

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2024 merupakan tahun perkembangan informasi sudah sangat mudah didapatkan secara cepat dimana saja dan kapan saja. Hal ini dapat terjadi dikarenakan semua informasi dan segala media sudah terdigitalisasi oleh kemajuan teknologi (Naufal, 2021). Termasuk persebaran informasi politik melalui media digital semakin dominan, sebagai salah satu contohnya media sosial dijadikan *platform* untuk terlibat dalam urusan politik dan partisipasi politik ini sudah terdigitalisasi karena perkembangan media digital sudah semakin pesat (Pratama, 2021).

Perkembangan dunia digital informasi ini memunculkan sebuah keterampilan yang harus dikuasai yaitu literasi digital. Literasi digital merupakan keinginan yang disertai oleh kompetensi individu dalam memakai teknologi digital yang berbentuk sebagai alat komunikasi dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan seperti mencari tahu informasi, mengelola informasi yang didapatkan, dan mengevaluasi informasi, dapat digunakan untuk membangun pengetahuan baru, serta memudahkan komunikasi antar individu agar dapat ikut serta secara efektif dengan masyarakat (Palupi, 2020). Apabila kemampuan literasi digital ini sudah dapat

dikuasai secara maksimal oleh warga negara secara tidak langsung akan menciptakan budaya politik yang dapat meningkatkan demokrasi di negara Indonesia.

Budaya politik ini merupakan salah satu bagian penting dari sebuah sistem politik yang ada di negara Indonesia. Dikarenakan dalam sistem politik ini terdapat struktur dan fungsi politiknya sendiri yang sangat berkaitan dengan budaya politik yang terdapat disekitarnya. Harapan dalam elemen pembangunan politik Indonesia adalah tercapainya keseimbangan antara budaya politik dengan sistem politik di masa yang akan datang. Dalam gambaran tentang sistem politik harus memberi perhatian lebih kepada variabel budaya karena didalam variabel ini dapat memberi gambaran terkait apa yang menjadi nilai dasar dan menjadi karakteristik masyarakat pada daerah tertentu. Budaya yang berbeda-beda pada tiap daerah ini akan membentuk perilaku kolektif pada komunitas politik. Tentunya setiap masyarakat memiliki nilai dasar yang berbeda serta ciri khasnya tersendiri, sehingga membuat tiap masyarakat ini memiliki budaya politik yang bermacam-macam (Darwis, 2021).

Dalam budaya politik ada beberapa hal yang dapat mempengaruhinya salah satunya adalah penggunaan media sosial. Melalui media sosial ini dapat menimbulkan aksi yang besar karena berkaitan dengan partisipasi politik dan dapat mempengaruhi banyak orang untuk ikut serta, salah satu contohnya terjadi di dunia yaitu *Arab Spring* (Prasojo, 2021). Sosial media pada saat ini memiliki satu kelebihan yang sangat sering digunakan dalam aksi-aksi politik yaitu melakukan pengumpulan dan penyebaran informasi, melakukan mobilisasi masa juga bisa

dilakukan oleh sosial media. Dari sosial media ini juga dapat memenuhi kebutuhan akan informasi dari seseorang sehingga memiliki kemampuan untuk menggiring opini publik terhadap berita-berita tertentu.

Berita-berita tersebut yang menimbulkan berbagai macam pendapat masyarakat ini memunculkan keresahan masyarakat di Indonesia, tentunya terdapat beberapa pihak yang merasa terbebani atas berita hoax yang beredar. Perkembangan teknologi semakin pesat menciptakan sebuah keadaan masyarakat menjadi lebih mudah untuk menerima informasi yang beredar dalam berbagai aplikasi media sosial seperti Line, Tiktok, Instagram, Twitter, Whatsapp. Media sosial ini merupakan salah satu media yang dipakai oleh orang yang mempunyai kepentingan tertentu demi mencapai tujuan tertentu (Palupi, 2020).

Berdasarkan survei Masyarakat Telematika Indonesia (Mastel) pada tahun 2017 (dalam Damayanti et al., 2019), dari responden yang mengikuti survei tersebut sebanyak 30% dari jumlah responden mengungkapkan bahwa mereka kesulitan mengecek kebenaran atau kepastian dari suatu berita. Pada tahun 2019 survei mastel (dalam Rahmadhany et al., 2021) kembali mengadakan survey tentang penerimaan hoax yang diikuti oleh 1.116 responden. Terdapat berbagai macam responden seperti responden yang mendapatkan berita hoax lebih dari satu dalam sehari sebesar 14,7%, kemudian responden yang setiap hari menerima hoax sebesar 34,6%, lalu responden yang menerima hoax selama seminggu sekali sebesar 23,5%, dan responden yang menerima hoax sebulan sekali sebesar 18,2%.

Tidak hanya itu, berdasarkan kepada survey mastel Indonesia tentang wabah hoax nasional yang dilakukan pada tahun 2019 serta diikuti oleh 914 responden. Penyebaran isu atau berita hoax yang paling tinggi adalah sosial politik sebesar 93,20%, kemudian isu soal sara sebesar 76,20%, isu pemerintahan sebesar 61,70%, isu tentang kesehatan sebesar 40,70%, dan penipuan keuangan sebesar 18,50% (Rahmadhany et al., 2021). Persebaran berita hoax yang sangat marak ini akan menimbulkan masalah bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan kepada data persebaran berita hoax yang sangat sering terjadi, sehingga literasi digital ini sangat diperlukan khususnya untuk para mahasiswa. Mahasiswa ini merupakan pemuda yang idealis dan mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pendidikan dari perguruan tinggi yang seharusnya lebih memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara sehingga tidak mudah dipolitisasi oleh elit politik terutama ketika akan diselenggarakannya pemilihan umum (Yuliandari et al., 2023). Mahasiswa pada jaman sekarang ini sudah harus memiliki kompetensi yang sangat penting yaitu literasi digital, karena mahasiswa saat ini sudah sangat terbiasa dengan media digital khususnya media sosial serta sebagai agen perubahan untuk demokrasi yang ada di Indonesia.

Bisa disimpulkan bahwa literasi digital ini sangat penting dikuasai oleh mahasiswa, seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya bahwa persentase tertinggi persebaran hoax adalah tentang sosial politik. Media sosial ini juga menjadi salah satu tempat persebaran hoax terbanyak. Mahasiswa juga bisa dikatakan sebagai

individu yang sangat sering menggunakan media sosial sehingga sangat dikhawatirkan menerima informasi hoax tanpa disadari. Dalam hal inilah peran dari literasi digital muncul sebagai sebuah kemampuan untuk memeriksa kembali kebenaran informasi yang kita dapatkan.

Berdasarkan kepada survei yang diselenggarakan siberkreasi pada bulan Maret-November tahun 2019 (dalam Amaly & Armiah, 2021) yang diikuti oleh 987 responden dari 18 kota di Indonesia, memperoleh hasil 54,4% responden ini sulit membedakan antara mana berita yang benar atau berita hoax. Responden yang mengikuti survei ini umumnya berpendidikan tinggi, seperti guru, aparatur sipil negara, serta mahasiswa. Membuat literasi digital ini menjadi perlu lebih ditingkatkan agar dapat membentuk budaya politik yang lebih baik lagi.

Berdasarkan kepada permasalahan persebaran informasi yang tidak benar pada kalangan mahasiswa, peneliti juga menemukan masalah tentang rendahnya partisipasi politik mahasiswa. Hal ini sesuai dengan hasil observasi awal dengan Farhan Badiuz selaku Ketua BEM Tahun 2023/2024 di Politeknik Negeri Jakarta, menyatakan bahwa tingkat partisipasi politik mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta masih terbilang cukup rendah. Hal ini terlihat dari ikut serta mahasiswa dalam pemilihan Ketua BEM Politeknik Negeri Jakarta hanya diikuti oleh 3.367 mahasiswa aktif saja dari jumlah seluruh mahasiswa 9.876 mahasiswa aktif, apabila dipersentasekan hanya sebesar 34,1%. Berdasarkan kepada permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka disinilah muncul peran penting pembentukan

budaya politik yang baik melalui literasi digital untuk meningkatkan ikut serta mahasiswa dalam proses politik dan dapat mengetahui kebenaran informasi yang tersebar dalam dunia digital.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait membentuk budaya politik mahasiswa yang baik melalui literasi digital seperti masalah yang sudah diuraikan sebelumnya. Dalam penelitian ini, akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Batasan umum penelitian yaitu: “Proses Pembentukan Budaya Politik Mahasiswa Melalui Literasi Digital (Studi Kualitatif Pada Politeknik Negeri Jakarta)”.

B. Masalah Penelitian

Sesuai dengan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah utama dalam penelitian kali ini adalah proses pembentukan budaya politik mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta yang diawali dari literasi digital dalam menggunakan sosial media dan rendahnya partisipasi mahasiswa dalam mengikuti proses politik.

C. Fokus dan Subfokus Penelitian

Sesuai dengan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, fokus penelitian ini adalah Pembentukan Budaya Politik Mahasiswa Melalui Literasi Digital (Studi Kualitatif Pada Politeknik Negeri Jakarta), yang akan dirumuskan dalam beberapa subfokus penelitian sebagai berikut:

- 1) Gambaran umum tentang budaya politik mahasiswa.
- 2) Proses terbentuknya budaya politik melalui literasi digital pada mahasiswa.
- 3) Hambatan terbentuknya budaya politik yang baik pada lingkup mahasiswa.

D. Pertanyaan Penelitian

Berikut ini beberapa pertanyaan yang muncul berdasarkan fokus dan subfokus penelitian adalah:

- 1) Bagaimana gambaran umum budaya politik pada mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta?
- 2) Bagaimana proses terbentuknya budaya politik mahasiswa yang dimulai dari kemampuan literasi digital?

E. Manfaat Penelitian

5.1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan kepada teoritis hasil penelitian kali ini diharapkan dapat menambah ilmu serta pengalaman yang baru, sebagai salah satu bahan yang dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Khususnya dalam hal tentang pembentukan budaya politik mahasiswa melalui literasi digital sebagai agen perubahan bagi negara Indonesia.

5.2. Manfaat Praktis

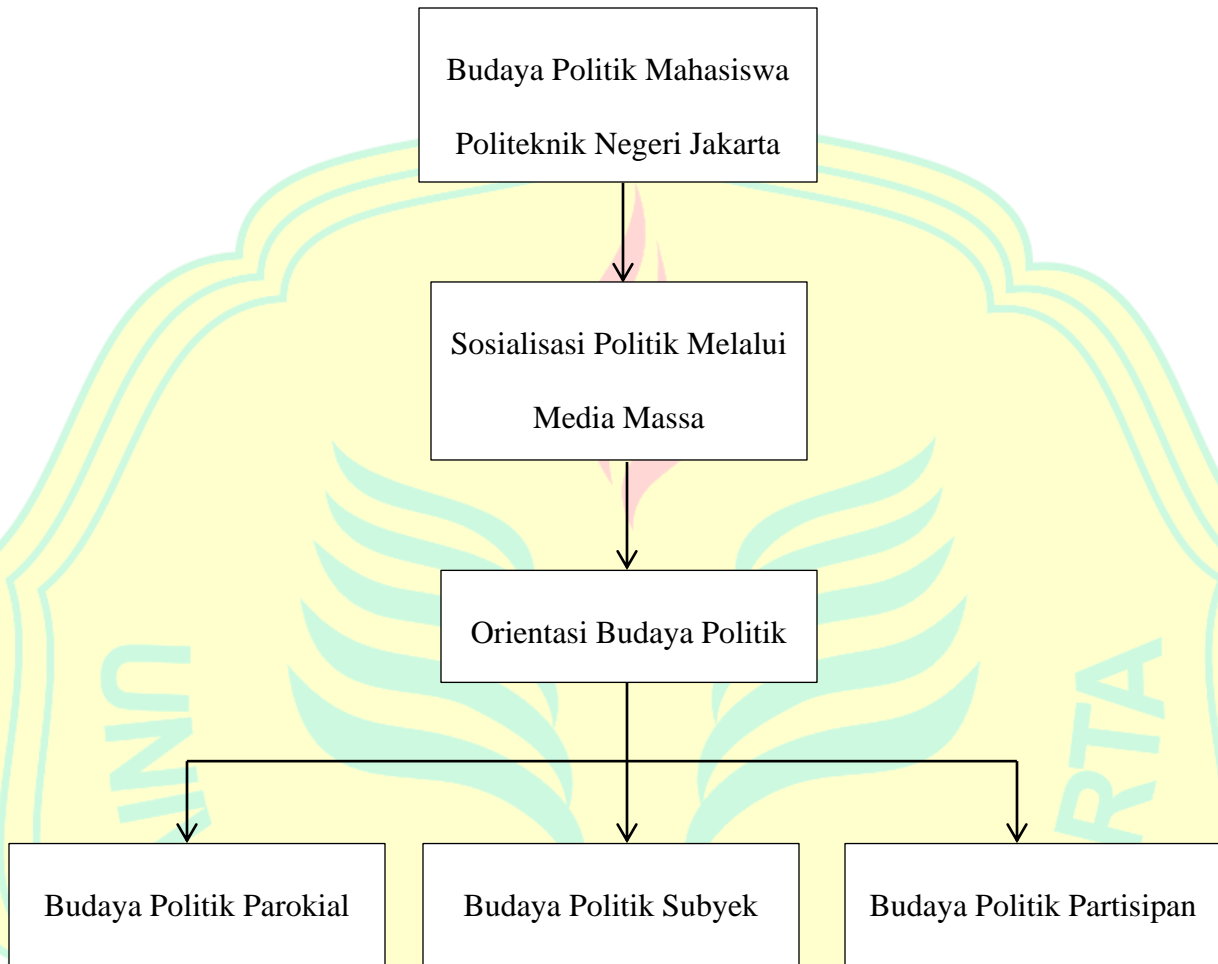
a) Bagi Mahasiswa

Mampu memberikan sebuah pandangan yang baru bagi mahasiswa khususnya untuk terus meningkatkan kemampuan literasi digital untuk menciptakan budaya politik yang lebih baik lagi dari sebelumnya.

b) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sarana untuk menambah pengetahuan penulis mengenai kemampuan literasi digital yang baik serta memberikan gambaran yang ideal tentang budaya politik.

F. Kerangka Konseptual



Bagan 1.1 Kerangka Konseptual