

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Konteks Penelitian

Media sosial merupakan media *online* karena dalam penggunaannya membutuhkan internet. Didalam media sosial interaksi tidak hanya melalui tulisan, namun interaksi dapat juga dilakukan dengan menggunakan visual dan video. Seiring dengan pergeseran kebutuhan manusia, kini media sosial secara bertahap telah berevolusi menjadi sarana hiburan, pameran, penyebaran informasi, hingga pemasaran. Hal tersebut terjadi dikarenakan perkembangan massa yang tumbuh di dalam media sosial baik yang berbasis teks maupun gambar.

Tiap media sosial yang populer dipergunakan, memiliki karakteristik masing-masing, seperti memfokuskan pada penggunaan gambar dan penyajian visual, memfokuskan pada penggunaan narasi tekstual, maupun memfokuskan pada informasi singkat yang sering dijadikan *mini-blog*. Perkembangan penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi ini pun menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui *telephone* seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (*smartphone*). Dengan hadirnya *smartphone*, fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi pun semakin beraneka macam, mulai dari sms, mms, *chatting*, *e-mail*, *browsing* serta fasilitas sosial media.

Media sosial atau media *online* yang dimanfaatkan sebagai sarana pergaulan sosial secara *online* di internet. Dengan menggunakan media sosial, para penggunanya dapat saling berkomunikasi, berinteraksi, berbagi, *networking*, dan berbagai kegiatan lainnya. Media sosial menggunakan teknologi berbasis *website* atau aplikasi yang dapat mengubah suatu komunikasi kedalam bentuk dialog interaktif. Beberapa contoh media sosial yang banyak digunakan adalah *twitter*, *facebook*, *blog*, *instagram*, *youtube* dan lain-lain.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh *Hootsuite (We Are Social)* pada Januari 2023 lalu, menyatakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki 167,0 juta pengguna aktif media sosial dari jumlah penduduk 276,4 juta jiwa yang setara dengan 60,4% dari total populasi. Sementara itu, data yang dipublikasikan dialat perencanaan iklan media sosial teratas menunjukkan bahwa ada 153,7 juta pengguna berusia 18 tahun keatas yang setara dengan 79,5 % dari total populasi berusia 18 tahun keatas. Lalu 46,8% pengguna media sosial di Indonesia adalah perempuan, sedangkan 53,2% adalah laki-laki. Dengan rata-rata waktu setiap hari masyarakat Indonesia menggunakan media sosial selama 3 jam 17 menit.¹

Berhubungan dengan semakin banyaknya pengguna media sosial saat ini, membuat kehadiran situs media sosial dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam hal, salah satunya dapat menjadi pendorong dalam mendukung dan memaksimalkan pola pembelajaran di bidang pendidikan yaitu sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran *digital*. Pengguna bisa memanfaatkan berbagai fitur-fitur yang ada disitus media sosial untuk mendukung konten edukasi atau pembelajaran. Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran *digital* dapat membantu mengidentifikasi konten tambahan pembelajaran, memperluas materi pembelajaran serta dapat berbagi ilmu pengetahuan kepada pengguna lain di media sosial.

Perkembangan media sosial sebagai edukasi *digital* juga telah banyak dilakukan seperti pada *instagram* ada akun @astronesia.id yang membahas astronomi, @chemistry_etc yang memberikan informasi seputar kimia, dan @kokbisa yang memberikan informasi mengenai pengetahuan umum. Pada *facebook* bahkan ada kampanye #NyamandiSosmed yang memberikan edukasi kepada para penggunanya agar lebih bijak dalam menggunakan media sosial. Kemudian ada media sosial *youtube* yang mana terdapat banyak channel edukasi yang dapat ditonton secara gratis, seperti Quipper, Di Ruangguru, dan TED Talk. Juga di *twitter* ada tagar khusus yaitu #studytwit yang berisi kumpulan macam-macam edukasi seperti materi bahasa Inggris, Excel, contoh soal-soal, hingga tips belajar. Bahkan media sosial *TikTok* juga dapat dimanfaatkan sebagai media

¹ <https://www.hootsuite.com/research/social-trends>. Diakses pada tanggal 13 Mei 2023

penyajian konten edukasi *digital*, menurut *Head of Content and User Operations TikTok* Indonesia mengatakan bahwa jenis konten yang mengalami kenaikan pada aplikasi *TikTok* adalah konten edukasi dengan tagar #SamasamaBelajar, selain itu ada kompetisi #MerdekaBelajar dengan tujuan untuk memberikan apresiasi bagi para konten kreator edukasi, terakhir ada program *TikTok Class* yang memberikan kesempatan pada setiap pengguna aplikasi *TikTok* untuk dapat menjadi konten kreator edukasi dengan diberikan pelatihan oleh tim *TikTok* Indonesia (Fitriani, 2021).

Salah satu media sosial yang populer di Indonesia adalah *twitter*. Dengan jumlah pengguna aktif *twitter* mencapai 24,0 juta pengguna dan mengalami peningkatan sebesar 30,1% dari tahun sebelumnya yang hanya 19,5 juta pengguna. Hal tersebut menjadikan Indonesia peringkat ke-5 dengan negara pengguna *twitter* terbesar di dunia. Motif penggunaan *twitter* ini merupakan wadah yang pantas untuk menyalurkan aspirasi, melihat karakter, motif perkembangan pergaulan, motif hiburan maupun motif penyampaian informasi.

Keunggulan yang menonjol dari *twitter* adalah kecepatan dalam menginformasikan sebuah pesan dan cepat juga dalam penerimaannya. *Twitter* menjadi layanan yang baik dalam berkomunikasi, karena dapat memberikan informasi dengan banyak orang tanpa batasan pengguna. Sudah banyak yang memanfaatkan *twitter* untuk khusus menjadi akun edukasi *digital*, akun tersebut secara konsisten memposting hal-hal yang bermanfaat berupa pembelajaran, contohnya adalah akun *twitter* @neohistoria_id yang khusus memberikan konten tentang sejarah.

Konten yang diposting oleh @neohistoria_id adalah suatu peristiwa sejarah yang dikemas dengan sebuah meme agar tidak terlalu serius, sehingga para pembaca atau pengikutnya mudah menangkap garis besarnya peristiwa sejarah tersebut. Pada pembahasannya pun dibuat *thread* atau sebuah utas yang terhubung secara singkat dengan bahasa yang mudah dipahami. Contohnya seperti berikut ini:



Gambar 1.1 Konten @neohistoria_id

Sumber: Olahan Data Penulis, 2023

Pada meme tersebut pembaca dapat menarik kesimpulan bahwa budaya di wilayah Indonesia dari Sabang sampai Merauke memiliki wayang dengan ciri khas daerahnya masing-masing. Lalu pada ulasan utas dijelaskan bagaimana sejarah wayang dapat tersebar luas di seluruh wilayah Indonesia.

Meme sendiri adalah ungkapan perasaan yang dibuat dengan singkat dan mudah dimengerti. Dengan meme sebagian orang merasa lebih mudah menyampaikan maksud mereka. Biasanya meme melibatkan semacam gambar ekspresif dan beberapa teks blok. Meme bisa mempresentasikan ucapan, gerak tubuh, dan fenomena lain yang mirip dengan meme itu sendiri. Meme konon diciptakan oleh ahli biologi evolusi Inggris Richard Dawkins. Dalam bukunya yang berjudul *The Selfish Gene* yang terbit tahun 1976, Dawkins menggambarkan meme sebagai entitas budaya atau ide yang mereplikasi, berkembang, dan diturunkan dari orang ke orang.²

Akun *twitter* @neohistoria_id menggunakan meme agar mempermudah para pembaca atau pengikutnya untuk menangkap informasi sejarah. Karena banyak anak muda atau siswa di sekolahnya tidak menyukai sejarah. Bahkan

² <https://www.ruangguru.com/blog/ternyata-ini-asal-mula-penggunaan-gambar-meme>. Diakses pada tanggal 10 Juni 2023

menurut Koordinator Nasional Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) Ubaid Matraji pada tahun 2020 mengungkapkan bahwa banyak peserta didik yang tidak suka pelajaran sejarah. Sebab mereka menganggap mata pelajaran tersebut bukan esensial.³

Sebuah penelitian oleh mahasiswa STKIP PGRI Sumatera Barat pada tahun 2018 dengan judul “Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Sejarah di SMA” serta siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 12 sebagai objek penelitiannya. Hasil dari penelitian tersebut adalah faktor internal dari segi pembelajaran oleh guru sejarah yang kurang menarik, dari segi eksternal keluarga banyak orang tua yang tidak memperhatikan proses belajar anaknya di sekolah, lalu faktor eksternal lingkungan sekolah yaitu siswa yang datang terlambat serta tidak mengenakan atribut lengkap memiliki minat belajar yang rendah serta kurangnya motivasi untuk belajar (Sari, Zulfa, 2018).

Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa UNTAN Pontianak pada tahun 2021 yang meneliti hasil belajar siswa kelas X SMA Mujahidin Pontianak pada mata pelajaran sejarah, dengan hasil yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang bosan, mengantuk, malas menghafal, tidak suka membaca saat belajar sejarah di kelas. Sehingga materi yang diberikan oleh guru kepada siswa tidak tersampaikan dengan baik. Serta lingkungan keluarga yang kurang memperhatikan aktifitas belajar yang dilakukan siswa terutama saat di rumah (Syahrudin & Chalimi, 2018).

Selanjutnya, pada penelitian pada tahun 2018 lain yang dilakukan oleh beberapa mahasiswa UNY dengan tema minat belajar siswa kelas XII IPS MAN 1 Sleman pada mata pelajaran sejarah peminatan dengan hasil penelitian yang hampir sama, yaitu siswa yang kurang minat pada mata pelajaran sejarah karena banyak hafalan, cara mengajar guru yang membosankan, serta siswa yang tidak dapat mengatasi kejenuhan saat mata pelajaran sejarah sedang berlangsung (Hamdi & Rahim, 2019).

³ <https://www.jawapos.com/pendidikan/amp/01289469/pengamat-ungkap-banyak-siswa-yang-tidak-suka-pelajaran-sejarah>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2023

Dari ketiga penelitian yang dilakukan di berbagai daerah di Indonesia terdapat banyak kesamaan faktor penyebab siswa yang tidak menyukai mata pelajaran sejarah sehingga berdampak pada nilai yang rendah pada mata pelajaran sejarah. Faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan yaitu cara guru sejarah dalam memberikan materi yang kurang menarik sehingga para siswa cepat bosan dan mudah mengantuk, selain itu buku mata pelajaran sejarah di sekolah memiliki penjelasan dengan tulisan panjang, terakhir faktor eksternal dari keluarga khususnya orang tua yang kurang memperhatikan proses belajar anaknya di sekolah.

Jika melihat akun edukasi sejarah lainnya, ada banyak akun lain pada media sosial *twitter* dengan konten sejarah yang lebih dulu ada dari @neohistoria_id seperti @historia_id, @senjatanuklir, @mazzini_gsp, @HistoriDunia2, dan @SejarahRI, tetapi akun-akun tersebut membuat konten yang konsepnya hampir sama, yaitu gambar dengan ulasan singkat atau panjang. Perbedaan akun-akun tersebut dengan @neohistoria_id adalah sebagai berikut.

Table 1.2 Perbedaan Akun Sejarah di Twitter

Nama Akun	Perbedaan Konten	Contoh Konten
@neohistoria_id	Menggunakan meme dan penjelasan berupa sebuah utas	

@historia_id	Ulasan singkat dan menggunakan <i>link</i> artikel dalam pembahasannya	
@HistoriDunia2	Ulasan disertai gambar	

@SejarahRI	Ulasan singkat dengan foto hitam putih	Sejarah Indonesia @SejarahRI Sekelompok pemusik beraksi di depan tentara Belanda, Tegal tahun 1947. 
@mazzini_gsp	Ulasan panjang dengan gambar	Mazzini  @mazzini_gsp Dua aktivis penentang kebijakan Presiden Soeharto, sejak peristiwa Malari 1974 hingga NKK/BKK 1978. Wahyu Sardono (Dono), Dewan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial UI. Bersama Willibrordus Surendra (WS Rendra) penyair sekaligus aktivis Fakultas Sastra UGM.  By Warkopers Jakpus 

@senjatanuklir	Ulasan panjang dengan gambar	 Aurelia Vizal @senjatanuklir Kata 'becak' berasal dari bahasa Hokkien 馬車 (bé-chhia). #reistrivia Di Indonesia, 'becak' ditujukan untuk 'cycle rickshaw'. Dulu ada jenis rickshaw yg lain yaitu: 人力車 / rickshaw yg ditenagai manusia. 人力車 lumayan populer di kota2 besar Cina pada awal abad ke-20.
----------------	------------------------------	--

Sumber: Olahan Data Penulis, 2023

Pada tabel diatas, terdapat perbedaan antara akun @neohistoria_id dengan akun-akun sejarah lainnya yaitu penggunaan meme dalam sebuah kontennya. Tetapi @neohistoria_id juga memiliki konten sejarah yang tidak menggunakan meme karena memuat sejarah yang lebih serius atau menyangkut hal-hal sejarah dari sebuah agama, suku ras, budaya, dan lain sebagainya.

Keunikan lain dari akun *twitter* @neohistoria_id yaitu tidak hanya memposting suatu peristiwa tetapi ada memposting sejarah tentang makanan, pekerjaan, benda, bahasa, kumpulan foto-foto sejarah, dan lain sebagainya. Seperti contoh sejarah tentang pekerjaan kurir, sejarah roti, dan lain sebagainya.

Pada hari-hari besar akun *twitter* @neohistoria_id juga selalu memberikan ucapan. Pada konten ucapan tersebut terbagi dua, yaitu ucapan dengan menggunakan meme dan ucapan formal. Konten ucapan dengan menggunakan meme pada hari-hari besar seperti hari pendidikan nasional, hari guru, dan lain lain. Sedangkan konten ucapan formal atau tidak menggunakan meme yaitu pada hari-hari besar keagamaan, seperti hari raya idul fitri, hari raya natal, hari raya waisak diwali, dan lain sebagainya.

Tidak hanya itu, keunikan dari akun *twitter* @neohistoria_id adalah berani membuat konten yang berhubungan dengan sebuah isu yang sedang *trend*. Seperti pada contoh diatas tentang sejarah wayang, Akun *twitter* @neohistoria_id memposting konten tersebut saat ada isu logo halal baru dari MUI yang menyerupai wayang. Lalu ada postingan tentang sejarah bahasa Sunda saat ada isu seorang guru kritik Ridwan Kamil di *instagram* dengan kata “maneh”.

Dari penjelasan diatas maka dari itu, penulis ingin mengetahui bagaimana cara admin beserta tim media sosial *twitter* @neohistoria_id dalam memanfaatkan media sosial *twitter* sebagai akun edukasi *digital* tentang sejarah.

1.2 Fokus dan Pertanyaan Penelitian

1.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka fokus penelitian dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan media sosial *twitter* @neohistoria_id sebagai konten edukasi *digital* tentang sejarah?

1.2.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, terdapat beberapa pertanyaan mengenai penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan proses komunikasi pembuatan konten untuk akun *twitter* @neohistoria_id sebagai media sosial edukasi *digital* tentang sejarah?
2. Bagaimana tanggapan pengikut akun media sosial *twitter* @neohistoria_id mengenai pemanfaatan media sosial sebagai edukasi *digital* tentang sejarah?
3. Mengapa @neohistoria_id menggunakan *twitter* sebagai media untuk edukasi *digital* tentang sejarah?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan acuan pertanyaan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan proses komunikasi pembuatan konten untuk akun *twitter* @neohistoria_id sebagai media sosial edukasi *digital* tentang sejarah.
2. Untuk mengetahui tanggapan pengikut akun media sosial *twitter* @neohistoria_id mengenai pemanfaatan media sosial sebagai edukasi *digital* tentang sejarah.
3. Untuk mengetahui alasan @neohistoria_id menggunakan *twitter* sebagai media untuk edukasi digital tentang sejarah.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini tentu diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri maupun orang lain.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya bidang studi Ilmu Komunikasi yang berkaitan dengan pembelajaran mengenai teori media baru, khususnya bagi mahasiswa Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia. Serta menjadi referensi penelitian lain untuk melakukan penelitian yang berkaitan dengan studi *new media* serta pemanfaatan sebuah media sosial.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan baik kepada masyarakat maupun mahasiswa studi Ilmu Komunikasi khususnya kajian studi media baru dalam memanfaatkan media sosial *twitter*. Serta dapat membantu bagaimana cara penerapan aplikasi mengenai studi kasus pemanfaatan media sosial *twitter* di bidang komunikasi.