

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Teori Kognitif

Teori ini menggunakan landasan teori sosial kognitif. Teori sosial kognitif sendiri dikemukakan oleh Bandura pada tahun 1986. Teori ini menjelaskan bagian dari teori efek media terhadap perilaku public, dimana penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media sosial pada literasi politik pemilih pemula generasi z yang terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Teori ini digunakan karena dinilai sesuai sebagai teori efek media massa yang mengatur tentang kognitif, afektif dan psikomotorik publik dimana media masa merupakan alat yang dapat memberikan rangsangan ataupun dampak pada khalayak.(Bandura 2001, hlm 226).

Dalam teori sosial kognitif media dapat memberikan perubahan terhadap publik dengan cara menginformasikan, mempengaruhi serta kognisi, yang dapat mempengaruhi para pembacanya (Elga 2019 hlm 95-96). Dalam dunia politik sendiri, teori sosial kognitif memberikan suatu pemahaman mengenai proses sosialisasi dalam politik, yang mempengaruhi kognisi, perilaku dan afeksi publik. Politik saat ini sering kali menggunakan media sosial untuk mempengaruhi aksi politik publik, penggunaan media dapat mempengaruhi akan pengetahuan, opini, sikap dan perilaku publik. Publik melakukan pengamatan terhadap hal-hal yang mereka dapat dari media sosial yang akan mempengaruhi factor kognitif. Dalam hal ini politik, publik dapat mengamati dan mencoba menyelesaikan sudut pandang politiknya terhadap suatu isu yang ada di media sosial (Muralidharam & sung, 2016 hlm.103)

B. Media Sosial

1. Pengertian Media Sosial

Media sosial / *social media* adalah bagian dari media baru. Ardianto dalam buku komunikasi 2.0 menjelaskan bahwa media sosila online yaitu, jejaring sosial online bukan media masa online karena media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opin publik yang berkembang di masyarakat. Informasi atau gerarakan masa bias terbentuk

karena kekuatan media online karena apa yang ada di dalam media sosial, terbukti mampu membentuk opini, sikap dan perilaku publik atau masyarakat.

Media sosial telah banyak merubah dunia. Memutarbalikan banyak pemikiran dari teori yang dimiliki. Tingkatan atau level komunikasi melebur dalam suatu wadah yang disebut jejaring sosial/media sosial. Konsekuensi yang muncul pun juga wajib diwaspadai, dalam arti semakin membuka kesempatan tiap individu yang terlibat di dalamnya untuk bebas mengeluarkan pendapatnya. Akan tetapi kendali diri harusnya juga dimiliki, agar kebebasan yang dimiliki juga tidak melanggar batasan dan tidak menyinggung pihak lain.

Saat ini perkembangan teknologi dan informasi masyarakat Indonesia berkembang sangat pesat hampir di semua bidang kehidupan, termasuk kehidupan sosial dan politik (Juwandi et al.,2019). Perkembangan teknologi sesuai dengan kondisi tersebut maraknya media sosial yang banyak digunakan dan dikaitkan dengan generasi ini, seperti Facebook, Instagram, Whatsapp dan blog (Komarilah dan kartini,2019).

Media sosial akan menjadi sumbernya pengetahuan politik datang dari lebih sekedar konten sehari-hari, tetapi juga konten politik lahir disaat sedang berlangsung beberapa kali pemilihan kepala daerah sering menggunakan internet dan media sosial mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi termasuk informasi bagi masyarakat (Komariah et kartini, 2019). Itu sebabnya media sosial adalah sebuah alat dalam teknologi informasi internet dalam prakteknya, ini adalah obat yang sangat efektif melakukan penyebaran dan pengembangan informasi informasi, platform pertukaran informasi pengembangan layanan dan kampanye manajemen bisnis dan periklanan politik.

2. Karakter Media Sosial

Karluto (2010) menyatakan bahwa media sosial ada 6 macam yaitu:

- a. Blog (*blogs or web blogs*)
- b. Forum (*Forums*)
- c. Komunikasi konten (*Content communities*)

- d. Dunia Virtual (*Virtual words*)
- e. Wikis
- f. Jejaring sosial (*Social networks*)

Adapun penjelasan macam macam media sosial sebagai berikut:

- a. Blog (*blogs or web blogs*), yaitu sebuah website yang dapat digunakan untuk memasang tulisan, baik oleh suatu orang atau kelompok, dan juga menyediakan ruang sehingga pembaca tulisan dapat memberi komentar. Banyak macam-macam Blog di dunia, dan blog menjadi populer karena menyediakan perspektif yang utuh dan asli mengenai topik-topik tertentu
- b. Forum (*Forums*), yaitu sebuah situs dimana beberapa pengguna (*users*) dapat menyusun topik dan mengomentari topik yang dibuat. Semua orang yang mengunjungi situs tersebut dapat memberikan komentar. Selain itu, biasanya forum ini dijadikan rujukan bagi mereka yang tertarik pada suatu topik. Contohnya dari forum yang cukup populer adalah kaskus. Di dalam kaskus terdapat berbagai topik yang diciptakan oleh para pengguna situs atau diusulkan oleh para pengunjung situs tersebut.
- c. Komunitas Konten (*Content communities*), yaitu situs yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk memasang atau menyebarkan konten. Konten yang dipasang dan disebarkan biasanya berupa video atau foto untuk bercerita dan berbagi. Beberapa situs ini menyediakan layanan untuk voting, sehingga pengunjung dapat ikut menentukan relevansi konten yang akan dipasang dan disebarkan.
- d. Dunia virtual (*Virtual worlds*), merupakan sebuah situs yang menyediakan dunia virtual bagi para pengunjungnya, yaitu dunia yang seolah-olah nyata, dikarenakan pengunjung bisa saling berinteraksi dengan pengunjung lainnya, namun pada dasarnya dunia tersebut hanya ada di dalam internet. Salah satu contoh yang cukup populer dari dunia virtual adalah situs game online. Pengunjung dapat berinteraksi dan berjuang bersama dengan pengunjung lain atau dapat juga bersaing dengan pengunjung lain.

- e. Wikis, yaitu situs penghasil data-data atau dokumen-dokumen. Dalam situs ini, pengunjung yang telah diterima sebagai pengguna (*users*) resmi dapat mengganti atau menambah konten yang ada dalam situs dengan sumber yang lebih baik. Wikipedia merupakan salah satu contoh dari situs wikis
- f. Jejaring Sosial (*Social networks*), yaitu komunitas virtual yang memungkinkan pengguna (*users*) untuk berkoneksi dengan pengguna (*users*) yang lainnya. Beberapa situs jejaring sosial dibuat untuk memperluas jaringan kelompok (contohnya Facebook, WhatsApp), sementara yang lainnya dibuat berdasarkan wilayah tertentu saja (contohnya LinkedIn).

Berikut ini ciri khas media sosial antara lain (Nasrullah, Rulli: 2017):

- a. Jaringan (*Network*) Antar pengguna media sosial mempunyai ciri khas jaringan sosial. Media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk di dalam jaringan atau internet. Jaringan yang terbentuk antarpengguna yaitu jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam (tablet). Karakter media sosial ialah membentuk jaringan di antara penggunanya. Tidak pandang apakah di dunia nyata (*offline*) antar pengguna itu saling kenal atau tidak, namun kehadiran media sosial memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi.
- b. Informasi menjadi entitas yang penting dari media sosial. Karena tidak seperti media media lainnya di internet, pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi. Bahkan informasi menjadi semacam komoditas. Di media sosial, informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna. Komoditas tersebut pada dasarnya adalah komoditas yang diproduksi dan didistribusikan antarpengguna itu sendiri. Dari kegiatan konsumsi inilah, pengguna dan pengguna lain membentuk suatu jaringan yang pada akhirnya secara sadar atau tidak bermuara pada institusi masyarakat berjejaring (*network society*).

- c. Arsip Untuk pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa menjadi akses kapan pun dan melalui perangkat manapun. Setiap informasi apa saja yang diunggah dari facebook sebagai contoh, informasi itu tidak hilang dan tetap tersimpan.
- d. Interaksi Secara sederhana interaksi yang terjadi di media sosial minimal berbentuk saling mengomentari atau memberikan tanda, seperti jempol di facebook atau hati di Instagram. Interaksi dalam kajian media merupakan salah satu pembeda antara media lama (*old media*) dengan media baru (*new media*).
- e. Simulasi Sosial Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Pengguna media sosial bisa dikatakan sebagai warga negara digital yang berlandaskan keterbukaan tanpa adanya batasan-batasan. Layaknya masyarakat atau Negara, di media sosial juga terdapat aturan dan etika yang mengikat penggunaannya. Media sosial tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadirealitas tersendiri, bahkan apa yang ada di media sosial lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri.
- f. Simulasi Sosial Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnyamasyarakat (*society*) di dunia virtual. Pengguna media sosial bisa dikatakan sebagai warga negara digital yang berlandaskan keterbukaan tanpa adanya batasan-batasan. Layaknya masyarakat atau negara, di media sosial juga terdapat aturan dan etika yang mengikat penggunaannya. Media sosial tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadirealitas tersendiri, bahkan apa yang ada di media sosial lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri.
- g. Penyebaran atau sharing merupakan karakter lainnya dari media sosial. Sharing merupakan ciri khas dari media sosial yang menunjukkan bahwa khalayak aktif menyebarkan konten sekaligus mengembangkannya. Maksud dari pengembangan ini misalnya, komentar yang tidak sekadar opini, tetapi juga data atas fakta terbaru.

Di media sosial konten tidak hanya diproduksi oleh khalayak pengguna, tetapi juga didistribusikan secara manual oleh pengguna lain.

3. Dampak Media sosial

Dampak media sosial terhadap masyarakat merupakan topik yang semakin memprihatinkan, khususnya mengenai dampaknya terhadap generasi muda. Penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media sosial yang membuat ketagihan dapat berdampak positif dan negatif pada individu. Generasi muda sangat rentan terhadap kecanduan penggunaan media sosial, yang dapat menyebabkan masalah seperti kecemasan, depresi, rendahnya harga diri, dan kinerja akademis yang buruk (Luo et al., 2021; Yang, 2023; Santoso et al., 2021). Selain itu, penggunaan media sosial yang membuat ketagihan telah dikaitkan dengan masalah narsisme dan harga diri (Andreassen et al., 2017).

Penggunaan media sosial untuk kegiatan positif telah dikaitkan dengan penurunan perilaku negatif seperti bullying (Wirmando et al., 2021). Namun, penting untuk dicatat bahwa media sosial juga dapat disalahgunakan, sehingga menimbulkan masalah seperti cyberbullying dan masalah hukum (Pakpahan, 2020; Arista, 2015). Penggunaan media sosial juga terbukti mempengaruhi perkembangan remaja dan perilaku perbandingan sosial (Guo et al., 2022). Selain itu, sifat adiktif media sosial telah dikaitkan dengan penurunan motivasi akademik dan masalah kesehatan mental di kalangan remaja di Indonesia (Santoso et al., 2021). Secara keseluruhan, dampak media sosial mempunyai banyak aspek, baik dampak positif maupun negatif terhadap individu dan masyarakat.

Terkhusus pada fase digital ini, pengaruh yang ditimbulkan di tengah masyarakat dalam konteks komunikasi politik nyatanya telah melampaui apa yang dapat dicapai fase-fase sebelumnya. Sewaktu informasi hanya disebarkan melalui media massa (media konvensional) saja, masyarakat sulit menggunakan hak menyampaikan pendapatnya secara leluasa. Lalu, ketika media sosial (media baru) hadir untuk memfasilitasi hal tersebut, setiap orang mulai bertransformasi menjadi prosume (Bell, 2007), yakni dari yang hanya sebatas konsumen, berubah menjadi produsen informasi

dalam waktu waktu yang bersamaan. Atau sebagaimana yang diistilahkan oleh Manuel Castells sebagai *Information Society* (Castells, 1996 dalam Sugiharti, 2014).

Informasi hoax atau berita palsu memiliki banyak makna dan paling erat berhubungan dengan mis informasi yang dibuat secara sengaja untuk menipu para pembaca. Hoax dapat diartikan sebagai tindakan mengaburkan informasi yang sebenarnya, dengan cara membanjiri suatu media melalui pesan yang salah agar bisa menutupi pesan yang benar. Pesan yang disampaikan dapat berupa informasi buruk, propaganda maupun sindiran. Di Negara Korea selatan misalnya dalam pengendalian pergerakan media sosial, langkah yang dilakukan adalah melalui metode *genetically modified organisms* (GMO) yang terbukti efektif dalam pengendalian sistem literasi media sosial (Park & Rim, 2019).

C. Literasi

1. Pengertian Literasi

Tompkins (1991:18) mengemukakan bahwa literacy merupakan kemampuan menggunakan membaca dan menulis dalam melaksanakan tugas-tugas yang bertalian dengan dunia kerja dan kehidupan di luar sekolah. Sementara itu, Wells mengemukakan bahwa literacy merupakan kemampuan bergaul dengan wacana sebagai representasi pengalaman, pikiran, perasaan, dan gagasan secara tepat sesuai dengan tujuan.

Sulzby (1986) mengartikan literasi sebagai kemampuan membaca dan menulis. Dalam pengertian luas, literasi meliputi kemampuan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) dan berpikir yang menjadi elemen di dalamnya. Menurut Unesco, seseorang disebut literate apabila ia memiliki pengetahuan yang hakiki untuk digunakan dalam setiap aktivitas yang menuntut fungsi literasi secara efektif dalam masyarakat, dan pengetahuan yang dicapainya dengan membaca, menulis, dan arithmetic memungkinkan untk dimanfaatkan bagi dirinya sendiri dan perkembangan masyarakat.

2. Literasi Digital

Literasi media meliputi kemampuan mengakses informasi melalui media, kemampuan menganalisis dan mengevaluasi pesan yang disampaikan melalui media, kemampuan mengkreasikan opini terhadap suatu informasi yang disampaikan melalui media, kemampuan merefleksi, serta kemampuan melakukan tindakan berdasarkan informasi yang terdapat pada media (Hobbs, 2010).

Kemampuan literasi media yang dimiliki masyarakat akan memberikan pengaruh terhadap bagaimana berinteraksi dengan hal-hal yang berkaitan dengan politik dan menjalani kehidupan sebagai warga negara secara aktif dan efektif (Ashley, Maksl, & Craft, 2017; Mihailidis, 2014). Pengalaman dalam mengakses informasi, mempelajari bagaimana cara untuk memahaminya secara kritis, memeriksa fakta-fakta dan membandingkannya dengan sumber lain, serta membuat pesan atau narasi sendiri melalui media

Internet hakikatnya berfungsi untuk mengurangi mengurangi kesenjangan di tengah-tengah masyarakat sosial, seperti kesenjangan informasi dan edukasi. Namun pada prakteknya internet pun memiliki masalah kesenjangan sendiri di tengah para penggunanya. Banyak faktor yang menyebabkan kesenjangan digital itu terjadi, tidak hanya faktor demografis, jenis kelamin dan tingkat pendidikan. Literasi internet merupakan salah satu aspek dari kesenjangan digital (*digital divide*) yang sekarang terjadi di masyarakat. Dijk (2006 & 2008, h.3) membagi kesenjangan digital menjadi menjadi empat, yaitu: akses material dan fisik, motivasi, keterampilan, serta penggunaan.

Faktor pertama dari kesenjangan digital adalah akses material dan fisik. Pengertian akses fisik sendiri adalah kondisi kepemilikan komputer/ gawai yang terkoneksi dengan internet, sedangkan akses material merupakan keseluruhan biaya yang dikeluarkan untuk pembelian perangkat keras, perangkat lunak, perawatan perangkat digital, serta layanan tertentu. Sehingga, masalah kesenjangan tidak dapat terselesaikan hanya dengan saat

(hampir) semua orang memiliki komputer dan koneksi internet, namun dibutuhkan materi yang lebih daripada itu.

Kemudian terdapat faktor keterampilan *skill* literasi. Memiliki motivasi serta kepemilikan akses fisik dan materi saja tidak cukup untuk menggunakan media baru secara maksimal jika tidak dibarengin dengan keterampilan. Dengan memiliki keahlian dasar tentang digital, dapat membantu seseorang untuk memecahkan masalah serta memiliki kemampuan berpikir yang lebih strategis (Servon & nelson, 2001). Dijk (2008: 10) membagi konsep literasi digital ini menjadi 3 jenis meliputi keterampilan instrumental (*instrumental digital skills*), kemudian keterampilan informasi (*informational digital skills*) yang dipecah lagi menjadi 2 bagian yaitu keterampilan operasi formal dan substansial, terakhir adalah keterampilan strategis (*strategic digital skills*).

Keterampilan informasi dibagi menjadi dua yaitu formal dan substansial. Keterampilan informasi formal meliputi pekerjaan yang berhubungan dengan karakteristik formal komputer dan internet seperti struktur file dan tautan. Sedangkan keterampilan informasi substansial meliputi kemampuan untuk menemukan, memilih, memproses, dan mengevaluasi informasi dalam komputer dan jaringan secara lebih spesifik. Keterampilan ketiga adalah keterampilan strategis yang memiliki kapasitas lebih dalam dengan penggunaan komputer yang terintegrasi dengan internet dengan tujuan tertentu dan untuk tujuan umum demi mempengaruhi derajat seseorang di dalam masyarakat (Dijk, 2006). Kemampuan ini membutuhkan keahlian serta pengetahuan komputer beserta jaringan atau aplikasi yang berada di dalamnya.

Faktor terakhir adalah faktor penggunaan, adalah bagaimana seorang pengguna media baru menggunakan perangkatnya. Faktor ini akan diukur dengan indikator waktu penggunaan; aplikasi penggunaan (jumlah dan keragaman); penggunaan broadband atau narrowband; serta keaktifan penggunaan kreatif. Sementara menurut Atmodjo (2014) dalam Rafika indrawati 2021, faktor penggunaan diukur dengan durasi, frekuensi, situasi komunikasi, kondisi saat berkomunikasi, jenis aplikasi yang digunakan,

jenis alat komunikasi yang digunakan. Lama tidaknya seseorang menggunakan media baru juga akan berdampak pada kesenjangan digital, karena biasanya orang yang lebih lama waktu penggunaannya lebih tahu seluk beluk media baru tersebut sehingga dapat menggunakannya secara maksimal.

Pengalaman dan kemampuan literasi media akan membuat seseorang terhindar dari kemungkinan manipulasi media. Selain itu, pilihan politik yang dibuatnya akan berdasarkan informasi yang jelas dan dilakukan secara sadar (Kazakov, 2017). Hal itu menunjukkan bahwa literasi media memiliki peran untuk meningkatkan kualitas opini dan pilihan masyarakat. Bahkan, untuk menyemai rasa toleransi terhadap pilihan politik yang berbeda dan meningkatkan rasa legitimasi akan hasil demokrasi, utamanya bagi generasi muda sebagai pemilih pemula.

3. Literasi Politik

Menurut Denver dan hands literasi politik adalah pengetahuan dan pemahaman tentang proses politik dan isu-isu politik, suatu pengetahuan dan pemahaman yang memungkinkan setiap warga negara untuk secara efektif menjalankan perannya sebagai warga negara.

Tulisan Richard Ohmann dalam *the politics of Letters* adalah bahwa “literasi adalah aktifitas grup sosial, dan gambaran penting atas organisasi sosial”. Bernard Crick dalam *Essays on citizenship* menyatakan bahwa literasi politik adalah a *compound of knowledge, skills, and attitudes, to be developed together, each one conditioning the other two* (literasi politik sebagai suatu senyawa pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang harus dikembangkan bersama, tiap item mengkondisikan dua item lainnya). Dasar literasi politik berarti pemahaman praktis atas konsep-konsep yang digambarkan dari kehidupan dan Bahasa sehari-hari. Literasi politik bukan sekedar pengetahuan politik, melainkan cara membuat warga efektif dalam kehidupan publik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif baik resmi maupun yang sifanya sukarela.

Literasi politik adalah salah satu upaya untuk mencegah itu semua, agar pengetahuan politik masyarakat khususnya generasi Z yang masih usia-usia

rentan terhadap informasi yang tidak pantas didapatkan. Literasi politik dengan literasi demokrasi jelas berbeda. Literasi politik akan lebih spesifik membahas terkait dengan Pemilu, sedangkan literasi demokrasi cakupannya lebih luas tidak hanya di bidang Pemilu saja, melainkan pemilu merupakan sebagian salah satu cara berdemokrasi. Literasi politik sangat penting untuk generasi Z dalam menghadapi Pilkada 2020. Menurut Mudhok (2005) yang dikutip dalam Karim (2019) ada empat elemen yang dapat diukur tingkat literasi politiknya, yaitu:

- a. Kehirauan dan kesadaran seseorang bahwa pentingnya aktivitas dan insitutsi politik, kewenangan, dan perannya.
- b. Kemampuan seseorang dalam membuat opini dan otonomi posisi dalam proses politik dalam upaya menghasilkan suatu outcome politik.
- c. Pengetahuan tentang kebijakan, perencanaan, serta anggaran pemerintah yang dialokasikan untuk pembangunan dan pelayanan publik.
- d. Partisipasi dalam suatu kegiatan politik.

Dari empat elemen tersebut generasi Z jelas dapat menerapkannya dikehidupan sehari-hari, apalagi dalam kesehariannya generasi Z tidak terlepas dengan handphone atau smartphone dalam segala aktifitas di dunia maya yang menggunakan internet.

Menurut pendapat Bernard Crick dalam tulisannya *Essays on Citizenship*, definisi dasar tentang literasi politik adalah pemahaman praktis tentang konsep-konsep yang diambil dari kehidupan sehari hari dan bahasa (Bernad, 200; 6) merupakan upaya memahami seputar isu utama politik, apa keyakinan utama para kontestan, bagaimana kecenderungan mereka mempengaruhi diri anda dan saya. Singkatnya literasi politik merupakan senyawa dari pengetahuan, keterampilan dan sikap. Crick menegaskan literasi politik lebih luas dari hanya sekedar pengetahuan politik melainkan cara “membuat diri menjadi efektif dalam kehidupan publik” dan dorongan untuk “menjadi aktif, partisipatif dalam melaksanakan hak dan kewajiban baik dalam keadaan resmi maupun di arena publik yang sifatnya suka rela”.

Dalam laporan “*Workshop on Political Literacy*” dengan topik *Politik Literacy within ITT Citizenship Education* menyimpulkan agar literasi

politik menjadi kenyataan, maka harus didefinisikan dan dibuat sebagai keahlian berbagi sehingga aktivitas ini sarat dengan konten dan disampaikan melalui transmisi model. literasi politik ini memiliki potensi memberikan kewarganegaraan dengan dasar pengetahuan, ketelitian, sisi “keras” dan basis intelektual. *Resport Of Proceedings workshop* ini pun menyimpulkan bahwa literasi politik terutama bagi kelompok muda melibatkan sejumlah hal:

- a. Mengetahui di mana dan bagaimana keputusan dibuat dalam masyarakat lokal, nasional dan internasional.
- b. Mengakui hak seseorang untuk terlibat.
- c. Menjadi akrab dengan berbagai ide-ide politik, Bahasa dan bentuk-bentuk argumen.
- d. Mengembangkan seperangkat pribadi yang memiliki nilai-nilai politik dan memiliki keterampilan serta kepercayaan dari menerapkannya dalam praktik.
- e. Kemampuan untuk terlibat secara efektif dalam dialog dengan orang lain tentang isu politik bersama yang menjadi perhatian.

Pemahaman politik yang disampaikan melalui program literasi politik sudah semestinya menjadi program kerja bagi seluruh komponen yang terlibat dalam mensukseskan pemilu 2024. Rendahnya pemahaman politik masyarakat Indonesia, sebagaimana hasil penelitian Rahman dan Suharno (2020) menunjukkan bahwa pemahaman akan politik yang rendah tersebut tidak terlepas dan kurangnya sosialisasi politik yang dilakukan oleh para elit politik, partai politik dan pemerintah. Literasi politik merupakan upaya yang dilakukan secara berkesinambungan guna membangun kepekaan masyarakat terhadap setiap informasi dan isu politik yang sedang berkembang (Ridha & Riwanda, 2020).

4. Indikator Literasi Politik

- a. Partisipasi Politik.

Partisipasi kewarganegaraan juga bermakna keterlibatan bersama secara langsung di mana orang, secara individu atau melalui kelompok yang terorganisir, dapat bertukar informasi, mengemukakan pendapat

dan mengungkapkan kepentingan, serta memberikan potensi yang dapat memengaruhi keputusan atau hasil dari permasalahan yang spesifik (Beckley, Parkins, & Sheppard, 2006).

Partisipasi kewarganegaraan dapat dirumuskan menjadi tiga (Rhodes, 2010) dalam Muhammad Ridha (2020), yaitu: (1) *civic identity*, yaitu kemampuan melihat diri sendiri sebagai peserta aktif dalam masyarakat dengan tanggung jawab untuk bekerja dengan orang lain menuju tujuan bersama; (2) *civic communication skills*, yaitu kemampuan mendengarkan, berunding, membangun konsensus, dan penggunaan konflik secara produktif; dan (3) *civic action and reflection*, yaitu menunjukkan inisiatif dalam kepemimpinan kegiatan sipil dan memiliki wawasan reflektif tentang pencapaian.

Menurut Budiardjo (2013: 367) partisipasi politik adalah kegiatan perorangan atau sekelompok orang untuk ikut serta secara aktif dalam kehidupan politik. Pada negara penganut sistem demokrasi, konsep ini berawal dari paham bahwa kedaulatan negara berada di tangan rakyat yang pelaksanaannya dapat dilakukan oleh rakyat demi menentukan orang-orang yang akan memegang tongkat pemerintahan.

Partisipasi politik dapat dibedakan menjadi beberapa kategori, dilihat dari kegiatannya, tingkatannya, partisipasi politiknya dan tinggi rendahnya partisipasi politik, yakni (Sastroatmodja, 1995 :8-10):

- 1) Dilihat dari kegiatannya, partisipasi politik dapat dibedakan menjadi partisipasi politik aktif dan partisipasi politik pasif. Partisipasi aktif dapat dilakukan melalui pengajuan alternative kebijakan umum, mengajukan petisi, membayar pajak dsb. sementara partisipasi politik pasif ditunjukkan melalui kegiatan yang mencerminkan ketaatan dan penerimaan atas halhal yang menjadi keputusan pemerintah. partisipasi aktif berorientasi pada segi masukan dan keluaran dari suatu sistem politik, sementara orientasi partisipasi pasif hanya apa aspek keluaran dari sistem politik.

- 2) Dilihat dari tingkatannya dapat dibedakan menjadi apatis, spectator dan gladiator. Apatis artinya tidak menaruh perhatian sama sekali pada kegiatan politik dan bersikap masa bodoh. Spektator berarti bahwa orang yang bersangkutan setidaknya ikut menggunakan hak pilihnya dalam pemilu umum. Gladiator adalah tingkatan partisipasi politik sampai pada keikutsertaan secara aktif dalam proses politik. Adanya yang membagi Partisipasi politik menjadi enam lapisan yakni: pemimpin politik, aktivis politik, komunikator politik, warga negara marginal dan orang yang terisolasi.
- 3) Dalam kajian tentang partisipasi politik, istilah/konsep efikasi politik (*political efficacy*), diartikan sebagai seperangkat perasaan bahwa perubahan politik dan sosial adalah sesuatu yang dimungkinkan; dimana setiap warga negara dapat berperan dalam membawa perubahan tersebut (Campbell, Gurin, dan Miller, 1954 dalam Sheerin, 2007).
- 4) Menurut Almond (2017, hlm. 75) bentuk-bentuk partisipasi politik dapat dibedakan menjadi dua, yaitu konvensional dan non konvensional. Partisipasi politik secara konvensional merupakan bentuk kegiatan partisipasi politik yang normal dalam negara demokrasi dimana prosedur dan waktu partisipasinya diketahui publik secara pasti oleh semua warga negara, misalkan pemebrian suara (*voting*) diskusi politik, Kegiatan kampanye, membentuk atau bergabung dengan kelompok kepentingan, dan komunikasi individual dengan pejabat politik, partisipasi politik yang non-konvensional sendiri merupakan bentuk kegiatan partisipasi yang legal maupun illegal, dimana prosedur dan waktu partisipasi ditentukan sendiri oleh anggota masyarakat yang melakukan partisipasi itu sendiri seperti pengajuan petisi, berdemonstrasi, mogok dan konferensi, tindakan kekerasan politik terhadap manusia, perang gerilya, dan revolusi.

5. Membumikan Literasi politik

Ada beberapa hal dari paparan beberapa ahli yang disimpulkan:

- a. Pertama, kegiatan literasi politik merupakan hal yang sangat penting dalam penguatan dan perberdayaan politik warganegara. Terutama dalam mengedukasi hak-hak politik warga negara sehingga memahami benar posisinya di antara berbagai kekuatan politik yang ada.
- b. Kedua, kegiatan literasi politik kerap direduksi oleh berbagai faktor antara lain desain institusional serta tipe kekuasaan eksekutif, kontestasi pada kekuasaan legislative, kartelisasi politik dan praktik demokrasi kolusif, serta menguatnya distosi politik media.

Kegiatan, literasi politik itu bukanlah sebatas wacana (*discourse*) melainkan perpaduan antara pengetahuan yang memadai, keterampilan dalam pencairan dan komparasi informasi politik, sekaligus juga sikap politik mereka terkait dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara.

D. Pemilihan Umum

1. Pengertian Pemilihan Umum

Pemilihan umum (pemilu) merupakan suatu politik untuk menentukan orang-orang yang akan menjabat posisi politik, baik di lembaga eksekutif maupun legislatif. Pemilu diadakan sebagai upaya untuk menciptakan negara demokratis suara, di mana para pemimpin di pilih berdasarkan dukungan mayoritas suara. Dengan demikian, pemilu menjadi salah satu mekanisme dalam sistem demokrasi untuk memilih perwakilan rakyat yang akan menduduki posisi di lembaga perwakilan rakyat (Ratnamulyani, 2018).

Sebagaimana di jelaskan dalam pasal 1 ayat (22) UU No 10 Tahun 2008 tentang pemilu, pemilih merujuk kepada individu yang merupakan warganegara Indonesia dan telah berusia 17 tahun atau lebih, atau sudah/ pernah menikah. Selanjutnya pemilih yang memiliki hak pilih adalah warganegara Indonesia yang terdaftar dalam daftar pemilih oleh penyelenggara pemilu, dan pada hari pemungutan suara telah mencapai usia 17 tahun atau lebih, atau sudah / pernah menikah, sebagaimana di atur dalam pasal 19 ayat 1 dan 2 UU No.10 tahun 2008 tentang pemilu.

2. Pengertian Pemilih Pemula

Menurut Setiajid, (2011:11) dalam jurnal Rohman A. (2018) pemilih pemula dalam ranah politik merupakan sekelompok individu yang baru

pertama kali memakai hak pilih mereka. Pemilih pemula merujuk pada individu dalam masyarakat yang telah memenuhi syarat untuk memberikan suara dan mengikuti proses pemilihan, namun baru pertama kali menggunakan hak pilihnya. Kelompok ini umumnya terdiri dari pelajar berusia 17-21 tahun, tetapi juga mencakup mahasiswa semester awal serta pemuda lainnya yang pada pemilu sebelumnya belum mencapai usia 17 tahun. (Sumber: Modul 1 KPU, Pemilih Untuk Pemula. 2010: 48).

E. Peran Media Sosial

1. Peran Media Sosial Dalam Politik

Media sosial merupakan suatu bentuk media yang dapat diakses secara online melalui teknologi internet, yang memberikan dukungan untuk berinteraksi sosial antar pengguna. Dengan adanya media sosial, komunikasi tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi dialog interaktif yang saling berbalas. Media sosial telah menjadi sangat penting dalam proses komunikasi politik, terutama dalam kampanye pemilihan umum. Media sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk politisi berinteraksi dengan para pemilihnya, membuat komunikasi antara politisi dan pemilih lebih mudah dan merata. Dengan demikian, melalui platform media sosial, komunikator dapat berkomunikasi politik dengan para pendukung atau konstituennya. Tujuannya adalah untuk memperkuat atau membentuk pandangan masyarakat serta menggalang dukungan politik dalam skala yang besar. Penggunaan platform media sosial juga telah memberikan dorongan pada koneksi serta interaksi politik, hubungan politik, dan keterlibatan politik masyarakat dalam proses pemilihan umum. (Ratnamulyani, 2018).

Banyak penelitian yang berkaitan dengan dengan topik pengaruh media sosial terhadap literasi politik salah satunya penelitian Rayhan Musa Novian dan Doddy Rusmono tentang Pengaruh Sosial Media Instagram Terhadap Tingkat Literasi Siswa (Studi Deskriptif Pada Siswa SMA negeri 3 Batam), menyatakan bahwa sosial media instagram merupakan sosial media yang sering digunakan oleh siswa untuk mengakses berita

atau informasi mengenai politik. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudha Pradana tentang Peran Media Sosial Dalam Pengembangan Melek Politik Mahasiswa. Menyatakan bahwa penggunaan media sosial oleh mahasiswa 48 persen termasuk kategori baik, 36 persen cukup baik, dan 15 persen kurang baik. Melek politik mahasiswa berada pada kategori 36 persen baik, 43 persen cukup baik, dan 21 persen kurang baik.

Sosialisasi politik yang dilakukan melalui pesan politik sangat mempengaruhi pengetahuan dan sikap dari pemilih itu sendiri (Anshori et al., 2021). Pendekatan pesan dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami pemilih merupakan sebuah keharusan guna memberikan informasi yang menyeluruh kepada masyarakat. Selain penggunaan bahasa dalam pesan politik, pemilihan akan saluran pesan politik juga sangat berpengaruh terhadap tingkat literasi politik masyarakat melalui sosialisasi politik yang dilakukan (Saleh et al., 2021). Selain dari aktivitas sosialisasi politik, pendidikan politik bagi masyarakat merupakan hal mendesak yang harus dilakukan. Dimana pendidikan politik yang dilakukan harus melalui proses yang mengedepankan independensi dan integritas seraya menjauhi modelmodel doktrinasi propaganda yang pada akhirnya membatasi nalar kritis dan kreativitas dari pemilih itu sendiri (Ridha & Riwanda, 2020).

2. Peran Media Sosial dalam Politik Literasi.

Technology Determinism Theory (Teori Determinisme Teknologi), teori ini pertama kali dikemukakan oleh Marshall McLuhan melalui tulisannya yang bertajuk *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* pada tahun 1962. Asumsi dasar yang ditawarkan adalah bahwa konsekuensi dari penggunaan suatu teknologi oleh masyarakat, pada akhirnya akan mempengaruhi keberadaan manusia itu sendiri. Manusia memiliki kecenderungan untuk melaksanakan berbagai kebutuhannya secara efektif dan efisien, oleh karenanya, suatu teknologi kemudian dibuat atau ditemukan. Akan tetapi, McLuhan

berpendapat bahwa teknologi bukanlah sesuatu yang netral, ia mempengaruhi cara kita berpikir dan berperilaku, yang berimplikasi pada perubahan sosial tertentu di masyarakat. Dunia yang kita pahami pada era koran dan buku cetak akan berbeda dengan apa yang kita pahami pada era yang dibawa layar gawai.

Komunikasi adalah inti dari segala proses politik. Sebagaimana pendapat Wilber A. Chaffee (1975 dalam Kaid, 2004) bahwa komunikasi politik adalah “peranan komunikasi dalam proses politik”. Tanpa komunikasi, tidak akan ada usaha bersama, dan dengan demikian tidak akan ada yang namanya politik (Galnoor, 1980 dalam Shahreza dan El-Yana, 2016). Menurut Kutlu (2018), istilah komunikasi politik seringkali sulit untuk didefinisikan, ini dikarenakan frase komunikasi politik sendiri dibangun dari dua konsep besar, yakni komunikasi dan politik. Menempatkan kata politik lebih dulu daripada komunikasi akan menimbulkan makna yang berbeda. Terlebih lagi, definisi komunikasi politik akan senantiasa menyesuaikan dengan konteks zaman dan dinamika masyarakat. Pada kajian komunikasi politik tradisional, komunikasi politik seringkali dipahami sebagai proses yang linear (*top down*) dari pada aktor politik kepada khalayaknya dalam jalur-jalur yang terbatas.

3. Dampak Media Sosial Terhadap Persepsi Generasi Z

Dampak media sosial terhadap persepsi generasi Z (Gen Z) pada Pilpres 2024 cukup besar. Salah satu cara paling signifikan untuk mengumpulkan dan berbagi informasi tentang kandidat, visi kesuksesan, dan misi mereka kepada publik adalah melalui media sosial. Selain itu, Penelitian menunjukkan bahwa politisi memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi dengan publik dan menampilkan kandidat mereka. Konten yang efektif dan menarik di media sosial sangat penting dalam menarik pemilih dan menyampaikan visi dan misi kandidat dalam pemilu. Efektivitas media sosial dalam pemilu bergantung pada jenis konten dan metode komunikasi yang digunakan. Penggunaan media sosial juga dapat mempengaruhi persepsi publik terhadap calon

presiden. Transformasi budaya digital di Indonesia telah mengubah cara masyarakat memandang dan menilai calon presiden.

Rendahnya literasi politik masyarakat, dimanfaatkan oleh oknum yang tidak bertanggungjawab dalam menyebarkan informasi yang tidak benar. Oleh karena itu, selain melakukan aktivitas literasi politik bagi masyarakat, pemerintah dan partai politik seharusnya berperan aktif juga dalam membangun kesadaran masyarakat dalam bidang literasi media. Pemahaman masyarakat terhadap informasi yang disampaikan oleh media akan memberikan pengaruh terhadap aktivitas masyarakat khususnya dalam bidang politik (Ashley et al., 2017). Melalui literasi politik diharapkan dapat mencegah politik kotor serta sebagai upaya aktif meningkatkan partisipasi pemilih pemula dalam pembangunan bangsa dan negara (Efendi, 2020).

F. Kerangka Berpikir

Penelitian ini nantinya akan mencari tahu bagaimana pengaruh media sosial terhadap Literasi politik partisipan mahasiswa angkatan 20 FKIP Universitas Pasundan. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya bahwasannya sejumlah survey menunjukkan generasi milenial dan generasi Z diprediksi menjadi kelompok pemilih dengan proporsi terbesar di pemilu 2024. Pada pemilu serentak 2024 diprediksi jumlah pemilih muda akan mengalami peningkatan. Jika berkaca pada pemilu serentak 2019, data dari KPU jumlah pemilih muda sudah mencapai 70 juta-80 juta jiwa dari 193 juta pemilih. Ini artinya 35%-40% pemilih muda sudah mempunyai kekuatan dan memiliki pengaruh besar terhadap hasil pemilu yang nantinya berpengaruh kepada kemajuan bangsa. Tapi persoalan lain yang bisa terjadi pada keikutsertaan para pemilih muda dalam pesta demokrasi itu, mereka juga bisa berpeluang menjadi penyumbang “golput” dalam pemilu 2024.

Kurangnya kesadaran berpolitik atau rendahnya pendidikan politik bagi para pemilih pemula dikhawatirkan akan menurunkan tingkat partisipasi politik pada pemilu mendatang. Politik mencakup berbagai aspek dalam kehidupan bermasyarakat, seperti keagamaan, kegiatan ekonomi, bisnis,

hubungan internasional, serta hubungan sosial masyarakat. Konsep ini dapat pula berarti berbagai aspek kegiatan masyarakat mempengaruhi kebijakan politik. Demokrasi dalam pemilihan umum presiden dilaksanakan setiap lima tahun sekali. Tentu dalam hal ini media mempunyai peran dalam menciptakan pemilu yang berkualitas, seperti memberikan kontribusi literasi politik bagi Generasi Z. Dalam penyampaian literasi politik terdapat tiga teknik yang harus diperhatikan, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap (Anatasia, 2019). Pertama, poin pengetahuan terletak pada cara memproduksi konten digital yang berkaitan dengan isu populer jelang Pilpres 2024 yang dikemas melalui skema infografik. Kedua, pada poin keterampilan, peneliti melihat bagaimana kemampuan media dalam membuat konten infografik, yang berisi informasi dari berbagai portal berita sumber lainnya. Ketiga, poin sikap dengan memanfaatkan fitur polling di Instagram untuk mengetahui pilihan terhadap isu populer seputar pemilu presiden 2024 (Atika Aisyarahmi Munzir, 2019).

Rendahnya minat Generasi Z dalam literasi politik, sesuai dengan data yang dilakukan Indopol pada tahun 2021, dengan hasil sebanyak 78% Generasi Z kurang minatnya terhadap literasi politik, sementara hanya sebanyak 22% minat dalam literasi politik. Ratno Sulistiyanto sebagai direktur eksekutif Indopol, menyatakan bahwa Generasi Z dinilai tidak pernah menerima link yang memuat informasi politik, meskipun menerima para Generasi Z hanya membaca atau menonton jika tertarik, meskipun hanya membaca judulnya (Sadewo, 2021).

Pada penelitian ini, menggunakan teori *use and gratification* untuk melihat penggunaan media dalam proses komunikasi, serta melihat bagaimana media mempengaruhi kehidupan yang terletak pada perilaku dan preferensi tontonan (West, 2010). Menjadi preferensi tontonan literasi politik melalui konten digital adalah bukti kemampuan media dalam memberikan informasi politik dengan tujuan supaya Generasi Z tidak tertinggal dalam menerima informasi politik umum maupun khusus. Kemampuan dalam menganalisis dan menyampaikan pesan merupakan tanggungjawab media dalam memberikan suatu konten digital, kemampuan

tersebut yang memunculkan ketertarikan minat literasi politik bagi yang melihat dan membacanya (Ade Abdul Hak, 2022). Alasan menggunakan teori *use and gratification* pada penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat minat literasi politik Generasi Z pada konten digital output dalam penelitian ini adalah supaya literasi politik yang dikemas dengan konten digital lebih dapat dipahami sebagai salah satu pengetahuan dan kompetensi warga negara untuk dapat berperan aktif dalam memberikan perhatian terkait proses politik dan isu-isu politik yang sedang berjalan (Abdhuil Aziz, 2022).

Dengan pembahasan dan masalah yang diangkat maka peneliti juga ingin mengetahui teknik dalam penyampaian literasi politik melalui konten digital yang dilakukan. Berikut salah satu skema kerangka pemikiran.

Gambar 2. 2 Peta Konsep

