



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 8 Nomor 1, 2025
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 02/01/2025
 Reviewed : 02/01/2025
 Accepted : 01/01/2025
 Published : 08/01/2025

Fachrurrazi¹

NEW PUBLIC SPHERE DI INDONESIA: PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MENGGONSTRUKSI DISKURSUS PUBLIK DI DUNIA MAYA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis new public sphere di Indonesia: peran media sosial dalam mengkonstruksi diskursus publik di dunia maya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa media sosial sebagai sebuah platform online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi jejaring sosial, dan dunia virtual dan dalam lebih satu dekade terakhir ini media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia, sehingga dengan adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat. Perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (social relationships) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sedangkan perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok-kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma-norma yang ada.

Kata Kunci: Media Sosial, Konstruksi Diskursus Publik, Dunia Maya

Abstract

This research aims to analyze the new public sphere in Indonesia: the role of social media in constructing public discourse in cyberspace. This research uses qualitative methods using observation, interview and documentation techniques. From the results of this research, it was found that social media is an online platform, with its users able to easily participate, share and create content including social networks and virtual worlds and in the last decade or so, social media is the most commonly used by people throughout the world. world, so that the existence of social media has influenced social life in society. Changes in social relationships or as changes to the balance (equilibrium) of social relationships and all forms of changes in social institutions in a society, which affect the social system, including values, attitudes and behavioral patterns between groups in society. Positive social changes such as ease of obtaining and conveying information, obtaining social and economic benefits. Meanwhile, social changes tend to be negative, such as the emergence of social groups in the name of religion, ethnicity and certain behavioral patterns which sometimes deviate from existing norms.

Keywords: Social Media, Public Discourse Construction, Cyberspace

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi internet membuka peluang bagi adanya kemungkinan ruang publik dilakukan lewat dunia maya. Media sosial atau dikenal dengan Web 2.0, yakni aplikasi internet generasi kedua, memungkinkan pertukaran informasi dilakukan secara interaktif dalam dunia maya dan dengan itu berpotensi menjadi ruang diskursus politis. Media sosial dapat digunakan

Institut Agama Islam Negeri Lhokseumawe, Aceh
 email: aroeljuang86@gmail.com

sebagai ruang diskursus untuk menyuarakan perjuangan melawan ketidakadilan dalam masyarakat, maupun mengkritik pemerintah. Salah satu contoh kasus penerapan media sosial sebagai ruang publik adalah gerakan sosial masyarakat dalam media sosial pada kasus Satinah, seorang TKI yang terancam dihukum mati di Arab Saudi karena tuduhan membunuh majikannya. Akan tetapi, muncul beberapa keberatan untuk menempatkan media sosial sebagai ruang publik.

Dapatkah ruang argumentatif tempat masyarakat menyuarakan aspirasi dan opininya secara bebas dan tanpa paksaan seperti diidealkan Habermas sungguh-sungguh diwujudkan melalui media sosial? Mungkinkah media sosial diterapkan sebagai ruang publik politik? Bertitik tolak dari pertanyaan-pertanyaan ini, pokok bahasan yang hendak direfleksikan dalam artikel ini meliputi gagasan ruang publik politik Habermas, peluang dan tantangan media sosial untuk menjadi ruang publik, serta implikasi praktis yang muncul darinya.

Ruang publik itu menjadi ruang yang berdiri sendiri, bebas dari campur tangan kekuasaan politik maupun ekonomi. Karena tidak ada kepentingan birokrasi dan ekonomi yang mengintervensi ke dalamnya, ruang publik menjadi ruang untuk membangun komunikasi antar warga masyarakat. Mereka dapat berargumentasi secara mandiri, bahkan untuk mengkritik pemerintah atau pasar. Ruang publik ini dibentuk dari dunia-kehidupan, yaitu dunia sehari-hari tempat para warga masyarakat saling berinteraksi dan memahami satu sama lain lewat tindakan komunikatif. Melalui ruang publik, warga masyarakat dapat membentuk solidaritas bersama untuk mengawasi dan mengevaluasi pemerintah, atau bahkan memberi perlawanan atas hegemoni pemerintah. Ruang publik membutuhkan media massa. Media massa seperti televisi, radio, atau koran dapat menjadi sarana nyata masyarakat untuk menyatakan opini dalam ruang publik. Media massa idealnya bersifat independen dari kekuasaan pemerintah maupun pasar, sehingga melalui itu masyarakat dapat mempublikasikan aspirasi dan opini mereka untuk tujuan perubahan sosial ke arah yang lebih baik.

Perkembangan teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. Lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etikan dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beraneka ragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial. Dari berbagai kalangan dan usia hampir semua masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan media sosial sebagai salah satu sarana guna memperoleh dan menyampaikan informasi ke publik.

Media sosial adalah sebuah platform online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Dampak positif dari media sosial adalah memudahkan kita untuk berinteraksi dengan banyak orang, memperluas pergaulan, jarak dan waktu bukan lagi masalah, lebih mudah dalam mengekspresikan diri, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat, biaya lebih murah. Sedangkan dampak negatif dari media sosial adalah menjauhkan orang-orang yang sudah dekat dan sebaliknya, interaksi secara tatap muka cenderung menurun, membuat orang-orang menjadi kecanduan terhadap internet, menimbulkan konflik, masalah privasi, rentan terhadap pengaruh buruk orang lain. Adanya media sosial telah mempengaruhi kehidupan sosial dalam masyarakat. Perubahan-perubahan dalam hubungan sosial (social relationships) atau sebagai perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium) hubungan sosial dan segala bentuk perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan didalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Perubahan sosial positif seperti kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi, memperoleh keuntungan secara sosial dan ekonomi. Sedangkan perubahan sosial yang cenderung negatif seperti munculnya kelompok-kelompok sosial yang mengatasnamakan agama, suku dan pola perilaku tertentu yang terkadang menyimpang dari norma-norma yang ada.

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback

secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna social media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

FORMULASI PERMASALAHAN

Pembahasan yang dijabarkan dalam artikel ini dengan membahas 2 (dua) formulasi masalah yaitu:

1. Bagaimana media sosial dalam mengkonstruksi diskursus publik di dunia maya?
2. Bagaimana peranan media sosial dan potensinya sebagai ruang publik?

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil penelitian berupa tulisan kata-kata atau kalimat. Dalam penelitian ini digunakan pendekatan etnografi virtual atau netnografi. Netnografi merupakan penelitian terbaru yang mengkaji bentuk komunikasi dan perilaku pengguna internet etnografi virtual adalah etnografi yang dilakukan di dunia maya dengan tujuan untuk memberikan pemahaman yang besar dan keterlibatan dari pengguna internet. Penelitian etnografi virtual dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola-pola perilaku, pola-pola kehidupan dan relasi sosial secara virtual di dunia maya. Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada observasi etnografi virtual pada masyarakat yang mengalami perubahan pembentukan budaya dikarenakan kajian media. Kajian etnografi ini dianggap paling relevan karena tidak hanya meneliti tentang budaya saja tetapi gaya komunikasi yang terjadi di lingkungan masyarakat. Peneliti tertarik menggunakan pendekatan netnografi karena informasi yang didapat bisa dari media sosial secara bebas dan dapat diakses kapanpun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Maraknya perkembangan teknologi internet saat ini, menyebabkan hampir seluruh masyarakat memanfaatkannya dalam berbagai macam kegiatan untuk mencari informasi ataupun menyebarkan informasi kepada seluruh khalayak masyarakat. Perkembangan tersebut mencakup hampir seluruh sendi kehidupan saat ini, dapat dinikmati melalui internet. Internet sudah mampu menggantikan media massa konvensional seperti, televisi, radio maupun media cetak seperti koran, majalah dan sejenisnya. Perpaduan teknologi teks, suara, gambar yang menjadi hidup karena dapat terjadi secara interaktif, menjadikan internet menjadi media yang sangat unggul saat ini. Perkembangan media massa konvensional menjadi media massa digital atau “media sosial” saat ini tidak terlepas dari perkembangan teknologi internet itu sendiri. Media sosial merupakan media online, dimana pengguna media ini dapat berpartisipasi secara interaktif dengan peserta lain, berbagi, maupun menciptakan isi melalui blog, jaringan sosial, maupun forum (Junaedi, 2011). Media sosial memungkinkan setiap individu dapat berpartisipasi dalam berbagai bentuk wacana di jagad maya. Dengan media sosial setiap individu memiliki kesempatan yang sama untuk menyebarkan informasi sesuai agendanya sendiri, memberikan komentar, bahkan beradu argumentasi dengan individu lainnya. Setiap individu memiliki kesempatan menyuarakan berbagai peristiwa sesuai dengan perspektif masing-masing.

Media sosial yang menjadi turunan internet saat ini menjadi ruang terbuka yang dapat dinikmati oleh seluruh lapisan masyarakat digital. Menurut Poespowardojo “Pemahaman

spontan mengenai ruang publik sebagai ranah yang terbuka bagi setiap orang untuk terlibat di dalamnya secara bebas ternyata secara historis berkembang meninggalkan maknanya yang bersifat spontan, dipahami menjadi sebuah konsep politik yang mengajukan sejumlah syarat bagi setiap orang untuk terlibat di dalamnya. Habermas menyadari makna ruang publik yang secara politis dikonsepsikan sebagai sebuah sistem interaksi yang merefleksikan maknanya yang spontan sebagai sebuah kemungkinan yang terbuka bagi siapa pun untuk terlibat didalamnya (Poespowardojo, 1993).

Media sosial memberikan kesempatan kepada siapapun untuk terlibat didalamnya secara langsung. Banyak masyarakat mengambil kesempatan tersebut untuk sekedar terlibat didalamnya, bagi sebagian masyarakat memanfaatkan media sosial untuk kegiatan berbagi informasi. Akan tetapi tidak sedikit juga masyarakat memanfaatkan media sosial untuk menyebarkan informasi untuk menampilkan dirinya sebagai bentuk eksistensi keberadaannya. Tidak terlepas masyarakat kelas atas maupun kelas bawah, muda atau tua, laki-laki atau perempuan, bahkan mulai dari pengamen sampai presiden mereka memanfaatkan media sosial untuk mengabarkan informasi apa yang dilakukannya.

Perkembangan media sosial sebagai media ruang publik yang menggantikan media konvensional saat ini, banyak menghasilkan artis-artis digital atau lebih dikenal dengan selegram. Mereka menampilkan kemampuannya sebagai seorang bintang media sosial, hampir seluruh kegiatan yang dilakukan pasti akan ditampilkan di media sosial tersebut. Mulai dari kegiatan bangun tidur, sampai kegiatan tidur lagi menjadi tampilan yang disodorkan pada media sosial mereka. Kehadiran media sosial menjadikan sekat-sekat antara wilayah individu dengan wilayah publik menjadi tersamarkan, ketika masyarakat tidak mampu membedakannya. Mengantisipasi hal tersebut, tentunya harus bijak dalam memanfaatkan media sosial, harus mampu membedakan kapan media sosial jadi wilayah pribadi dan kapan media sosial menjadi media publik yang terbuka.

Kebebasan memanfaatkan media sosial melahirkan kebebasan tersendiri bagi masyarakat, mereka bebas menyuarakan apa yang harus disampaikan pada masyarakat melalui media sosial tersebut, yang mana media sosial merupakan keberhasilan dari kaum kapitalis dalam memberdayakan seluruh lapisan masyarakat. Menurut poespowardojo “Benang merah pemikiran habermas mengenai demokrasi dalam masyarakat yang hidup di era kapitalisme lanjut adalah menciptakan ruang publik yang terbuka bebas bagi semua pihak untuk terlibat dalam proses pengambilan keputusan publik. Konsep ruang publik yang demikian hanya mungkin tercipta melalui proses komunikasi”.

Kehadiran media sosial menjadikan setiap individu menginformasikan setiap kegiatan yang berada disekelilingnya, dapat melakukan liputan secara langsung layaknya seorang jurnalis profesional. Banyak informasi yang didapat dari media sosial yang luput dari berita media massa konvensional. Media sosial sebagai perwujudan konsep ruang publik digital, wajar jika media sosial dimanfaatkan oleh para penggiat demokrasi dalam hal ini para aktor dan elit politik untuk menyebarkan segala bentuk komunikasi politik dalam membangun dan menjaga konstituenya untuk mendapatkan simpati dan juga bentuk pertanggung jawaban yang sudah dilakukan. Hal ini menjadi sangat menarik ketika seorang eksekutif pemerintahan memanfaatkan media sosial untuk berkomunikasi dengan rakyatnya.

a. Media Sosial Dalam Mengkonstruksi Diskursus Publik di Dunia Maya

Dunia maya atau Cyberspace adalah tempat di mana komunikasi terjadi. Istilah cyberspace diperkenalkan oleh novelis fiksi William Gibson dalam bukunya yang berjudul *Neuromancer* (David Porter, 1997). Pada tahun 1984, Gibson melihat semacam integrasi antara komputer dan manusia. Dunia maya adalah sebuah ruang, namun teknologi yang menjadi penyangganya adalah internet. Internet berasal dari jaringan komputer Departemen Pertahanan AS yang diciptakan pada 1969 yang disebut ARPAnet. Singkatan dari Advanced Search Project Agency Network. Pentagon membangun jaringan untuk bertukar informasi dengan kontraktor militer dan dengan universitas yang melakukan riset militer.

Aspek dunia maya lebih menekankan pada kontribusi dan efek dari keberadaan media ini serta dunia yang tercipta karenanya (dunia maya), terhadap aspek sosial pengguna serta lingkungan media itu berada. Dalam dunia maya ini terdapat kesepakatan bersama, bahwa ada pandangan umum, tentang masa depan yang akan berbeda dengan masa ini, dalam ruang maupun realitas. Cyberspace dikatakan juga sebagai dunia maya yang mengijinkan kita untuk berperan sebagai apa yang kita inginkan. Dunia maya bisa menjadi sangat nyaman ketimbang

dunia nyata yang tidak sempurna ini. Teknologi akhirnya dapat mengantarkan masyarakat keluar dari keterbatasan dan frustrasi dunia yang tak sempurna ini.

Dunia maya bisa menjadi salah satu tempat umum yang tak resmi, dimana setiap orang bisa membangun setiap aspek dari komunitas (masyarakat). Dalam media ini kita dapat menyusun ulang tatanan kemasyarakatan, yang dihubungkan oleh faktor-faktor kesamaan dan ketertarikan serta kesepahaman ketimbang dari segi kesamaan kewilayahan. Dalam skala yang lebih luas, pandangan tentang kesatuan atas kesamaan ini akan dibawa pada tingkat masyarakat global, dan suatu jenis kebudayaan internasional yang baru.

Komunitas elektronik ini memiliki karakter yang sama, yakni karakter yang disusun atas ide kesamaan pandangan, kebulatan suara dan hubungan saling menguntungkan. Suatu masyarakat ideal dimana ada hubungan harmonis dalam jangka panjang, demi kesepakatan bersama dan hubungan yang saling menguntungkan. Adanya Kebutuhan untuk membangun komunitas yang lebih baik menjadi dorongan terwujudnya dunia ini. Dan sekarang masyarakat menemukan alat untuk mewujudkan masyarakat yang baik itu. Dimana setiap warga terhubung dengan warga lainnya, dan kemudian memperluas komunitas yang ideal ini ke tahap desa global. Dengan karakternya tersebut Internet dipercaya dapat digunakan dalam mewujudkan potensi media massa sebagai penguat demokratisasi, terutama gagasan yang secara luas dikenal dengan cyberdemocracy. Dunia maya ini selalu dihubungkan pada ide tentang bentuk masyarakat dan kemasyarakatan yang inovatif dan baru. Ada kepercayaan atau harapan terhadap interaksi yang termediasi, dapat membuat apa yang disebut dengan ruang publik virtual.

Masyarakat semakin antusias atas ide-ide penggunaan internet dan dunia maya sebagai ruang publik virtual. Antusiasme masyarakat dan komunitas pemakai internet atas kebebasan yang dimungkinkan oleh teknologi internet bisa kita lihat pada naskah Deklarasi Kemerdekaan Dunia Maya (A Declaration of the Independence of Cyberspace) yang ditulis oleh John Perry Barlow. Disamping deklarasi tersebut banyak preseden pada kenyataan kita akhir-akhir ini, dimana dari dunia maya ini sebuah aksi social movement, atau pengambilan keputusan atas dasar opini publik berdampak besar pada dunia nyata.

Meskipun ruang publik virtual tidak pernah benar-benar melibatkan setiap orang, dan karena itu juga tidak mendeterminasi hasil-hasil keputusan parlemen, penguasa atau hal-hal yang dikritik dan dibicarakan oleh komunitas virtual. Namun ruang publik virtual memberi kontribusi terhadap apa yang disebut Mark Poster sebagai pemeliharaan semangat berbeda pendapat (dissent) yang biasa ditemukan dalam sebuah sistem demokrasi perwakilan yang sehat.

b. Peranan Media Sosial dan Potensinya Sebagai Ruang Publik

Manuel Castells dalam *The Rise of Network Society* berpendapat bahwa masyarakat kontemporer mengalami pergeseran ke arah masyarakat jejaring (network society) berbasis teknologi informasi. Menurutnya, kebutuhan masyarakat untuk membentuk jejaring muncul khususnya setelah Perang Dunia berakhir. Masyarakat mulai bangkit untuk membangun kembali infrastruktur sosial, ekonomi, hingga pendidikan yang rusak karena perang. Dalam rangka memenuhi kembali kebutuhan produksi maupun distribusi, berbagai pabrik-pabrik saling membentuk relasi satu sama lain untuk bertukar informasi. Industrialisasi tumbuh kembali dengan ditandai semakin meningkatnya produksi, konsumsi dan distribusi barang dan jasa. Internet menjadi sarana masyarakat yang saling terhubung dalam skala global untuk bertukar informasi.

Castells menyelidiki pergeseran bentuk komunikasi, yaitu dari bentuk komunikasi melalui media elektronik tradisional hingga media baru yang merupakan perpaduan teknologi internet, telekomunikasi seluler dan media massa. Televisi dan radio merupakan media elektronik dengan karakter menyiarkan informasi searah dan tersentralisasi (dari satu stasiun televisi ke banyak orang). Menurut Castells, konvergensi (perpaduan) antara komputer, telekomunikasi seluler dan media massa menghasilkan bentuk komunikasi baru yaitu “komunikasi diri secara masif” (mass-self communication), dengan karakternya yang semakin interaktif, personal, fl eksibel, terdesentralisasi, partisipatoris, kolaboratif, memungkinkan adanya “virtualitas yang nyata”, serta pengelolaan konten informasi secara mandiri, serta hadirnya komunitas-komunitas baru dalam dunia maya.

Web 2.0 (atau kerap dikenal dengan istilah aplikasi “media sosial”) merupakan suatu aplikasi perangkat lunak berbasis internet yang dikembangkan dari Web 1.0. Pada Web 1.0, para penggunanya hanya bertindak sebagai pencari atau penerima informasi dalam www yang bersifat statis saja (tidak berubah). Sementara itu, dalam Web 2.0, para penggunanya yang

saling terhubung dapat berkomunikasi secara interaktif dengan mengelola konten informasi mereka sendiri (memproduksi, mengubah, mendistribusi atau hanya mengonsumsi informasi), sehingga ruang sosial virtual dapat dibentuk. Jadi, pada Web 2.0, para pengguna bertindak tidak hanya sebagai penerima informasi (konsumen), melainkan dapat sekaligus menjadi produsen, penyiar, perantara, maupun penilai informasi. Kaplan dan Haenlein menyebut Web 2.0 berkarakter “partisipatoris dan kolaboratif”. Sejalan dengan itu, Mark Pegrum menunjukkan bahwa Web 2.0 memiliki kelebihan karena karakternya yang “relasional” (yang berbeda dengan Web 1.0 yang berkarakter “informatif”). Lewat media sosial, komunikasi dapat berlangsung secara dialogis dan interaktif, tidak lagi searah.

Perkembangan teknologi internet membawa pemahaman baru tentang ruang publik. Zizi Papacharissi menunjukkan bahwa kemajuan teknologi internet memunculkan kemungkinan untuk memperluas gagasan tentang ruang publik, yaitu ruang publik virtual yang memungkinkan diskursus politik dilakukan dalam dunia maya di antara orang-orang yang saling terhubung secara global dengan kemudahan akses untuk memperoleh data. Dengan itu, media sosial sebagai suatu aplikasi internet generasi kedua dengan karakternya yang partisipatoris, kolaboratif, atau relasional berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai ruang publik politis yang sifatnya virtual. Selain dipakai untuk keperluan pertemanan atau komunikasi dalam lingkup keluarga, media sosial dimanfaatkan sebagai sarana tindakan politis. Media sosial digunakan warga masyarakat untuk berpartisipasi dalam kehidupan politik, yaitu sebagai sarana untuk mengutarakan gagasan dan aspirasi kritisnya secara independen dan otonom melalui komunikasi dalam dunia maya.

Peluang media sosial untuk diterapkan sebagai ruang publik menjadi bahan kajian yang menarik. L. Diaz Romero menyatakan bahwa media sosial merupakan sarana ideal bagi kepentingan politis warga, sebab dapat dipakai sebagai ruang publik digital (digital public sphere atau virtual agora) yang memungkinkan deliberasi publik melalui diskusi rasional argumentatif dilakukan dalam cakupan seluas dunia (global), tanpa dibatasi batas-batas fisik negara.

Romero menunjukkan pentingnya media sosial sebagai sarana warga untuk berpartisipasi secara politik seperti melaksanakan pemilihan umum, berorganisasi atau membuat asosiasi, melakukan voting maupun kampanye, menggerakkan massa demonstrasi, melakukan boikot dan petisi, maupun aktivisme sosial lainnya dari lingkup lokal hingga global. Disamping itu, media sosial membantu meningkatkan kapasitas media konvensional karena digitalisasi yang ada membuat proses dialogis atau diskursif antarwarga menjadi semakin mudah, cepat, dan luas.

Lewat media sosial, partisipasi politis warga dapat diwujudkan secara virtual melalui komunitas-komunitas sosial dalam dunia maya. Peluang media sosial sebagai ruang publik juga disampaikan oleh Christian Fuch. Fuch memberi contoh penggunaan media sosial sebagai ruang publik, yaitu pada proyek kolaboratif Wikipedia. Wikipedia merupakan proyek ensiklopedi bersama, yang bersifat terbuka, dapat diubah atau disunting oleh siapa saja. Menurut Fuch, Wikipedia dilandasi oleh kerjasama untuk kepentingan bersama yang sifatnya nirlaba, sehingga tidak bisa dikontrol oleh kepentingan politik atau korporasi. Jadi, proyek kolaboratif seperti Wikipedia ini, bukan uang dan kekuasaan yang diutamakan, melainkan kultur kebebasan (free culture), keterbukaan akses, serta kolaborasi dalam berbagi informasi dan mengembangkan rasionalitas untuk saling mengkritisi maupun memperkaya pengetahuan satu sama lain.

SIMPULAN

Dalam tinjauan literatur ini, kami telah menjelaskan konsel dasar dari peran media sosial dalam mengonstruksi diskursus publik di dunia maya menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh yang signifikan dalam membentuk opini, persepsi, dan pemahaman publik terhadap berbagai isu sosial, politik, dan budaya. Melalui media sosial, individu dapat berpartisipasi dalam diskusi publik, menyebarkan informasi, mempengaruhi pandangan orang lain, dan membentuk narasi bersaimai.

Masyarakat sebagai individu dan makhluk sosial, tentunya tidak terlepas dalam kegiatan berkomunikasi dengan individu lainnya. Sebelum perkembangan teknologi internet, kegiatan komunikasi massa dan ruang terbuka publik banyak menggunakan media konvensional seperti televisi, radio, koran, majalah dan media lainnya. Saat ini hal tersebut sudah bergeser dalam pemanfaatan ruang publik dimasyarakat dengan hadirnya teknologi internet umumnya dan media sosial khususnya.

Pemanfaatan media sosial sebagai media terbuka publik tidak hanya menjadi dominasi masyarakat biasa saja, tetapi media sosial juga dimanfaatkan oleh eksekutif pemerintahan seperti presiden dalam menjalin komunikasi dengan rakyatnya. Kehadiran media sosial mampu menghilangkan celah yang tadinya tersembunyi dan tidak diketahui oleh masyarakat luas, menjadi terbuka dan dapat diketahui oleh masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki peran yang kompleks dalam mengonstruksi diskursus publik di dunia maya, yang pada gilirannya dapat memengaruhi pandangan masyarakat secara luas terhadap berbagai isu yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- David Porter, ed, *Internet Culture*. (1997), New York & London: Routledge).
- Junaedi, F. (Eds). (2011). *Komunikasi 2.0, Teoritisasi dan Implikasi*, (Yogyakarta: Aspikom).
- Poespowardojo, Soerjanto. (1993). *Strategi Kebudayaan*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka).
- Lexy J. Meleong. (2004). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta).
- Castells. (2010). *The Information Age, Economy, Society and Culture, Vol. I "The Rise of Network Society"* 2nd Ed. (West Sussex: Wiley-Blackwell A John Wiley & Sons Ltd. Publication).
- Christian Fuch. (2014). *Social Media: A Critical Introduction*. (London: SAGE Publication Ltd).
- Mark Pegrum (2009). *From Blogs to Bombs: The Future of Digital Technologies in Education*. (Crawley: UWA Publishing).
- Leocadia Diaz Romero. (2014). "On the Web and Contemporary Social Movements", Bogdan Patrut & Monica Patrut (eds.), *Social Media in Politics, Case Studies on the Political Power of Social Media*. (London: Springer).
- Christian Fuchs. (2014). *Social Media and the Public Space*, triple 12, No. 1).