

SISI GELAP MEDIA SOSIAL: RANAH SOSIAL-POLITIK

MUSTOFA¹

¹⁾Dosen STISIP Yuppentek Tangerang
E-mail: mustopa.mustopa2017@gmail.com ¹⁾

ABSTRACT

This study wants to elaborate on phenomenon of the use of social media in the socio-political realm which lately often seems less polite, such as the spread of hoaxes and hate speech which often lead to acts of persecution or violence. Using a qualitative approach and library research method, this study aims to explore online documents and data related to the existence of social media and its negative effects. In this study, social media is concerned with all networks to communicate using the internet and chosen purposively and not limited to the location of their use. The results of this study showed that the practice of 'abuse' of social media is often found in the socio-political realm, whose peak can be seen during the implementation of the 2017 DKI Jakarta Governor Election. Social media, which should be a medium of political education or space to exchange ideas on various political issues, precisely used by its users to impose the interests of their own groups.

Keywords : social media, hate speech, persecution

PENDAHULUAN

Hampir sebagian besar waktu kita dihabiskan untuk berkomunikasi. Bahkan, sebagian besar waktu itu sering kali dihabiskan di ruang maya guna mencari berbagai informasi/berita, mulai dari peristiwa politik, gaya hidup, hingga peristiwa sehari-hari yang sebenarnya remeh-temeh. Fenomena tersebut memperlihatkan jika masyarakat sedang bergerak dan memasuki tahapan menuju masyarakat informasi yang menjadikan informasi sebagai kebutuhan mutlak. Karena dianggap sangat penting, masyarakat tak lagi menilai harga yang harus dibayar untuk bisa mendapatkan informasi yang *up-to-date*.

Dari berbagai medium yang tersedia informasi yang bersifat *up-to-date* ini lebih cepat pergerakannya dalam media internet, terutama lagi media sosial yang dapat menghubungkan individu-individu secara lebih emosional. Meski media sosial lebih banyak disukai daripada televisi atau surat kabar, hal ini tidaklah serta-merta menggeser keberadaan media tradisional, yang sampai sekarang masih tetap dibutuhkan masyarakat sebagai sumber informasi.

Di sisi lainnya, meskipun media baru lebih bersifat interaktif, karakteristik ini ternyata menimbulkan persoalan mengenai *social presence*. Standar penilaian kesuksesan komunikasi interpersonal salah satunya adalah kehadiran secara fisik dari partisipan komunikasi. Biocca, dkk (2003) memaknai

social presence sebagai keterlibatan individu yang berinteraksi lewat kesadaran bersama dengan menggunakan media baru. Dalam media baru, dan terutama media sosial, interaksi secara *online* mampu membentuk *virtual community* tanpa kehadiran “secara fisik”. Namun, apakah *sense of community* bisa tumbuh dalam interaksi *online*? Bagaimana caranya menumbuhkan kesadaran bersama dalam media sosial? Bagaimana dengan identitas dan kredibilitas partisipan yang berinteraksi? Dan masih banyak lagi pertanyaan yang sangat mungkin diajukan untuk membongkar kualitas partisipasi dalam bermedia sosial.

Tanpa kehadiran “secara fisik” media baru (media sosial) bisa membentuk kelompok-kelompok diskusi, *email*, penjualan langsung, dan terkoneksi ke informasi lain (Schumann & Thorson, 1999). Namun pada sisi lain, media baru ternyata memberi peluang anonimitas serta pseudonimitas identitas. Penggunaan media sosial dengan identitas anonim memungkinkan seseorang mengekspresikan pendapat yang tidak biasa di mana pseudonimitas dapat memberi rasa aman terhadap identitas. Tanpa ada ketakutan tuduhan serta hukuman sosial, kelompok-kelompok minoritas dapat berpartisipasi dalam proses komunikasi yang disediakan teknologi komunikasi baru secara universal.

Penelitian ini ingin mengelaborasi fenomena penggunaan media sosial di dalam ranah sosial politik yang belakangan ini sering terlihat kurang santun, seperti bertebarannya

berita-berita *hoax*, ujaran kebencian yang terkadang berujung kepada tindak persekusi, dan lain-lain. Bagaimanapun juga, fenomena ini amat mengkhawatirkan, sebab di kemudian hari berpotensi menimbulkan gesekan dan konflik terbuka pada dimensi yang lebih luas entah *by design* atau muncul secara alamiah.

KERANGKA TEORI

Media Baru dan Karakteristiknya

Dalam masyarakat informasi, kedudukan informasi bersifat mutlak dan pada akhirnya masyarakat tak lagi menilai harga yang harus dibayar untuk mendapatkan informasi yang *up-to-date*. Dari berbagai *medium* yang ada, informasi *up-to-date* ini lebih cepat pergerakannya di media internet, terutama jejaring sosial yang bisa menghubungkan individu-individu secara lebih emosional. Pada konteks ini, media baru menawarkan kapasitas untuk bisa memperluas volume informasi yang menjadikan para penggunanya mempunyai kontrol lebih besar dalam aktivitas mencari dan menyeleksi informasi. Karena itu, tidak heran jika media baru terkesan tanpa mediasi dan bisa digunakan langsung tanpa melalui organisasi media yang rumit seperti pada organisasi media tradisional (Ward, 1995).

Ganley (dalam Kurnia, 2005) menyatakan bahwa media baru memungkinkan individu bisa berperan lebih aktif sebagai warganegara sekaligus sebagai konsumen karena media baru bisa meningkatkan akses warga menjadi lebih terinformasi secara politis dan memungkinkan peningkatan demokrasi. Namun, tak menutup kemungkinan terjadi kesenjangan pengetahuan (informasi) antara seseorang yang memiliki informasi dengan yang tidak memiliki informasi.

Istilah media baru itu sendiri sebenarnya masih menimbulkan perdebatan di kalangan ilmuwan. Kesan awal yang muncul dari pengertian media baru sering diartikan sebagai media interaktif yang menggunakan seperangkat dasar komputer (Wahyudin dan El Karimah, 2016). Menurut Croteau (1997), kehadiran media Menurut baru merupakan imbas inovasi teknologi di bidang media meliputi TV kabel, satelit, teknologi *optic fiber* serta komputer. Kemunculan media baru juga membuka kesempatan untuk partisipasi bagi individu serta kelompok untuk mengembangkan kreativitas, terutama dalam hal memproduksi konten dan mengekspresikan diri. Artinya, media baru telah melahirkan sebetuk budaya baru yang dikenal

sebagai budaya partisipatif yang dimediasi hasil-cipta teknologi (internet).

Karakteristik media baru juga amat berbeda dengan media lama di mana interaktivitas tidak terjalin dan gap antara komunikator dengan komunikan sangat terlihat. Pada media baru, terdapat potensi hubungan interaktif antarpengguna serta membangun hubungan yang setara antara pengirim dan penerima pesan. Menurut McQuail (2000) media baru (terutama internet) memungkinkan dilakukannya komunikasi dua arah dan interaktif dalam hal pengumpulan dan pengiriman informasi sehingga implikasinya dapat beragam. Pada *produser*, bisa mempunyai peluang yang lebih luas untuk dikenal dan melakukan publikasi. Pada *penerbit*, bisa memberi alternatif untuk melakukan komunikasi dan publikasi hingga bisa melakukan editing/validasi terhadap publikasinya. Pada *faktor produksi* dan *faktor distribusi*, tidak lagi dibatasi ruang-waktu karena dapat memberikan informasi dalam jumlah besar ke mana pun tujuannya. Pada *penerima informasi*, bisa terjadi berbagai perubahan karena adanya kebebasan dan kesamaan hubungan antara pengirim dan penerima informasi.

Feldman menyebutkan adanya lima ciri/karakteristik media baru (dalam Wahyudin & El Karimah, 2016). *Pertama*, mudah dimanipulasi. Hal ini sering mendapat tanggapan negatif dan menjadi perdebatan; media baru memungkinkan setiap individu untuk memanipulasi dan mengubah berbagai data/informasi dengan bebas. *Kedua*, bersifat *networkable* karena konten media baru bisa dengan cepat dibagikan (*share*) sekaligus dipertukarkan antarpengguna lewat jaringan internet. *Ketiga*, konten-konten dalam media baru bisa diperkecil ukurannya hingga kapasitasnya dapat dikurangi. *Keempat*, bersifat padat, karena hanya butuh *space* kecil untuk menyimpan konten. *Kelima*, bersifat imparial atau tidak berpihak kepada siapa pun dan tidak dikuasai oleh segelintir orang.

Media Sosial

Salah satu bentuk media baru yang paling dikenal oleh masyarakat ialah media sosial, seperti Facebook, Twitter, Instagram, Google+, dan lain-lain. Pesatnya perkembangan media sosial itu sendiri menjadikan media ini bisa dimanfaatkan pada berbagai bidang, termasuk di ranah kehidupan sosial dan politik.

Media sosial sendiri merupakan aplikasi berbasis media internet yang memungkinkan terjadinya semacam penciptaan dan pertukaran *user-generated content* (Kaplan & Haenlein, 2010). Kaplan dan Haenlein kemudian mengklasifikasikan media sosial berdasarkan ciri-ciri penggunaannya. Menurut mereka media sosial dibagi menjadi: (1) Proyek kolaborasi *website*; (2) Blog dan *microblog*; (3) Konten (isi); (4) Situs jejaring sosial; (5) *Virtual game world*; dan (6) *Virtual social world* (Kaplan & Haenlein, 2010).

Berdasarkan klasifikasi tersebut, media sosial memiliki enam karakteristik (Tim Pusat Humas Kemendag RI, 2014). *Pertama*, konten yang disampaikan bisa dibagikan pada banyak orang dan tidak terbatas pada orang-orang tertentu. *Kedua*, Isi pesan muncul tanpa *gatekeeper* (tidak ada gerbang penghambat). *Ketiga*, isi disampaikan secara langsung (*online*). *Keempat*, konten dapat diterima secara *online* dalam waktu lebih cepat; penundaan pengiriman konten bergantung pada waktu interaksi yang ditentukan pengguna. *Kelima*, media sosial menjadikan penggunanya sebagai kreator-aktor yang memungkinkan beraktualisasi diri. *Keenam*, dalam konten media sosial terdapat sejumlah hal fungsional, seperti identitas, percakapan/interaksi, berbagi (*sharing*), kehadiran (eksis), hubungan, reputasi dan kelompok (*group*).

Sementara itu, media sosial juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional (Tim Pusat Humas Kemendag RI, 2014).

1. Cepat, ringkas, padat dan sederhana. Media sosial amat mudah digunakan (*user friendly*). Bahkan, pengguna tanpa basis pengetahuan Teknologi Informasi (TI) dapat memakainya; yang diperlukan hanya komputer, tablet, *smartphone*, ditambah koneksi internet.
2. Menciptakan hubungan lebih intens. Media sosial bisa memberikan kesempatan lebih luas pada *user* untuk berinteraksi dengan mitra, pelanggan, relasi, serta membangun hubungan timbal balik secara langsung dengan mereka.
3. Jangkauan luas (global). Lewat media sosial, siapa pun bisa mengomunikasikan informasi secara cepat tanpa hambatan geografis. Pengguna media sosial juga diberi peluang besar untuk mendesain

konten sesuai dengan target dan keinginan ke lebih banyak pengguna.

4. Kendali dan terukur. Dengan sistem *tracking* yang tersedia dalam media sosial, pengguna dapat mengendalikan dan mengukur efektivitas informasi yang diberikan melalui respons balik dan reaksi yang muncul.

Kelebihan yang dimiliki media sosial inilah yang memungkinkan semua orang untuk bebas memproduksi dan mengontrol persebaran informasi untuk masyarakat luas. Hubungan yang lebih intens dapat dibangun dengan cepat dan dapat terukur dengan baik.

Ujaran Kebencian di Media Sosial

Secara umum ujaran kebencian dimaknai sebagai perkataan, perilaku dan tulisan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam bentuk provokasi, hasutan, atau penghinaan terhadap individu atau kelompok lain. Ujaran kebencian umumnya menyentuh berbagai segi mulai dari agama, warna kulit, etnis, jender, kecacatan, ras, orientasi seksual, sampai dengan kewarganegaraan dan lain-lain (dalam Teja, 2017). Di Indonesia, kasus ujaran kebencian di media sosial mencapai puncaknya dalam pemilihan kepala daerah (Pilkada) DKI Jakarta. Dua kubu pendukung calon kepala daerah berseteru, saling hujat, menjatuhkan, bahkan tak jarang dalam perseteruan muncul ujaran kebencian yang menghina etnis tertentu, menghujat tokoh agama tertentu, menghina pejabat pemerintah dan aparat kepolisian.

Persekusi

Meskipun definisi persekusi beserta implikasi moralnya (yaitu apa yang salah) belum mendapat banyak perhatian dari kaum akademisi, Jaakko Kuosmanen (2014) mengemukakan definisi/pengertian persekusi dengan membongkar asumsi umum berdasarkan kasus historis. Menurutnya, agar sebuah pelanggaran dianggap sebagai bentuk dari persekusi, ada tiga syarat yang diperlukan: (1) ancaman asimetris dan sistemik; (2) bahaya berat dan berkelanjutan; dan (3) sasaran diskriminatif yang tidak adil.

Definisi lainnya, Profesor Scott Rempell dari South Texas College of Law Houston, mendefinisikan persekusi sebagai tindakan sistematis individu atau kelompok pada individu atau kelompok lainnya. Bentuk paling umum mendasari terjadinya persekusi ialah persoalan agama, suku, dan politik. Menimbulkan penderitaan, pelecehan, pemenjaraan,

pengasingan, ketakutan, atau rasa sakit ialah faktor yang diakibatkan oleh persekusi. Meskipun ada banyak perbedaan pandangan mengenai hal ini, namun dalam bentuk apa pun, persekusi merupakan tindak pelanggaran HAM (Rempell, 2011). Sementara itu, UNHCR mengartikan *persecution* sebagai sebuah tahap perbuatan yang secara keras melanggar HAM karena alasan ras, agama, kebangsaan, keanggotaan dalam kelompok sosial atau pandangan politik (Tim Pokja, 2012)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu suatu proses mendalam yang mengacu pada tradisi-tradisi metodologi untuk mengeksplorasi persoalan manusia (Creswell, 2003). Fokus pertanyaannya adalah kenapa individu berperilaku dan berbudaya seperti yang mereka lakukan, bagaimana pendapat dan sikap bisa terbentuk, bagaimana orang memahami berbagai peristiwa disekitarnya (Hancock, 2009). Menggunakan metode kepustakaan (*library research*), penelitian ini hendak menelusuri dokumen dan data *online* terkait eksistensi media sosial dan dampak negatif yang ditimbulkannya. Media sosial dalam konteks ini menyangkut semua jaringan untuk berkomunikasi yang memanfaatkan internet dan dipilih secara purposif serta tidak terbatas pada lokasi penggunaannya. Data-data yang digunakan pada penelitian ini dianalisis dan diinterpretasi supaya dapat diperoleh makna yang memadai dan valid.

PEMBAHASAN

Paradoks Media Baru (Media Sosial)

Beberapa ilmuwan melihat teknologi komunikasi sebagai suatu 'kekuatan' yang dapat menyebabkan perubahan sosial. Posisi ini dikenal sebagai *technological determinism*. Tetapi, ilmuwan lainnya menolak prinsip tersebut dan meyakini bahwa perubahan dihasilkan melalui pilihan yang dibuat manusia sewaktu mereka menggunakan teknologi.

Menurut Rogers (1986) persoalan yang berkaitan dengan media baru terutama terkait dengan *adoption* dan *social impact*. Masalah terkait adopsi media baru lebih ditekankan pada persoalan menyangkut siapa pemakai media baru? Mengapa mereka mengadopsi media baru?

Seberapa sering menggunakan media baru? Apa dasar pengadopsian media baru? Sedangkan mengenai pengaruh sosial media baru menyangkut apa efek atau konsekuensi langsung dan tak langsung media baru? Bagaimana media baru memengaruhi media lama? Apakah media baru membuat kesenjangan pengetahuan?

Sementara itu, McQuail (2000) menyebutkan tiga persoalan yang terkait karakteristik media baru (1) kekuasaan dan ketidaksamaan; (2) integrasi sosial dan identitas; (3) perubahan sosial. *Pertama*, dalam konteks kekuasaan, persoalan menjadi lebih sulit ketika menempatkan media baru dalam hubungan kepemilikan dan penggunaan kekuasaan. Dalam media baru tak ada kejelasan mengidentifikasi *ownership*, namun pada media massa akses dimonopoli dalam suatu cara yang dapat mengontrol isi dan arus informasi. Dalam media baru, arus komunikasi tidaklah mengalir dalam pola sentralisasi/vertikal dari atas atau pusat masyarakat, tetapi akses informasi media baru tersedia sangat luas dan tak terbatas, baik sebagai pengirim, penerima, maupun sebagai partisipan dalam berbagai pertukaran atau jaringan. Oleh karena itu, jelas tak mungkin untuk mengkarakterisasi arah dominan atau pengaruh aliran informasi dari media baru. Dengan demikian kita tidak dapat mengatakan jika media baru dimiliki serta digunakan kepentingan kelas dominan.

Kedua, dalam kaitannya dengan integrasi dan identitas, permasalahannya ialah apakah media baru bisa menjadi sebuah kekuatan untuk fragmentasi atau kohesi dalam masyarakat? Sepertinya tidaklah mungkin mengkuantifikasi isi media baru untuk persoalan ini.

Ketiga, dalam hubungannya dengan potensi perubahan sosial permasalahan teknologi komunikasi sebagai agen perubahan yang mengubah pengalaman sosial dan budaya sangatlah perlu dikaji ulang. Ada suatu perbedaan mendasar antara media massa dan media baru terkait isu teknologi sebagai agen perubahan sosial. Pada konteks ini, media massa secara sistematis menerapkan teknologi untuk tujuan pengembangan yang matang direncanakan dengan cara informasi dan persuasi massa, sementara teknologi baru ialah *open ended* dan *nonpurposive*. Karena itulah, hilangnya arah dan kontrol terhadap isi dalam media baru menjadi hal penting yang tentunya perlu mendapat perhatian.

Implikasi Negatif Media Sosial (Ranah Sosial-Budaya-Politik)

Sebagai salah satu bentuk dari media baru yang sudah sangat dikenal di tengah-tengah masyarakat, media sosial dapat dikatakan telah menjelma menjadi sebuah kekuatan baru yang menginisiasi perubahan di bidang sosial-budaya-politik. Pada bidang sosial misalnya kita bisa melihat bagaimana sisi gelap media sosial termanifestasikan dalam perilaku ujaran kebencian dan tindak persekusi.

Pada bidang politik, kekuatan media sosial dapat dilihat dari bagaimana Twitter dapat menggulingkan Presiden Ben Ali di Tunisia yang telah berkuasa selama 23 tahun. Sementara di Mesir, Hosni Mubarak menganggap media sosial bisa mengancam stabilitas pemerintahan sebab bisa digunakan untuk memobilisasi demo massa. Kita juga tentunya melihat bagaimana media sosial ikut berperan menjadi kekuatan baru dalam kontestasi Pilkada DKI Jakarta 2017 lalu yang berujung pada kejatuhan (kekalahan) pasangan Ahok-Djarot.

Dalam kontestasi Pilkada DKI Jakarta 2017 lalu, kita melihat dengan jelas bagaimana *hoax*, ujaran kebencian serta *cyber-bullying* berkebar di media sosial seperti Facebook dan Twitter. Bahkan, debat final Pilkada DKI 2017 tidak luput dari aneka komentar kasar *netizen* yang tak bisa menahan diri untuk tidak: (1) Menghina pasangan calon yang bukan pilihannya; (2) Menghina *netizen* yang lainnya yang mendukung salah satu pasangan calon; (3) Berdebat dengan *netizen* lain terkait pasangan calon pilihannya (Rachmaniar, 2017; Syahputra, 2017).

Sepanjang masa kampanye Pilkada DKI 2017 juga banyak berkebar *hoax* dan ujaran kebencian (*hate speech*) yang mengatasnamakan suku, agama dan ras (SARA). Menurut *Turn Back Hoax*, inisiatif digital yang memungkinkan pengguna melaporkan serta mengungkapkan *hoax* yang berkebar di media sosial ada lebih dari seribu laporan yang terkonfirmasi sebagai

hoax, sebagian besar menyangkut Pilkada DKI Jakarta di mana isu agama berperan penting.¹ Sementara itu, Dewan Pers sendiri menyatakan ada lebih dari 40.000 situs yang merupakan situs berita tetapi tidak terdaftar.

Fatalnya lagi fenomena ujaran kebencian juga tak mereda setelah pelaksanaan Pilkada DKI Jakarta 2017 selesai. Bahkan, fenomenanya lebih mencemaskan lantaran berujung pada tindak persekusi seperti yang dialami Fiera Lovita², Indrie Sorayya³ dan seorang anak berusia 15 tahun di Cipinang⁴. Pada ketiga korban pangkal persoalannya berawal dari *postingan* yang mereka unggah di media sosial yang dianggap menghina para ulama. Pada konteks yang lebih luas, KontraS mencatat selama dua tahun pemerintahan Jokowi terjadi 300 tindak kekerasan atas ekspresi kebebasan yang mendasar yang seharusnya dilindungi UUD 1945, UU HAM, Kovenan Internasional Hak-Hak Sipil dan politik, dan aturan hukum yang lainnya.⁵ Selain itu terdapat juga halaman Facebook yang bertajuk “Database Buronan Umat Islam” yang isinya ialah data-data akun yang dianggap menghina ulama dan agama (Ardipandanto, 2017).

Fenomena “penyalahgunaan” media sosial ini tentunya sangatlah mengkhawatirkan. Pengatasan kebebasan berpendapat dijadikan sebagai pembenaran, dan yang dirugikan adalah masyarakat. Alih-alih dijadikan “momentum pendidikan politik” masyarakat, proses demokratisasi selama Pilkada DKI 2017 malah membuat rusak suasana demokrasi yang telah terbangun.

Fenomena ini memperlihatkan bagaimana masyarakat sedang dalam tahap memasuki budaya baru yang belum disadari kelebihan dan kelemahannya. Jadi, belum ada pemahaman terkait bagaimana memanfaatkan sisi positif media sosial dan sekaligus menghindari dampak negatifnya. Media sosial seolah membawa masyarakat ke wilayah luas hampir tanpa batas dalam berkomunikasi. Kondisi yang tanpa tatap

¹ Sumber:
<http://www.bbc.com/indonesia/trensosial-39618703>

² Sumber:
<https://video.tempo.co/read/6920/karena-status-facebook-ini-fiera-lovita-jadi-korban-persekusi>

³ Sumber:
<https://metro.tempo.co/read/880058/indrie->

<jelaskan-dirinya-tak-digiring-polisi-di-tengah-massa-fpi>

⁴ Sumber:
<https://metro.tempo.co/read/880757/korban-persekusi-cipinang-muara-trauma-dan-diusir-dari-kontrakan>

⁵ Sumber:
<https://www.kontras.org/home/index.php?module=pers&id=2332>

muka namun cepat mengantarkan pesan ini kemudian berkembang pesat dan bahkan menjadi liar karena sulit disensor.

Fenomena ini juga memperlihatkan bagaimana kehadiran media sosial dengan segala kecanggihan fiturnya telah mengubah pola komunikasi khalayak. Bahkan, media sosial sudah dianggap membangun sistem baru yang disebut '*cyberdemocracy*', mengisyaratkan adanya proses kebebasan, partisipasi, dan kontestasi yang berlangsung *face-to-face (online)*. Dalam pandangan Martin Hilbert (2007), demokrasi siber ditandai dengan meningkatnya kebebasan pribadi dalam mengambil keputusan. Kebebasan mendapat informasi membuat setiap orang dapat mengambil keputusan secara pribadi.

Kebutuhan Literasi Media

Secara mendasar media sosial punya fungsi sebagai medium untuk berbagi informasi, komunitas virtual dan forum diskusi. Fungsi-fungsi tersebut bisa dipenuhi sebab media sosial bersifat partisipatif, terbuka, dan dapat menghubungkan antaranggota dan komunitas. Melalui media sosial, para penggunanya dapat menjadi produsen informasi, menyajikan ruang terbuka untuk merespon informasi dan membangun komunitas virtual guna berdiskusi. Tetapi, adanya keleluasaan berdiskusi itu ternyata punya dampak negatif, salah satunya adalah peningkatan intensitas *hate speech* (ujaran kebencian).

Dalam ranah politik, aspek negatif pemanfaatan media sosial sangat terlihat jelas jika dibandingkan pada ranah sosial-budaya. Secara tak langsung, konteks politik membuat media sosial terkesan buruk dan lebih banyak membawa aspek negatif ketimbang positif. Meskipun ini tidak sepenuhnya benar, pada kenyataannya itulah wajah media sosial dalam ranah politik yang juga secara tidak langsung memperlihatkan bagaimana perilaku para penggunanya yang belum bijak dalam memanfaatkan media sosial.

Alih-alih menjadikan media sosial sebagai *medium* pendidikan politik atau ruang guna bertukar pikiran mengenai berbagai permasalahan politik, para pengguna media sosial masih cenderung memaksakan kepentingannya sendiri serta tidak mengindahkan kepentingan publik. Etika jurnalistik, dalam hal ini, seharusnya dapat

dijadikan pedoman sebelum menyampaikan informasi/berita kepada khalayak. Sebab itu, semangat untuk menyampaikan hal yang positif harus ditanamkan oleh setiap pengguna media sosial daripada membuat kegaduhan informasi di ruang publik (media sosial).

Fenomena ini memperlihatkan bagaimana masyarakat sedang memasuki budaya baru yang belum disadari kelebihan serta kelemahannya. Artinya belum ada pemahaman mengenai bagaimana memanfaatkan sisi positif media sosial sekaligus menghindari dampak negatifnya. Media sosial seakan-akan membawa masyarakat ke daerah luas dan hampir tanpa batas dalam berkomunikasi. Kondisi yang tanpa tatap muka tapi cepat mengantarkan pesan ini kemudian berkembang pesat dan bahkan menjadi liar karena sulit disensor.

Jadi, kehadiran media sosial dengan setiap kecanggihan fitur-fiturnya telah mengubah pola komunikasi antarwarga. Bahkan, media sosial sudah dianggap membangun suatu sistem baru yang sering disebut *cyberdemocracy*, yang mengisyaratkan adanya proses kebebasan, partisipasi, dan kontestasi yang berlangsung *face-to-face (online)*. Dalam pandangan Martin Hilbert (2007), demokrasi siber ini ditandai dengan meningkatnya kebebasan pribadi dalam mengambil keputusan. Artinya kebebasan mendapatkan informasi telah menjadikan siapa pun dapat mengambil keputusan secara pribadi.

Salah satu jalan keluar (jangka panjang) yang bisa dilakukan ialah dengan melakukan literasi digital, gabungan dari berbagai bentuk literasi: komputer, informasi, teknologi, visual, media dan komunikasi. Literasi digital ini membutuhkan kemampuan penguasaan teknologi, menganalisis informasi dan berkomunikasi secara efektif. Melalui literasi digital, masyarakat dapat mengakses, memilah dan memahami berbagai informasi yang bisa digunakannya untuk meningkatkan kualitas hidup. Selain itu, masyarakat juga bisa berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berpolitik dengan menyampaikan aspirasinya tanpa merugikan pihak lain (dalam Widodo, 2017).

Mengutamakan Dialog dalam Bermedia Sosial

Selain mendesaknya kebutuhan literasi media hal lain yang tak kalah pentingnya ialah kesediaan untuk melakukan dialog secara virtual di kalangan pengguna media sosial. Melalui

dialog yang sehat akan terbangun suatu pemahaman antarbudaya yang bisa membangun suatu pemahaman bersama.

Bagaimanapun juga, dialog adalah *way of knowing or understanding*. Dialog berbeda dengan debat. Dalam dialog target yang ingin dicapai adalah kesepemahaman secara bersama (*mutual understanding*), bukan saling mengalahkan seperti dalam debat, dan tidak ada kalah-menang dalam dialog. Dialog akan berlangsung efektif jika setiap partisipan mempunyai niat tulus dan komitmen guna mempelajari dan memahami argumentasinya masing-masing secara proporsional. Tanpa niat tulus serta komitmen, dialog yang sebenarnya tidak dapat terwujud. Jadi, dialog harus bisa meningkatkan pengertian, bukan memojokan atau menjatuhkan lawan (Mulia, 2015).

Sebagai salah satu alat intervensi di dalam resolusi konflik, dialog yang menghadirkan ketulusan, komitmen dan kesediaan untuk mendengar, jika berhasil dilakukan akan membuat konflik atau perbedaan yang sebelumnya destruktif menjadi konstruktif dengan beberapa ciri: (1) terdapat kejelasan definisi dari permasalahan yang dihadapi; (2) tidak lagi menutupi yang menjadi kepentingan dan kebutuhan; (3) menemukan dan memprioritaskan pilihan; (4) menuju pada pelaksanaan cara-cara yang damai; dan (5) Meningkatkan kesalingpemahaman (Putnam, 2010).

PENUTUP

Kehadiran media sosial sebagai bagian dari bentuk media baru membuka kesempatan luas dalam partisipasi baik bagi individu pun kelompok untuk berkreativitas, terutama dalam hal memproduksi konten (informasi) dan mengekspresikan diri. Jadi kehadiran media baru ini bisa dikatakan telah melahirkan bentuk budaya baru yang dikenal sebagai budaya partisipatif yang dimaknai tidak dalam bentuk interaksi fisik/tatap muka, tetapi dimediasi oleh hasil-cipta teknologi: internet.

Selain manfaat positif media sosial, terdapat juga aspek negatif di tengah semaraknya penggunaan media sosial, terutama pada ranah politik yang belakangan ini juga semakin jelas terlihat. Di dalam ranah politik alih-alih menjadikan media sosial sebagai *medium* pendidikan politik atau ruang bertukar pikiran mengenai berbagai permasalahan politik,

para pengguna media sosial masih cenderung memaksakan kepentingannya sendiri serta tidak mengindahkan kepantasan publik.

REFERENSI

- Ardipandanto, Aryojati. (2017). "Persekusi: Perspektif Demokrasi". *Info Singkat (Pemerintahan Dalam Negeri)* IX(11): 17-20.
- Biocca, F. (et al.). (2003). "Toward a More Robust Theory and Measure of Social Presence: Review and Suggested Criteria". *Presence*, 12(5): 456-480.
- Croteau, David & William Hoynes. (1997). *Media/Society: Industries, Images, and Audiences*. London: Pine Forge Press.
- Hancock, Beverly, Elizabeth Ockleford, and Kate Windridge. (2009). *An Introduction to Qualitative Research*. UK: The National Institute Health Research for Yorkshire and the Humber.
- Kaplan, Andreas and Haenlein, Michael. (2010), "Users of the World, Unite! The Chalanges and Opportunities of Social Media", *Business Horizons*, 53(1): 59-68.
- Kuosmanen, Jaakko. (2014). "What's so Special about Persecution?" *Ethical Theory and Moral Practice* 17(1): 129-140.
- Kurnia, Novi. (2005). "Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Media Baru: Implikasi terhadap Teori Komunikasi". *Mediator*, 6(2): 291-296.
- McQuail, Dennis. (2000). *McQuail's Communication Theory*. London: Sage Publications.
- Putnam, Linda L. (2010). *Communication and Conflict Resolution*. Department of Communication University of California-Santa Barbara.
- Rachmaniar, Renata Anisa. (2017). "Komentar Kasar Netizen untuk Video Debat Final Pilkada DKI 2017 di Channel Youtube (Studi Etnografi Virtual tentang Komentar Kasar Netizen untuk Video Debat Final Pilkada DKI 2017 di Channel YouTube CNN Indonesia)". *Jurnal Lontar*, 6(2): 43-50.
- Rempell, Scott. (2013). "Defining Persecution". *Utah Law Review* 2013(1): 283-344.
- Schumann, David W. and Thorson, Esther. (1999). *Advertising and The World Wide Web*. Taylor & Francis.

- Syahputra, Iswandi. (2017). "Demokrasi Virtual dan Perang Siber di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia". *Jurnal ASPIKOM*, 3(3): 457-475.
- Teja, Mohammad. (2017). "Media Sosial: Ujaran Kebencian dan Persekusi". *Info Singkat (Pemerintahan Dalam Negeri)* IX(11): 9-12.
- Tim Pokja. (2012). *Laporan Akhir Naskah Akademik RUU Perubahan UU No. 26 Tahun 2000 tentang Pengadilan Hak Asasi Manusia (HAM)*. Jakarta: Pusat Perencanaan Pembangunan Hukum Nasional Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan Ham RI.
- Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. (2014). *Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI*. Jakarta: Kementerian Perdagangan RI.
- Wahyudin, Uud dan Kismiyati El Karimah. (2016). *Etika Komunikasi di Media Sosial*. Prosiding Seminar Nasional Komunikasi.
- Ward, Ian. (1995). *Politics of the Media*. Melbourne: Mac Milan.
- Mulia, Musdah. 2015. *Pentingnya Dialog Agama dalam Mewujudkan Persatuan Bangsa*. Diakses dari <https://www.jurnalperempuan.org/blog/musdah-mulia-pentingnya-dialog-agama-dalam-mewujudkan-persatuan-bangsa>
- Hilbert, Martin. (2007). *Digital Processes and Democratic Theories: Dynamics, Risk and Opportunities when Democratic Institutions Meet Digital Information and Communication Technologies*. Online Publication. Diakses dari <http://www.martinhilbert.net/democracy.html>

Sumber Internet

- Widodo, Suko. 2017. *Literasi Digital sebagai Strategi Merespons Ujaran Kebencian (Hate Speech) di Media Sosial*. Diakses dari <http://news.unair.ac.id/2017/04/12/literasi-digital-sebagai-strategi-merespons-ujaran-kebencian-hate-speech-di-media-sosial/>
- KontraS. 2017. *Pilkada, Persekusi, dan Teror Negara*. Jakarta: KontraS. Diakses dari <https://www.kontras.org/home/index.php?module=pers&id=2332>
- Korban Persekusi Cipinang Muara Trauma dan Diusir dari Kontrakan. (2 Juni 2017). Diakses dari <https://metro.tempo.co/read/880757/korban-persekusi-cipinang-muara-trauma-dan-diusir-dari-kontrakan>
- Indrie Jelaskan Dirinya Tak Digiring Polisi di Tengah Massa FPI. (30 Mei 2017). Diakses dari <https://metro.tempo.co/read/880058/indrie-jelaskan-dirinya-tak-digiring-polisi-di-tengah-massa-fpi>
- Karena Status Facebook Ini, Fiera Lovita Jadi Korban Persekusi. (5 Juni 2017). Diakses dari <https://video.tempo.co/read/6920/karena-status-facebook-ini-fiera-lovita-jadi-korban-persekusi>