

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, 2000; 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 mengeklik 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

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dalam kehidupan yang riil. Kekhawatiran beberapa akademisi yang menganggap keterlibatan warga di media sosial adalah gerakan *slacktivism* 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

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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 Pemasyarakatan, 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*).

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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).



Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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* (SAFEnet), 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:

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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, 2019, 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 meningkat 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 makian 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

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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., 2014), 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

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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 (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*,

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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 menyuarkan 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 penambahan 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?

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 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 Twitter 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:

1.4.1 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*).

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 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.

1.4.2 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.

1.4.3 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.

1.4.4 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 *machine learning* untuk riset-riset ilmu sosial khususnya pada kajian kewarganegaraan. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan memberikan pedoman

Budi Mulyono, 2023

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

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

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.