

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi internet merupakan salah satu teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Kemunculannya yang mempermudah kehidupan manusia membuat internet di era digital sekarang ini menjadi suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Beragam manfaat dapat kita rasakan dari hadirnya internet di hampir seluruh aspek kehidupan kita mulai dari sektor informasi, ekonomi, sosial budaya, pendidikan hingga pada sektor politik. Peralihan kehidupan menjadi serba internet tentu saja membuat persaingan semakin ketat baik antar individu, antar kelompok bahkan antar negara. Untuk itulah dizaman yang modern dan serba canggih saat ini, mempelajari internet dan pemenuhan kebutuhan akan internet menjadi solusi agar tidak tertinggal.

Pembangunan infrastruktur digital nasional merupakan jawaban Pemerintah dalam merespon kebutuhan masyarakat akan internet. Hal ini bisa terlihat dari mulai meratanya akses internet secara perlahan di seluruh pelosok Indonesia. Tak heran jika kemajuan akan infrastruktur digital saat ini, membuat pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan. Berdasarkan laporan “*Digital 2021: Indonesia*”, Jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 202,6 juta, sedangkan untuk pengguna aktif media sosial 170 juta.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Simon Kemp, “Digital 2021: Indonesia” <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia> (diakses pada Senin, 10 Januari 2022).

Banyaknya pengguna internet di Indonesia saat ini, memunculkan beragam karakter *netizen* di ruang digital. Merespon beragam karakter tersebut, pemberian pemahaman mengenai literasi media dirasa merupakan solusi yang tepat. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap bijak dalam berinternet sehingga resiko penyalahgunaan internet bisa diminimalisir. Di era masyarakat *cyber* saat ini, semua orang sudah terbiasa mengakses situs informasi di internet, memainkan game online serta berinteraksi melalui media sosial. Kita tahu bahwa internet adalah ruang bebas yang tak terbatas yang menyajikan konten positif dan negatif, untuk itu bisa menggunakan internet saja tidak cukup. Maka dari itu pemahaman mengenai literasi media, diharapkan mampu menciptakan ekosistem internet yang sehat dimasyarakat.

Masyarakat modern saat ini begitu dimanjakan dengan beragam manfaat dari internet. Tidak butuh waktu lama bagi siapa saja untuk bisa menggunakan internet karena caranya yang sangat mudah. Transformasi kehidupan yang serba online begitu nyata kita rasakan seperti transaksi online, rapat online hingga proses belajar mengajar yang juga dilakukan secara online. Tak bisa kita sangkal bahwa ketergantungan akan internet saat ini bisa dibilang masuk kategori *addict*. Beberapa upaya yang telah dilakukan mulai dari pemerataan akses internet hingga pada saat sekarang ini, ternyata menimbulkan banyak masalah dalam perkembangannya. Harapan untuk menciptakan ekosistem internet yang sehat seakan menjadi sesuatu hal yang sulit untuk dicapai dan selalu menemui hambatan lantaran maraknya masalah yang terjadi. Kedekatan masyarakat dengan media digital saat ini membawa dampak negatif khususnya

pada budaya kesopanan di dunia maya. Kesopanan adalah aturan mengenai penggunaan bahasa maupun tingkah laku dalam kehidupan bermasyarakat dan itu berlaku di dunia nyata dan dunia maya.

Dalam prakteknya, ada banyak hal yang terabaikan ketika seseorang berselancar di dunia maya. Peneliti menyaksikan sendiri realita tersebut ketika mengakses internet. Ada banyak konten ujaran kebencian, konten sensitif dengan tema politik hingga SARA pada *platform* media sosial. Selain itu, penyebaran *hoax* juga merajalela akibat tidak adanya *cross check* terhadap suatu informasi yang diperoleh. Bergeser pada kolom-kolom komentar di media sosial, fenomena *netizen* yang saling berbalas komentar tanpa memperhatikan etika komunikasi yang baik juga menjadi pemandangan yang sering dijumpai. Kolom komentar dijadikan sebagai ruang debat terhadap suatu konten yang disajikan dengan menggunakan kata-kata kasar, makian hingga rasis tanpa menerapkan batasan-batasan. Internet dijadikan sebagai sarana penyebaran fitnah, provokasi dan aib seseorang.

Kejahatan *cyber* juga turut menghiasi ruang digital Indonesia. Beberapa kasus yang pernah terjadi seperti kebocoran data BPJS Kesehatan, data KPU, data Nasabah BRI Life dan sebagainya. Dampak paling fatalnya adalah ketika internet menjadi alasan seseorang untuk bunuh diri. Kasus-kasus seperti ini biasanya kasus terkait *cyberbullyng*, penipuan online, penyebaran privasi orang dalam bentuk konten pornografi dan lain sebagainya. Selain menasar pihak yang ada di Indonesia, ulah *Netizen* Indonesia juga menasar warga negara lain. Contohnya kasus *cyberbullyng* pada 2021 lalu terhadap

pasangan LGBT asal Thailand yang baru saja menikah. *Netizen* Indonesia mengecam pasangan tersebut dengan kalimat kotor hingga menghina terhadap agama masyarakat Thailand.<sup>2</sup> Aksi penyerangan seperti itu juga pernah dialami oleh akun Reemar Martin, tiktokers asal Filipina yang di *bully* karena dianggap terlalu digandrungi kalangan pria di Indonesia.<sup>3</sup>

Kasus-kasus yang terjadi pada ruang digital Indonesia seakan tiada habisnya, bahkan dengan pemberlakuan hukuman bagi para pelaku. Indonesia sendiri menerapkan Undang-Undang ITE untuk menertibkan ruang digital masyarakat dan juga membentuk polisi internet. Peneliti sendiri menganggap bahwa hukuman yang diberikan terlalu ringan bahkan beberapa kasus hanya berakhir pada video klarifikasi. Perlu penegasan hukuman bagi para pelaku agar memberikan efek jera sehingga ada rasa takut bagi yang melanggar. Kondisi ini membutuhkan perhatian kita semua. Keluarga sebagai lingkungan terkecil perlu memberikan pendampingan dan pembatasan pada anak dibawah umur. Selain itu, sosialisasi mengenai literasi media perlu dilakukan lebih gencar lagi baik disekolah, kampus maupun pada media-media sosial.

Ditengah memprihatinkannya ruang digital Indonesia, publik pada Februari 2021 lalu dihebohkan dengan laporan ‘*Digital Civility Index (DCI)*’ oleh *Microsoft*. Riset tersebut mengumumkan tingkat kesopanan pengguna internet sepanjang 2020. Penelitian ini dilakukan pada April dan Mei 2020

---

<sup>2</sup> Kompasiana. “Ramai Pasangan Gay Thailand Di-Bully, Netizen Indonesia Tidak Sopan?” <https://www.kompasiana.com/stefaniditamei/6076c49dd541df1aa8413e03/ramai-pasangan-gay-thailand-di-bully-netizen-indonesia-tidak-sopan> (diakses pada Jumat, 27 Mei 2022)

<sup>3</sup> Firda Janati. “Kronologi Awal Reemar Martin, Artis TikTok Asal Filipina, Di-bully Netizen Indonesia”. <https://www.kompas.com/hype/read/2020/04/29/124639166/kronologi-awal-reemar-martin-artis-tiktok-asal-filipina-di-bully-netizen?page=all> (diakses pada Jumat, 27 Mei 2022)

dengan total 16.000 responden dari 32 negara. Indonesia mendapat skor 76 (Semakin tinggi skor berarti tingkat kesopanan suatu negara semakin rendah dalam menggunakan media sosial) dan menempati posisi 29 dari 32 negara sedangkan di Asia Tenggara Indonesia menempati posisi terakhir dari 6 negara lainnya. Hasil riset tersebut berarti menunjukkan bahwa Indonesia memiliki tingkat kesopanan yang rendah di ruang digital. Adapun tiga risiko utama yang menjadi masalah dalam ruang digital Indonesia adalah hoax, scam, penipuan; ujaran kebencian dan diskriminasi.<sup>4</sup>

Menanggapi hasil riset *Microsoft* tersebut, reaksi pro dan kontra datang dari *netizen* Indonesia. Banyak yang setuju namun banyak pula yang menolak. Bentuk penolakan tersebut dilakukan dengan aksi *netizen* yang melaporkan dan menyerbu kolom komentar akun instagram *Microsoft*. Berbicara mengenai kesopanan, warga Indonesia adalah negara yang dalam kehidupan sehari-harinya menjunjung tinggi adat ketimuran dan norma kesopanan. Bahkan survei *Expat Insider 2019* oleh *Internations*, menyebut bahwa Indonesia menempati posisi 8 dari total 46 negara subkategori negara paling ramah.<sup>5</sup>

Perbedaan antara kondisi di dunia nyata dengan di dunia maya adalah hal menarik mengapa penulis mengambil penelitian ini. Penulis sendiri setuju bahwa di dunia nyata, masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang ramah. Hal ini berdasarkan pengamatan penulis sendiri dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>4</sup> Microsoft. "Digital Civility. Diakses pada 10 Januari 2022" <https://www.microsoft.com/en-us/online-safety/digital-civility> (diakses pada Senin, 10 Januari 2022)

<sup>5</sup> Eka Yudha Saputra, "Indonesia Posisi 8 Negara paling Ramah menurut Expat Insider 2019" <https://dunia.tempo.co/read/1246014/indonesia-posisi-8-negara-paling-ramah-menurut-expat-insider-2019> (diakses pada Jumat, 1 April 2022)

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan fenomena yang ada di lapangan berdasarkan data hasil wawancara dan observasi yang diperoleh. Penelitian ini dilakukan di Padukuhan Seturan, Caturtunggal dengan informannya adalah mahasiswa dan mahasiswi yang bertempat tinggal disana dan mengenyam pendidikan pada kampus yang ada di Yogyakarta. Pemilihan mahasiswa sebagai informan dalam penelitian ini dikarenakan peneliti menganggap bahwa mahasiswa memiliki sudut pandang yang luas terhadap masalah yang sedang diteliti dalam penelitian ini.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas beserta dengan hasil penelitian *Microsoft*, peneliti setuju jika *netizen* Indonesia memiliki masalah terkait etika kesopanan di ruang digital, tetapi dalam hal ini dengan posisi terbawah dari negara lainnya tentu berbanding terbalik dengan predikat Indonesia sebagai negara yang ramah. Penelitian ini mencari tahu tentang persepsi mahasiswa mengenai rendahnya tingkat kesopanan *netizen* Indonesia di ruang diital dan pemahaman mahasiswa terkait literasi media. Adapun alasan mengapa penelitian ini penting untuk dilaksanakan ialah untuk mengetahui gambaran terkait kondisi ruang digital kita saat ini sehingga kemudian bisa menetapkan langkah selanjutnya untuk mewujudkan ekosistem internet yang sehat sesuai dengan harapan dari adanya pembangunan infrastruktur digital nasional seperti yang telah disebutkan diawal. Dengan demikian maka negara kita tidak lagi mendapat citra negatif dimata dunia seperti hasil penilaian oleh *Microsoft* sebelumnya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka penelitian ini akan membahas mengenai:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap rendahnya tingkat kesopanan *netizen* Indonesia di ruang digital?
2. Bagaimana pemahaman mahasiswa terkait literasi media?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pokok ingin dicapai oleh peneliti dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap rendahnya tingkat kesopanan *netizen* Indonesia di ruang digital.
2. Untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terkait literasi media?

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dihasilkan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi khususnya pada bidang keilmuan yang memiliki hubungan dengan dunia ilmu komunikasi.

## b. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi sekaligus memberikan sumbangan dalam bentuk masukan kepada para pihak yang berkepentingan (Pemerintah, Media, Masyarakat) terkait masalah kesopanan *netizen* Indonesia diruang digital sehingga bisa menjadi perhatian bersama dalam mewujudkan ekosistem internet yang sehat dimasyarakat agar citra Indonesia baik di mata dunia.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1 Pengertian Metode Penelitian

Pengertian dari metodologi ialah proses, prinsip, dan prosedur yang diperuntukkan dalam menemukan jawaban atas duduk perkara yang diteliti. Adapun Penelitian ialah suatu penyelidikan yang bersifat terorganisasi atau penyelidikan yang dilakukan secara hati-hati serta kritis dalam proses pencarian fakta untuk menemukan sesuatu.<sup>6</sup>

Metode penelitian ialah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti penelitian dilaksanakan berdasarkan ciri keilmuannya, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Rasional berarti masuk akal. Empiris berarti dapat diamati dengan menggunakan panca indra. Sedangkan sistematis artinya menerapkan langkah yang logis dalam kegiatan penelitiannya. Data yang

---

<sup>6</sup> Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta : Literasi Media Publishing, 2015), 4.



dihasilkan adalah data empiris dengan kriteria valid yang menunjukkan kesamaan antara data yang sesungguhnya dengan data penemuan yang dikumpulkan.<sup>7</sup>

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan ialah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif ialah penelitian yang berpangkal dari pola pikir induktif, berdasarkan pengamatan obyektif partisipatif terhadap suatu gejala atau fenomena sosial.<sup>8</sup> Adapun penelitian deskriptif bertujuan mengumpulkan informasi secara aktual serta rinci dan hanya memberikan pemaparan mengenai peristiwa.

#### 1.5.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian merujuk pada masalah yang sedang diteliti.<sup>9</sup> Objek penelitian ini adalah mengenai kesopanan *netizen* di ruang digital. Sedangkan yang dijadikan sebagai subyek penelitian dari penelitian ini guna mendapatkan informasi utama ialah mahasiswa aktif yang menempuh pendidikan tinggi di Universitas yang ada di Yogyakarta dan bertempat tinggal di Padukuhan Seturan, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2013), 2.

<sup>8</sup> Suyitno, *Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, Dan Operasionalnya* (Tulungagung: Akademia Pustaka, 2018), 6.

<sup>9</sup> Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Sosial: Kualitatif dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Erlangga, (2009), 91.

### 1.5.3 Penentuan Informan

Informan yang dipilih haruslah memiliki pengetahuan terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Informan dalam penelitian ditentukan dengan menggunakan teknik *Purposive Sampling*, yaitu pemilihan subjek berdasarkan ciri tertentu sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan dalam penelitian.<sup>10</sup>

karakteristik utama informan dalam penelitian ini yaitu merupakan mahasiswa aktif, bertempat tinggal di Padukuhan Seturan, Caturtunggal, pengguna aktif media sosial dan mengetahui berita terkait riset *Microsoft* pada 2021 lalu tentang tingkat kesopanan pengguna internet. Pemilihan mahasiswa sebagai informan agar peneliti mendapatkan data dengan kualitas terbaik karena mahasiswa dekat dengan kehidupan media sosial dan memiliki wawasan yang luas untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti dalam penelitian ini.

### 1.5.4 Lokasi Penelitian

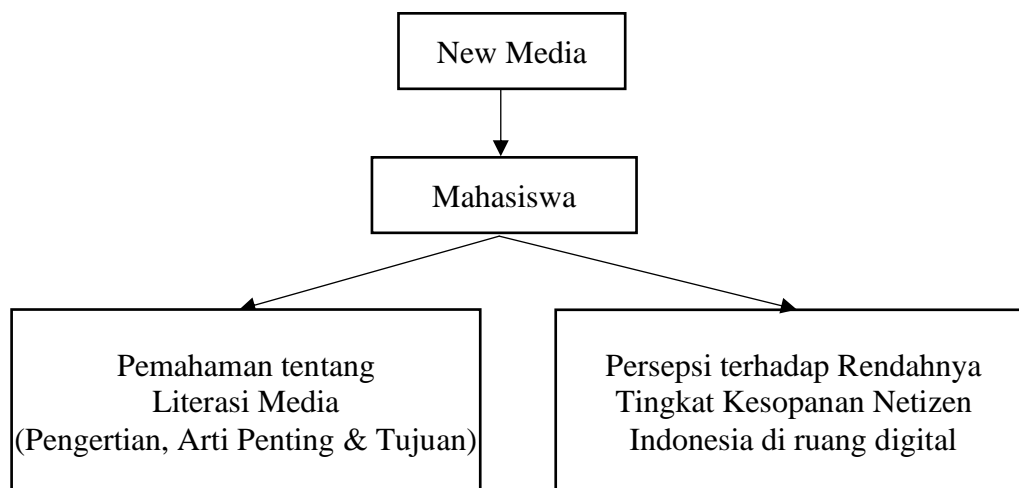
Penelitian ini bertempat di Padukuhan Seturan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kab. Sleman, DIY. Pemilihan Padukuhan Seturan sebagai lokasi penelitian karena merupakan wilayah yang didominasi oleh mahasiswa dan orang-orang yang tinggal disana tentu sangat dekat dengan kehidupan media sosial. Faktor kedekatan peneliti dengan lokasi dan lingkungan disana tentu ikut berpengaruh terhadap kualitas penelitian ini.

---

<sup>10</sup> Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 128.

## 1.6 Kerangka Konsep

Kerangka konsep dijadikan sebagai pedoman dalam menentukan arah dari penelitian. kerangka konsep diperlukan sebagai fokus pada kajian yang akan diteliti. Kerangka konsep yang menjadi landasan bagi peneliti dalam melanjutkan penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konsep

Kehadiran media baru dalam kehidupan manusia saat ini, memberikan dampak positif sekaligus dampak negatif. *Netizen* sebagai sebutan untuk pengguna internet memiliki beragam karakter ketika berselancar di dunia maya. Di Indonesia sendiri, *netizen* Indonesia memiliki citra yang kurang baik dimata dunia. Hal ini dikarenakan buruknya etika yang diterapkan didunia maya. Fokus penelitian ini adalah persepsi mahasiswa terhadap rendahnya tingkat kesopanan netizen Indonesia di ruang digital dan pemahaman mahasiswa mengenai literasi media.

## 1.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah cara dalam memperoleh data yang dibutuhkan untuk kepentingan penelitian. Data yang tepat akan membantu peneliti menemukan jawaban atas rumusan masalah yang telah ditentukan dalam suatu penelitian.

### 1. Data Primer

Data primer ialah data yang langsung diperoleh objek yang diteliti.

#### a. Metode Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab secara lisan dengan bertatap muka secara langsung oleh dua orang lebih guna mendapatkan informasi atau keterangan.<sup>11</sup> Peneliti melaksanakan teknik wawancara secara tak terstruktur dengan hanya berfokus pada pusat permasalahan tanpa terikat format secara ketat.

Peneliti menggunakan teknik wawancara semi terstruktur yang dilakukan secara individual. Teknik ini lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Dengan teknik ini, peneliti bisa menemukan permasalahan secara lebih terbuka dan merumuskan pertanyaan meskipun sudah ada pedoman wawancara.

#### b. Metode Observasi

Observasi ialah pengamatan menggunakan indera penglihatan tanpa memberikan pertanyaan. Peneliti menggunakan observasi partisipan dengan seolah menjadi bagian dari subjek yang diteliti, dengan

---

<sup>11</sup> Cholid Narbuko & A. Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2013), 83.

ikut melakukan apa yang dikerjakan serta merasakan suka dukanya.<sup>12</sup>

Tujuan menggunakan teknik observasi partisipan ini agar penulis mendapatkan data mengenai fenomena di lapangan.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat dari hasil studi sebelumnya yang telah diterbitkan oleh instansi lain. Sifat data ini adalah tidak langsung dan biasanya dalam bentuk dokumentasi dan arsip resmi. Data sekunder dalam penelitian ini adalah data tersedia dilokasi penelitian misalnya data terkait gambaran umum lokasi penelitian dan data pendukung lainnya bisa berupa teks, dokumen, dan informasi lainnya terkait penelitian.

### 1.8 Teknik Analisis Data

Analisis data ialah proses mencari serta menyusun secara sistematis seluruh data yang berhasil didapatkan lalu kemudian menyimpulkannya untuk mempermudah dalam memahami isi dari data tersebut.<sup>13</sup> Data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, yakni memberikan gambaran terhadap data yang terkumpul dalam bentuk uraian kalimat. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dalam 3 tahapan berdasarkan langkah yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu:<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Sugiyono, Op.Cit,145.

<sup>13</sup> Sugiyono, Op.Cit, 244.

<sup>14</sup> Mattehew B. Miles & A. Michael Huberman (1992), *Analisis Data Kualitatif* (diterjemahkan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi) (Jakarta: UI Press, 2009), 16.

a. Reduksi Data

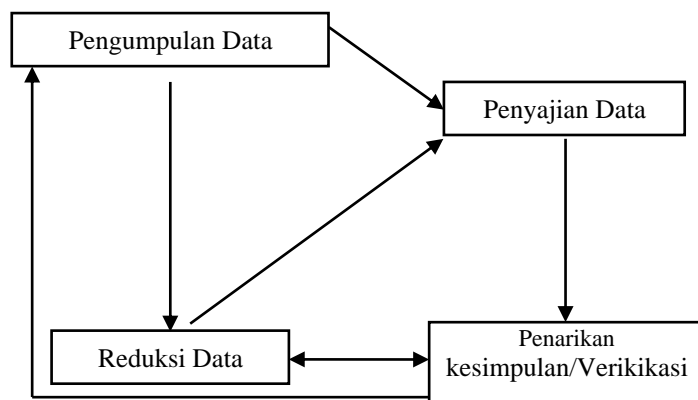
Reduksi data ialah proses merangkum, memilih dan memilah data yang akan digunakan. Reduksi data akan menghasilkan data dengan gambaran yang lebih tajam sehingga hal ini bisa mempermudah peneliti untuk melakukan pencarian data selanjutnya yang dibutuhkan.

b. Penyajian Data

Proses lanjutan dari reduksi data adalah penyajian data yang berguna untuk mempermudah peneliti memahami yang terjadi dan untuk menentukan langkah selanjutnya. Penyajian data bisa berbentuk uraian singkat, hubungan antar kategori, *flowchart*, bagan dan sejenisnya. Dalam kualitatif, data paling umum disajikan dengan teks naratif.

c. Penarikan Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan adalah akhir dari pembuktian data yang diperoleh. Dalam penelitian kualitatif, masalah dan rumusan masalah bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian, untuk itu kesimpulan bisa saja menjawab rumusan masalah yang sudah dibuat tetapi juga bisa tidak.



Gambar 2. Model Interaktif Miles dan Huberman