

BAB I

PENDAHULUAN

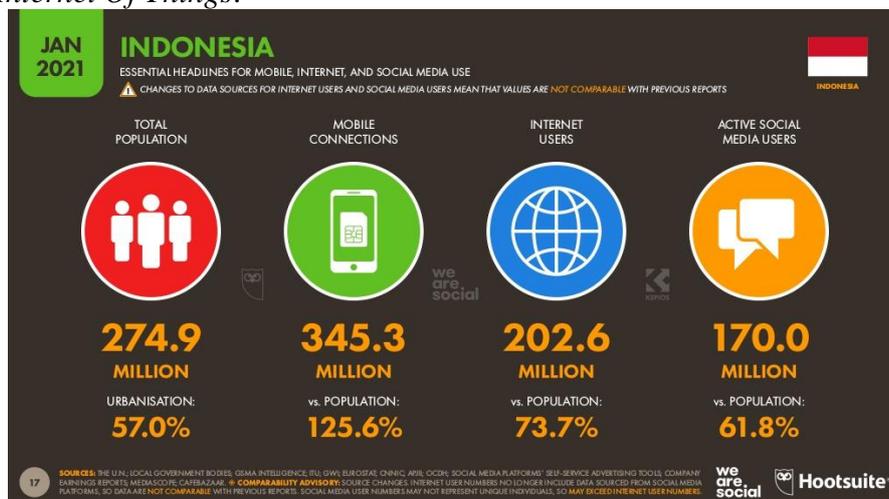
1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi hingga kini sudah berkembang sampai tahap pengolahan, pengambilan, penyusunan, manipulasi, menyimpan hingga memproses data dapat dilakukan dengan bermacam - macam cara dan jalan yang demi mendapatkan sebuah informasi yang aktual, faktual, dan relevan dengan masa kini atau untuk berbagai macam keperluan mulai dari tingkat pribadi, bisnis, hingga politik sekalipun. Pengoperasian teknologi informasi bisa dilakukan dengan berbagai macam perangkat, meskipun pada awalnya hanya menggunakan komputer dengan komputer lainnya. Selama terdapat sebuah jaringan yang menghubungkan perangkat - perangkat tersebut (Wardiana, 2005). Data yang didapat dari penggunaan teknologi informasi ini, bisa diakses dan dimanfaatkan secara global.

Bentuk dari perkembangan teknologi informasi ini, menciptakan sebuah jaringan luas dengan cakupan seluruh dunia, yaitu internet. Berawal pada tahun 1969 sebagai Arpanet, jaringan ini digunakan sebagai sarana untuk kepentingan penyebaran informasi militer Amerika (Hauben, 2010). Selanjutnya karena sudah menjadi konsumsi publik dan terus berkembang, jaringan ini umum dikenali dengan sebutan Internet. Perkembangan teknologi informasi yang menghadirkan internet ini memicu perubahan terhadap bentuk - bentuk dari banyak aspek yang ada di kehidupan manusia. Hingga bisa diamati bahwa di masa sekarang hadirnya jaringan internet dalam banyak hal, mulai dari tempat

berbelanja, pendidikan, kesehatan, ranah pemerintahan, dan masih banyak lagi menjadi sebuah hal yang lumrah (Wardiana, 2005)

Hingga saat ini, penggunaan internet bisa dibilang sudah mencapai sebagian besar khalayak umum yang ada di Indonesia. Menurut laporan digital Indonesia oleh Hootsuite (*We Are Social*) hingga Januari tahun 2021 saja, Pengguna internet di Indonesia sudah mencapai 73,7% atau 202,6 juta pengguna dari total keseluruhan penduduk yang ada di Indonesia. Salah satu bentuk dari penggunaan internet oleh masyarakat adalah media social. Berbagai jenis media social seperti *Instagram, Facebook, Twitter*, dan sebagainya merupakan bentuk dari media yang ada di Internet yang dapat memberikan kemudahan orang untuk saling berinteraksi. Penetrasi pengguna aktif media sosial mencapai sekitar 84% atau 170 juta masyarakat dari total keseluruhan pengguna internet yang ada di Indonesia (datareportal.com). Mulai banyak dan lumrahnya penggunaan internet ini, membuat hampir segala kegiatan penyebaran informasi dan segala jenis komunikasi melalui jaringan yang bebas dan besar tersebut sebagai *Internet Of Things*.



Gambar 1.1 Indonesia Digital Report oleh Hootsuite (We Are Social)

Dalam seluruh penggunaan internet tersebut, ada banyak kumpulan - kumpulan data yang sangat kompleks dan besar, yang menyebabkan tidak mungkin digunakannya alat pengelola data yang umum digunakan atau bahkan aplikasi - aplikasi konvensional. Istilah dari banyaknya data yang kompleks dan besar itu biasa disebut dengan *Big Data*. Gartner IT Glossary mendefinisikan Big Data merupakan *high volume, high velocity and/or high - variety information assets that demand cost - effective, innovative forms of informasi processing that enable enhanced insight, decision making, and process automation*. Atau secara singkatnya dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga aspek utama yang menjadi karakter Big Data, yaitu meliputi *volume, velocity, variety* yang bisa disingkat menjadi 3V. Kecepatan data yang sedang diproses dan keseimbangan antara kecepatan pemrosesan dengan pertumbuhan jumlah data termasuk dalam aspek *Velocity*. Sedangkan untuk *Variety* berkaitan dengan bermacam - macam ragam karakteristik sumber data yang berasal dari basis data - data secara terstruktur ataupun yang tidak terstruktur. (Maryanto, 2017)

Dalam penerapannya, *Big Data* bisa didapatkan dan diakses melalui banyak sumber yang ada di internet salah satunya ada media sosial. Dengan tingkat kompleksitas tinggi, variatif yang beragam, serta pesatnya pertumbuhan data yang ada penerapan big data bisa memberi akses terhadap riliunan *byte* data yang ada pada platform - platform media sosial seperti, Facebook, Instagram, Flickr, Twitter yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh pihak - pihak yang mampu mengelolanya untuk mengambil keputusan yang besar (Sirait, 2016). Media sosial sendiri hingga kini menjadi media dengan penyebaran informasi

tercepat dan terluas serta terbebas. Hal tersebut dapat terjadi karena media sosial merupakan salah satu aspek penting bagi masyarakat karena menjadi alternatif ruang publik untuk menyalurkan berbagai pendapat, aspirasi, bertukar pikiran, ataupun sekedar bersosialisasi (Bhakti, 2020).

Banyaknya pengguna media sosial di Indonesia yang merujuk pada data yang diberikan oleh Hootsuite (*We Are Social*) yaitu sekitar 84% dari total 202,6 juta pengguna internet, menjadi sebuah kesimpulan bahwa pengguna media sosial sangat mendominasi. Indonesia sendiri dengan banyaknya pengguna media sosial, termasuk pada *top 5* pengguna twitter terbanyak di dunia dengan pengguna aktif harian sebesar 19,5 juta pengguna bersamaan dengan Amerika, Brazil, Jepang dan Inggris (kominfo.go.id). Tingginya jumlah pengguna Twitter tersebut menyebabkan Twitter menjadi salah satu media sosial dengan persebaran informasi terluas dan tercepat di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, Twitter seringkali menjadi sebuah media bagi persebaran informasi serta diskusi - diskusi mengenai keadaan politik mulai dari tingkat lokal, nasional, sistem perpolitikan, hingga isu - isu sistem politik yang sedang panas. Aharony melalui Fatanti mengemukakan bahwa Twitter seringkali dipilih oleh para politikus untuk menjadi media promosi atau branding diri yang ideal dikarenakan dapat membentuk ruang untuk menyebarkan aktivitas - aktivitas politiknya dan persebaran informasi yang dilakukan tersebut dapat menjadi salah satu penentu pandangan masyarakat terhadap politikus tersebut. Seperti yang diungkapkan oleh Fatanti bahwa salah satu aspek yang berpengaruh besar pada kemenangan Barack Obama adalah dengan merubah konsep - konsep

dasar sistem perpolitikan Amerika pada saat itu, dengan memanfaatkan kepiawaiannya dalam menggunakan teknologi komunikasi *new media* sehingga Barack Obama bisa mendapatkan dukungan - dukungan kampanye seperti donasi dan bentuk dukungan lainnya. (Fatanti, 2014).

Berbicara mengenai dunia politik, tentu akan terus ada isu - isu baik pada masa pemilihan maupun tidak. Mulai dari permasalahan partai, hingga isu korupsi yang selalu hangat dan tidak pernah ada habisnya dibahas paling tidak di Negara Indonesia. Hingga perempat kedua tahun 2021 ini banyak isu - isu panas tentang korupsi salah satunya adalah isu tentang Tes Wawasan Kebangsaan pegawai Komisi Pemberantas Korupsi yang memanas hingga muncul banyak opini-opini public di media sosial samapi puncaknya muncul tagar #KPKEndGame di sekitar akhir Mei 2021. Diawali dengan Komisi Pemberantas Korupsi atau KPK yang akan menyelenggarakan pelantikan kepada pegawai yang akan dialihkan untuk menjadi Aparatur Sipil Nega (ASN) yang memang harus dilalui dengan Tes Wawasan Kebangsaan. Sebanyak 700 pegawai KPK mengeluarkan pernyataan untuk menunda pelantikan tersebut dikarenakan Tes Wawasan Kebangsaan yang digunakan sebagai standar utama untuk menentukan pegawai lulus atau tidak menjadi ASN dibawah naungan KPK. (nasional.tempo.co)

Banyak polemik muncul dikarenakan Tes Wawasan Kebangsaan dianggap janggal dan tidak relevan. Mengutip dari CNN Indonesia, Komisi Nasional Hak Asasi Manusia sempat mencecar wakil ketua KPK dengan pertanyaan tentang TWK yang memang menyasar dan menargetkan pegawai - pegawai tertentu

atau tidak. Di sisi lain, isu ini semakin panas ketika diketahui bahwa ketua KPK memakai diksi yang cukup ekstrim seperti pelabelan kata “taliban” dan juga bagi 51 dari 75 pegawai yang tidak lulus Tes Wawasan Kebangsaan (TWK) harus menerima kenyataan diberhentikan sebagai pegawai KPK (cnindonesia.com). Tersebar nya kabar bahwa pegawai KPK yang tidak lulus akan diberhentikan bekerja di KPK menjadi perbincangan panas banyak masyarakat yang sangat menyayangkan sikap Ketua KPK yang mengambil keputusan tersebut.

Polemik terkait isu TWK tersebut memicu Watchdoc Documentary membuat sebuah karya dokumenter yang bertajuk isu Tes Wawasan Kebangsaan yang dianggap sarana pelemahan KPK dengan judul THE ENDGAME. Dikutip dari (suara.com) Film bernuansa dokumenter tersebut menceritakan tentang dugaan penyingkiran sejumlah penyidik Komisi Pemberantasan Korupsi (KPK) dengan dasar procedural Tes Wawasan Kebangsaan (TWK). Film ini tayang perdana pada tanggal 5 Juni 2021 secara serentak di banyak titik lokasi di seluruh Indonesia. Film ini mengangkat kesaksian - kesaksian para pegawai penyidik KPK yang gagal melalui Tes Wawasan Kebangsaan (TWK) sebagai salah satu syarat peralihan menjadi Aparatur Sipil Negara (ASN). Kesaksian - kesaksian tersebut mengatakan bahwa tes wawasan kebangsaan tersebut tidak relevan dengan kompetensi pegawai sebagai penyidik. Dikutip dari (koran.tempo.co) Dandhy Dwi Laksono selaku sutradara film sekaligus pendiri Watchdoc Documentary memaparkan bahwa film ini dibuat untuk mendobrak persepsi public terhadap pegawai -

pegawai yang dianggap tidak layak lagi bekerja di KPK hanya karena tidak dapat melalui Tes Wawasan Kebangsaan. Watchdoc Documentary sendiri merupakan *production house* yang berfokus pada produksi film jurnalistik dan dokumenter. Watchdoc Documentary didirikan oleh Dhandy dan Andhy Panca Kurniawan. Duo ini sudah banyak menghasilkan karya dokumenter yang mengangkat banyak isu - isu seperti lingkungan, hak asasi manusia, sosial - politik, dan budaya (koran.tempo.co)



Gambar 1.2 Tweets pertama yang memuat tagar #KPKEndGame

Mulai tersebarnya informasi tentang rilisnya film ini menyebabkan masyarakat yang merasa tidak memiliki ruang publik, menyampaikan pendapat, berdiskusi, berkeluh kesah tentang isu ini di media sosial. Seperti yang dikemukakan oleh Bhakti, bahwa media sosial menjadi alternatif ruang publik berdasarkan teori tindakan komunikasi (Bhakti, 2020). Salah satunya pada media sosial Twitter, pada tanggal 26 Mei 2021 muncul *hashtag* #KPKEndGame.

Berdasarkan fenomena munculnya tagar #KPKEndGame tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti isu yang sedang panas dibicarakan melalui media sosial twitter. Twitter dipilih sebagai *platform* untuk memahami isu dikarenakan memiliki fitur yang mendukung, seperti kata kunci, *trending topic* dan tagar atau *hashtag*. Pada penelitian ini, akan digunakan tagar #KPKEndGame sebagai kata kunci. Munculnya tagar #KPKEndGame bahkan jauh sebelum perilisannya menjadi alasan bagi peneliti untuk menggunakan tagar tersebut sebagai kata kunci pada penelitian ini. Penelitian akan mengumpulkan data mulai awal tagar #KPKEndGame muncul, 26 Mei 2021 hingga jadwal perilisannya film THE ENDGAME karya Watchdoc Documentary pada 5 Juni 2021. Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti mengharapkan dapat ditemukannya interaksi yang tercipta dalam topik ini, melalui pesan - pesan yang disampaikan antara pengguna twitter yang menggunakan tagar #KPKEndGame, terbentuknya kelompok serta persebaran dan klasifikasinya, dan juga menemukan aktor - aktor yang berperan penting pada isu Tes Wawasan Kebangsaan pegawai KPK ini.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan permasalahan yang sudah diuraikan pada bagian latar belakang, maka peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana pemetaan jaringan komunikasi yang terbentuk pada tagar #KPKEndGame di media sosial *twitter*?

1.3 Tujuan Penelitian

Bertujuan untuk mencari tahu pemetaan jaringan komunikasi yang terbentuk pada proses pemencaran informasi pada tagar #KPKEndGame di media sosial *twitter*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

- a. Peneliti mengharapkan penelitian ini bisa menyajikan pemaparan pemetaan jaringan komunikasi yang terkait dengan isu - isu yang ada di media sosial *twitter* secara jelas.
- b. Peneliti juga mengharapkan penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi yang menjelaskan penggunaan teori - teori komunikasi yang berkaitan dengan newmedia, komunikasi organisasi, analisis jaringan komunikasi, dan sekaligus dapat dijadikan kajian untuk bahan penelitian - penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini secara praktis dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat terkait proses analisis jaringan komunikasi menggunakan program aplikasi *NodeXL* melalui fitur *Twitter Search Network*.
- b. Penelitian ini secara praktis dapat memberikan wawasan dan pemahaman kepada masyarakat luas serta mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur dalam melihat dan memanfaatkan media sosial untuk kepentingan pribadi maupun kelompok.