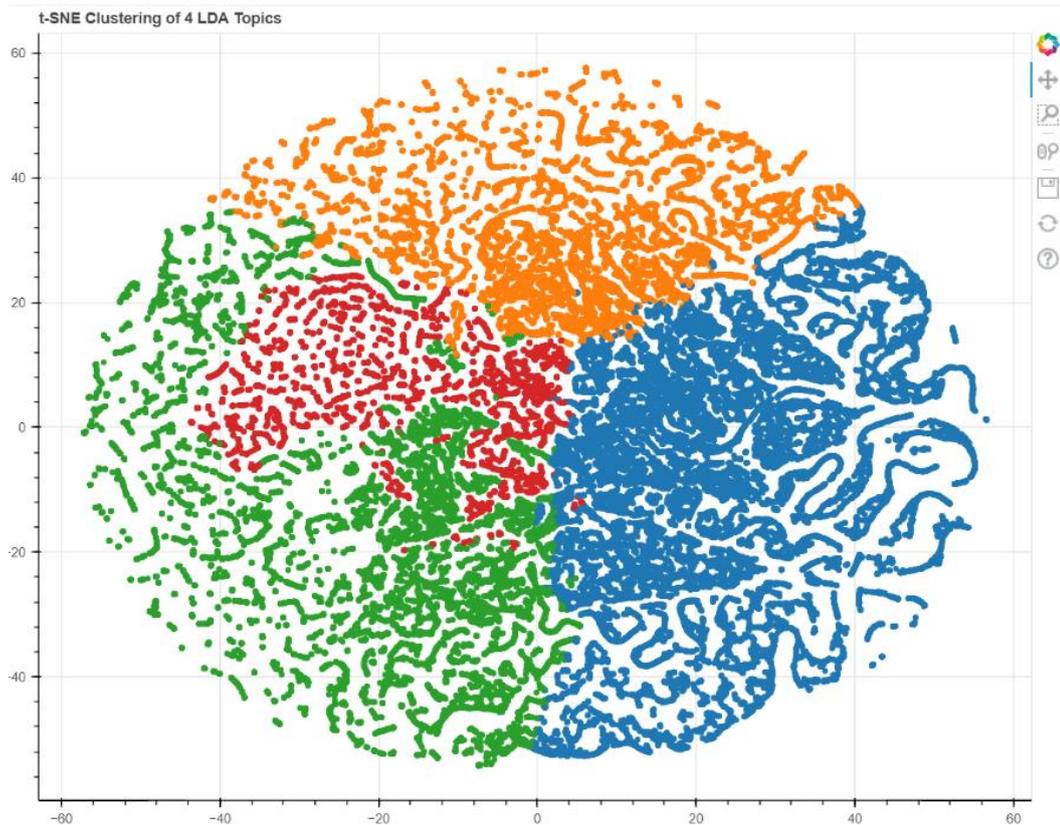
“lembaga pemerintah semakin berani dan profesional dalam penegakan dan memberantas korupsi di indonesia pertahankan dan tetap semangat menindak koruptor dukung ikn nusantara” (Edwa* A1**, 2022-01-26 03:21:20)

“terpidana korupsi bank mandiri rp120 miliar ditangkap ikn pemerataan pembangunan” (Talen**, 2022-01-26 03:22:09)

“kinerja lembaga pemerintah polri kejaksaaan ri & kpk semakin efektif berani dan profesional dalam memberantas korupsi ikn sejahteraan bangsa”, (Jan**, 2022-01-26 13:25:44)

Karakteristik khas percakapan warga digital yang tergabung dalam topik 4 yang diinterpretasi sebagai percakapan tentang korupsi dan hukum adalah kalimatnya terdiri dari dua kalimat dengan kalimat pertama adalah informasi pencapaian penegakan hukum dan korupsi kemudian diikuti dengan kalimat kedua yang berisi dukungan terhadap IKN sama seperti yang tertera dalam topik 3. Yang membedakan dengan topik 3 adalah, topik 4 kalimat pertamanya sangat khas dengan penganan maupun pencapaian dari kinerja lembaga penegak hukum seperti KPK, Polri, dan Kejaksaan.

Untuk melihat bentuk kesolidan tiap topik bisa dilihat dari visualisasi *t-Distributed Stochastic Neighbour Embedding* (t-SNE) yang merupakan teknik non linear *unsupervised* yang digunakan untuk reduksi dimensi, eksplorasi data, dan visualisasi data berdimensi tinggi.



Keterangan warna:

Topik 1: -● Topik 2: -● Topik 3: -● Topik 4: -●

Gambar 4. 42 Visualisasi t-SNE

Berdasarkan Gambar. 4.35 dapat terlihat bahwa topik 1 yang berwarna biru tampak solid dan paling dominan di antara topik lainnya, sedangkan topik 2 yang berwarna kuning bentuknya sama solidnya dengan topik 1 tetapi dengan volume lebih kecil. Topik 3 yang berwarna hijau bentuknya bercampur dengan topik 4 yang berwarna merah. Pembacaan dari visualisasi t-SNE menunjukkan bahwa antara topik 1 dan 2 berhadapan secara solid mengindikasikan bahwa antara topik 1 dan 2 terdapat pertentangan di antara keduanya. Topik 3 dan 4 memiliki percampuran isu di antara keduanya menegaskan meskipun terdapat juga pertentangan di antara keduanya namun kondisinya lebih cair.

Keempat topik yang dihasilkan dari analisis pemodelan topik mengindikasikan bagaimana *online civic engagement* bekerja sebagaimana oleh Brandtzaeg, Mainsah, & Følstad (2012) yaitu sebagai praktik suportif (*supportive practices*), praktik deliberatif (*deliberative practices*) dan praktik kolaboratif (*collaborative practices*) (Brandtzaeg et al., 2012). Diskursus IKN yang diperbincangkan oleh warga digital menjadi partisipasi individu dan praktik berbagi

secara *online* melalui fitur sosial di Twitter yang mudah digunakan. Media sosial Twitter mewakili personalitas pemilik akun dalam menyampaikan gagasannya hanya dengan membuat postingan atau memosting ulang sebuah unggahan di Twitter praktik ini disebut dengan praktik suportif. Selanjutnya terjadi apa yang disebut dengan praktik diskursif di mana warga digital melakukan proses “menimbang-nimbang” dengan cermat pilihan yang berbeda melalui diskusi di media sosial di mana pendapat yang berbeda dapat diwakili. Dan yang terakhir adalah terjadi yang namanya praktik kolaborasi di mana warga digital yang terlibat dalam diskursus IKN menciptakan ide atau solusi dalam kolaborasi untuk mendukung, mempromosikan, maupun menolak sebuah wacana atau diskursus.

Munculnya empat topik dalam analisis pemodelan topik pada isu IKN memosisikan kondisi politik nasional saat ini. Topik 1 yang diinterpretasi sebagai sikap setuju terhadap pemindahan ibu kota negara dalam analisis wacana kritis diidentifikasi sebagai kelompok yang pro terhadap pemerintahan yang berkuasa saat ini. Topik 2 yang diinterpretasi sebagai sikap menolak terhadap pemindahan ibu kota negara diidentifikasi sebagai kelompok oposisi. Topik 3 dan 4 diidentifikasi sebagai *buzzer* politik yang mengekspresikan sikap politiknya dengan mendukung maupun menolak sebuah wacana atau bahkan medompleng sebuah wacana untuk menaikkan wacana yang lain. Kondisi tersebut mencerminkan ekspresi politik yang muncul tidak berbeda dengan ekspresi politik elektoral yang terjadi ruang publik yang riil atau *offline*. Hasil analisis wacana kritis juga menunjukkan hal yang sama di mana dalam isu IKN ini masih terjadi pembelahan diametral dari pertarungan kelompok nasionalis di satu sisi dengan kelompok Islam di sisi lainnya sebagai akibat residu Pemilu sejak 2014.

Dari kondisi ini dan dapat dua kesimpulan: *pertama* keterlibatan warga negara secara *online* oleh warga negara muda berkorelasi secara positif dengan partisipasi politik warga negara muda dalam partisipasi yang *offline*; *kedua* keterlibatan warga negara muda secara *online* meskipun secara eksplisit bersifat politis, tetapi memiliki korelasi dengan keterlibatan politik yang lebih tinggi baik secara *online* maupun *offline*. Korelasi yang positif antara keterlibatan warga negara secara *online* dengan partisipasi politik warga negara muda menjadi jawaban terhadap pihak yang pesimistis terhadap keterlibatan warga negara secara *online*

yang hanya dianggap sebagai “slactivism” (Gladwell, 2010), atau “aktivisme klik” (Nugroho, 2011) karena mempromosikan ikatan yang lemah dan aktivisme beresiko rendah, menjadi tidak relevan lagi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa keterlibatan warga negara secara *online* memiliki korelasi yang positif terhadap partisipasi politik. Kondisi serupa juga terjadi di beberapa negara seperti Amerika Serikat, Inggris, dan Australia (Cohen & Kahne, 2012; Xenos et al., 2014) yang menyebut ada korelasi positif penggunaan media sosial terhadap partisipasi politik secara *offline*.

Keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial memang membutuhkan usaha yang sederhana seperti membuat postingan, memosting ulang, memberi tanda suka, maupun memosting gambar, oleh karenanya keterlibatan seperti ini disebut dengan “aktivisme mikro” (*micro activism*) (Marichal, 2013) untuk merujuk pada aktivisme yang dilakukan menggunakan media sosial dalam komunikasi yang berorientasi politik dalam skala kecil, maupun “keterlibatan tipis” (*thin engagement*) (Zuckerman, 2014) untuk mengategorikan keterlibatan warga yang hanya dibutuhkan “kehadirannya” sebagai bentuk dukungan. Meskipun bentuk keterlibatannya “tipis” maupun “micro” namun dengan segala kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan media sosial menjadikan sebuah wacana mendapatkan perhatian dalam skala yang luas oleh karenanya keterlibatan yang tipis ini dapat dimobilisasi untuk tujuan yang tepat.

Keterlibatan warga digital dengan level *micro-activism* maupun *thin engagement* meskipun dianggap tidak berarti oleh Gladwell (2010) dengan menyebutnya *slaktivisme* tetapi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberadaannya cukup penting dalam keterlibatan warga secara *online* jika dilihat sebagai repertoar yang lebih luas dari momen evolusi *civic engagement*. Dengan demikian keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial mampu menjadi katalisator untuk perubahan politik yang signifikan (Shirky, 2008). Potensi media sosial dalam menjalankan perannya memfasilitasi diskursus warga juga memberi harapan bahwa media sosial dapat membantu menghidupkan kembali potensi gerakan ekstra-parlementer. Dengan demikian, *online civic engagement* akan memperkuat akuntabilitas demokrasi khususnya di Indonesia.

Generasi muda saat ini sebagai *digital native* dengan segala kelebihanannya, memiliki banyak kesempatan khususnya dalam menciptakan, melakukan, dan memperluas keterlibatan mereka melalui media sosial. Praktik semacam itu mempromosikan semacam “modal sosial digital” dengan mengembangkan keterampilan dan jejaring sosial yang pada gilirannya memfasilitasi keterlibatan sipil (Kahne et al., 2016, hal. 25). Keterlibatan warga negara muda dalam isu-isu publik menjadi sarana bagi generasi muda untuk belajar dalam keterlibatan politik secara serius di level berikutnya, sehingga keterlibatan warga negara muda akan menumbuhkan budaya partisipatif khususnya bagi generasi muda yang sedang meniti menjadi warga negara yang aktif dan partisipatif.

4.3.2 Tipologi Ideologi yang Melatarbelakangi Diskursus Warga Digital Terhadap Isu Publik di Ruang Publik Digital dalam Perwujudan *Online Civic Engagement* Sebagai Kewarganegaraan Digital

Memahami ideologi dibalik diskursus atau wacana penting dilakukan karena dengan wacana seseorang bisa memahami bagaimana realitas dikonstruksikan dalam bentuk teks maupun tindakan. Dalam bahasa yang lebih konseptual Fairclough (2013a) menekankan bahwa wacana diartikulasikan sebagai bahasa dan bagian dari praktik sosial. Sebagaimana dalam perspektif hegemoni Gramsci (1971, hal. 58–59), melalui bahasa hendak digambarkan tentang kekuasaan dan perjuangan kekuasaan yang mengandalkan pada persetujuan daripada koersi, artinya bentuk pengorganisasian konsensus yang merupakan proses subordinasi kesadaran yang dibangun tanpa kekerasan (koersi), tapi dengan melandaskan pada budaya dan persuasi intelektual.

Dari hasil analisis wacana kritis Norman Fairclough terhadap isu IKN di media sosial diketahui keterlibatan warga digital secara *online (online civic engagement)* terhadap isu IKN telah bertransformasi dari sikap kritis menjadi sikap yang oportunis. Transformasi ini terjadi karena adanya *buzzer* politik dari pihak-pihak yang terlibat dalam perdebatan publik tentang IKN. *Buzzer* politik tidak terhindarkan manakala isu yang dibahas menyangkut kepentingan politik atau representasi dari kebijakan politik penguasa. Dalam analisis politik selalu melibatkan pemilik kekuasaan dalam hal ini pemerintah dengan pihak yang berseberangan dalam hal ini oposisi. Akibat perilaku para *buzzer* yang membabi buta dalam menangkal maupun mendistribusikan wacana di media sosial maka

memunculkan gerakan populisme terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam wacana IKN.

Berdasarkan hasil analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*) diketahui bahwa dalam isu IKN tersemat ideologi populisme *Nasionalis-sekuler* di satu sisi dan *populisme Nasionalis-islam* di sisi lainnya. Hal ini tercermin dari keterlibatan warga digital dalam menyuarakan pendapatnya mengenai isu IKN dengan retorika yang menunjukkan segregasi politik gerakan populisme seperti “buzerrp”, “cebong” dan “kadrun” “kampret” dan lain sebagainya sebagaimana data berikut:

Tabel 4. 38
Term yang Digunakan dalam Gerakan Populisme

Gerakan	Ungkapan yang digunakan	Jumlah Data	Jumlah Total
Populisme nasionalis-Sekuler	“kadrun”	3505	4033
	“anti nkri”	264	
	“anti pancasila”	252	
	“kampret”	12	
Populisme nasionalis-islami	“aseng”	2244	3834
	“buzzer”	1071	
	“cebong”	403	
	“buzerrp”	92	
	“anti islam”	20	
	“kriminalisasi ulama”	4	
JUMLAH			7867

Dari data tersebut terlihat bagaimana narasi populisme nasionalis-sekuler dan populisme nasionalis-islami terbentuk dari term maupun istilah yang memiliki kekhasan masing-masing. Data tersebut juga menunjukkan bahwa populisme nasionalis-sekuler lebih mendominasi dan lebih agresif dibandingkan dengan populisme nasionalis-islami. hal ini dikarenakan pemerintah yang berkuasa saat ini dianggap sebagai representasi dari kelompok nasionalisme-sekuler yang berarti memiliki sumber daya yang lebih besar untuk memelihara militansi dari pasukan *cyber*-nya. Populisme sendiri memiliki tiga ciri khusus: 1) *sebagai ideologi* di mana populisme lebih menekankan pada ide-ide atau gagasan yang disampaikan oleh aktor; 2) *sebagai gaya diskursif* yaitu populisme dilihat sebagai retorika yang membangun politik sebagai moral dan etika perjuangan rakyat maupun oligarki, dan 3) *sebagai strategi politik* yaitu sebagai alat untuk merebut maupun mempertahankan kekuasaan (Gidron & Bonikowski, 2013).

Jika mengacu pada analisis Gidron & Bonikowski tersebut maka ciri populisme di Indonesia pada isu IKN di media sosial dapat dikategorikan sebagai berikut: secara ideologi populisme pada isu IKN menekankan pada ide-ide atau gagasan tentang nasionalisme sekuler di satu sisi dan Islam pada sisi lainnya. Sebagai gaya diskursif, populisme nasionalisme-sekuler menggunakan retorika seperti; pluralisme, kebhinnekaan, dan Pancasila sebagai moral dan etika perjuangan mempertahankan *status quo*, sedangkan dalam populisme nasionalis-islami menggunakan retorika; ulama, Islam, dan anti *aseng* maupun asing sebagai nilai moral dan perjuangan dalam merebut kekuasaan. Sebagai strategi politik, populisme nasionalisme-sekuler dibangun untuk mempertahankan kekuasaan, sedangkan populisme nasionalis-islami dibangun untuk merebut kekuasaan.

Sebagai sebuah ideologi, populisme memiliki tiga ciri umum yaitu; anti-kemapanan, otoritarianisme, dan nativisme (Mudde, 2007). *Anti-kemapanan* ditunjukkan dengan menunjukkan mayoritas yang bungkam atau “*ordinary people*” untuk menunjukkan sinisme dan kebencian kepada elite. Para elite di sini diasosiasikan sebagai kelompok atau golongan yang ada di masyarakat yang memiliki keunggulan atau superioritas dibanding kelompok lainnya. Dalam kasus isu IKN, rencana pemindahan ibu kota negara yang didukung oleh 8 fraksi DPR atau 81,9% anggota dewan merepresentasikan adanya mayoritas yang bungkam padahal faktor-faktor pendukungnya lemah seperti kondisi ekonomi, situasi sosial, maupun pandemi Covid-19 yang belum selesai. Melalui gerakan sosial di media sosial para aktor populis menaruh prasangka terhadap pemerintah (elite) telah memusatkan kekuasaan pada sekelompok orang yang diekspresikan dengan penggunaan bahasa seperti “oligarki”, “hutang”, dan “proyek” seperti analisis representasi dari topik 2.

Ciri yang kedua menurut Mudde (2007) adalah *otoritarianisme* atau anti-elite yang menekankan pada figur untuk merepresentasikan kehendak rakyat. Dalam ideologi populisme cenderung menciptakan figur fetisisme politik dengan mengultuskan terhadap tokoh atau aktor yang populis karena kharisma figur sangat ditonjolkan. Seperti yang terepresentasi dalam populisme nasionalis-sekuler yang menggunakan tokoh populis seperti Jokowi sebagai figur sentralnya sedangkan

populisme nasionalis-islami menggunakan tokoh populis seperti Anis Baswedan, Amien Rais dan Habib Rizieq Shihab.

Ciri ideologi populisme yang terakhir menurut Mudde (2007) adalah *nativisme* yang mengasumsikan bahwa semua orang adalah kesatuan yang seragam atau homogen dengan identitas yang sama dan eksklusif. Dalam wacana ini populisme lebih cenderung mendukung monokulturalisme dengan menonjolkan isu pribumi-non pribumi, nasional-asing dll. Sebagai contoh narasi anti China atau anti *aseng* yang ditonjolkan oleh aktor populisme nasionalis-islam, dan anti Arab yang di tonjolkan oleh populisme nasionalis-sekuler.

Pertarungan ideologi antara kaum nasionalis dengan kaum religius sejatinya juga sudah berlangsung cukup lama bahkan sejak awal Republik ini berdiri (Affandi, 2019b, hal. 26). Wacana IKN sesungguhnya hanya soal pemicu (*trigger*) sehingga ada banyak potensi konflik berikutnya yang setiap saat bisa pecah yang jauh lebih besar dan masif. Oleh karenanya setiap komponen bangsa harus mempunyai sensitivitas yang tinggi terhadap isu-isu yang berkembang di masyarakat agar keterlibatannya dalam isu-isu sosial dan politik tidak mengarahkannya pada meruncingnya segregasi sosial di masyarakat. Di sisi yang lain keterampilan dan kompetensi warga dalam keterlibatannya di ruang digital harus diasah dan diperbaiki.

Hasil ini menguatkan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hadiz & Robison di tahun 2017 yang berjudul *Competing Populisms in Post-Authoritarian Indonesia* menyebut bahwa kompetisi populisme di Indonesia pasca Orde baru adalah antara populisme sekuler-nasionalis dan populisme Islam (Hadiz & Robison, 2017). Pasca pemilu 2019 segregasi populisme nasionalisme-sekuler dan populisme Islam terlihat kentara. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya retorika yang digunakan seperti penggunaan diksi kriminalisasi ulama, anti Islam, dan anti NKRI, anti Pancasila cukup mendominasi percakapan publik khususnya di ruang publik digital. Diksi ini digunakan tentunya untuk memenangkan wacana di ruang publik digital.

Memenangkan pertarungan wacana khususnya dalam komunikasi politik di ruang-ruang publik digital menjadi titik krusial bagaimana hegemoni dimenangkan dan dikendalikan oleh pengendali wacana. Salah satu bentuk kekuatan hegemoni

adalah adanya kemampuan untuk menciptakan cara berpikir atau wacana tertentu yang dominan dianggap benar sehingga masyarakat menyimpulkan keyakinan bahwa wacana tersebut sebagai sesuatu yang benar maupun yang salah. Atas dasar tersebut, pemilik wacana akan menyebarkan sebanyak mungkin informasi di media sosial sesuai dengan bingkai ideologi yang menaunginya. Manuel Castel dalam bukunya *The Rise of The Network Society* (2010) menyebut bahwa pertarungan utama masyarakat adalah memenangi pikiran orang-orang. Oleh karenanya, setiap pelaku komunikasi memiliki kepentingan serta ideologi yang berbeda dalam memaknai sebuah realitas yang terbungkus dalam isu publik. Selain kepentingan ideologi, kepentingan khalayak sasaran yang akan menerima pesan juga mempengaruhi bagaimana strategi individu dalam mengonstruksi realitas dan menyebarkanluaskannya ke media sosial.

Populisme sendiri adalah sebuah metode pendekatan politik yang bertujuan untuk menarik dukungan dari masyarakat yang merasa aspirasinya tidak didengar oleh pemerintah. Dengan sangat ringkas Mudde & Kaltwasser (2017) menyebut populisme sebagai *political buzzword* di abad ke-21. Jan-Werner Müller, berpendapat bahwa inti dari seorang pemimpin populis adalah penolakan terhadap keberadaan pluralisme di masyarakat, oleh karenanya Müller menyebut populisme sebagai penyakit dan ancaman yang berbahaya bagi demokrasi (Müller, 2019).

Populisme muncul di banyak negara sehingga para akademisi melihat populisme sebagai fenomena modernisme yang diakibatkan dari penyebaran demokrasi baik sebagai ide maupun sebagai rezim pemerintahan. Oleh karenanya populisme masuk ke dalam negara-negara yang justru memiliki sejarah demokrasi yang baik seperti Amerika dan Eropa. Aktor populisme bisa datang dari mana saja dari pihak-pihak yang dibenturkan seperti kiri vs kanan, konservatif vs progresif, maupun religius vs sekuler (Mudde & Kaltwasser, 2017, hal. 21). Keberadaan populisme memiliki nilai yang buruk dalam demokrasi karena populisme mengarahkan pada klaim sepihak dari salah satu pendukung gerakan ini sebagai satu-satunya pihak yang sah mewakili rakyat, sedangkan kompetitor lain dianggap bukan bagian dari rakyat atau bahkan berlawanan dengan kehendak rakyat.

Populisme di satu sisi dan media sosial di sisi lainnya memang memiliki keterhubungan secara teoritis. Bahkan dalam kajiannya Engesser, et.al (2017)

berpendapat bahwa internet berpotensi merestrukturisasi kekuatan politik langsung aktor populis dan mempromosikan komunikasi tanpa perantara antara politisi dan rakyat. Oleh karenanya para aktor populis mengalihkan komunikasinya melalui media sosial daripada media massa pada umumnya. Tujuannya agar pesan-pesan populis bisa disampaikan tanpa harus mengikuti pedoman nilai-nilai berita yang ketat dalam menyeleksi ide. Media sosial bisa digunakan menyebarkan ide-ide yang memanifestasikan dirinya dalam bingkai tindakan pribadi yang lebih personal untuk mengurangi kompleksitas ideologi yang bersifat rendah bahkan lebih komprehensif. Selain itu, para aktor populisme dapat menjaga agar ideologi populis tertata dengan baik dengan memanfaatkan inklusivitas “tindakan pribadi” (Engesser et al., 2017). Hal ini menunjukkan bahwa media sosial memberikan kebebasan kepada aktor populis untuk mengartikulasikan ideologi mereka dan menyebarkan pesan mereka.

Adanya pertarungan antara populisme nasionalis-sekuler dan populisme nasionalis-islami mengindikasikan polarisasi yang tajam dalam masyarakat. Kecenderungan polarisasi memang sulit untuk diabaikan di era di mana arus informasi begitu deras dan tanpa kendali. Oleh Ralph Kayes (2004) era saat ini disebut dengan *post-truth* atau *truthiness* yang jika dimaknai sebagai sesuatu yang seolah-olah benar, meski tidak benar sama sekali (Kayes, 2004). Dalam kamus Oxford dijelaskan bahwa *post-truth* yaitu suatu keadaan di mana fakta-fakta objektif kurang begitu berpengaruh dalam pembentukan opini publik dibanding dengan daya tarik emosional dan kepercayaan pribadi.

Dalam era *post-truth* banyak orang justru mencari afirmasi serta dukungan atas keyakinan pribadi yang dimilikinya dibanding dengan mencari kebenaran fakta-fakta, sehingga fakta dan data menjadi tidak berguna ketika data dan fakta tersebut bertentangan dengan keyakinan pribadinya. Era *post-truth* tentu di tandai dengan merebaknya berita *hoaks* yang berada di masyarakat yang di amplifikasi oleh teknologi informasi seperti media sosial Twitter. Twitter menjadi tempat bagaimana informasi dan berita dikonsumsi, diproduksi, dan diperdagangkan atau diistilahkan dengan pasar kebenaran. Sehingga tidak mengherankan jika muncul banyak *buzzer* politik menjelang hajatan Pemilu maupun Pilpres yang tujuannya adalah menjual dan menyebarkan informasi agar diyakini menjadi sebuah

kebenaran oleh orang yang membacanya. Dengan demikian, kehadiran media sosial turut serta mempengaruhi percepatan dan distribusi informasi baik yang benar maupun yang salah di masyarakat. Oleh karenanya dibutuhkan kemampuan yang tidak hanya literasi, tetapi juga kemampuan untuk memilah dan memilih informasi mana yang layak untuk dikonsumsi dan disebarluaskan.

4.3.3 Permasalahan yang Dihadapi Warga Digital dalam *Online Civic Engagement* Melalui Media Sosial Twitter dan Kompetensi Kewarganegaraan Digital Seperti Apa yang Menunjang *Online Civic Engagement* dalam Isu-isu Publik Melalui Media Sosial

4.3.3.1 Permasalahan yang Dihadapi Warga Digital dalam *Online Civic Engagement* Melalui Media Sosial

Revolusi digital telah memungkinkan perubahan penting dalam kehidupan politik. Peluang untuk terlibat dalam politik partisipatif telah berkembang secara signifikan. Politik partisipatif berbeda dari politik institusional dalam hal mereka berbasis rekan, interaktif, dan tidak dipandu oleh penghormatan kepada elite dan institusi tradisional. Perubahan ini membutuhkan respons dari pendidik kewarganegaraan (Kahne et al., 2016). Salah satu respons dari kajian kewarganegaraan adalah memanfaatkan ruang-ruang digital sebagai ruang partisipatif baru khususnya bagi warga negara digital untuk terlibat dalam diskursus publik dengan domain *online civic engagement*. Bentuk baru *civic engagement* ini sejalan dengan optimisme terhadap penggunaan media sosial yang disebut Shirky (2011) sebagai katalisator perubahan politik yang signifikan.

Online civic engagement telah terbukti menjadi sarana baru dalam menyampaikan aspirasi publik, kritik sosial, dan suara politik warga di era kemajuan teknologi informasi. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana *online civic engagement* juga memungkinkan siapa saja untuk bisa terlibat secara *online* karena minim risiko dan berbiaya rendah. Masalahnya adalah tidak semua orang siap dengan segala keterbukaan dan ketidakterbatasan di dunia digital. Banyak orang justru terjebak dalam masalah yang terkait dengan penggunaan internet, baik melalui media sosial maupun platform digital lainnya.

Saat ini dunia sedang bersiap menyambut dunia virtual atau *metaverse* yang berfungsi sebagai dunia maya yang bisa diakses melalui jaringan internet. Dengan *metaverse* warga negara bisa secara aktif menjelajahi, berinteraksi, dan

berkolaborasi dengan orang lain dalam dunia virtual. *Metaverse* adalah konsep *virtual reality* atau alam pasca-realitas yang berfungsi sebagai dunia maya yang dapat diakses melalui internet yang menghubungkan realitas dengan dunia virtual (Mystakidis, 2022, hal. 486). Dalam era *metaverse*, warga negara dapat terlibat secara aktif dengan cara menjelajahi, berinteraksi, dan berkolaborasi dengan orang lain dalam dunia virtual ini. Dengan hadirnya teknologi ini yang di dorong oleh hadirnya teknologi *Artificial Intelligence* (AI), *big data*, *cloud computing*, dan *Internet of Thing* (IoT) menjadikan kehidupan tampak menyenangkan namun sekaligus penuh dengan tantangan. Khususnya terkait yang dengan keterlibatan warga di ruang digital tersebut yaitu terkait dengan isu keamanan data dan privasi, serta munculnya masalah baru dalam hal etika dan moralitas. Terdapat batasan-batasan yang diterabas oleh warga digital dalam kaitannya interaksi di ruang digital tersebut.

Saat ini dunia diliputi dengan lingkungan dengan karakteristik perubahan yang sangat cepat (*volatility*), yang tidak menentu (*uncertainty*), beragam (*complexity*) dan tidak jelas (*Ambiguity*) atau disebut juga dengan era VUCA (Cecep Darmawan, 2022, hal. 1). Kondisi ini menjadi sebuah kenormalan baru yang harus diadaptasi oleh masyarakat modern saat ini. *Volatility* sendiri mengacu pada tingkat kecepatan dan intensitas perubahan yang terjadi. *Uncertainty* mengacu pada tingkat ketidakpastian tentang apa yang akan terjadi di masa depan. *Complexity* mengacu pada tingkat kerumitan dalam memahami dan memecahkan masalah. *Ambiguity* mengacu pada tingkat kesulitan dalam menentukan makna dan interpretasi situasi dan informasi (Sinha & Sinha, 2020, hal. 17). Singkatnya, era VUCA adalah era di mana ketidakpastian dengan banyak perubahan yang mendadak. Meskipun pada awalnya istilah VUCA populer dalam dunia militer dan bisnis untuk menggambarkan dunia yang semakin kompleks dan memerlukan adaptasi serta inovasi yang cepat untuk bertahan dan berkembang (Purwanto, 2019, hal. 11). Namun kini istilah VUCA juga diadaptasi dalam penjelasan tentang kondisi sosial secara umum yang begitu cepat berubah khususnya setelah kehadiran media sosial dan kehadiran teknologi lain seperti *Artificial Intelligence* (AI), *big data*, *cloud computing*, dan *Internet of Thing* (IoT).

Media sosial memberikan peranan dan pengaruh yang besar terhadap lingkungan VUCA di mana media sosial menjadi katalisator yang kuat dari proses terjadinya VUCA. Analisisnya adalah sebagai berikut: *Volatility*, media sosial mempercepat dan memperluas penyebaran informasi, baik informasi yang benar maupun yang salah. Ini membuat lingkungan menjadi lebih volatil dan membuat reaksi pasar lebih cepat dan tidak terduga. *Uncertainty*, media sosial juga memperburuk ketidakpastian karena informasi yang salah atau tidak akurat sering kali lebih menonjol daripada informasi yang benar. Hal ini membuat orang merasa kurang yakin dan membuat mereka lebih tidak pasti tentang masa depan. *Complexity*, media sosial membuat lingkungan semakin kompleks karena adanya banyak informasi dan sudut pandang yang berbeda yang dapat mempengaruhi pemikiran dan tindakan seseorang. Terakhir *Ambiguity*, media sosial juga membuat lingkungan lebih ambigu karena informasi yang diterima sering kali tidak jelas dan membingungkan. Ini membuat orang kesulitan untuk memahami situasi dan membuat keputusan yang tepat.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh warga digital khususnya pemuda dalam aktivitasnya di ruang digital seperti media sosial, salah satunya adalah James dkk. (2009) yang menyebut lima permasalahan di antaranya meliputi; *identity, privacy, ownership and authorship, credibility, dan participation* (James et al., 2009). Kelima permasalahan yang diungkapkan oleh James dkk. memang menjadi permasalahan umum yang dihadapi oleh warga digital, artinya tidak spesifik pada permasalahan yang dihadapi warga digital dalam mempraktikkan keterlibatan warga secara *online*. Namun demikian, penelitian tersebut menjadi semacam petunjuk bagaimana mengidentifikasi permasalahan warga digital dalam keterlibatan secara *online (online civic engagement)*.

Berdasarkan hasil analisis pemodelan topik LDA dan analisis wacana kritis terhadap isu IKN, setidaknya ditemukan tiga permasalahan yang dihadapi warga digital dalam mempraktikkan keterlibatan warga digital secara *online* melalui media sosial khususnya pada isu IKN yaitu: *pertama*, permasalahan yang dihadapi warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* adalah perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara perilaku *offline* dan *online*. Sebagai bangsa yang

menjunjung tinggi nilai-nilai budaya “Timur” bangsa Indonesia memiliki seperangkat aturan yang tidak tertulis namun memiliki tingkat kepatuhan yang tinggi seperti norma kesopanan maupun norma agama dalam perilaku sosialnya sehari-hari. Namun demikian, perilaku sosial yang biasanya dimunculkan dalam interaksi sosial di dunia nyata seperti norma kesopanan, etika, maupun nilai-nilai keyakinan ternyata tidak serta merta dibawa dalam interaksi di dunia maya.

Perbedaan perilaku ditunjukkan mudahnya peneliti menemukan bahasa kasar dan sarkastis yang sering muncul dalam unggahan atau *Twit* yang ditujukan terhadap pendukung maupun penolak wacana pemindahan ibu kota negara. Padahal perilaku sosial yang ditunjukkan di kehidupan *offline* nya, masyarakat Indonesia secara umum sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kesopanan. Beberapa di antara contoh ungkapan yang sarkasme dan merendahkan orang lain tercermin ungkapan yang digunakan sebagai berikut ini:

Tabel 4. 39
Umpatan Sarkastis dalam Isu IKN

Umpatan yang digunakan	Jumlah Data	Contoh teks Twit
“kadrun”	3.505	<p>“sehebat apapun orang hebat kalo sdh menjadi kadrun pasti otaknya jadi sungsang rakyat yg mana mbah yg tidak setuju ikn dipindah cuma pks dan kadrun nusantara ibukota baru ri”</p> <p>“kadrun yang menolak ikn bener2 konslet otaknya ”</p>
“monyet”	3.769	<p>“botak ngoblok properti luh sama in sama pindah ibu kota monyet luh”</p> <p>“warga kaltim mmg primitive ya pelaku tabrakan rapak kok diserahkan ke polisi dikasiani sampai dibuatkan donasi harusnya ikutin cara penduduk ibukota yg lebih open minded maju dan terpelajar kami para monyet msh hrs byk belajar jadi warga ikn yg benar”</p>
“anjing”	288	<p>“coba mata di cuci duluitu ada anggaran 1402 t sia sia cuma buat banhun ibu kota barusudah mengubah hutan duitnya ngutang lagi dan aneh nya buzzerrp gada protes sama sekali hahanjinghhh”</p> <p>“dan narasi begini bukannya narasi anjing penjilat jokowi ya njinggterbukti sekarang mayoritas apbn yg akan dipake bangun ikn terlalu keras anjing menggonggong semakin ketahuan gak ada apa2nya didalam kepala”</p>
“babi”	188	<p>“biarkan babi gurun grok grok ikn tetap berlalu”</p>

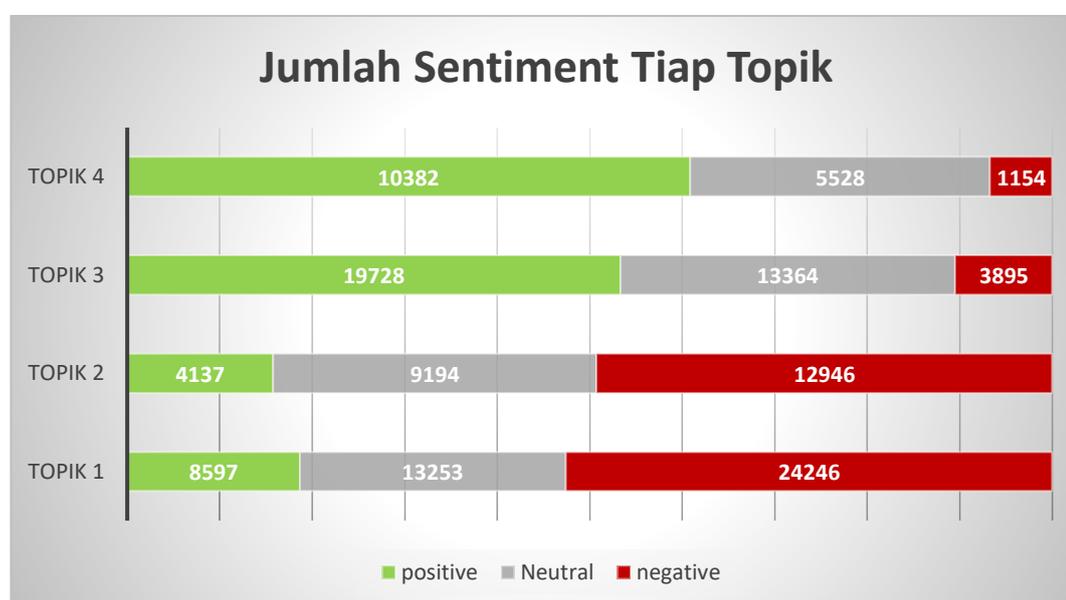
		"banyak alasanintinya bukan iknpenghinaan kekami warga kalimantandasar congor babi"
"pekok"	91	"dewan pengarah ikn mbz investornya uni emirat arab yang dituduh kadrin china kan peko" "kadrin pekok retak nalar cacat logika pada nolak ikn tapi pengen wantoa yang jadi kepala otoritanya"
"bajingan"	142	"bajingan lah klean indonesia dimalingan penguasa bangsat eh yg ditangkepin yg kelas ratusan juta hingga milyaran ikn tuh puluhan hingga ratusan trilyun kincep para sialan ini" "hahahhah pindah ibu kota buwat bajingan dn bejing hahha cuwih nazis" "laki dia tuhbajingan tengik mingkem aja diasoaal ikn"
"bangsat"	155	"taipan bangsat keruk cuan nya tinggalin jejak damage nya lalu negara dtg beli/sewa lahannya dr taipan lalu bangun ikn cinderella happy ending" "bangsat nih china komunis mo kuasai ikn udah kont*lnya kuasai puncak druun oon loe "
"cebong"	453	"jdi ikn kota cebong ya g semua bsa ksana" "bangun ikn pake duit pinjaman bangga lu cebong"

Ungkapan-ungkapan yang digunakan yang cenderung kasar dan merendahkan orang lain tersebut menunjukkan adanya perubahan perilaku warga antara *offline* dan *online* yang oleh John Suler (2004) dalam jurnal *Cyberpsychology & Behavior* disebut sebagai *disinhibition online effect*. Yaitu kondisi psikologis seseorang yang merasa lebih nyaman untuk menunjukkan perilaku, perasaan, atau pemikiran tertentu secara *online* dibandingkan dengan lingkungan nyata. Disinhibisi ini bekerja dalam dua arah yang tampak berlawanan. Di satu sisi seseorang bisa berbagi hal-hal yang sangat pribadi tentang diri mereka sendiri seperti emosi rahasia, ketakutan, keinginan, kebaikan, dan kemurahan hati yang tak biasa. Namun di sisi yang lain perilaku disinhibisi juga bisa menunjukkan kemarahan, kebencian, kritik pedas, bahasa kasar, ancaman atau bahkan pornografi, sesuatu yang tidak pernah mereka jelajahi di dunia nyata (Suler, 2004, hal. 321). Salah satu contoh perilaku *disinhibition online effect* dalam data IKN adalah mudahnya seseorang mencaci maki agama, padahal menurut Affandi (2019c, hal. xii) sikap mencaci maki agama sama sekali bukan karakter bangsa Indonesia.

Faktor-faktor dari *disinhibition online effect* antara lain: 1) *dissociative anonymity*, yaitu kondisi di mana anonimitas menjadi senjata dan pelindung diri sehingga banyak warga digital merasa aman dan merasa memiliki kesempatan untuk memisahkan tindakannya secara *online* dari gaya hidup dan identitas pribadi; 2) *invisibility*, yaitu perasaan ketidaktampakan atau ketidakhadiran secara fisik yang memberikan keberanian seseorang untuk mengunjungi berbagai tempat maupun melakukan hal-hal yang tidak akan mereka lakukan di aktivitas *offline* mereka; 3) *asynchronicity*, yaitu komunikasi tidak sinkron di mana terdapat jeda antara sebuah komentar atau pendapat diungkapkan atau ditulis di media sosial dengan tanggapan orang lain saat membaca atau membalas pesan tersebut. Komunikasi yang tidak sinkron ini memberikan motivasi untuk bertindak seperti “tabrak lari” dalam interaksi di dunia digital; 4) *solipsistic introjection*, perasaan bahwa pikiran seseorang telah menyatu dengan pikiran rekan *online*, seolah-olah kehadiran dan pengaruh psikologis seseorang telah berasimilasi atau diintrojeksikan ke dalam jiwa seseorang. Oleh karenanya dalam imajinasinya dia merasa bebas untuk mengatakan dan melakukan hal-hal yang sebenarnya tidak mereka lakukan. Pada saat itu realitas adalah sebuah imajinasi seseorang; 5) *dissociative imagination*, yaitu karakter imajinasi disosiatif atau perilaku memisahkan fiksi *online* dari fakta *online*. Persona *online* seseorang bersama dengan orang lain yang *online* hidup dalam dimensi kepercayaan, terpisah dan terlepas dari tuntutan dan tanggung jawab dunia nyata. Sehingga merasa memiliki kekuatan lebih yang secara terpisah merasa terlepas dari tuntutan dan tanggung jawab dunia nyata. Dalam imajinasi disosiatif, diri yang diekspresikan terpisah tetapi dapat berkembang sangat dalam kompleksitas ; dan 6) *minimization of authority*, dalam dunia *online* status seseorang semuanya sama tidak ada otoritas yang lebih tinggi dibanding dengan lainnya meski di dunia *offline* seseorang tersebut memiliki kendali otoritas yang tinggi. Minimnya otoritas ini menghilangkan sekat-sekat komunikasi yang sering terjadi dalam komunikasi *offline* (Suler, 2004, hal. 322–324).

Permasalahan *kedua* adalah rendahnya keadaban warga digital yang ditunjukkan saat menunjukkan keterlibatan warga negara secara *online*. Permasalahan ini merupakan dampak secara langsung dari permasalahan yang

pertama tentang *disinhibition online effect* yang mengabaikan nilai dan norma-norma berperilaku secara *offline*. Rendahnya keadaban warga digital Indonesia sebelumnya telah terkonfirmasi dalam rilis indeks keadaban digital (*Digital Civility Index*) yang diungkapkan oleh Microsoft pada tahun 2021. Dalam rilis hasil studi yang bertajuk “*Civility, Safety, and Interactions Online*” (2021) Indonesia menempati urutan 29 dari 32 negara yang disurvei tentang tingkat keadaban dalam berperilaku di ruang digital dengan tiga faktor: tingginya hoaks dan penipuan, ujaran kebencian, dan diskriminasi (Microsoft, 2021). Posisi ini menempatkan Indonesia dalam posisi paling rendah se-Asia Tenggara dalam hal keadaban warga digital.

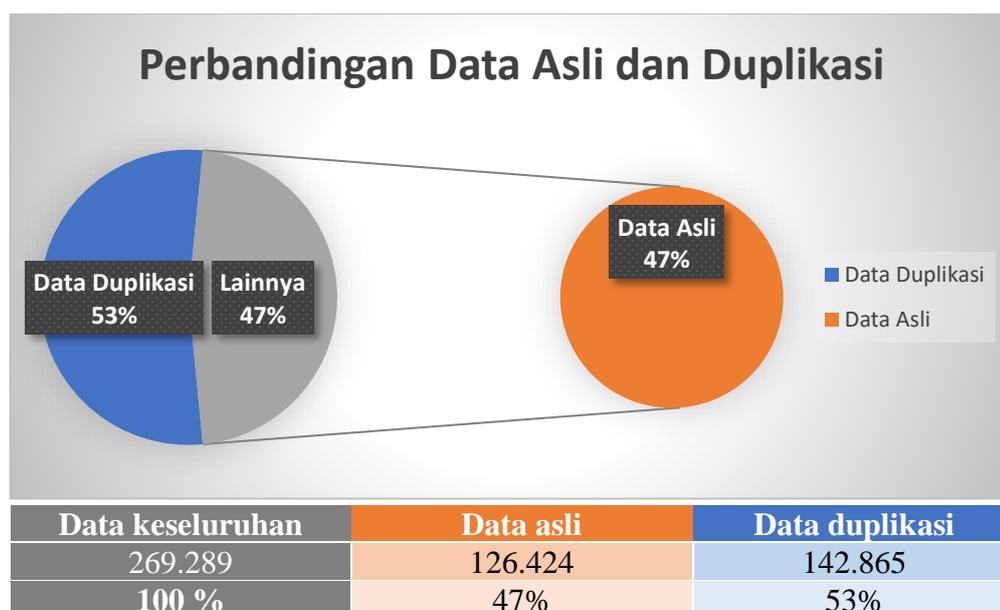


Gambar 4. 43 Perbandingan Analisis Sentimen Antar Topik

Jika dilihat dari hasil analisis sentimen terhadap topik-topik yang dihasilkan dari isu IKN, terlihat antara sentimen positif, netral dan negatif tersebar secara merata dan dengan jumlah yang hampir sama. Akan tetapi dalam topik 1 dan topik 2 yang merupakan topik yang memiliki unsur politik yang dominan sentimen negatifnya. Hal ini menandakan bahwa masing-masing pihak saling menyerang dengan bahasa yang bersentimen negatif. Warga digital yang terlibat dalam perdebatan, dukungan, maupun penolakan terhadap warga digital banyak menggunakan bahasa yang menyerang pihak lawan dan penggunaan kata-kata yang berasosiasi negatif sehingga hasil analisis sentimen menunjukkan angka negatif yang tinggi.

Permasalahan *ketiga* adalah maraknya *buzzer* politik di Indonesia. *Buzzer* sendiri adalah istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan pihak yang menjadi “pendengung” sebuah informasi. Jika dirunut dari asal katanya, *buzzer* berasal dari kata *buzz*, yang berarti berdengung. Jika diartikan pelaku *buzzer* seseorang yang bertugas untuk membuat suara-suara bising seperti dengung lebah. *Buzzer* biasanya punya jaringan luas sehingga mampu menciptakan konten sesuai konteks, cukup persuasif dan digerakkan oleh motif tertentu.

Banyaknya *buzzer* yang turut serta dalam diskursus IKN terlihat dari banyaknya data duplikasi atau data yang isi teksnya sama persis. Dari 269.289 data hasil *crawling* dengan isu IKN diketahui bahwa 142.865 atau sekitar 53% di antaranya adalah data duplikasi atau data dengan isi teks yang sama persis. Data ini mengindikasikan bahwa ada peranan *buzzer* yang menduplikasi sebuah unggahan agar memenangkan pertarungan wacana di ruang digital. Meskipun duplikasi bisa banyak motif, tetapi memperbesar volume percakapan digital dengan unggahan yang sama adalah strategi paling mudah untuk menunjukkan bahwa wacana yang diutarakan didukung oleh mayoritas warga digital. tentu hal ini akan berpengaruh terhadap persepsi dari warga digital. Data sebesar 53% yang duplikasi menunjukkan betapa *buzzer* berperan besar dalam memperbesar volume percakapan dan membentuk sebuah wacana hingga melebihi jumlah warga digital yang terlibat di dalamnya.



Gambar 4. 44 Perbandingan Data Asli dan Duplikasi

Dalam penelitian yang dilakukan oleh *Centre for Innovation Policy and Governance* (2017) disebutkan *buzzer* adalah individu atau akun yang memiliki kemampuan amplifikasi pesan dengan cara menarik perhatian atau membangun percakapan, lalu bergerak dengan motif tertentu. Pada awalnya *buzzer* adalah istilah yang positif yang digunakan oleh korporat untuk mempromosikan sebuah produk. Namun maknanya menjadi negatif ketika *buzzer* digunakan secara luas untuk kepentingan politik. Peristiwa politik pertama di Indonesia yang menggunakan *buzzer* secara masif adalah ketika pemilihan gubernur DKI pada tahun 2014. Sejak saat itu *buzzer* menjadi istilah yang negatif yang diidentifikasi sebagai pihak yang dibayar untuk memproduksi konten negatif di media sosial (Camil et al., 2017).

Sementara itu Bradshaw dan Howard menyebut *buzzer* sebagai pasukan *cyber* (*cyber troops*) yang didefinisikan sebagai aktor pemerintah atau partai politik yang bertugas memanipulasi opini publik secara *online* (Bradshaw & Howard, 2019). Titik tekannya pada aktor pemerintah atau partai politik yang artinya adalah *buzzer* atau pasukan *cyber* tersebut didayagunakan oleh pemilik kekuasaan untuk memanipulasi opini publik untuk tujuan politik dengan membanjiri informasi di media sosial sesuai dengan kehendak atau pesanan pemerintah. Penggunaan *buzzer* untuk membentuk sikap publik melalui media sosial telah menjadi arus utama yang melampaui tindakan kejahatan kriminal lainnya. Dalam lingkup komunikasi di media sosial dicirikan dengan volume informasi yang tinggi dan tingkat literasi yang rendah dari konsumen informasi tersebut membuat proses membanjiri informasi menjadi tindakan yang efektif untuk membentuk maupun mengarahkan opini publik.

Meskipun negara tidak menyewa *buzzer* politik secara langsung akan tetapi dengan keterlibatan oknum dari aktor pemerintah dan partai politik yang menyewa *buzzer* mengindikasikan bahwa keberadaan *buzzer* politik di Indonesia bukan sebuah isapan jempol belaka. Para oknum dari aktor pemerintahan ini menggunakan posisinya di pemerintahan untuk menggunakan anggaran negara dalam memberdayakan *buzzer* politik. Sebagai contoh, dalam laporan yang dikeluarkan oleh *Indonesian Corruption Watch* (ICW) menyebut pemerintah menggelontorkan hingga Rp 1,29 T untuk belanja aktivitas digital di mana Rp 1, 16 T di antaranya dianggarkan untuk media sosial dan Rp 90,45 miliar untuk *influencer*

sejak 2014 hingga 2020 (ICW, 2020). Meskipun dana sebesar itu tidak diperuntukkan secara khusus untuk sosialisasi IKN, tetapi hal ini mengonfirmasi bahwa pemerintah menggunakan jasa *buzzer* dalam sosialisasi kebijakan pemerintah.

Penelitian lain yang menyebutkan perkembangan *buzzer* politik di Indonesia adalah penelitian dari University of Oxford tentang propaganda komputasi global yang bertajuk *The Global Disinformation Order: 2019 Global Inventory of Organized Social Media Manipulation* (2019) yang menyebutkan bahwa Indonesia sebagai salah satu dari 70 negara yang menggunakan pasukan *cyber* (*cyber troops*) untuk menjalankan misi propaganda komputasional seperti membentuk opini publik, menetapkan agenda politik, dan menyebarkan ide. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa pengguna jasa *buzzer* adalah para politisi dan partai politik serta kontraktor privat. Tekniknya adalah dengan membuat akun palsu (*fake account*) yang dikendalikan oleh robot (*bot*) maupun manusia. Strateginya adalah dengan: (1) menyebarkan propaganda pro-pemerintah atau pro-partai; (2) menyerang oposisi atau melakukan kampanye kotor; dan (3) membuat polarisasi (Bradshaw & Howard, 2019).

Akibat banyaknya *buzzer* yang turut serta memainkan opini publik menjadikan semakin menjamurnya hoaks yang diterima warga digital. Akibat lebih jauh dari kondisi ini adalah munculnya era *post-truth* di mana kebenaran dan fakta menjadi tidak penting dibanding dengan keyakinan pribadi. Masalahnya adalah keyakinan pribadi yang dipegang teguh lebih banyak disebabkan oleh disinformasi yang dilakukan secara bertubi-tubi oleh para *buzzer* yang menciptakan kebenaran versinya. Oleh karenanya dibutuhkan keterampilan maupun kompetensi bagi warga digital yang akan berselancar di ruang publik digital.

Keterlibatan warga negara secara *online* membutuhkan prasyarat penting hingga proses “menimbang-nimbang” di ruang publik sebagaimana disampaikan oleh Habermas (Habermas, 1996; Hardiman, 2009) bisa berjalan dengan baik tanpa adanya pihak yang tertekan maupun teralienasi. Namun yang jauh lebih penting dari itu adalah kemampuan literasi digital maupun media yang masih menjadi permasalahan.

Permasalahan yang muncul dari proses keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial seperti perbedaan perilaku *offline* dan *online*, keadaban yang buruk, dan maraknya *buzzer* politik membuat karakter publik dan privat yang seharusnya dimiliki oleh warga negara atau dalam istilah Branson (1999) disebut dengan *civic disposition* menjadi memburuk. Ada disparitas yang menganga antara karakter privat dan publik yang ditunjukkan “*netizen*” sebagai representasi dari warga digital dan yang seharusnya ditunjukkan oleh “*citizen*” sebagai representasi warga negara. Karakter privat yang seharusnya dimunculkan seperti tanggung jawab moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu, maupun karakter publik misalnya; kepedulian sebagai warga, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan kompromi (Branson, 1999; Mulyono, 2017), harus menjadi bagian yang tidak terpisahkan baik sebagai “*netizen*” maupun sebagai “*citizen*”.

4.3.3.2 Kompetensi Kewarganegaraan Digital yang Menunjang *Online Civic Engagement* dalam Isu-Isu Publik Melalui Media Sosial

Antara konsep kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) dan keterlibatan warga negara (*civic engagement*) memiliki irisan yang sama khususnya pada keterlibatan warga negara secara *online* (*online civic engagement*). Pendapat tersebut dikemukakan oleh Jones & Mitchell dalam mengungkapkan kewarganegaraan digital sebagai keterlibatan warga negara secara *online* dengan merekomendasikan kewarganegaraan digital berfokus pada (1) menghormati perilaku dan toleran terhadap orang lain, dan (2) meningkatkan keterlibatan warga negara secara *online*. Konsep ini lebih selaras dengan pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan perilaku *online* warga negara muda yang positif (Jones & Mitchell, 2016).

Keterlibatan dan partisipasi warga negara secara *online* ditambah dengan keterampilan literasi media dan informasi diyakini memiliki manfaat sosial yang lebih besar, bahkan kewarganegaraan digital dianggap sebagai pendahulu dari partisipasi politik yang lebih luas (Mossberger et al., 2008). Semakin banyak generasi muda melakukan politik *online*, mereka akan meningkatkan pengetahuan politik, keterlibatan dengan politik, dan partisipasi politik. Dalam definisi mereka,

menghubungkan perdebatan tradisional tentang topik inklusi dan partisipasi dalam kewarganegaraan dengan “digital” sebagai masalah sosial fundamental yang meluas sebelum aktivitas di dunia fisik ke dunia maya (Noula, 2019).

Namun demikian, masalah mendasar mengenai kewarganegaraan digital khususnya dalam pendidikan adalah kurangnya landasan konseptual pada tingkat praktik (Kahne et al., 2016). Akibat dari itu, dalam mempraktikkan kewarganegaraan digital lebih utamanya dalam keterlibatan warga negara secara *online* sering kali terjebak pada perilaku yang justru melanggar hukum dan norma-norma dasar dalam berinteraksi secara sosial baik disengaja maupun tidak disadarinya. Padahal dalam konsep awalnya, kewarganegaraan digital dimaknai sebagai norma-norma yang sesuai, serta perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi informasi. Hal ini mengacu pada warga negara yang dapat menggunakan internet secara teratur dan efektif (Ribble & Bailey, 2011).

Ketika teknologi hadir memberikan ruang baru yang lebih tidak terbatas dan terbuka seperti media sosial, banyak warga digital yang kemudian tidak siap dengan segala keterbukaan dan ketidakterbatasan ruang ekspresi pada media baru tersebut. Media sosial sebagai media baru memberikan dampak yang sangat signifikan dalam menyalurkan aspirasi maupun keterlibatan warga (*civic engagement*) khususnya di ruang digital. Namun demikian, seiring dengan kepopulerannya dalam kemampuannya menjadi sarana warga negara untuk menyampaikan aspirasi dan opini, media sosial juga kerap menjadi tempat terjadinya tindakan pelanggaran etika, tanggung jawab maupun kejahatan *cyber* seperti ujaran kebencian, plagiarisme, maupun tindakan kejahatan lainnya.

Akibat dari itu muncul permasalahan yang terkait dengan keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial seperti yang telah diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu: 1) perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara *online* dan *offline*, 2) tingkat keadaban yang buruk, dan 3) maraknya *buzzer* politik yang menguasai wacana. Untuk itu dibutuhkan penguatan kompetensi kewarganegaraan digital yang menjadi indikator seseorang dianggap mampu dan siap menjadi warga digital yang bertanggungjawab, teratur, dan efektif khususnya dalam keterlibatan warga negara secara *online*.

Dalam kaitan masalah tersebut, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh James et al, (2009) menyebut setidaknya terdapat lima masalah yang dipertaruhkan dalam penggunaan media sosial di antaranya; 1) *identity*, yaitu bagaimana personalisasi diri seseorang diwakili dan dikelola secara *online*; 2) *privacy*, yaitu pilihan seseorang tentang pengungkapan informasi pribadi di ruang publik digital; 3) *ownership and authorship*, yaitu hubungan seseorang dengan objek termasuk kekayaan intelektual; 4) *credibility*, yaitu kepercayaan dan penilaian seseorang terhadap orang lain secara *online*; dan 5) *participation*, adalah hubungan sosial, perilaku, dan keanggotaan seseorang dalam komunitas yang lebih luas (James et al., 2009). Untuk itu dibutuhkan kompetensi khusus yang bisa menjembatani dan memberikan panduan warga negara dalam beraktivitas di media sosial maupun di dunia digital secara umum.

Kompetensi kewarganegaraan digital menjadi kebutuhan yang mendesak di era di mana media sosial mempunyai peranan besar dalam kehidupan sehari-hari, sehingga perlu pengembangan kecerdasan teknologi warga negara sebagai sebuah pegangan dan pemahaman bagi warga negara untuk bagaimana hidup di era digital. Masalahnya adalah tidak atau belum adanya lembaga yang konsen dalam pemahaman kompetensi kewarganegaraan digital khususnya pada lembaga pendidikan di Indonesia. Di beberapa negara khususnya Amerika Serikat dan negara-negara Eropa ada lembaga yang secara khusus memberikan perhatian terhadap pengembangan kecerdasan warga digital dan mengusulkan beberapa konsep kompetensi kewarganegaraan digital seperti *The International Society for Technology in Education (ISTE)*, *Council of Europe*, *The DQ Institute (DQI)*, dan *Common Sense Media*. Rangkuman kompetensi kewarganegaraan digital yang ditawarkan oleh keempat internasional lembaga tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 40
Ragam Kompetensi Kewarganegaraan Digital

ISTE	Council of Europe	DQ Institute	COMMON SENSE
<i>Inclusive</i>	<i>Being Online:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Access and inclusion</i> • <i>Learning and creativity</i> • <i>Media and information literacy)</i> 	<i>digital citizen identity</i>	<i>Media Balance and Well-Being</i>
<i>Informed</i>		<i>screen time management</i>	<i>Privacy and Security</i>
<i>Engaged</i>		<i>cyberbullying management</i>	<i>Digital Footprint and Identity</i>

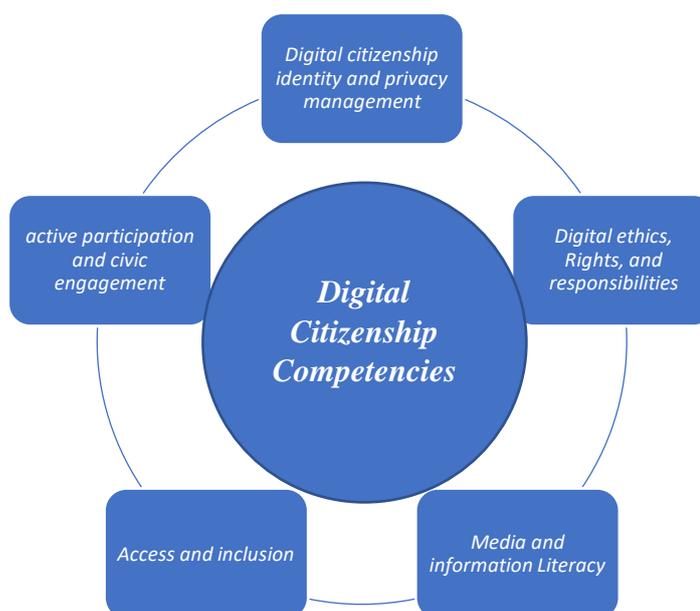
<i>Balance</i>	Well-being online <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ethics and empathy</i> • <i>Health and well-being</i> • <i>e-Presence and communications</i> 	<i>cyber security management</i>	<i>Relationships and Communication</i>
<i>Alert</i>		<i>privacy management</i>	<i>Cyberbullying, Digital Drama, and Hate Speech</i>
	Right online <ul style="list-style-type: none"> • <i>Active participation</i> • <i>Rights and responsibilities</i> • <i>Privacy and security</i> • <i>Consumer awareness</i> 	<i>critical thinking</i>	<i>News and Media Literacy</i>
		<i>digital footprints</i>	
		<i>digital empathy</i>	

Sumber: (DQI, 2017; Fingal, 2019; James et al., 2019; Richardson & Milovidov, 2019)

Dari keempat lembaga yang membuat kompetensi kewarganegaraan digital, semuanya merujuk pada konsep kewarganegaraan digital yang ditawarkan oleh Ribble dan Bailey (2011) yang titik tekannya pada norma dan perilaku bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi. Rujukan tunggal ini terjadi karena Ribble dan Bailey mampu mendefinisikan kewarganegaraan digital paling awal dan paling terkenal yang membahas implikasi terhadap pendidikan dari konsep tersebut. Namun saat ini kewarganegaraan digital telah berkembang menjadi bentuk keterlibatan dan partisipasi *online* (Choi, 2016; Jones & Mitchell, 2016; Mossberger et al., 2008; Richardson & Milovidov, 2019). Kegiatan ini dianggap sebagai perluasan jangkauan kewarganegaraan yang dibutuhkan dalam kehidupan nyata hingga kehidupan digital melalui komunikasi yang tepat dan proses pengambilan keputusan (Bennett et al., 2009). Untuk itu dibutuhkan panduan keterlibatan warga negara secara *online* dalam bentuk standar kompetensi kewarganegaraan digital sebagai pedoman berperilaku *online* yang melayani keterlibatan warga negara secara *online*.

Merujuk pada hasil penelitian yang mengungkap permasalahan dalam keterlibatan warga negara secara *online* seperti: 1) perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara *online* dan *offline*, 2) tingkat keadaban yang buruk, dan 3) maraknya *buzzer* politik yang menguasai wacana; dan mempertimbangkan penelitian terdahulu tentang permasalahan dalam penggunaan media sosial serta kompetensi kewarganegaraan yang telah beredar, maka peneliti merumuskan lima kompetensi kewarganegaraan digital yang bisa menjadi pegangan dan rujukan warga digital sebelum maupun saat sedang melakukan aktivitasnya di media sosial

yang dikhususkan dalam keterlibatan warga negara secara *online*. Kelima kompetensi kewarganegaraan digital yang diusulkan meliputi; 1) Identitas kewarganegaraan digital dan manajemen privasi (*Digital citizenship identity and privacy management*); 2) Etika, hak, dan tanggungjawab digital (*Digital ethics, Rights, and responsibilities*); 3) Literasi media dan informasi (*Media and information Literacy*); 4) Akses dan Inklusi (*access and Inclusion*); dan 5) Partisipasi aktif dan keterlibatan warga (*Active participation and civic engagement*).



Gambar 4. 45 *Digital Citizenship Competencies*

Pertama, kompetensi identitas kewarganegaraan digital dan manajemen privasi (*Digital citizenship identity and privacy management*) yaitu sebuah kemampuan untuk membangun serta mengelola identitas diri dan informasi pribadi yang dibagikan secara *online* untuk melindungi privasi diri sendiri dan orang lain dengan penuh tanggung jawab. Warga digital mengembangkan identitas mereka dengan akses ke media digital sebagai ruang untuk mengekspresikan, mengkurasi, menyiarkan, dan merekam kehidupan mereka. Teknologi media digital telah memunculkan banyak alat dan konteks baru bagi kaum muda untuk mengekspresikan dan mengeksplorasi identitas mereka (Gardner & Davis, 2013, hal. 61). Risiko pencurian identitas pribadi yang dibagikan dalam platform *online* adalah salah satu risiko paling sering dihadapi oleh warga digital. Untuk itu

kompetensi identitas kewarganegaraan digital dan manajemen privasi sangat penting dikuasai oleh warga digital.

Kompetensi identitas kewarganegaraan digital dan manajemen privasi merupakan kompetensi paling dasar yang seharusnya dimiliki setiap warga digital sebelum dirinya terjun dan menenggelamkan diri dalam samudra digital yang jangkauannya menjadi tidak terbatas. Di waktu yang bersamaan warga digital juga dituntut untuk bisa menjaga privasi terutama menyangkut perlindungan pribadi atas informasi *online* milik sendiri maupun orang lain. Identitas kewarganegaraan digital adalah identitas yang dibangun berdasarkan pada personifikasi diri yang ditampilkan dan dibagikan secara *online* sehingga orang lain melihat representasi diri kita secara lebih bertanggungjawab. Untuk itu, sebelum menampilkan dan membagikannya secara *online*, seseorang harus paham identitas seperti apa yang dibagikan dan memahami risiko dan konsekuensi ketika identitas itu dibagikan. Selain itu yang tidak kalah penting adalah bagaimana manajemen privasi dari identitas yang di tampilkan secara publik dan yang ditampilkan secara privat.

Kedua, kompetensi Etika, hak, dan tanggung jawab digital (*Digital ethics, Rights, and responsibilities*). Yaitu *kemampuan menyangkut perilaku etis dalam berinteraksi secara online dengan orang lain, memahami hak-hak warga digital (hak privasi, akses dan inklusi, kebebasan berekspresi, serta keamanan) dan tanggung jawab warga digital (etika dan empati) dan memastikan lingkungan digital yang aman dan bertanggung jawab bagi semua*. Etika digital adalah poin penting dalam berperilaku *online*, oleh karenanya hampir semua akademisi yang menjelaskan kewarganegaraan digital (Choi, 2016; Jones & Mitchell, 2016; Ribble & Bailey, 2011) selalu menempatkan unsur etika digital sebagai pintu masuk dalam pembahasannya. Hak dan tanggung jawab digital juga merupakan unsur yang tidak bisa dikesampingkan. Karena setiap warga selain mendapatkan hak-hak warga digital seperti hak privasi, hak keamanan digital, hak akses inklusi, hak kebebasan berekspresi, juga dituntut untuk menghormati tanggung jawab warga digital seperti etika dan empati serta tanggung jawab lainnya untuk memastikan lingkungan digital yang aman dan bertanggung jawab untuk semua (Richardson & Milovidov, 2019).

Kompetensi ini bisa menjadi semacam acuan warga digital maupun panduan etika dan tanggung jawab warga digital dalam melakukan aktivitas di dunia digital. Namun, luasnya jangkauan dunia digital mengharuskan ada batasan yang jelas, permasalahan apa saja yang bisa menjadi domain etika dan tanggung jawab digital. Teknologi internet dan platform media sosial telah menjadi sarana baru dalam berkomunikasi, ekspresi, dan kolaborasi. Di dalamnya terdapat norma pribadi dan komunal, dan dalam banyak kasus keduanya terhubung ke jaringan. Kombinasi faktor-faktor ini menimbulkan tantangan etika yang unik (Johns et al., 2004). Di ruang digital, terdapat taruhan etika baru atau setidaknya berbeda (James et al., 2009). Oleh karenanya tidak serta merta norma, aturan hukum, dan panduan etika di kehidupan *offline* bisa diterapkan dalam kehidupan *online*. Perbedaan ini menjadi tantangan yang tidak mudah bagi para akademisi dalam merumuskan dan menetapkan etika dalam berselancar di internet.

Perbedaan pelaksanaan etika dan tanggung jawab dalam berperilaku secara *online* dan *offline* dikarenakan adanya faktor pembeda yang berkontribusi dalam membentuk etika dan tanggung jawab *online*, seperti; 1) *technical literacy and technology availability*; 2) *cognitive and moral person-centered factors*; 3) *online and offline peer cultures*; dan 4) *presence or absence of ethical supports* (James et al., 2009). Keempat faktor ini akan saling menguatkan dalam membentuk etika dan tanggung jawab digital. Oleh karenanya, dalam memahami etika dan tanggung jawab di ruang digital, tidak hanya fokus pada pelanggaran etika dan tanggung jawab, tetapi juga harus memahami mengapa, bagaimana, dan di mana perilaku tersebut dilakukan. Dalam konteks ini Porter (1998, hal. 68) menyebutnya sebagai “etika retorik” yaitu pendekatan yang penekanannya pada pemahaman implisit antara penulis dengan audiens tentang hubungan mereka, bukan pada kode moral atau seperangkat hukum.

Ketiga, kompetensi Literasi media dan informasi (*Media and information Literacy*) yaitu kemampuan untuk menafsirkan, memahami serta membedakan antara informasi yang benar dan salah, konten yang baik dan berbahaya, serta kontak online dapat dipercaya dan dipertanyakan, dan mengekspresikan kreativitas melalui media digital. Literasi media dan informasi adalah tujuan ambisius di abad ke-21 karena tantangan dalam mengajar pengguna untuk menilai

secara kritis, merefleksikan, dan menggunakan berbagai media yang tersedia (Richardson & Milovidov, 2019). Kompetensi literasi media dan informasi digital lebih dari sekadar keterampilan membaca dan menulis dengan benar, melainkan keterampilan berpikir kritis sebagai pusat aktivitas *online* yang produktif (Choi, 2016). Karena tantangan besar yang dihadapi generasi muda di era masyarakat 5.0 (*society 5.0*) adalah akumulasi data dan informasi yang melimpah sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi di era revolusi 4.0.

Untuk itu dibutuhkan kemampuan untuk mengenali kebutuhan informasi dan mengetahui bagaimana mengakses, mengevaluasi, menyintesis, dan berkomunikasi (Moeller et al., 2011, hal. 32) agar tidak terjebak dalam informasi hoaks atau informasi palsu. Kemampuan ini juga menjadi prasyarat penting untuk menumbuhkan daya berpikir kritis pada generasi muda. Berpikir kritis merupakan sebuah proses yang disengaja dan dilakukan secara sadar untuk menafsirkan sekaligus mengevaluasi sebuah informasi dari pengalaman, keyakinan, dan kemampuan pengetahuan yang ada (DQI, 2017).

Keterampilan untuk memilih sumber informasi yang dapat dipercaya menjadi prasyarat penting bagi warga digital dalam keterlibatannya secara *online*. Tanpa informasi yang dapat dipercaya kewarganegaraan digital dapat berubah menjadi ekstremisme, menghambat partisipasi dari kewarganegaraan digital (Richardson & Milovidov, 2019, hal. 18). Untuk alasan tersebut, kompetensi literasi media dan informasi lebih dari sekadar kemampuan literasi digital. Karena dalam literasi media dan informasi warga digital dituntut tidak hanya kemampuan untuk mengakses informasi secara benar, tetapi juga memilah dan memilih dengan tepat informasi seperti apa yang layak untuk dikonsumsi atau disebarluaskan kembali dan informasi mana yang patut diabaikan atau dihapus saja. Dengan kompetensi ini warga digital akan mampu terlibat secara *online* dengan cara yang lebih bermakna dan efektif dalam komunitasnya.

Keempat, adalah kompetensi akses dan inklusif (*access and inclusive*), yaitu kemampuan untuk berperilaku terbuka untuk mendengar dan dengan hormat mengenali berbagai sudut pandang, dan terlibat dengan orang lain secara *online* dengan rasa hormat dan empati. Untuk menjadi warga digital membutuhkan lebih dari sekadar akses ke teknologi digital. Karena, dalam banyak hal, dunia digital

memiliki tuntutan yang lebih tinggi dari dunia *offline* karena banyaknya anonimitas dan kekuatan serta persebarannya yang eksponensial. Untuk itu kompetensi akses tidak hanya sekadar keterampilan teknis untuk secara efektif menavigasi labirin yang tak berujung di dunia *online*, tetapi juga rasa tanggung jawab dan rasa hormat terhadap orang lain berdasarkan nilai-nilai dasar martabat manusia dan hak asasi manusia. Salah satu tanggung jawab warga digital adalah memastikan keterbukaan di ruang digital untuk kelompok minoritas, masyarakat kurang mampu, dan pendapat dari setiap lapisan masyarakat. Dengan kata lain, kita harus bersikap inklusif (Richardson & Milovidov, 2019).

Bersikap inklusif dibutuhkan karena keragaman yang kompleks di ruang digital. Nilai-nilai dan budaya yang tercermin di dalamnya membutuhkan sikap toleransi yang tinggi khususnya ketika warga digital terlibat dalam *online civic engagement* yang berhadapan banyak keragaman dari sudut pandang hingga SARA serta mampu mengakomodasinya ke dalam tatanan maupun infrastruktur masyarakat. Ketika kompetensi bersikap inklusi hilang dari sikap warga digital yang terjadi kemudian adalah berkembangnya populisme yang berdasarkan SARA sebagaimana dalam kasus isu IKN, serta ekstremisme yang mengarah pada tindakan eksklusivitas. Pada generasi muda kasusnya akan menjadi semakin berbahaya manakala eksklusivitas mengarah pada tindakan seperti perundungan atau *cyberbullying*. Oleh karenanya kompetensi akses dan inklusif menjadi kebutuhan yang mendesak untuk menyalurkan keterlibatan warga negara secara *online*.

Kelima kompetensi Partisipasi aktif dan keterlibatan warga (*Active participation and civic engagement*), yaitu *kemampuan dalam penggunaan media digital untuk berpartisipasi secara aktif maupun keterlibatan sipil secara efektif dan bertanggung jawab untuk memecahkan masalah bersama*. Bagaimanapun, menjadi warga digital lebih dari sekadar berperilaku secara bertanggung jawab, tetapi juga harus terlibat secara sipil. Sangat penting untuk juga memahami kehidupan sipil *online* berdasarkan permainan, budaya populer, dan ekspresi diri, jenis partisipasi yang mampu melampaui dikotomi antara "pribadi dan publik, komersial dan sipil" (Bennett et al., 2009, hal. 117).

Keterampilan dalam kompetensi partisipasi aktif dan keterlibatan warga digital menggabungkan keterampilan untuk mengetahui kapan dan bagaimana

berbicara, berempati dan memahami budaya, berpikir kritis dan keterampilan untuk berekspresi secara lisan maupun tertulis. Dengan demikian akan memberikan peluang bagi generasi muda untuk melatih keterampilan sosial yang positif dan terlibat dengan komunitas mereka yang positif dari keterlibatan sipil secara *offline*. Sebagaimana hasil penelitian Mossberger et.al (2008) yang memeriksa faktor-faktor yang mendukung partisipasi *online* menemukan bahwa mereka yang berpartisipasi dan terlibat secara *online* ditambah dengan keterampilan literasi media dan informasi, memiliki manfaat sosial yang lebih besar.

Jika dijabarkan ke dalam aspek *knowledge*, *skills* dan *behavior* maka kelima kompetensi kewarganegaraan digital dirangkum sebagai berikut:

Tabel 4. 41
Knowledge, Skills, dan behavior dari Kompetensi Kewarganegaraan Digital

<i>Competency</i>	<i>Knowledge</i>	<i>Skills</i>	<i>Attitude/Behaviors/Value</i>
<i>Digital citizenship identity and privacy management</i>	Pengetahuan tentang pembuatan informasi pribadi dan manajemen privasi sebagai warga digital	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan untuk membangun identitas warga digital dengan penuh tanggung jawab • Keterampilan untuk melindungi data pribadi diri mereka sendiri dan orang lain • Keterampilan untuk mengelola pengaturan privasi di media sosial • Keterampilan untuk menjaga privasi diri dan menghormati privasi orang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Integritas • Efikasi Diri
<i>Digital ethics, Rights, and responsibilities</i>	Pengetahuan tentang etika warga digital, hak warga digital (hak privasi, akses dan inklusi, kebebasan berekspresi, serta keamanan), dan tanggung jawab digital (etika dan empati).	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan untuk berperilaku etis di media digital • Keterampilan untuk berkomunikasi <i>online</i> dengan cara yang tidak menghakimi dan berempati • hak-hak warga digital (hak privasi, akses dan inklusi, kebebasan berekspresi, serta keamanan) dan tanggung jawab warga digital (etika dan empati) 	<ul style="list-style-type: none"> • integritas • mengedepankan nilai etika
<i>Media and information Literacy</i>	Pengetahuan tentang literasi media dan informasi	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan untuk mendeteksi informasi dan berita palsu • Keterampilan untuk menafsirkan, memahami, membedakan antara informasi benar dan salah 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Critical thinking</i> • Perilaku dan sikap penggunaan media • Evaluasi informasi <i>online</i> • Sikap waspada terhadap tindakan <i>cyberbullying</i>

		<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan mengekspresikan kreativitas di media digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Kebaikan
Access and Inclusive	kemampuan untuk berperilaku terbuka untuk mendengar dan dengan hormat mengenali berbagai sudut pandang, dan terlibat dengan orang lain secara online dengan rasa hormat dan empati	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan untuk berperilaku terbuka dengan berbagai nilai dan sudut pandang. • Keterampilan untuk bersikap hormat dan empati terhadap perbedaan cara dan sudut pandang. • Keterampilan untuk memblokir kontak yang tidak diinginkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Open minded • Inclusive
Active participation and civic engagement	Pengetahuan tentang partisipasi aktif secara online dan keterlibatan sipil secara online	<ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan untuk berpartisipasi secara online • Keterampilan untuk terlibat secara online • Keterampilan untuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Warga negara yang aktif • Active participation and civic engagement • Critical thinking

Kompetensi kewarganegaraan digital tersebut menjadi semacam panduan etika dan tanggung jawab warga digital ketika mencurahkan aktivitas kewarganegaraannya di dunia digital seperti di media sosial. Fokusnya adalah bagaimana membekali warga negara terhadap perilaku yang mungkin muncul akibat “ketidakterbatasan” dan “anonimitas” di dunia digital. Kemampuan penguasaan kompetensi kewarganegaraan digital indikator awal seseorang dianggap mampu dan siap menjadi warga digital yang bertanggung jawab, teratur, dan efektif. Karena dunia digital ibarat belantara yang sangat luas dan belum terlindungi oleh hukum sepenuhnya. Ketika aktivitas warga negara di dunia digital dibiarkan bebas yang terjadi selanjutnya adalah hukum rimba yang berlaku. Untuk itu, dibutuhkan panduan sebagai modal warga negara dalam melakukan aktivitas di dunia digital. Dengan kompetensi ini, setiap warga negara akan diajarkan untuk bertanggung jawab terhadap setiap perilaku di dunia digital dan membatasi diri sesuai dengan kebutuhannya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Kesimpulan umum dari penelitian ini adalah: *pertama* keterlibatan warga negara secara *online* oleh warga negara muda berkorelasi secara positif dengan partisipasi politik warga negara muda dalam partisipasi yang *offline*; *kedua* keterlibatan warga negara muda secara *online* meskipun secara eksplisit tidak bersifat politis, tetapi memiliki korelasi dengan keterlibatan politik yang lebih tinggi baik secara *online* maupun *offline*. Korelasi yang positif antara keterlibatan warga negara secara *online* dengan partisipasi politik warga negara muda menjadi jawaban terhadap pihak yang pesimistis terhadap keterlibatan warga negara secara *online* yang hanya dianggap sebagai “slactivism”, atau “aktivisme klik” karena mempromosikan ikatan yang lemah dan aktivisme berisiko rendah, menjadi tidak relevan lagi. Hasil penelitian ini menemukan bahwa keterlibatan warga negara secara *online* khususnya melalui media sosial memiliki korelasi yang positif terhadap partisipasi politik secara *offline*.

Keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial memang membutuhkan usaha yang sederhana oleh karenanya keterlibatan seperti ini disebut dengan “aktivisme mikro” (*micro activism*) maupun “keterlibatan tipis” (*thin engagement*). Meskipun bentuk keterlibatannya “tipis” maupun “micro” namun dengan segala kemudahan dan kecepatan yang ditawarkan media sosial menjadikan sebuah wacana mendapatkan perhatian dalam skala yang luas oleh karenanya keterlibatan yang tipis ini dapat dimobilisasi untuk tujuan yang tepat. Hal ini juga membuktikan bahwa media sosial memiliki peranan yang sangat penting khususnya dalam keterlibatan warga secara *online* jika dilihat sebagai repertoar yang lebih luas dari momen evolusi *civic engagement*. Potensi media sosial dalam menjalankan peranannya memfasilitasi diskursus warga juga memberi harapan bahwa media sosial dapat membantu menghidupkan kembali potensi gerakan ekstra-parlementer. Dengan demikian, *online civic engagement* akan memperkuat akuntabilitas demokrasi khususnya di Indonesia.

Dengan demikian, *online civic engagement* telah terbukti menjadi sarana baru dalam menyampaikan aspirasi publik, kritik sosial, dan suara politik warga di era

kemajuan teknologi informasi. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana *online civic engagement* juga memungkinkan siapa saja untuk bisa terlibat secara *online* karena minim risiko dan berbiaya rendah. *Online civic engagement* mempromosikan semacam “modal sosial digital” dengan mengembangkan keterampilan dan jejaring sosial yang pada gilirannya memfasilitasi keterlibatan sipil. Keterlibatan warga negara muda dalam isu-isu publik menjadi sarana bagi generasi muda untuk belajar dalam keterlibatan politik secara serius di level berikutnya, sehingga keterlibatan warga negara muda akan menumbuhkan budaya partisipatif khususnya bagi generasi muda yang sedang meniti menjadi warga negara yang aktif dan partisipatif.

Sedangkan kesimpulan khusus sebagaimana rumusan masalah yang diungkapkan adalah sebagai berikut:

1. Isu publik yang menjadi diskursus warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial Twitter pada tanggal 5 November 2021 - 4 Februari 2022 antara lain: 1) isu kekerasan seksual, 2) isu kepolisian, 3) isu vaksinasi, dan 4) isu kepindahan Ibu Kota Negara (IKN) dengan jumlah keseluruhan data mencapai lebih dari 2,2 juta data. Dari keempat isu tersebut, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya isu IKN dengan jumlah data 359,9 ribu dipilih untuk selanjutnya dianalisis secara lebih dalam menggunakan teknik analisis pemodelan topik *Latent Dirichlet Allocation* (LDA). Setelah dilakukan tahapan proses LDA yang terdiri dari tiga tahap: *data preprocessing*, *data processing*, dan evaluasi, diperoleh kesimpulan bahwa isu IKN menjadi diskursus warga digital dalam empat topik: 1) *Topik 1* adalah warga digital yang membicarakan tentang sikap setuju terhadap pemindahan ibu kota negara; 2) *Topik 2* adalah topik yang membahas sikap tidak setuju terhadap isu pemindahan ibu kota negara; 3) *Topik 3* membahas tentang dukungan warga digital terhadap isu pemindahan ibu kota negara; sedangkan 4) *Topik 4* membahas tentang topik korupsi dan hukum.
2. Tipologi ideologi yang melatarbelakangi diskursus warga digital terhadap isu publik di ruang publik digital melalui media sosial Twitter antara lain adanya ideologi populisme yang membalut keterlibatan warga negara dalam isu IKN. Berdasarkan hasil analisis wacana kritis (*critical discourse analysis*)

diketahui bahwa dalam isu IKN tersemat ideologi *populisme nasionalis-sekuler* di satu sisi dan ideologi *populisme nasionalis-islami* di sisi lainnya. Dalam diskursus isu IKN, persaingan dalam memenangkan wacana di ruang publik digital terlihat nyata antara kelompok populisme nasionalis-sekuler dengan kelompok populisme nasionalis-islami disebabkan karena adanya peranan *buzzer* politik dari pihak-pihak yang terlibat dalam perdebatan publik tentang IKN. Akibat perilaku para *buzzer* yang membabi buta dalam menangkal maupun mendistribusikan wacana di media sosial maka memunculkan gerakan populisme terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam wacana IKN.

3. Permasalahan yang dihadapi warga digital dalam keterlibatan warga negara secara *online* melalui media sosial Twitter dalam isu IKN diperoleh melalui tahapan analisis LDA dan CDA dan ditemukan setidaknya tiga permasalahan yaitu: 1) perbedaan perilaku yang ditunjukkan antara *online* dan *offline*; 2) tingkat keadaban warga digital yang buruk, dan 3) maraknya *buzzer* politik. Berdasarkan ketiga permasalahan tersebut, kemudian peneliti menyusun kompetensi kewarganegaraan digital yang menunjang keterlibatan warga negara secara *online* dalam isu-isu publik melalui media sosial antara lain: *pertama* kompetensi identitas kewarganegaraan digital dan manajemen privasi (*digital citizenship identity and privacy management*) yaitu sebuah kemampuan untuk membangun serta mengelola identitas diri dan informasi pribadi yang dibagikan secara *online* untuk melindungi privasi diri sendiri dan orang lain dengan penuh tanggung jawab; *kedua* kompetensi etika, hak, dan tanggung jawab digital (*digital ethics, rights, and responsibilities*). Yaitu kemampuan menyangkut perilaku etis dalam berinteraksi secara *online* dengan orang lain, memahami hak-hak warga digital (hak privasi, akses dan inklusi, kebebasan berekspresi, serta keamanan) dan tanggung jawab warga digital (etika dan empati) dan memastikan lingkungan digital yang aman dan bertanggung jawab bagi semua; *ketiga* kompetensi literasi media dan informasi (*media and information literacy*) yaitu kemampuan untuk menafsirkan, memahami serta membedakan antara informasi yang benar dan salah, konten yang baik dan berbahaya, serta kontak *online* dapat dipercaya

dan dipertanyakan, dan mengekspresikan kreativitas melalui media digital; *keempat* kompetensi akses dan inklusi (*access and Inclusion*), yaitu kemampuan untuk berperilaku terbuka untuk mendengar dan dengan hormat mengenali berbagai sudut pandang, dan terlibat dengan orang lain secara online dengan rasa hormat dan empati; dan *kelima* kompetensi partisipasi aktif dan keterlibatan warga (*active participation and civic engagement*) yaitu kemampuan dalam penggunaan media digital untuk berpartisipasi secara aktif maupun keterlibatan sipil secara efektif dan bertanggung jawab untuk memecahkan masalah bersama.

Kompetensi kewarganegaraan digital tersebut menjadi semacam panduan etika dan tanggung jawab warga digital ketika mencurahkan aktivitas kewarganegaraannya di dunia digital seperti di media sosial. Oleh karena itu, warga negara yang terlibat secara *online* menjadi memiliki panduan etika dan tanggung jawab warga digital sebelum melakukan aktivitas di ruang digital. Dengan kompetensi kewarganegaraan digital ini, setiap warga negara akan diajarkan untuk bertanggung jawab terhadap setiap perilaku di dunia digital dan membatasi diri sesuai dengan kebutuhannya.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, pembahasan yang telah disusun terdapat sejumlah implikasi penelitian sebagai berikut

1. Media sosial telah memfasilitasi bentuk baru keterlibatan warga negara yang disebut *online civic engagement*. Bentuk baru *civic engagement* ini sejalan dengan optimisme terhadap penggunaan media sosial sebagai katalisator perubahan politik yang signifikan. *Online civic engagement* telah terbukti menjadi sarana baru dalam menyampaikan aspirasi publik, kritik sosial, dan suara politik warga di era kemajuan teknologi informasi. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana *online civic engagement* juga memungkinkan siapa saja untuk bisa terlibat secara *online* karena minim risiko dan berbiaya rendah. Meskipun demikian bukan berarti tanpa kelemahan, *online civic engagement* juga menyiratkan euforia yang berlebihan terhadap aktivisme digital. Untuk menghindari bias keterlibatan, di masa depan dibutuhkan kajian yang lebih

dalam dan komprehensif tentang konsep *online civic engagement* beserta tolok ukur yang mengukurnya tentang keterlibatan warga secara *online*.

2. Pada aspek teoritis maupun praksis penelitian ini telah berhasil merealisasikan salah satu *novelty*-nya yaitu pemanfaatan *big data* dan *machine learning* dalam pengambilan maupun pengolahan data untuk menjelaskan kewarganegaraan digital dan keterlibatan warga negara secara *online*. *Big data* menjadi salah satu alternatif metode penelitian untuk riset ilmu sosial dan menjadi sebuah penanda perubahan paradigma untuk memahami proses-proses sosial termasuk pendidikan kewarganegaraan dalam kajian kewarganegaraan digital maupun keterlibatan warga negara secara *online*. Pada era digital saat ini setiap individu adalah produsen data sehingga ketersediaan data sosial yang terekam secara digital semakin berlimpah. Dengan data yang berlimpah semua perilaku manusia seutuhnya bisa dibaca dan dianalisis dari perilakunya di ruang digital. Meskipun demikian, terdapat keterbatasan teknis dalam mengakses dan membaca *big data* oleh ahli sosial, untuk itu dibutuhkan kolaborasi dengan ahli teknologi informasi baik dalam hal pengembangan wawasan maupun kerja-kerja penelitian.
3. Secara teoritis tersusun kompetensi kewarganegaraan digital sebagai panduan dan indikator seseorang yang dianggap mampu dan siap menjadi warga digital yang bertanggung jawab, teratur, dan efektif khususnya dalam keterlibatan warga negara secara *online*. Kompetensi kewarganegaraan digital menjadi semacam panduan etika dan tanggung jawab warga digital ketika mencurahkan aktivitas kewarganegaraannya di dunia digital seperti di media sosial. Fokusnya adalah bagaimana membekali warga negara terhadap perilaku yang mungkin muncul akibat “ketidakterbatasan” dan “anonimitas” di dunia digital. Kemampuan penguasaan kompetensi kewarganegaraan digital menjadi indikator awal seseorang dianggap mampu dan siap menjadi warga digital yang bertanggung jawab, teratur, dan efektif. Karena dunia digital ibarat belantara yang sangat luas dan belum terlindungi oleh hukum sepenuhnya. Ketika aktivitas warga negara di dunia digital dibiarkan bebas yang terjadi selanjutnya adalah hukum rimba yang berlaku. Untuk itu,

dibutuhkan panduan sebagai modal warga negara dalam melakukan aktivitas di dunia digital. Dengan kompetensi ini, setiap warga negara akan diajarkan untuk bertanggung jawab terhadap setiap perilaku di dunia digital dan membatasi diri sesuai dengan kebutuhannya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan pada kesimpulan penelitian dan implikasi yang dihasilkan, penulis merekomendasikan hal-hal berikut ini kepada pemerintah, lembaga pendidikan, dan para peneliti:

1. Pemerintah

- a. Keterlibatan warga negara secara *online* terhadap isu-isu publik yang menjadi perhatian masyarakat menjadi sebuah keniscayaan yang tidak terelakkan di era kemajuan teknologi informasi. Oleh karena itu dibutuhkan keterbukaan pemerintah dalam menerima kritikan maupun masukan khususnya dari warga digital dari setiap kebijakan yang dibuat pemerintah.
- b. Digalakkannya pembelajaran tentang kompetensi kewarganegaraan digital ke dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah maupun pendidikan tinggi untuk merespons era teknologi informasi
- c. Kepindahan aktivitas warga negara dari ruang-ruang publik yang riil ke ruang digital tidak terelakkan lagi. Untuk itu dibutuhkan tidak hanya infrastruktur komunikasi dan informasi, tetapi juga kesiapan warga dalam menghadapi era tersebut.

2. Lembaga Pendidikan

- a. Lembaga pendidikan baik pendidikan dasar dan menengah maupun pendidikan tinggi perlu mengintroduksi secara serius pengembangan pendidikan kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) khususnya pada pemahaman tentang kompetensi kewarganegaraan digital dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk merespons era kemajuan teknologi informasi yang memungkinkan semua orang berpindah aktivitasnya di ruang digital (*cyberspace*).
- b. Pemanfaatan *big data* dan *mechine learning* adalah masa depan kajian ilmu sosial, untuk itu diperlukan pengarusutamaan terhadap pemanfaatan

big data dan *mechine learning* dalam berbagai riset ilmu sosial khususnya pendidikan kewarganegaraan. Pemanfaatan keduanya dalam kajian dan riset ilmu sosial menjadi salah satu penanda perubahan paradigma untuk memahami proses-proses sosial termasuk pendidikan kewarganegaraan dalam kajian kewarganegaraan digital maupun keterlibatan warga negara secara *online*.

3. Peneliti

Penelitian tentang keterlibatan warga negara secara online melalui media sosial ini dilakukan untuk menjelaskan hubungan konseptual antara kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) dengan keterlibatan warga negara secara *online* (*online civic engagement*) sekaligus menyusun kompetensi kewarganegaraan digital yang menunjang keterlibatan warga secara *online* melalui media sosial. Penelitian ini menghasilkan serangkaian kompetensi kewarganegaraan digital yang disusun berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh warga digital saat berinteraksi dan terlibat secara *online* di media sosial. Dibutuhkan penelitian lanjutan yang lebih komprehensif untuk menguji efektivitas kompetensi kewarganegaraan digital yang telah disusun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, R. P., & Goggin, J. (2005). What do we mean by “civic engagement”? *Journal of Transformative Education*, 3(3 July), 236–253. <https://doi.org/10.1177/1541344605276792>
- Affandi, I. (2019a). Literasi politik. In I. Affandi (Ed.), *Kembali ke UUD 1945 Asli*. Kencana Utama.
- Affandi, I. (2019b). Segera, dekrit presiden. In *Kembali ke UUD 1945 Asli* (hal. 26–29). Kencana Utama.
- Affandi, I. (2019c). *Serial pendidikan politik dan hukum: Kembali ke UUD 1945 asli*. Kencana Utama.
- Affandi, I. (2021). *Pendidikan politik: Kepemimpinan dan kepeloporan*. Remaja Rosdakarya.
- Agostino, M. J. D., & Visser, A. (2010). Addressing and overcoming barriers to youth civic engagement. *International Public Management Review*, 11(3), 88–103.
- Ahmad, N. A., Hassan, A., Abdullah, S. I. S. S., & Salim, S. S. (2021). The 4th wave evolution of digital citizenship concept? Proposing digital citizenship concept for Malaysia context. *International Journal of Human Resource Studies*, 11(4S), 56. <https://doi.org/10.5296/ijhrs.v11i4s.19231>
- Alasadi, S. A., & Bhaya, W. S. (2017). Review of data preprocessing techniques. In *Journal of Engineering and Applied Sciences* (Vol. 12, Nomor 16, hal. 4102–4107).
- Alber, J. M., Bernhardt, J. M., Stellefson, M., Weiler, R. M., Anderson-Lewis, C., Miller, M. D., & MacInnes, J. (2015). Designing and testing an inventory for measuring social media competency of certified health education specialists. *Journal of Medical Internet Research*, 17(9), 221–221. <https://doi.org/10.2196/jmir.4943>
- Amnå, E. (2012). How is civic engagement developed over time? Emerging answers from a multidisciplinary field. *Journal of Adolescence*, 35(3), 611–627. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2012.04.011>
- Anshari, E. S. (1983). *Piagam Jakarta 22 Juni 1945: dan sejarah konsensus nasional antara nasional islami dan nasional sekuler tentang dasar negara Republik Indonesia 1945-1959* (2 ed.). CV. Rajawali.
- Aranda, A. M., Sele, K., Etchanchu, H., Guyt, J. Y., & Vaara, E. (2021). From Big Data to Rich Theory : Integrating Critical Discourse Analysis with Structural Topic Modeling. *European Management Review*. <https://doi.org/10.1111/emre.12452>
- Asmussen, C. B., & Møller, C. (2019). Smart literature review: a practical topic modelling approach to exploratory literature review. *Journal of Big Data*, 6(93). <https://doi.org/10.1186/s40537-019-0255-7>
- Bank Indonesia. (2020). Laporan perekonomian Indonesia 2020: Bersinergi