

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Berdasarkan data terbaru yang dilaporkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), perkembangan penggunaan internet di Indonesia pada tahun 2024 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Dari total populasi Indonesia yang tercatat sebanyak 278.696.200 jiwa pada tahun 2023, jumlah pengguna internet telah mencapai 221.563.479 orang.

Hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang diumumkan APJII mengindikasikan bahwa tingkat adopsi internet di negara ini telah mencapai 79,5%. Angka ini menunjukkan kenaikan sebesar 1,4% dibandingkan dengan periode sebelumnya. Analisis demografis pengguna internet menunjukkan bahwa kelompok usia terbesar berasal dari generasi Z.

Gen Z yaitu mereka yang lahir antara tahun 1997 hingga 2012, dengan persentase mencapai 34,40%. Kelompok kedua terbesar adalah generasi milenial, yang mencakup individu kelahiran 1981 hingga 1996, dengan kontribusi sebesar 30,62% dari total pengguna internet.

Generasi Z, yang tumbuh di era digital, memiliki ketergantungan tinggi pada perangkat mobile dan konektivitas internet dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Sebuah studi oleh Ahmad dan Fitria (2021) mengungkapkan bahwa remaja di Desa Lamdom menghabiskan 5-7 jam (300-420 menit) setiap harinya menggunakan gawai, menunjukkan indikasi kecanduan terhadap perangkat tersebut (Fitriana et al, 2021).

Marpaung, 2018 mengidentifikasi konsekuensi negatif dari penggunaan gawai yang berlebihan. Dampak-dampak ini mencakup penurunan daya konsentrasi, berkurangnya minat terhadap aktivitas menulis dan membaca, serta degradasi kemampuan berinteraksi sosial. Lebih lanjut, dapat menyebabkan potensi kecanduan terhadap perangkat, munculnya masalah kesehatan, dan hambatan dalam perkembangan kognitif anak. Selain itu, terdapat risiko

gangguan dalam perkembangan kemampuan berbahasa serta potensi perubahan pola perilaku dan pembentukan karakter anak (Rorie et.al,2024)

Ponsel pintar telah menjadi bagian integral dari kehidupan modern, namun ketergantungan pada perangkat ini dapat menimbulkan berbagai masalah, seperti kecanduan aplikasi media sosial, game, dan pesan instan. Kebiasaan tidak sehat, seperti ketergantungan yang membuat seseorang sulit berfungsi tanpa ponsel, terus-menerus memeriksa ponsel dalam situasi penting (Kholifah et al,2023).

Atau menggantikan interaksi sosial nyata dengan dunia virtual, dapat mengarah pada kecanduan ponsel. Akibatnya, seseorang mungkin kesulitan membedakan waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas penting dan waktu yang dihabiskan untuk bersosialisasi di dunia maya. Selain itu, dampak negatifnya juga dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik remaja. Dan ditambah efek dari ketergantungan ini meningkatkan perilaku antisosial, yang kemudian berubah menjadi bersikap acuh tak acuh dengan keadaan disekitarnya (Kholifah A. M. F et al,2023).

Mediasyifa, (2014) menjelaskan anak-anak cenderung merasa memiliki dunia sendiri dan menunjukkan perilaku lebih agresif terhadap keluarga dan orang di sekitarnya. Dengan keasyikan yang diberikan oleh media sosial dan konten-konten didalamnya, membuat gen-z beranggapan hanya ponselah dunia mereka. Di mana interaksi tatap muka menjadi kurang lazim dan kemampuan komunikasi interpersonal dapat menurun (Akbar M. S. F et.al,2022).

Penggunaan media sosial berpengaruh pada kesopanan berbahasa remaja. Bahasa gaul, yang tidak baku, sering digunakan untuk mengungkapkan kata-kata kasar. Generasi Z adalah kelompok yang paling sering menggunakan bahasa yang tidak sopan. Kemunculan berbagai istilah gaul baru mendorong penggunaan kata-kata kasar dalam percakapan sehari-hari. Kebiasaan ini berawal dari seringnya mereka melihat dan membaca bahasa tersebut di media sosial (Sari, F. M et.al,2023).

Cherenson menambahkan dengan adanya internet dan media sosial membuat gen z menjadi FoMo melakukan survei terhadap pelajar dan mahasiswa, dan hasilnya menunjukkan bahwa para responden bisa

menghabiskan hingga sebelas jam sehari untuk online di media sosial demi tetap terhubung dengan aktivitas orang lain. Fullerton menyatakan bahwa mereka merasa terisolasi dari teman-teman jika tidak menggunakan media sosial. Kondisi ini memicu kecemasan berbasis digital yang dikenal dengan (FoMO) kepanjangan dari Fear of Missing Out), yaitu rasa takut ketinggalan informasi atau aktivitas terbaru (Sianipar N. A., & Kaloeti, D. V. S, 2019)

Dari data yang dirilis APJII menyebutkan bahwa sebanyak 34,40%, pengguna internet dari populasi yang ada di Indonesia adalah Gen Z, dan dalam penggunaan media sosialnya terdapat 2 konten utama yang sering diakses oleh gen z menurut data APJII yaitu Politik, Sosial Hukum & HAM sebanyak 40.56% dan Infotainment/Gossip sebanyak 31.25%. Dan APJII menyebutkan bahwa gen z menggunakan media sosial sebagai Pendidikan dan IPTEK sebesar 18,53%.

Proses digitalisasi dalam budaya politik Indonesia telah membuka ruang bagi generasi muda, khususnya milenial dan Gen Z, untuk terlibat lebih aktif dalam ranah politik. Kesadaran politik di kalangan generasi tersebut banyak dipengaruhi oleh kehadiran media sosial. Dalam aspek kognitif atau pengetahuan politik, digitalisasi seharusnya dapat memfasilitasi generasi Z untuk lebih memahami isu-isu politik, mengingat cepatnya aliran informasi yang tersedia melalui media digital (Hutajulu et.al, 2024).

Pemahaman, pengetahuan, dan sikap politik seseorang dipengaruhi oleh tiga faktor. Ketiga elemen ini menunjukkan hubungan antara penggunaan media sosial dan pengetahuan politik masyarakat yang lebih baik: frekuensi penggunaan, jenis informasi yang diperoleh, dan keinginan untuk berpartisipasi dalam politik (Zempi et.al,2023).

Berdasarkan pengamatan di Kota Banda Aceh, generasi Z cenderung menggunakan media sosial lebih untuk keperluan hiburan daripada untuk belajar pendidikan kewarganegaraan. Berbeda dengan asumsi umum, banyak dari mereka hanya menggunakan media sosial untuk konten-konten hiburan, video blog, dan sebagainya, tanpa menyertakan konten-konten politik dan pendidikan (Nadia D, 2023).

Lebih lanjut ketergantungan generasi Z pada media sosial untuk tujuan hiburan ini membuat mereka rentan terhadap distraksi dan dapat berdampak negatif jika mereka tidak memiliki pengetahuan dan minat untuk mempelajari isu-isu politik. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan media digital oleh generasi Z di Kota Banda Aceh, dimana mereka belum memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pendidikan kewarganegaraan (Nadia D, 2023).

Dengan digitalisasi budaya politik, generasi muda di Indonesia dapat lebih terlibat dalam dunia politik. Gen Z Indonesia dipengaruhi oleh media sosial dalam hal kesadaran politik mereka (Nadia D, 2023). Hasil penelitian Sakurman Kamuli menunjukkan bahwa dari segi kognitif, para pemilih pemula (Mahasiswa UNG) sering mengalami keterbatasan pengetahuan politik. Yang memengaruhi kemampuan mereka dalam memahami proses pemilihan dan isu-isu terkait. Informasi yang mereka peroleh umumnya terbatas dan dipengaruhi oleh media sosial. Keterbatasan ini dapat menyebabkan kebingungan dan keraguan dalam membuat pilihan (Kamuli et al, 2023).

Lebih lanjut menunjukkan Sebanyak 48,1% responden menjawab "iya" terhadap suatu pertanyaan atau pernyataan, menunjukkan bahwa mereka memiliki pengetahuan atau mengikuti perkembangan yang ditanyakan. Sebaliknya, 48,1% responden menjawab "tidak ikut perkembangan," menunjukkan jumlah yang sebanding tidak mengikuti atau tidak mengetahui perkembangan tersebut. Selain itu, 3,7% responden menjawab "tidak tahu," mengindikasikan bahwa sebagian kecil tidak memiliki pengetahuan atau tidak dapat memberikan jawaban terkait pertanyaan atau pernyataan tersebut (Kamuli et al, 2023)

Jika hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar pemilih pemula (mahasiswa UNG) memberikan respons "iya" terhadap perkembangan politik yang ditanyakan, hal ini dapat dianggap sebagai indikasi bahwa konflik partai politik memberikan stimulus positif yang mendorong mereka untuk tetap aktif dan terlibat dalam proses politik. Respon yang positif ini termasuk pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah politik, partisipasi aktif dalam diskusi

publik, dan kesadaran akan pentingnya menggunakan hak politik mereka dengan bijak (Kamuli et al, 2023).

Mengenai indeks afekif, rata-rata keseluruhan yang tertera memiliki indikator positif yang besar. Pemahaman bahwa mayoritas Gen Z yang menonton video, "BacaPres Bicara Gagasan" memiliki sikap emosional yang positif. Berdasarkan rata-rata tersebut, rata-rata pernyataan survei bahwa Gen Z tertarik pada "tiga calon presiden membicarakan ide" adalah 4.1 (Shambala et al, 2023).

Rata-rata sudah mencapai metrik positif, sehingga Gen Z yang menonton video "BacaPres Bicara Gagasan" sebenarnya tertarik untuk menonton video tersebut. Berdasarkan pemahaman tersebut, Generasi Z yang menonton video "BacaPres Bicara Gagasan" memiliki insentif untuk menyukai salah satu idenya. Insentif ini mengandalkan komunikasi persuasif calon presiden untuk membujuk Gen Z agar menyukai ide salah satu dari calon presiden (Shambala et al, 2023).

Pada pemilu 2024, banyak generasi Z yang akan mencapai usia berhak memilih, sehingga meningkatkan partisipasi mereka dalam proses demokrasi. Partisipasi politik mereka tidak terbatas pada pemilu, namun juga mencakup pemantauan proses pemilu dan melaporkan kemungkinan pelanggaran seperti yang terjadi pada pemilu sebelumnya. Lingkungan keluarga dan komunitas juga memainkan peranan penting, dengan diskusi politik dalam keluarga dan dorongan dari teman sebaya kemungkinan besar mempengaruhi keputusan memilih Gen Z (Agustin Pratama et.al, 2024).

Upaya untuk menyederhanakan proses pemungutan suara, seperti pemungutan suara elektronik dan kampanye digital, menjadikan pemilu lebih mudah diakses oleh Gen Z, yang sudah terbiasa dengan teknologi, dan program pendidikan pemilu menggunakan media digital meningkatkan partisipasi dalam meningkatkan pengetahuan dan kesadaran tentang kepentingan dari pemilihan (Agustin Pratama et.al, 2024).

Berdasarkan pengamatan, Milenial dan generasi Z memanfaatkan platform online seperti Instagram, TikTok, dan Twitter untuk berekspresi, menyampaikan

pendapat, dan terlibat dalam gerakan politik. Dianggap bahwa digitalisasi budaya politik dapat mendorong generasi muda untuk berpartisipasi secara aktif dan inklusif dalam proses pengambilan keputusan politik, baik melalui penyebaran informasi maupun melalui forum online. Fenomena ini menunjukkan bagaimana kaum muda memanfaatkan perkembangan teknologi digital untuk lebih terlibat dalam politik (Hutajulu et,al, 2024).

Dari latar belakang di atas, peneliti ingin mempelajari lebih lanjut tentang Pengaruh Media Terhadap Budaya Politik, khususnya pada Mahasiswa Universitas Mauhammadiyah Ponorogo.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dibahas bahan penelitian adalah sebagai berikut;

1. Media sosial berpengaruh terhadap kehidupan sosial mahasiswa.
2. Mahasiswa ketergantungan media sosial
3. Mahasiswa menggunakan media sosial hanya untuk hiburan dan trend.
4. Mahasiswa berperilaku antisosial karena terlalu lama mnegggunakan media sosial.
5. Budaya politik dipengaruhi dengan konten di media sosial.
6. Banyak pemilih pemula mengalami keterbatasan pengetahuan politik, yang dapat menyebabkan kebingungan dalam mengambil keputusan politik.
7. Media sosial menjadi platform utama bagi Gen Z untuk memperoleh informasi politik
8. Generasi Z sering terpapar informasi hoaks dan propaganda politik di media sosial, namun masih banyak yang belum memiliki keterampilan untuk memilah dan mengevaluasi informasi secara kritis.
9. Gen Z lebih cenderung mengonsumsi informasi politik dalam bentuk konten visual singkat seperti video TikTok atau Instagram Reels, yang dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap isu-isu kompleks.

10. Informasi yang diperoleh melalui media sosial dapat membentuk preferensi politik Gen Z, tetapi sering kali berdasarkan sentimen emosional daripada rasionalitas.
11. Media sosial memberikan akses luas terhadap informasi politik, belum tentu mendorong generasi muda untuk memiliki sikap politik yang kritis dan partisipatif.
12. Gen Z yang aktif menyuarakan opini politik di media sosial, tetapi belum tentu berlanjut dalam bentuk tindakan nyata seperti mengikuti kegiatan politik secara langsung.

C. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditulis diatas, untuk fokus penelitian hanya pada satu titik atau satu akar permasalahan yang akan dipecahkan, maka analisis masalah yang berorientasi pada tujuan harus dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan didefinisikan sebelumnya. Batasan masalah dalam topik utama penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media sosial di kalangan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo terutama konten di media sosial,
2. Budaya politik mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo, dan
3. Pengaruh media sosial terhadap budaya politik mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

D. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian, berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, Rumusan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana gambaran penggunaan media sosial dikalangan mahasiswa?
2. Bagaimana gambaran budaya politik pada mahasiswa universitas muhammadiyah Ponorogo?

3. Bagaimana pengaruh media sosial terhadap budaya politik mahasiswa universitas muhammadiyah Ponorogo?

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang diharapkan dari penelitian, berdasarkan rumusan masalah di atas, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media sosial dikalangan mahasiswa
2. Untuk mengetahui gambaran budaya politik pada mahasiswa universitas muhammadiyah Ponorogo
3. Untuk mengetahui pengaruh media sosial terhadap budaya politik mahasiswa universitas muhammadiyah Ponorogo

F. MANFAAT PENELITIAN

Salah satu manfaat yang diharapkan dari temuan penelitian adalah sebagai berikut

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan pemikiran baru mengenai kajian digitalisasi dalam konteks budaya politik.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih tertarik mempelajari politik, sehingga mereka dapat menjadi masyarakat yang melek politik dan warga negara yang cerdas, yang tidak mudah terpengaruh oleh berita-berita yang belum tentu kebenarannya.

- b) Bagi Masyarakat

Penggunaan media digital untuk mengakses berita terkini mengenai politik memang diperlukan dan masyarakat harus tahu agar menciptakan keterlibatan masyarakat dalam berpolitik.

c) Bagi Peneliti dan mahasiswa

Peneliti mendapatkan pengetahuan secara langsung mengenai bagaimana pola dinamika digitalisasi dan budaya politik dikalangan mahasiswa.

