

## BAB V

### KESIMPULAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada tujuan penelitian, perumusan masalah, penyajian dan analisis serta pembahasan data, dalam bagian-bagian pemaparan dan analisis sebelumnya dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut, yaitu.

1. Terdapat peran dari masing-masing aktor dalam penyampaian isu Tes Wawasan Kebangsaan KPK. Seperti salah satu aktor utama @kpk\_endgame, dibalik penyampaian pesan politiknya, ditemukan bahwa muatan-muatan atau isi konten dari unggahan aktor utama @kpk\_endgame bertujuan untuk mempromosikan film THE ENDGAME.
2. Unggahan dari aktor @kpk\_endgame diteruskan oleh aktor-aktor utama lainnya seperti @bosstemlen dan @acehselatansatu yang memuat isu utama, yaitu kejanggalan dalam Tes Wawasan Kebangsaan KPK dalam setiap unggahannya.
3. Muatan (konten) dalam unggahan masing-masing aktor tersebut dapat terserap dengan baik oleh audiens jaringan #KPKEndGame. Audiens yang menyerap pesan tersebut mencapai kesepahaman bahwa terdapat fenomena politik yang sedang menerpa Lembaga Komisi Pemberantasan Korupsi Republik Indonesia.
4. Kesepahaman yang tercipta dikalangan audiens tersebut, akhirnya menimbulkan banyak perbincangan-perbicangan terakait isu TWK KPK

yang menjadi penyebab dari *viral*-nya tagar #KPKEndGame di media sosial Twitter.

5. Selain audiens yang menjadi sepaham, aktivitas dari para aktor yang berperan sebagai aktivis politik ini dapat membentuk arah opini masyarakat. Arah opini tersebut merupakan respon yang diberikan masyarakat terhadap KPK sebagai pihak yang sedang diterpa isu TWK ini. Respon dari masyarakat terhadap KPK didominasi oleh sentimen negatif yang berarti masyarakat cenderung marah, kecewa, dan mengalami ketidakpercayaan terhadap KPK terkait isu TWK.
6. Setelah terdapat peran dari para aktor utama, terbentuknya *cluster* yang sesuai dengan agenda masing-masing aktor, dan ditentukannya arah opini masyarakat terkait isu TWK kepada KPK sebagai pihak yang diterpa isu, terbentuklah jaringan komunikasi #KPKEndGame yang memuat berbagai perbincangan berisi beragam respon dari audiens seperti ungkapan kecewa, rasa amarah, ketidakpercayaan, kesedihan terhadap KPK, dan lain sebagainya.

Dalam jaringan #KPKEndGame, aktor-aktor utama yang memiliki pengikut masif (*reach* besar) dapat memanfaatkan sumber daya yang dimilikinya secara efektif dan efisien untuk menyampaikan pesan-pesan isu Tes Wawasan Kebangsaan KPK. Aktor - aktor yang memiliki pengikut masif, tidak henti - hentinya menyuarakan rasa kecewa terhadap lembaga KPK dan terus menaikkan tagar #KPKEndGame di media sosial twitter. Dampak dari aktivitas komunikasi politik yang dilakukan para aktor utama yang berperan

sebagai aktivis, pada akhirnya dapat membentuk arah opini masyarakat yang didominasi nilai negatif 37%. Sentimen negatif, dapat berdampak buruk bagi KPK sebagai pihak yang sedang diterpa isu. Untuk evaluasi kedepannya, berlandaskan temuan-temuan yang sudah dianalisis dan dibahas oleh peneliti, diharapkan KPK dapat memperbaiki sikap dalam menghadapi isu-isu yang akan datang sehingga diharapkan dapat memberi sentimen positif dan menghasilkan citra yang baik sebagai Lembaga yang dekat dengan isu-isu perpolitikan.

## **5.2 Saran**

Metode analisis riset sosial berbasis big data selain memiliki keuntungan yang lebih terkini dibandingkan metode tradisional seperti penarikan data yang masif, actual dan real time, serta terus berkembang mengikuti arus opini masyarakat dan tidak akan usung tentunya juga memiliki tantangan sebagai berikut.

### **1. Pengunduhan data**

Selain harus tepat dalam memilih kata kunci untuk mengunduh data, tentu pengunduhan data dalam penelitian ini juga terbatas dikarenakan kebijakan API twitter yang hanya membolehkan pengunduhan data sejauh tujuh hari kebelakang terhitung semenjak tanggal pengunduhan data.

### **2. Penentuan sampel**

Sejatinya dalam metode riset media sosial big data tidak mengenal sampel karena peneliti dapat menyerap semua data yang ada dalam media

sosial Twitter. Namun di sisi lain, peneliti memiliki keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan sarana yang harus dikeluarkan lebih jika ingin mendapat data lebih dan nyaman dalam melakukan analisis serta pengolahan data. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut, peneliti melakukan pengambilan sampel dengan mempertimbangkan rentang periode waktu untuk tetap menghormati standar penelitian ilmiah.

### 3. Seleksi data

Dalam konteks big data tidak menutup kemungkinan akan banyak data - data yang berkomunikasi terhadap dirinya sendiri atau robot yang digunakan untuk kepentingan - kepentingan tertentu. Demi mengatasi tantangan ini peneliti melakukan seleksi data dalam mengolah dan juga memanfaatkan fitur eliminates duplicate edges dalam perangkat lunak NodeXL yang dapat memberi filter tambahan terhadap data - data yang tidak diperlukan.

### 4. Visualisasi jaringan komunikasi

Visualisasi jaringan dalam metode riset big data dapat dapat memberi gambaran tersurat dan nyata serta menyajikan dengan analisis yang berifat multilevel mulai dari analisis aktor (influencers / vertices), sistem, kelompok (cluster), relasi (edges), hingga kedalam respon isi percakapan masyarakat dalam jaringan. Namun perlu digaris bawahi bahwa untuk melakukan visualisasi tersebut diperlukan sarana yang mendukung serta memiliki kapabilitas dengan standar tertentu.

Melalui kelebihan yang dimiliki penelitian analisis big data tersebut serta analisis jaringan komunikasi yang sudah dilakukan diatas, dapat dipaparkan bahwa sentimen masyarakat dalam jaringan komunikasi tagar #KPKEndGame lebih bernilai negatif. Di sisi lain pembicaraan masyarakat berupa cuitan - cuitan atau respon (*likes, retweet, reply*) merupakan bentuk opini dan curahan kekesalan atas kasus tes wawasan kebangsaan KPK yang dinilai memiliki kejanggalan sehingga menyebabkan dikeluarkan pegawai - pegawai KPK dengan berbagai prestasi selama karirnya, maupun sikap petinggi KPK yang dirasa lamban dalam penanganannya. Ada baiknya Lembaga Komisi Pemberantasan Korupsi RI lebih tanggap dan sigap dalam menangani kasus - kasus seperti ini kedepannya agar dapat mengembalikan kepercayaan masyarakat terhadap KPK RI.

Di sisi lain, twitter sebagai media sosial juga sudah berhasil mewadahi opini - opini public terkait banyak isu salah satunya isu yang dibahas dalam penelitian ini. Namun dalam pengambilan data, twitter masih membatasi jumlah berdasarkan periode waktu yang hanya bisa dilakukan 7 - 8 hari kebelakang. Tentu akan lebih maksimal jika pengambilan data bisa secara keseluruhan dan seleksi periode waktu akan dilakukan oleh peneliti sendiri.

Adapun bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan hal-hal sebagai berikut dalam melaksanakan penelitian analisis jaringan komunikasi;

1. Memperkaya sumber dan referensi sebagai dasar kajian terkait isu tes wawasan kebangsaan KPK yang hingga sekarang masih berlanjut dan

belum menemui titik terang ini. Sehingga dapat sesuai dengan asas penelitian jaringan komunikasi berbasis big data yang terus berubah atau berkembang dan terjadi secara real time.

2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan persiapan secara maksimal dalam pengambilan, pemrosesan, dan segala sesuatunya tentang mining data agar penelitian dapat dilaksanakan secara maksimal dan mendapat hasil yang baik. Penelitian selanjutnya juga diharapkan memiliki tunjangan - tunjangan yang cukup dalam bentuk biaya, waktu, perangkat penelitian baik lunak maupun keras. Agar mempermudah dalam melakukan pengkajian.