

# SATU KETIK, RIBUAN AKSI: MENGATALISASI PARTISIPASI OFFLINE PEMUDA INDONESIA DI ERA NEW MEDIA

Gita Nindya Elsitra dan Muhammad Salman Al-Faris

## Abstract

*It is indeed that the youth activeness in online political participations by new medias are allowed and needs to be increased, but it doesn't mean that they are allowed to ignore practical political participations in their real life. The youth, as a catalyzer of the nation, have the urgencies of balancing between their online and offline participation. We need to remember that Indonesia is not a country that exist merely in the web and not all of the nation's problem can be digitalized. Unfortunately, the existence of the youth in the nation's politics has degraded drastically since the 1998 reformation. Where were the young men who stood in the front line to defend their people and brought terror to the governmental regime in the early 2000s? It's not an anecdote, but it is a serious problem of recent Indonesian youth, which is hard to tackle. Several things has become the reason of this phenomenon. First one, the new media offers ease to participate in politics. The lack of cost and efforts required has made the youth feel more comfortable to participate via these new medias so they started to ignore participating in offline politics. Second one, new medias cuts the distance between politicians and the society. At this point, the youth may think that the problems will be over by criticising in the comment section of the politicians' social media accounts, or by writing in their social media timeline, while it actually doesn't solve any problem. Third one, political-branding media accounts and news portals have appeared a lot more. They often incite useless debates and social media wars. It feels so contradictive seeing our youth comfortably argue in online forums when our fuels are no longer subsidized, our electricity become more expensive, even while our national general assembly (DPR) is seriously entangled in the e-KTP mega-scandal. By using literature reasearch, the writers compared empirical data from several previous researches and deeply analyzed about the prominent problem. This reasearch results in a new innovation as an alternative solution we can apply by synergizing the role of the youth and the government, which is essential to help balancing the youth's participations online and offline.*

*Keywords: youth, political participation, new media*

## A. PENDAHULUAN

Besarnya gelombang demokrasi digital menuntut pemuda untuk dapat menyeimbangkan partisipasi politik *online* dan *offline*. Hal tersebut bahkan menjadi urgensi tersendiri, mengingat semakin merosotnya partisipasi kaum muda dalam partisipasi politik *real*. Putnam (2011) berpendapat bahwa kini pemuda semakin tidak tertarik dan menutup diri dari kegiatan berpolitik (Calder, 2013: 19). Lalu, kemanakah perginya kaum muda yang belasan tahun lalu berdiri digaris terdepan dan membela kepentingan rakyat? Rupanya, mereka kini begitu terlena dengan kecanggihan yang ditawarkan oleh media berbasis internet. Intensitas penggunaan media sosial dikalangan pemuda terus meningkat, mereka begitu gemar mengeluarkan status, *comment*, menyukai dan membagikan konten politik.

Kecenderungan kaum muda menggunakan media berbasis internet dalam berpartisipasi politik disebabkan oleh berbagai faktor penyebab. Pertama, penggunaan media berbasis internet menjadi trend tersendiri di kalangan pemuda bangsa. Kedua, adanya *new media* telah memotong jarak antara politikus dan *netizen* (McQuail, 2011: 165). Kemudian, pemuda yang merasa jenuh dengan partisipasi politik *offline* dapat menemukan nuansa baru dalam berpolitik (Calder, 2013: 14) dengan segala kemudahan yang ditawarkan.

Namun disisi lain, tingginya intensitas partisipasi online kaum muda tidak diimbangi dengan partisipasi politik *offline*. Mereka melakukan partisipasi politik melalui *new media* seolah-olah hal tersebut dapat menyelesaikan permasalahan

bangsa. Tapi Indonesia bukan negara digital. Eksistensinya benar-benar nyata di dunia dan hanya dengan melakukan partisipasi *online* tidak akan mengurangi sedikit pun permasalahan bangsa –justru malah memunculkan masalah baru.

Ditambah lagi dengan akses informasi yang seperti jalan bebas hambatan. Berbagai informasi politik beredar dengan mudahnya melalui *new media* –entah akurat atau hanya *hoax*. Terlebih, berita yang beredar cenderung menghasilkan polarisasi dikalangan pengguna *new media* menyebabkan informasi hanya terfokus kepada berita-berita yang *offensive* dan kontroversial. Hal tersebut dikarenakan pembuat dan penyebar berita sengaja mem-*blow up* informasi demi kepentingan oknum-oknum tertentu. Sehingga mengakibatkan masyarakat menerima informasi utama yang telah tertutupi oleh konten berita tidak berkualitas dan cenderung *offensive*.

Sungguh sebuah ironi, mengingat dipundak 61,8 juta pemuda Indonesia (Kemendikbud, 2016) terdapat masa depan bangsa. Bagaimana bisa mereka menyelesaikan permasalahan bangsa dimasa depan hanya dengan mengandalkan *new media* tanpa melakukan tindakan nyata?

Perlu diingat, pada hakikatnya *new media* adalah sebagai jembatan yang menjembatani antara penggunaanya dengan partisipasi politik *offline*. Karena itulah, keseimbangan antara partisipasi politik online dan offline harus diperjelas. Dalam hal ini, pemuda Indonesia memiliki urgensi untuk meningkatkan partisipasi politik *offline* di era digital karena adanya tuntutan dari kondisi perpolitikan bangsa.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan penulis melakukan *litelature research* dengan kajian komprehensif dari sumber-sumber kredibel. Nantinya, setelah melalui rangkaian riset tersebut, terbentuk beberapa solusi alternatif yang menyinergiskan peran pemerintah dan pemuda dalam upaya menyeimbangkan partisipasi politik kaum muda. Selain solusi tersebut, permasalahan ini juga memerlukan kesadaran pribadi dari pemuda bangsa untuk bertindak nyata.

Era digital kini menyebabkan hampir semua sektor telah terdigitalisasi, tak

terkecuali perkembangan kehidupan berdemokrasi dan berpolitik. Dalam perjalanannya, pemuda Indonesia kurang mampu dalam menyeimbangkan antara partisipasi politik *online* dan *offline* khususnya generasi pemuda setelah reformasi. Dengan merosotnya partisipasi politik *offline* seiring tingginya intensitas pemuda dalam menggelorakan semangat berpolitiknya yang hanya dilakukan melalui *new media* atau melakukan partisipasi *online* tanpa adanya tindakan nyata sebagai wujud pemecahan permasalahan bangsa, disisi lain menjadi ironi ketika akses informasi yang didapat digunakan sebagai ajang partisipasi *online* telah terdominasi oleh berita-berita *hoax* dan bias, yang sengaja diciptakan oleh oknum-oknum tertentu untuk mempolarisasi pengguna *new media* dalam berfikir dan berpendapat terhadap suatu fenomena atau permasalahan politik. Hal tersebut menjadi konsentrasi utama mengingat besarnya partisipan dari kalangan pemuda yang berpartisipasi secara *online* dibanding perwujudan *offline*-nya dimana tidak menyelesaikan masalah secara utuh, bahkan kini menjadi persoalan ketika pemuda menutup diri dari kegiatan berpolitik, hal tersebut berbanding terbalik dengan yang idealnya dilakukan oleh pemuda. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menganalisa dan memberi alternatif solusi dalam mengamati fenomena yang terjadi tentang bagaimana ketidak seimbangannya partisipasi politik *online* dan *offline* pada pemuda Indonesia.

### **A.1. Partisipasi Politik**

Kata “Partisipasi” secara etimologi diartikan sebagai kesertaan, keikutsertaan, keterlibatan, kontribusi, peran serta, atau kerja sama, hal ini menyiratkan sebuah tindakan aktif yang dilakukan oleh seorang individu untuk tujuan tertentu. Partisipasi politik merupakan salah satu bagian terpenting dalam kajian ilmu politik, karena partisipasi politik dalam kajiannya berkedudukan sebagai manifestasi aktivitas warga suatu negara secara pribadi atau personal yang direncanakan untuk mempengaruhi pembuatan keputusan pemerintah (Andriadi, 2016: 201).

Model-model partisipasi politik sangatlah beragam dalam berbagai sistem

politik, hal tersebut dapat dibuktikan dengan banyaknya kajian mengenai partisipasi politik yang sangat kompleks dan komprehensif tidak lagi berbicara pada satu ideologi politik saja seperti yang ada di negara-negara barat tetapi juga dalam negara-negara berideologi sosialis-komunis. Terlebih dinamika yang terjadi di negara berkembang, partisipasi politik menjadi salah satu indikator dalam memonitor proses demokratisasi di kawasan tersebut (Andriadi, 2016: 2014).

Terdapat kategori model partisipasi politik, secara umum ada dua pengategorian yaitu partisipasi politik konvensional dan non-konvensional. Partisipasi politik konvensional meliputi segala sesuatu bentuk aktivitas yang mungkin memengaruhi hasil akhir politik dalam pengambilan keputusan pemerintah, seperti; diskusi politik, *public hearing*, dan kegiatan kampanye. Sedangkan kebalikannya partisipasi non-konvensional adalah segala sesuatu bentuk aktivitas yang tidak cukup memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil akhir politik dalam pengambilan keputusan pemerintah, seperti; demonstrasi, konfrontasi, dan tindak kekerasan. Berikut adalah model partisipasi politik yang selanjutnya dibagi menjadi lima model partisipasi politik (Andriadi: 2016):

- a. *electoral activity* adalah segala sesuatu baik secara langsung maupun tidak berkaitan dengan pemilu termasuk di dalamnya semua kegiatan pendukung yang mengakomodir kepentingan-kepentingan tertentu.
- b. *lobbying* adalah tindakan dari seseorang atau kelompok untuk menghubungi pejabat pemerintahan atau politik dengan tujuan memengaruhi pejabat atau tokoh politik tersebut.
- c. *organizational activity* adalah bentuk keterlibatan warga masyarakat ke dalam beberapa organisasi sosial dan politik.
- d. *contacting* adalah partisipasi yang dilakukan oleh masyarakat atau warga negara dengan secara langsung mendatangi pejabat pemerintah atau pun tokoh politik, baik dilakukan secara individu ataupun kelompok orang yang sangat kecil jumlahnya.

- e. *violence*, dalam hal ini cara-cara kekerasan dilakukan untuk memengaruhi pemerintah, dilakukan dengan berbagai aksi-aksi perusakan terhadap barang ataupun individu.

Sebagai warga negara tentunya mempunyai hak untuk ikut berpartisipasi aktif menggunakan haknya tersebut. Dalam hal ini penggunaan hak warga negara dalam berpartisipasi politik tidak semua bersifat sukarela, tetapi kadang kala terdapat berbagai kepentingan yang memaksa warga negara untuk menggunakan haknya. Dilihat dari fenomena tersebut, terdapat dua jenis partisipasi politik (Andriadi: 2016), pertama, partisipasi politik otonom merupakan partisipasi politik yang dilakukan atas inisiatif dan keinginan sendiri seorang individu, dilatar belakangi oleh beberapa pandangan, pertimbangan, dan motif. Kedua, partisipasi yang dimobilisasi adalah bentuk partisipasi yang dilakukan karena digerakan oleh individu lain atau kelompoknya.

Berdasarkan riset dari banyak ilmuwan politik, ada banyak faktor yang memengaruhi seseorang untuk ikut dalam partisipasi dunia perpolitikan atau tidak, dan setidaknya terdapat dua faktor utama (Andriadi: 2016) yaitu: pertama, *political efficacy* dimana mengacu pada kondisi warga negara yang merasa bahwa partisipasi politik yang dijalankannya dapat memiliki dampak terhadap proses-proses politik yang berjalan kini dan masa yang akan datang tetapi partisipais tersebut tidak bersifat permanen. Kedua, *political disaffection*, yaitu mengacu pada kondisi dimana warga negarajustru merasa bahwa partisipasi politik yang dilakukannya tidak akan berdampak apapun terhadap berjalannya sistem yang ada meskipun ia berpartisipasi tidak akan memberikan efek apapun.

## **A.2. New Media**

Istilah *new media* hadir digunakan sebagai pembeda antara media tradisional seperti; Koran dan majalah yang sudah sejak lama menjadi sarana komunikasi dan penyampai berita dengan media baru yang berbasis internet atau daring seperti; social media, blog, website, dan berita *online* (Andriadi, 2016: 79). Menurut Flew (2005) dalam buku demokrasi di tangan netizen

karangan Fayakhun Adriadi media baru memiliki lima karakteristik, yaitu:

Pertama, *manipuable*, informasi digital mudah diubah dan diadaptasi dalam berbagai bentuk, penyimpanan, pengiriman dan penggunaan. Kedua, *networkable*, informasi digital dapat dibagi dan dipertukarkan secara terus menerus oleh sejumlah besar pengguna diseluruh dunia. Ketiga, *dense*, informasi berukuran besar dapat disimpan dengan penyimpanan beruang kecil/ sempit. Keempat, *compressible*, ukuran informasi digital diperoleh dari jaringan maupun dapat diperkecil. Kelima, *impartial*, informasi digital yang disebarakan melalui jaringan bentuk yang sama dengan yang direpresentasikan dan digunakan pemiliknya.

### A.3. Partisipasi Politik Online

Perkembangan *online political participation* bermula sejak internet dan peralatan terkait muncul pada tahun 1990-an, bersamaan dengan besarnya harapan teknolog idealis bahwa internet dapat membantu menyebarkan dan memperkuat paham demokrasi, khususnya dalam membentuk pemerintahan yang lebih transparan dan akuntabel (Cangara, 2009, 392).

Lebih lanjut, peran *information and communication technology (ICT)* membedakan *online political participation* ke dalam beberapa kategori (Aichholzer dan Allhutter, 2009: 6), yaitu: 1) *E-enabling*: mengacu pada kegunaan teknologi sebagai penyedia informasi yang relevan dan membantu, dalam hal ini kaitannya dengan politik, 2) *E-engaging*: menyebabkan timbulnya pandangan dengan *audience* yang lebih luas sehingga dapat saling berkonsultasi dan terlibat dalam proses musyawarah melalui teknologi terbaru, 3) *E-empowering*: mendorong terjadinya partisipasi aktif masyarakat dan menentukan bersama agenda politik.

### A.4. Partisipasi Politik Offline

Partisipasi politik *offline* mengacu pada pengguna non-internet yang terlibat dalam kegiatan politik, seperti menghadiri pengarah politik atau menjadi sukarelawan untuk membantu partai politik tertentu (Hong et al, 2017: 51). Selama ini, *offline political participation* menjadi wilayah

dari beberapa golongan, secara khusus, mereka yang memiliki level pendapatan dan pendidikan yang lebih tinggi (Smith, 2009: 34).

### A.5. Signifikansi Partisipasi Politik Online dan Offline

Kedua bentuk partisipasi politik ini, online dan offline, memiliki keterkaitan yang penting dan seimbang. Menurut hasil riset (Smith, 2009: 13), *online political participation* dengan sarananya yang memanfaatkan internet dapat meningkatkan partisipasi politik *offline* karena beberapa hal, yaitu: a) Kemampuan interaktif yang ditawarkan oleh internet memudahkan kegiatan politik, b) banyaknya wawasan informasi yang tersedia di internet berdampak pada semakin rendahnya biaya yang diberikan untuk memperoleh pengetahuan politik dan menstimulasikan kepentingan politik, c) kemampuan internet untuk dapat memfasilitasi mobilisasi aksi politik. Demikian dengan *offline political participation*, isu-isu politik *real* dapat memancing munculnya forum-forum *online*.

## B. PEMBAHASAN

### B.1. Pemuda Indonesia di Era Demokrasi Digital

Tingkat partisipasi politik pemuda Indonesia secara keseluruhan masih rendah terutama partisipasi politik *offline*, pemuda Indonesia cenderung melakukan aktivitas perpolitikannya melalui *new media* dengan bukti data yang diulas dalam bentuk penilitain lembaga-lembaga terkait sebagai berikut:

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan melalui hasil survei mereka pada tahun 2016 bahwa media sosial *online* berada pada urutan pertama jenis konten yang biasa diakses pengguna Internet dengan presentase 97,4% (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2016). Sepakat dengan APJII, studi yang dilakukan oleh Badan Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Komunikasi dan Informasi berjudul "*Digital Citizenship Safety among Children and Adolescents in Indonesia*" menyebutkan bahwa setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna

internet dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan (Siaran Pers No. 17/Pih/Kominfo/2/2014). Penelitian-penelitian diatas menunjukkan bahwa besarnya konsentrasi pemuda Indonesia yang menggunakan *new media* sebagai wadah partisipasi politik mereka.

Selain itu, terdapat beberapa alasan dibalik banyaknya pemuda yang menggunakan media *online* untuk berpartisipasi politik. Pertama, pengaruh media sosial *online* yang luas dan *massive* (McQuail, 2011: 165). Dengan menggunakan *new media*, opini publik dapat terbentuk dengan lebih cepat, minim biaya dan jangkauannya pun luas (McWuail, 2011: 166). Tak hanya itu, penyelenggara jasa internet terus berlomba menyediakan layanan internet dengan jangkauan yang lebih kuat dan murah. Dengan banyak kemudahan dan keuntungan yang ditawarkan, media sosial *online* kini sangat potensial untuk dimanfaatkan menjadi sarana untuk melakukan partisipasi politik (Calder, 2013: 13), menyebarkan isu politik dan menyosialisasikan kebijakan pemerintah. Masyarakat muda cenderung memanfaatkan *new media* untuk menunjukkan posisi mereka terkait kebijakan pemerintah. Media *online* memungkinkan identitas pengguna dapat dirahasiakan, sehingga timbul perasaan lega dan leluasa ketika mengeluarkan pendapat. Alasan selanjutnya, media sosial *online* memberikan peluang yang besar dalam pembentukan komunitas politik, serta dapat memudahkan penggunaannya untuk berkomunikasi secara efektif (Tabroni, 2012).

Pada akhirnya, kemudahan yang ditawarkan oleh media berbasis internet tersebut lah yang kemudian menyebabkan pemuda cenderung memilih *new media* sebagai sarana mereka berpartisipasi politik. Pemuda juga cenderung tidak memilih berpartisipasi politik *offline* karena bentuk partisipasi tersebut terkesan membosankan dan kuno (Calder, 2013: 14).

## **B.2. Partisipasi Politik *Online* atau pun *Offline* Bukanlah Pilihan**

*Online* atau *offline*? Kedua bentuk partisipasi ini tak jarang dipertanyakan dan

menjadi opsi pilihan. Pemuda Indonesia juga cenderung demikian. Ditambah dengan semakin berkembangnya ICT, bentuk partisipasi politik *online* dan *offline* pun menjadi semakin dilematis. Seolah-olah partisipasi *offline* menjadi bentuk tradisional, sementara *online* dianggap lebih *modern* dan terbaru.

Kemudian, setelah menjadi pilihan, bukan hal yang mengejutkan jika sebagian besar pemuda memilih menggunakan *new media* sebagai sarana partisipasi politik mereka. Pemuda lantas beralih dengan alasan-alasan yang telah di paparkan pada bagian sebelumnya. Kecenderungan tersebut mengakibatkan munculnya permasalahan lain. Problema baru kemudian muncul ketika pemuda hanya berpartisipasi politik secara *online*. Tentu saja, merosotnya tingkat partisipasi politik *offline* tidak dapat dihindari dan menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan antara partisipasi politik *online* dan *offline*.

Ketidakeimbangan antara partisipasi politik *online* dan *offline* merupakan akar dari permasalahan ini. Karena sesungguhnya, partisipasi politik *online* ataupun *offline* bukan sebuah pilihan. Keduanya tidak saling menjatuhkan, tidak saling menggantikan. Keduanya ada untuk saling menyeimbangkan, agar terbentuk partisipasi politik yang lebih baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya.

Partisipasi politik *online* maupun *offline* selain membentuk sebuah keseimbangan, keduanya juga memiliki hubungan timbal balik. Keduanya berinteraksi secara berbalasan dan sebenarnya keduanya sama-sama diperlukan untuk mengoptimalkan kualitas dan kuantitas partisipasi politik. Untuk lebih jelas, berikut adalah penjabarannya.

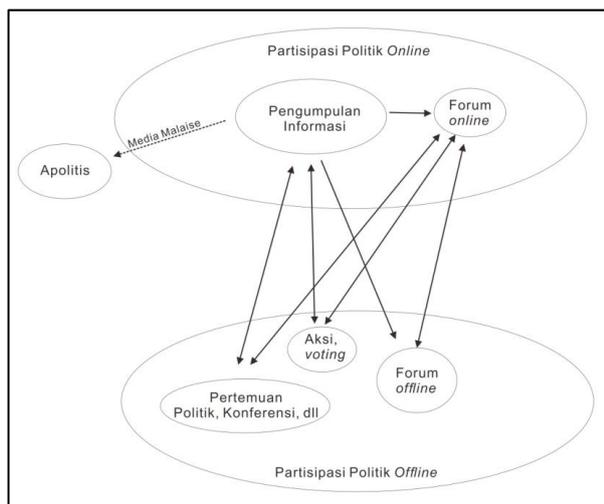
Pertama, partisipasi politik *online* mempengaruhi partisipasi politik *offline*. Tentu, hal ini sudah tidak menjadi hal yang mengagetkan. Hasil studi menunjukkan media sosial (SNS) maupun microblogs sering digunakan untuk mencari informasi berkaitan erat dengan aksi nyata politik mereka di negara-negara Asia dan Amerika (Skoric, 2015: 1). Mobilisasi massa aksi menggunakan media *online* untuk menarik lebih banyak massa dan *political campaign* partai politik melalui media sosial menjadi

salah satu contoh konkret lainnya. Begitu pula dengan partisipasi untuk melakukan protes dan tindakan situasional dalam pemilihan umum (Skoric, 2015: 2).

Selanjutnya, partisipasi politik *offline* dapat mempengaruhi partisipasi politik *online*. Banyak fenomena-fenomena perpolitikan *offline* di Indonesia kemudian berpengaruh terhadap tingkat partisipasi politik *online*. Ambil contoh lebih konkret, komunitas teman Ahok. Komunitas ini menjadi menarik karena didirikan sebagai bentuk dukungan ketika Basuki Tjahja Purnawa ketika berseteru dengan DPRD yang dikenal dengan aksi 'lawan begal APBD' (Siswanto, 2016). Komunitas ini kemudian semakin dikenal ketika pemilihan Gubernur DKI Jakarta 2017. Mereka berhasil mengumpulkan satu juta KTP dukungan untuk Ahok. Teman Ahok ini kemudian menjadi bahan pembicaraan yang hangat di media *online*, baik melalui portal berita *online* maupun sosial media. Terutama ketika Ahok memutuskan untuk maju melalui jalur partai.

Sebagian besar proses timbal balik ini, baik ketika pemilu ataupun tidak, memiliki pola yang serupa. Sebuah ilustrasi akan mempermudah penjelasan untuk poin ini.

**Gambar 4.1**  
**Pola Sederhana Hubungan Timbal Balik Partisipasi Online dan offline**



Dari ilustrasi diatas, dapat dilihat sebuah hubungan yang timbal balik terkait partisipasi politik *online* dan *offline*. Masyarakat memperoleh informasi dari *new media*, baik melalui portal berita online, media sosial, website dan lain sebagainya.

Informasi yang diperoleh tersebut kemudian akan menjadi bahan masyarakat ketika masuk ke dalam forum online. Forum online dapat berupa group chat, maupun diskusi antar individu melalui personal chat. Forum inilah yang menjadi sarana untuk *campaign*, e-decision making, e-polling, e-petition, bahkan undangan mobilisasi massa aksi.

Namun tidak semua orang yang mengumpulkan informasi *online* harus mengikuti forum *online*. Ada beberapa orang yang memiliki kecenderungan untuk tidak banyak menggunakan sarana *online*, sehingga *new media* hanya berperan sebagai sarana pengumpulan informasi. Kemudian, setelah pengumpulan informasi atau memasuki forum *online*, muncul aksi terkait politik di dunia nyata. Aksi tersebut berupa aksi protes, diskusi politik, kampanye, dan deklarasi politik. Selanjutnya, jika bersifat massive dan signifikan, aksi nyata tersebut diolah menjadi berita (sumber informasi) oleh media pers. Untuk selanjutnya menjadi bahan pada forum atau pencarian informasi. Bisa pula, tanpa melalui penyebaran portal media informasi, aksi tersebut menjadi menarik untuk dibicarakan oleh sebagian kelompok maya.

Sebagai tambahan, selama proses tersebut tentu akan terjadi *positioning*, inilah poin penting yang nantinya akan mempengaruhi partisipasi politik masyarakat. Masyarakat menentukan dimana posisi mereka, setuju atau tidak setuju, mendukung atau tidak mendukung, pro atau kontra, bahkan posisi dimana mereka memutuskan untuk acuh dengan segala perpolitikan bangsa. *Positioning* masyarakat dapat terjadi setelah pengumpulan informasi maupun forum.

Sayang, adanya teori media malaise dapat membuat *positioning* bersifat negatif. Teori media malaise membuat masyarakat memiliki kecenderungan untuk merasa bahwa politik itu buruk dan bahkan merunkan kepercayaan mereka terhadap pemerintah karena konten-konten yang disampaikan media selalu berupa berita-berita negatif (seperti: korupsi, skandal pejabat dan lainnya) . Dari teori media malaise inilah muncul komunitas yang menarik diri dan menghindari segala bentuk partisipasi politik.

### **B.3. Peran Pemuda Sebagai Katalisator Penyeimbang antara Partisipasi Online dan Offline**

Namun, sekali lagi, menjadi ironi jika menyadari bahwa partisipasi politik pemuda Indonesia masih dominan dilakukan melalui media *online*. Padahal, keseimbangan diantara kedua bentuk partisipasi tersebut, *online* dan *offline*, perlu diseimbangkan. Maka dari itu, pemuda memiliki urgensi untuk berperan sebagai katalisator penyeimbang antara partisipasi politik *offline* dan *online*. Keseimbangan antara partisipasi politik *offline* dan *online* sangatlah dibutuhkan, karena hal ini berdampak langsung terhadap indeks demokrasi baik secara kuantitas maupun kualitas. Pada hakikatnya partisipasi politik merupakan bagian fundamental dari berlangsungnya kehidupan demokrasi di suatu negara. Sehingga, bisa dikatakan bahwa keseimbangan antara partisipasi politik *offline* dan *online* selalu berbanding lurus dengan indeks demokrasi, partisipasi yang baik secara kualitas dan kuantitas akan semakin berdampak positif terhadap indeks demokrasi.

Berkaca pada kasus atau masalah yang terjadi di negara lain, sebagai komparasi adalah kasus referendum terhadap *Britain exit* dikenal luas sebagai "*brexit*" yang mana hal tersebut memiliki andil terhadap kebijakan parlemen Inggris, apakah menginginkan *exit* dari keanggotaan Uni Eropa atau tidak. Hal tersebut memunculkan dua kubu besar yang saling bersebrangan yaitu golongan tua konservatif menginginkan *brexit* tersebut dan golongan muda yang menolak *brexit*. Yang dicermati adalah pemuda disana sangatlah aktif di media *online* dan cenderung menguasai portal *online* pada waktu itu, bahkan, mereka memenangkan suara terhadap berbagai *survey online* yang diadakan sebelum berlangsungnya referendum didukung populasi mereka di media *online*.

Tetapi pada saat berlangsungnya referendum sampai keluarnya hasil, menunjukkan kemenangan *brexit*. Kaum konservatif dari golongan tua memenangkan 51,9% terhadap 48,1% suara dari total 72,2% pemilih sementara 27,8% sisanya tidak memilih, hal tersebut menunjukkan masih adanya suara yang tidak

tersalurkan khususnya dari para pemuda yang telah memenangkan berbagai *survey online* sebelumnya. Pemuda cenderung "dinina bobokan" dengan hasil *survey online* di portal *online* tersebut, hal itu menjadikan pemuda enggan berpartisipasi secara *direct vote* atau *offline* saat referendum, karena berfikir akan menang seperti halnya dalam *online survey* dan memilih mengutamakan aktivitas lainnya pada hari yang sama saat referendum.

Jika penulis kembalikan ke Indonesia. Maka, perbandingan yang sama akan dapat ditemui, yaitu partisipasi politik pemuda yang cenderung aktif hanya pada *new media* saja. Mengingat terdapat urgensi mendesak yang menuntut diseimbangkannya antara partisipasi politik *online* dan *offline*, bercermin dari kasus *brexit*, pemuda Indonesia diharapkan mampu memaksimalkan partisipasi politik *offline*, mengingat semakin dekatnya pemilu 2019 dan juga pemilukada serentak di beberapa daerah pada tahun 2018. Jika bukan 61,8 juta pemuda Indonesia yang bergerak dan bertindak lantas bagaimana permasalahan bangsa bisa diselesaikan? apakah hanya dengan berpartisipasi pada *new media* dan *online* saja? Tentu tidak, karena pada dasarnya permasalahan bangsa ini adalah masalah yang *real* bukan masalah yang dapat didigitalisasi dan tidaklah cukup untuk dipecahkan melalui partisipasi di dunia *digital* atau *online*, bahkan permasalahan yang dihadapi membutuhkan aksi dan kontribusi nyata dari pemuda. Perlu diingat bahwa beberapa belas tahun lagi para pejabat dan pemangku kepentingan pada masa ini akan digantikan juga oleh para pemuda, jika permasalahan ini dibiarkan saja dan tidak diatasi sesegera mungkin maka akan menumbuhkan generasi yang apatis terhadap politik *offline* serta dalam konteks pemilu akan menumbuhkan bibit "golput" dikalangan pemuda karena kaum muda tidak dapat menyeimbangkan partisipasi *online* atau *offline*.

### **B.4. Sinergitas Pemuda dan Pemerintah, Sebuah Solusi**

Bicara tentang politik, maka tidak lepas dari pemerintah. Karenanya, menyinergiskan peran pemerintah dan pemuda dalam upaya meningkatkan

partisipasi politik *offline* merupakan solusi strategis. Pemuda perlu ikut serta dalam pengambilan keputusan publik, perlu pula mengerti bagaimana pemerintah bekerja. Banyak cara yang dapat dilakukan, seperti: dialog bersama, pelatihan, *monitoring*, *pilot programme* dan lainnya.

Solusi ini diajarkan bukan hanya opini semata. Beberapa negara sudah mengimplementasikan cara menyinergiskan pemuda dan pemerintah untuk meningkatkan indeks demokratis negara tersebut. Satu negara yang menarik adalah Nigeria dimana pemudanya dapat mengambil bagian dalam proses peninjauan konstitusi, termasuk penyerahan memorandum kepada panitia peninjauan konstitusi dari majelis nasional. Begitu pula di Bangladesh dimana terdapat *National Youth Parliament* untuk mendorong pemuda di tataran lokal dan nasional aktif berkontribusi dalam pembentukan kebijakan nasional melalui dialog langsung dengan parlemen (UNDP, 2012: 3). Sementara itu, penulis memberikan solusi berupa *pilot project* untuk diterapkan di Indonesia guna mengoptimalkan partisipasi politik Indonesia. Solusi ini nantinya akan dijelaskan lebih lanjut pada bab selanjutnya.

Di sisi lain, menyinergiskan peran antara pemuda dan pemerintah di Indonesia tentu bukanlah hal yang mudah. Ada berbagai kendala yang harus diatasi, mengingat selama ini menjadi kekurangan fatal dari usaha pemerintah meningkatkan partisipasi politik pemuda. Yang paling utama adalah masalah sosialisasi. Sosialisasi menjadi langkah yang paling menentukan dari keberlangsungan semua kebijakan yang dibuat oleh pemerintah, namun sering kali tidak dilakukan secara efektif. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan *monitoring* yang ketat oleh masyarakat, terutama kaum muda. Karena untuk meningkatkan partisipasi politik pemuda, kaum muda sendiri lah yang harus pro-aktif.

## C. PENUTUP

### C.1. Kesimpulan

Pada tulisan ini, penulis mencermati realita yang terjadi pada pemuda Indonesia yaitu tingkat partisipasi politik pemuda Indonesia secara keseluruhan masih

rendah terutama partisipasi politik *offline*, pemuda Indonesia cenderung melakukan aktivitas perpolitikannya melalui *new media*. Hal diatas mengakibatkan adanya Ketidakseimbangan antara partisipais politik *online* dan *offline*. Pemuda cenderung lebih memilih partisipasi politik *online* daripada *offline* yang mana hal tersebut sebenarnya bukan sebuah pilihan. Keduanya ada untuk saling menyeimbangkan, agar terbentuk partisipasi politik yang lebih baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Partisipasi politik *online* maupun *offline* juga memiliki hubungan timbal balik. Keduanya berinteksi secara berbalasan dan keduanya sama-sama diperlukan untuk mengoptimalkan bobot partisipasi politik. Pada hakikatnya partisipasi politik merupakan bagian fundamental dari berlangsungnya kehidupan demokrasi di suatu negara.

Dengan ketidak seimbangannya antara kedua bentuk partisipasi tersebut, *online* dan *offline*, pemuda memiliki urgensi untuk berperan sebagai katalisator penyeimbang antara partisipasi politik *offline* dan *online*. Karena mempunyai dampak langsung terhadap indeks demokrasi Indonesia. Jika permasalahan ini dibiarkan saja dan tidak diatasi sesegera mungkin maka akan menumbuhkan generasi yang apatis terhadap politik *real* atau *offline*. Hal ini akan berbahaya bagi kehidupan demokrasi Indonesia masalah Indonesia adalah nyata dan membutuhkan pemecahan masalah dan aksi *real* pula dari pemuda bangsa.

### C.2. Saran

Maka dari itu, sebagai upaya untuk menyeimbangkan partisipasi politik *online* dan *offline*, pemuda dan pemerintah dapat bersinergi. Sejalan dengan konsep *good governance*, penulis membuat sebuah solusi alternatif berupa *social political project* yang menggabungkan peranan dari pemuda, pemerintah dan industri kreatif. Industri kreatif yang penulis maksud bukanlah sebuah lembaga, namun lebih kepada sarana yang membantu meningkatkan partisipasi pemuda. Mengapa industri kreatif? Pertama, industri kreatif identik dengan kaum muda. Kedua, industri kreatif diperlukan untuk mendorong partisipasi politik *offline* dari yang sebelumnya *online*.

*Social political project* yang penulis ajukan sebagai solusi alternatif berupa sebuah program yang bersifat *long term*, inklusif, dan berkelanjutan. Program *social political project* yang dibuat bertujuan untuk meningkatkan partisipasi politik *offline* masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan mengoptimalkan potensi dari industri kreatif. Tema utamanya adalah peningkatan partisipasi politik *offline*, sedangkan sub tema per-periode dapat dibuat berbeda sesuai kondisi dan isu yang tengah hangat diperbincangkan. Sehingga, bentuk stimulannya tidak terlalu formal dan membosankan. Penulis membagi project ini ke dalam dua *level* utama.

Pertama, *level 1: pilot project*. Pada tahapan ini, *project* hanya diterapkan di beberapa daerah. Lama waktu penerapannya adalah satu tahun dan diberlakukan sistem angkatan. Kedua, setelah memenuhi beberapa indikator keberhasilan, *project* ini akan mengalami *level up*. Indikator yang dimaksud meliputi besarnya animo pemuda dalam mengikuti *project* ini dan dampak yang luas, dilihat

dengan meningkatnya indeks partisipasi politik masyarakat diberbagai aspek yang berkaitan dengan *project*. Pada *level 2, project* ini akan diterapkan lebih banyak daerah dan bahkan di tingkat nasional.

Lebih detail mengenai prosesnya, dimulai dari pemerintah yang mencetuskan sebuah *social political project* dan kemudian membuka kesempatan pemuda untuk bersaing agar dapat ikut ambil bagian dalam *project* ini. Sosialisai program ini menggunakan potensi yang dimiliki industri kreatif dan disebarakan baik secara *online* dengan *social media* maupun *offline* dengan poster di tempat yang ramai. Namun yang menarik adalah proses seleksinya, bersifat inklusif dan mempertimbangkan inovasi pemuda dalam mengaktualisasikan cara berpartisipasi politik. Hal ini diharapkan dapat berdampak pada berkurangnya kesenjangan antara pemerintah dan pemuda. Untuk itu, perlu adanya kedekatan yang sinergis antara pemuda dan pemerintah dimulai dari tingkat daerah atau lokal, tidak hanya terpusat dan eksklusif seperti yang selama ini telah berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aichholzer, G dan Allhutter G. 2009. *Online Forms Of Political Participation And Their Impact On Democracy*, <https://ecpr.eu/Filestore/PaperProposal/e27e56b4-fb6b-4c8b-980a3b8357edd8e4.pdf>, pada 18 Agustus 2017.
- Andriadi, F. 2016. *Demokrasi di Tangan Netizen*. Jakarta: RM Books.
- APJII. 2016. *Survei Internet APJII*, <https://apjii.or.id/content/read/39/264/Survei-Internet-APJII-2016>, pada 3 Juli 2017.
- BBC UK. 2016. *EU Referendum Result*, [http://www.bbc.com/news/politics/eu\\_referendum/results](http://www.bbc.com/news/politics/eu_referendum/results), pada 23 september 2017.
- Calder, B. 2013. *Political Participation in The Social Media Moment: The Emergence of Personal Politics*. <http://vogmae.net.au/thehonours/wp-content/uploads/2014/01/Calder-Thesis.pdf>, pada 2 Juli 2017.
- Cangara, H. 2009. *Komunikasi Politik: Konsep, Teori dan Strategi*. Jakarta: Rajawali Pers. *Communication Theory, Media Malayse Theory*, <http://communicationtheory.org/media-malaise-theory/>, pad 20 Agustus 2017.
- Cresswell, J,W. 2014. *Research Desaign: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Helm, T. 2016. *EU Referendum: Poll Shows Young Voters Could Hold Key in June Vote*, <https://www.theguardian.com/politics/2016/apr/02/eu-referendum-young-voters-brexitleave>., pada 23 september 2017.
- Hong, Y, et.el. 2017. *The Impact of Political Socialization on People's Online and Offline Political Participation-Taking the Youth of Singapore as an Example*, <https://www.scirp.org/journal/PaperInformation.aspx?PaperID=74728>, pada 10 Agustus 2017.

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Pemuda Indonesia Menatap Dunia* <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/10/pemuda-indonesia-menatap-dunia>, pada 11 Juni 2017.
- McQuail, D. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Nesari, T. *Litelature research*, <http://www.drnarendrabhatt.in/images/pdf/academicpresentations/Literature%20Research.pdf>, pada 12 Agustus 2017.
- Siaran Pers No. 17/Pih/Kominfo/2/2014, 2014. *Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet*, <http://kominfo.go.id>, pada 3 Maret 2017.
- Siswanto. 2016. *Kisah di Balik Layar Terbentuknya Relawan Teman Ahok*, <http://www.suara.com/news/2016/05/29/165236/kisah-di-balik-layar-terbentuknya-relawan-teman-ahok>, pada 18 Agustus 2017.
- Skoric, M, M, et.al. 2016. *Social Media and Offline Political Partisipation Uncovering the Paths From Digital to Physical*, *International Journal of Public Opinion Research*, Volume 28, Issue 3, Pages 415–427.
- Smith, A, et.al. 2009. *The Internet and Civic Engagement*, <http://www.Pewinter.net.org/2009/09/01/the-internet-and-civic-engagement/>, pada 10 Agustus 2017.
- Tabroni, R. 2012. *Komunikasi Politik Pada Era Multimedia*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- UNDP. 2012. *United Nation, youth, political participation and Decision-making*, <http://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-political-participation.pdf>, pada 20 Agustus 2017.