

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada hari ini telah memberikan perubahan yang begitu signifikan di tengah kehidupan manusia. Keadaan tersebut dapat dilihat dari perkembangan teknologi menjadi alat kebutuhan sehari-hari, terutama dalam hal komunikasi (Chang and Poon, 2017). Fenomena perkembangan teknologi membuat manusia tidak lepas dari penggunaan jaringan internet. Kehadiran internet membuka jalan *new media* (sosial media) di tengah masyarakat, sehingga mempermudah dalam berinteraksi dan berkomunikasi antarsesama pengguna. Hal tersebut membentuk budaya baru yang belum ada dalam peradaban manusia sebelumnya (Nasionalita and Nugroho, 2020). Menurut Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pengguna internet di Indonesia pada tahun 2023 mencapai 78,19 persen dari total penduduk, yakni berkisar 215.626.156 jiwa dari total populasi yang sebesar 275.773.901 (APJII, 2023).

Tingginya penggunaan internet menjadikan seseorang kian hidup pada dunia paralel (*maya*) yang berada dalam perangkat dan jaringan. Kemudahan atas kecepatan akses internet membuat seseorang terikat pada dunia *entertainment*, komersil, dan komunikasi tanpa batas ruang virtual. (Smallridge & Wagner, 2016). Dalam kehidupan politik, internet berperan sebagai media komunikasi dan pertukaran informasi sehingga berpeluang melakukan

revolusi terhadap sistem, struktur, dan proses demokrasi. Internet maupun *new media* (sosial media) menjadi pendukung terjadinya perubahan gelombang sosial di berbagai negara, tak terkecuali Indonesia (Firmanzah, 2012). Menurut Castells (2009), media memainkan peran besar dalam mengorganisir gerakan keadilan dan perubahan sosial melalui munculnya internet dan berbagai media baru, sehingga melahirkan revolusi atas gerakan sosial yang sebelumnya belum terjadi.

New media dalam internet menjadi ruang publik yang digunakan orang-orang untuk melakukan pertukaran ide dan pendapat secara demokratis. Munculnya gerakan sosial dalam dekade globalisasi seperti saat ini, diawali pada ruang digital. Contohnya berupa *Arab Spring*, *Occupy Wall Street*, dan *Syrian Uprising* merupakan peristiwa gerakan sosial yang dimulai melalui ruang digital. Hal tersebut berdampak terhadap menyebar luasnya informasi yang melahirkan solidaritas sipil dalam perubahan arah politik secara global (Febrianto, Martinus, 2022). Fenomena ini dikenal dengan istilah aktivisme digital (*cyberactivisme*), yakni suatu cara baru yang dilakukan melalui internet untuk mencapai tujuan politik tertentu.

Menurut Palfrey dan Gasser (2008), kemunculan aktivisme digital merupakan suatu hal natural yang dilakukan para pengguna digital untuk menyatakan pendapat di media sosial. Seperti penggunaan *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan lain sebagainya. Kehadiran media sosial digunakan masyarakat untuk menjadi ruang alternatif dalam menyuarakan aspirasi

kepada para elite atau pemerintah (Hadisuryo, 2019). Selain itu, turut digunakan untuk melakukan gerakan mahasiswa. Pergerakan mahasiswa merupakan salah satu komponen sipil yang menjadi bagian dari kelompok penekan atau *pressure group* untuk berpartisipasi dalam politik. Selanjutnya, sebagai bagian dari aksi dan advokasi untuk masyarakat yang bertujuan mempengaruhi kebijakan yang telah dikeluarkan oleh pemerintah (Kusumah, 2007).

Gerakan mahasiswa Indonesia merupakan bagian dari gerakan sosial dan politik yang telah lama menjadi kekuatan moral besar dalam menyuarakan aspirasi masyarakat. Selain itu, berfungsi sebagai advokasi bagi rakyat Indonesia terhadap isu-isu yang menjadi problema di tengah kehidupan (Usman, 1999). Sejarah gerakan mahasiswa di Indonesia selalu menjadi aktor moral dalam menyatakan pendapat, bersikap, dan menggalang aksi massa ketika ada suatu kebijakan yang merugikan masyarakat lapis bawah. Menurut Lipset dan Albach, dalam bukunya *Student Revolt* yang dikutip Mardianti, mahasiswa memiliki tendensi secara aktif untuk memberikan respon terhadap gejala politik di sekitarnya serta berusaha melakukan perubahan sosial (Mardianti, 2022). Artinya, mahasiswa sebagai kaum intelektual tidak pernah merasa puas yang mempertanyakan dan mengusahakan kebenaran lebih luas.

Perlawanan dan konsistensi gerakan mahasiswa sebagai penyambung lidah masyarakat tidak ditopang oleh satu jenis gerakan mahasiswa saja. Namun, ditopang oleh banyak organisasi gerakan mahasiswa yang sedari dulu

hingga sekarang tetap berada pada jalur pengabdian. Hal tersebut bertujuan untuk mengusahakan terbentuknya sistem sosial yang berkeadilan dan berpihak pada ketertindasan. Salah satu organisasi pergerakan tersebut adalah Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah atau biasa disingkat dengan IMM. IMM merupakan salah satu eskponen dakwah Muhammadiyah di kalangan mahasiswa. Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) berdiri pada 14 Maret 1964, di Yogyakarta (IMM, 2021). IMM merupakan organisasi kaderisasi Muhammadiyah sekaligus organisasi pergerakan mahasiswa yang telah melewati beragam perjalanan dan sejarah gerakan. IMM sebagai salah satu gerakan mahasiswa memiliki kewajiban melakukan advokasi atau aksi kreatif dalam menyuarakan keadilan.

Menilik perkembangan zaman yang serba digital ini, IMM juga harus melakukan gerakan alternatif sebagai *agen of control* dan *agent of change* melalui instrumen digitalisasi. Hal tersebut dilakukan melalui social media dan kanal lainnya, untuk merespon perkembangan zaman agar tetap eksis dan juga berkemajuan (Aulia, 2022). Namun, IMM perlu memiliki bekal ilmu dalam penggunaan teknologi, terkhusus teknologi informasi. Tujuannya agar dapat memilah beragam arus informasi yang terkontaminasi hoax, intoleransi, dan hal-hal lainnya yang tidak membawa kebermanfaatan dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, IMM harus memiliki bekal ilmu dalam mengakses teknologi, salah satunya melalui literasi digital.

Literasi Digital merupakan sikap suatu individu dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital secara efisien dan efektif di berbagai bidang, seperti bidang akademik (Nasionalita & Nugroho, 2020). Hal ini selaras dengan pendapat Hague dan Payton, yakni literasi digital adalah kemampuan dalam membuat dan membagikan informasi dengan mode digitalisasi. Masing-masing individu bisa memproduksi, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. Terdapat delapan komponen literasi digital antara lain: 1) *functional skill beyond* (ins); 2) *creativity* (kreativitas); 3) *collaboration* (kolaborasi); 4) *communication* (komunikasi); 5) *ability to find and select information* (menyeleksi informasi); 6) *critical thinking and evaluation* (berpikir kritis dan evaluasi); 7) *cultural and social understanding* (pemahaman sesuai sosial dan budaya); 8) *e-safety* (keamanan) (Payton, 2010).

Salah satu Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM) yang membekali kemampuan dalam mengakses teknologi melalui literasi digital adalah Pimpinan Cabang Djazman (PC) Al-Kindi Kota Yogyakarta. IMM Djazman Al-Kindi terdiri dari Pimpinan Cabang Djazman Al-Kindi Kota Yogyakarta dan 15 Pimpinan Komisariat (PK). Komisariat tersebut terletak di bawah naungan tiga universitas, yakni Universitas Ahmad Dahlan, Universitas Cokroaminoto Yogyakarta, dan STAIMS Yogyakarta. Pemanfaatan literasi digital tersebut berupa gerakan alternatif yang berpangku pada digitalisasi. Tujuannya untuk menghidupkan berbagai kanal sosial media, sebagai alat menifestasi perjuangan agar tetap bisa menjadi organisasi yang tidak hanya

diminati para mahasiswa sebatas untuk meningkatkan relasi dan kompetensi diri. Namun, sebagai organisasi mahasiswa yang kritis terhadap realitas dan problem kebangsaan untuk penyambung lidah masyarakat.

Pada faktanya, peneliti melihat beberapa koreksi dalam pemanfaatan digitalisasi gerakan mahasiswa yang dilakukan oleh IMM Djazman Al-Kindi Kota Yogyakarta. Hal tersebut berwujud kurangnya kemampuan dalam pemanfaatan digitalisasi untuk melakukan advokasi, agitasi, dan propaganda terhadap isu yang sedang menjadi problematika kebangsaan. Kebanyakan dari sosial media IMM Djazman Al-Kindi Kota Yogyakarta sebatas digunakan untuk menginformasikan acara dan apresiasi anggota (kader) yang berprestasi. Maka, perlu dilakukan pemahaman mengenai literasi digital dalam gerakan mahasiswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pemahaman literasi digital dalam gerakan mahasiswa IMM Djazman Al-Kindi Kota Yogyakarta. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti memilih judul berupa “Literasi Digital dalam Gerakan Mahasiswa: Studi Kasus Organisasi Mahasiswa IMM Djazman Al-Kindi Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pemahaman literasi digital organisasi dan kader IMM Djazman AL-Kindi dalam gerakan mahasiswa?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan dan pengetahuan literasi digital kader IMM Djazman Al-kindi dalam gerakan mahasiswa.

D. Manfaat penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian diharapkan dapat memberikan beragam manfaat yang bersifat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis dari penelitian ini, dapat dijadikan sebagai referensi dan pengetahuan berkaitan dengan Ilmu Komunikasi, yakni pemahaman literasi digital dalam gerakan mahasiswa pada umumnya dan khususnya Kader IMM Djazman Al-Kindi.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini, dapat memberikan pemahaman kepada kader IMM Djazman Al-Kindi mengenai pemanfaatan literasi digital dalam gerakan mahasiswa, sehingga dapat dijadikan diskursus dan referensi dalam IMM *Studies* yang bisa memberikan pembaharuan gerakan mahasiswa IMM Djazman Al-kindi kedepanya.

E. Limitasi Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pemahaman literasi digital organisasi IMM Djazman Al-kindi dengan mengacu pada delapan dimensi literasi digital menurut Hague dan Pyhton, antara lain: 1) *functional skill beyond*

(pengoperasionalan teknologi); 2) *creativity* (kreativitas); 3) *collaboration* (kolaborasi); 4) *communication* (komunikasi); 5) *ability to find and select information* (menyeleksi informasi); 6) *critical thinking and evaluation* (berpikir kritis dan evaluasi); 7) *cultural and social understanding* (pemahaman sesuai sosial dan budaya); 8) *e-safety* (keamanan) (Payton, 2010).

F. Kajian Pustaka

1. Penelitian terkait dilakukan oleh Ramma Wisnu Dewantara dan Derajad S. Widhyarto berjudul “*Aktivisme dan Kesukarelawanan dalam Media Sosial Komunitas Kaum Muda Yogyakarta*”. Penelitian ini diterbitkan didalam jurnal ilmu sosial dan ilmu politik. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Vol. 19, No. 1, Juli 2015. Metode dalam penelitian ini berupa kualitatif dan pengambilan data menggunakan *teknik in-depth interview* dan *focus grup discussion*. Perbedaan antara penelitian ini dengan Dewantara dan Widhyarto terletak pada kajian teori yang digunakan. Penulis menggunakan teori gerakan sosial dan teori literasi digital yang digagas oleh Hague dan Pyhton Nasionalita. Penelitian ini mengemukakan bahwa gerakan sosial baru digerakan oleh kaum muda yang menggunakan sosial media, sehingga mudah dalam menyebarkan informasi, isu, serta dukungan publik. Aktivisme kaum muda dalam media sosial menjadi kekuatan penyeimbang, ketika pemerintah tidak dapat menjangkau isu yang ada di masyarakat. Dengan media sosial

kaum muda bisa menggantikan peran pemerintah yang lamban (Dewantara & Widhyarto, 2016).

2. Penelitian berikutnya dilakukan oleh Ardila Syakriah berjudul “*Aktivisme Buruh Migran Indonesia (BMI) melalui media social: Studi Kasus pada aktivisme BMI melalui Facebook*”. Penelitian ini berisikan aktivitas yang dilakukan Buruh Migran Indonesia dalam media sosial Facebook. Menurut Susilo (2016) yang dikutip oleh (Syakriah, 2016), kebijakan pemerintah tidak banyak berbicara mengenai perlindungan dan kesejahteraan BMI. Melalui pendekatan ilmu komunikasi, *Facebook* sebagai media sosial bisa menjadi alternatif bagi kelompok yang merasa tertinggal dan tidak diuntungkan dalam masyarakat. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pengambilan data yang menggunakan metode observasi dan wawancara kepada narasumber. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti yakni BMI dan kerangka teori yang mengambil dari aktivisme *online cammaerts* serta konsep *sousveillance*, yaitu bentuk pengawasan kelompok masyarakat kepada pemerintah selaku pembuat regulasi dan pengawas masyarakat. (Syakriah, 2016)
3. Penelitian selanjutnya berjudul “*Demonstrasi Jaringan: Strategi Alternatif Penyampaian Aspirasi Masyarakat Milenial di Era Transformasi Digital*” yang ditulis oleh Muhammad Yasir Abdad. Penelitian ini menjelaskan bahwa media sosial sebagai tempat penyampaian aspirasi dalam sistem demokrasi, yakni menyampaikan

pada pemegang wewenang seperti pemerintah, lembaga masyarakat, dan organisasi yang fokus terhadap fenomena dalam kehidupan bermasyarakat (Abdad, 2022). Objek penelitiannya berupa maraknya kasus klitih di Yogyakarta yang berdampak pada munculnya tagar #SriSultanYogyaDaruratKlitih dan #YogyaTidakAman, sehingga menjadi perhatian publik (Abdad, 2022b). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pengumpulan data primer dan data sekunder. Selain itu, menggunakan metode dokumentasi dan aplikasi pengolah data kualitatif berupa NVIVO 12 plus.

4. Penelitian berikutnya ditulis oleh Raden Ahmad Rosyidin Briliyanto sebagai penelitian skripsi berjudul *“Aktivisme Digital dalam Mempromosikan Hak Asasi Manusia di Indonesia: Studi Kasus Amnesty International Indonesia”*. Penelitian ini membahas Amnesty International Indonesia menggunakan media social sebagai alat kampanye dalam menyebarkan informasi seputar hak asasi manusia di Indonesia. Penelitian ini menjelaskan bahwa Amnesty International telah berhasil dalam mengemas persoalan HAM berbentuk digitalisasi, sehingga dapat diterima oleh masyarakat. Dengan itu, banyak Masyarakat yang peduli dan terlibat dalam kampanye seputar isu HAM (Brillyanto, 2021). Kerangka teori yang digunakan berbeda dengan yang digunakan penulis, yaitu teori mobilisasi sumber daya dan teori penyejajaran bingkai dari *Erving Goffman*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan

etnografi virtual untuk menganalisis hubungan masyarakat dalam penggunaan internet.

G. Kerangka Teori

1. Literasi Digital

Adanya internet membuat dunia memiliki sifat tanpa batas dalam menyiarkan pesan dengan beragam bentuk, seperti pesan teks, video, dan gambar. Adanya internet menjadikan manusia semakin memiliki penetrasi pada sosial media yang memberikan berbagai macam informasi, baik dibutuhkan maupun tidak. Inilah yang kemudian menjadi sebuah masalah baru dalam perkembangan teknologi informasi. Menurut Alvin Toffler (1984) banjir informasi dikenal dengan istilah "*Information Overload*" suatu kondisi ketika seseorang sulit memahami permasalahan dan mengambil keputusan dalam menyikapi sebuah isu, dikarenakan berlebihnya informasi di internet. Masalah ini menjadi krusial lantaran informasi yang berada pada laman internet bermacam macam, dari yang fakta hingga fiktif. Akibat ketidak-cakapan dalam mengelola dan memilah informasi bisa mendapati kejadian yang lebih buruk dari pada information overload, yakni seseorang itu bisa terjebak pada *cyberswamp* atau rawa informasi yang pekat. Akibatnya seseorang menjadi lumpuh dikarenakan arus informasi yang deras dan membiarkan menggerusnya. (Nasionalita & Nugroho, 2020).

Teknologi sendiri tidak hanya dimaknai sebagai sebuah alat, namun juga melibatkan bagaimana manusia memaknainya. Sebagaimana yang diungkapkan Rogers (2001) masyarakat saat ini merupakan *information society*, yakni masyarakat yang sebagian besar merupakan pekerja di bidang informasi. Selain itu, teknologi informasi menjadi elemen penting dalam kehidupan. Maka, manusia perlu memiliki kecakapan memaknai segala platform teknologi informasi dan komunikasi termasuk informasi dalam sumber digital.

Upaya yang dilakukan agar seseorang tidak tersesat dalam menjelajahi dunia digital serta memiliki sifat tanpa batas, perlu memiliki kecakapan digital atau sering disebut literasi digital. Kata “literasi” memiliki makna melek huruf dalam dunia digital, agar mampu membaca aksara dan media. Menurut Lanskshear dan Knobel (2006) literasi digital adalah kecakapan dalam melakukan penguasaan ide dan pengetahuan saat berselancar menggunakan internet di dalam dunia digital. Selain itu, menurut Lahman (1995) ada perbedaan yang mendalam tentang pemaknaan dan pemakaian kata literasi dalam artian tradisional dan digital. Menurutnya, literasi digital bersumber pada sumber digital yang dapat menghasilkan gambar, teks, video dan hal lainnya yang sifatnya *soft* atau tidak bisa terpegang secara nyata. Hal inilah yang menegaskan perlu adanya literasi dalam menjelajahi dunia internet maupun digital. Literasi digital muncul di tengah dominasi *new media* yang menjadi bagian dari kehidupan manusia dalam mendapatkan informasi. Penting bagi seseorang

memiliki pemahaman literasi digital dalam berselancar di internet. Menurut Adiputra (2008) penjelasan mengenai literasi medial dapat dibagi menjadi tiga ketegori, yakni *the umbrella definition* (definisi payung), *the process definition* (definisi proses), and *the purpose definition* (definisi tujuan). Analogi payung memiliki arti bahwa ketika seorang individu memiliki pemahaman literasi digital sebagai sebuah pelindung hujan informasi sewaktu berselancar di media sosial. *The process definition* mengartikan bahwa literasi digital sebagai sebuah kecapakan dan keahlian seseorang dalam berselancar dalam mengakses media *online* maupun konvegerensi. Kategori terakhir adalah *the purpose definition* yang memiliki definisi sebagai sebuah hasil akhir dari tujuan seseorang dalam berselancar pada media sosial, sehingga terciptanya sebuah konstruksi berpikir. Seseorang yang berselancar dalam media di internet memiliki kontrol yang lebih besar dari pesan media yang dibaca.

Dalam pandangan Hague dan Payton literasi digital adalah kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode digitalisasi. Seorang individu bisa memproduksi, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif dan memahami cara dan waktu penggunaan teknologi digital dengan baik dalam proses tersebut. Terdapat delapan komponen literasi digital menurut (Payton, 2010), yaitu. *a). Functional Skill and Beyond*, yakni kemampuan seseorang dalam pengoperasionalan teknologi digital dan relasinya terhadap konten dalam beberapa media. Seseorang dalam pengoperasian teknologi juga berkaitan dengan familiritas teknologi,

penggunaan teknologi, mampu membaca dan menghasikan data sehingga hasil akhirnya yakni bisa memberikan produk digitalisasi. 2). ***Creativity***, adalah kemampuan berfikir yang menghasilkan kreasi pengetahuan dalam berbagai macam ide dengan pemanfaatan teknologi digital. Adanya daya kreatif dan imajinatif seseorang bisa melakukan perencanaan, eksekusi konten, eksplorasi dan control sehingga mampu membuat berbagai format dan model dalam pemanfaatan teknologi digital. 3). ***Collaboration***, sifat dari dunia digital adalah Kerjasama. Bahwa teknologi adalah gabungan dari beberapa komponen sehingga bisa menciptakan sebuah alat yang bisa digunakan manusia. Teknologi Digital membuka ruang ruang partisipasi sehingga terjadinya kolaborasi atas pertukaran ide, proses dialog dan membangun gagasan secara bersama dalam dunia digital. 4). ***Communication***, kemampuan seseorang dalam menyampaikan pesan, gagasan pemikiran dan pemahaman sehingga bisa dipahami dan dimengerti oleh pendengar dalam dunia digital. 5). ***The Ability to find and select Information***, kompetensi ini ialah kemampuan seseorang dalam menyeleksi informasi secara selektif dan memakai sumber yang valid agar tidak termakan hoax, sehingga bisa merugikan orang lain. 6). ***Critical Thinking and Evaluation***, dalam dunia digital seseorang harus memiliki kemampuan berpikir kritis sehingga tidak menerima informasi secara parsial dan mentah-mentah. Seseorang tidak boleh menjadi agen pasif dalam dunia digital. 7). ***Cultural and Social Understanding***, seseorang dalam berselancar di dunia digital seharusnya mengkorelasikan

pemahaman sosial dan budaya agar tidak menyebabkan gejolak sosial yang melenceng pada norma sosial yang terjadi pada dunia digital. **8). E-Safety**, keamanan menjadi daya penting dalam dunia digital agar saat pengguna pengguna bereksplorasi, berkreasi, berkolaborasi dengan teknologi digital sehingga data yang digunakan tidak disalahgunakan oleh orang lain (Payton, 2010).

2. Gerakan Mahasiswa

Menurut Burgess & Hofstetter (1971) munculnya gerakan mahasiswa disebabkan oleh tiga hal, yakni *critical*, *sympathetic*, serta *neutral*. Dalam hal ini *critical* dimaknai sebagai sebuah sikap kritis terhadap keadaan atas munculnya problematika ketidak-tanggungjawaban sosial sehingga memunculkan suatu kesenjangan dan kekacauan pada masyarakat dalam suatu tempat. *Sympathetic* melekat pada gejala gerakan mahasiswa yang merasa ditolak akibat adanya perasaan paranoid dan *hypercompetitive*, baik dalam sistem sosial maupun sistem ekonomi. Terakhir, faktor *neutral* berkaitan dengan dampak atas perubahan sosial yang terjadi secara masif dan menyeluruh seperti adanya pergeseran nilai agama, budaya, tidak adanya keadilan sosial, hingga situasi perkembangan atas teknologi (Mardianti, 2022). Adanya perubahan atas kondisi sosial di tengah masyarakat, menyebabkan lahirnya pembangkangan yang diinisiasi oleh kaum intelektual terkhusus mahasiswa. Pembangkangan inilah yang kemudian tercermin dengan wujud kolektif, yakni gerakan mahasiswa.

Gerakan mahasiswa termasuk pada gerakan sosial yang muncul sebagai reaksi atas fenomena sosial yang terjadi di tengah masyarakat. Menurut Gidens dalam (Suharko, 2006) gerakan sosial adalah upaya kolektif untuk mengejar kepentingan bersama melalui tindakan kolektif (*collective action*) yang dilakukan di luar lingkup lembaga. Definisi senada juga dicetuskan oleh Sydnaw Tarrow (Tarrow, 1994) gerakan sosial adalah tantangan kolektif yang dirasakan pada tujuan bersama dengan aksi solidaritas sosial, berani melakukan interaksi dengan maksud menentang kepada para elite dan pemegang wewenang (Suharko, 2006). Berdasarkan definisi diatas, dapat gerakan sosial dimaknai gerakan kolektif yang bersifat menentang untuk mencapai tujuan kolektif.

Gerakan sosial juga dapat diartikan sebagai sebuah tindakan organisasi atau kelompok secara terorganisir yang fokus pada isu-isu yang memiliki tujuan perubahan sosial yang dikehendaki oleh organisasi atau kelompok tertentu. Secara partisipan gerakan sosial tidak memiliki ketentuan umum tentang jumlah orang yang menjadi partisipan. Gerakan sosial bisa berupa organisasi yang legal dengan sudah terdaftar pada pemerintah maupun ilegal sebagai kelompok bawah tanah. Menurut Sydney Tarrow dalam bukunya yang berjudul "*Power in Movement, Social Movements and Contentious*" gerakan sosial sebagai politik perlawanan, mencakup siklus pertentangan dan revolusi. Politik Perlawanan terjadi ketika rakyat biasa bergabung dengan beberapa elemen rakyat untuk menggalang kekuatan dalam melawan elite, pemegang otoritas, dan pihak

pihak lainya (Tarrow, 1994). Perlawanan muncul karena adanya kesempatan dan hambatan politik yang tengah berubah, sehingga menciptakan dorongan bagi aktor sosial yang membentuk jaringan sosial yang kuat. Hal tersebut digaungkan dengan resonansi kultural sebagai simbol aksi, sehingga terjadi politik perlawanan yang disebut gerakan sosial. (Suharko, 2006).

Menurut (Tarrow, 1994) tindakan yang mendasari politik perlawanan adalah aksi kolektif yang melawan. Aksi kolektif memiliki nuansa penentangan karena orang yang melakukan aksi tersebut tidak memiliki akses terhadap institusi dalam mengajukan tuntutan perubahan kepada pemegang otoritas. Aksi kolektif yang melawan berupa basis dari gerakan sosial karena aksi menjadi suatu cara untuk mententang pihak-pihak yang kuat, seperti pemodal dan negara. Menurut Tarrow konsep gerakan sosial harus memiliki empat properti dasar sebagai manifesto gerakan perlawanan politik kolektif. Properti tersebut memiliki keterkaitan, sebagai praktik gerakan sosial dalam melakukan perlawanan.

1) Tantangan Kolektif (*Collective Challenge*)

Gerakan sosial bukanlah sekedar kelompok kolektif yang memiliki tujuan bersama. Kegiatan kolektif memiliki sebuah keberagaman bentuk, seperti bermain sepak bola, memberikan suara dalam pemilihan, atau hal lainnya yang dilakukan bersama. Namun, berbeda dengan gerakan sosial yang ditandai dengan

tantangan untuk melawan melalui aksi langsung terhadap para elite, pemegang otoritas, atau kelompok lain sebagai pemertahanan *status quo* (Tarrow, 1994). Tantangan Kolektif merupakan bentuk perlawanan yang dilakukan para partisipan dalam melakukan gerakan sosial, biasanya disimbolisasikan melalui slogan, pakaian, hingga musik. Hal demikian menjadi karakteristik karena kenyataannya gerakan sosial kurang memiliki sumber daya yang mumpuni seperti dana dan akses terhadap negara. Selain digunakan sebagai alat perlawanan, tantangan kolektif juga digunakan sebagai *focal point* (titik fokus) untuk menggalang massa, orang awam, dan menciptakan konstituen untuk diwakili.

2) Tujuan Bersama (*Common Purpose*)

Setiap partisipan memiliki beragam alasan ketika bergabung dalam gerakan sosial, yakni sekedar keinginan nakal, keinginan dalam keramaian, ingin mencemooh otoritas negara, hingga insting gerombolan yang tidak jelas tujuannya. Namun, alasan yang paling jelas seseorang menjadi bagian dari gerakan sosial karena memiliki tujuan untuk menyusun klaim bersama dalam melakukan perlawanan kepada pemegang otoritas atau para elite yang menindas. Pentingnya tujuan bersama dalam gerakan sosial digunakan sebagai niat awal dalam melakukan perubahan sosial secara bersama-sama.

3) Solidaritas dan Identitas Kolektif

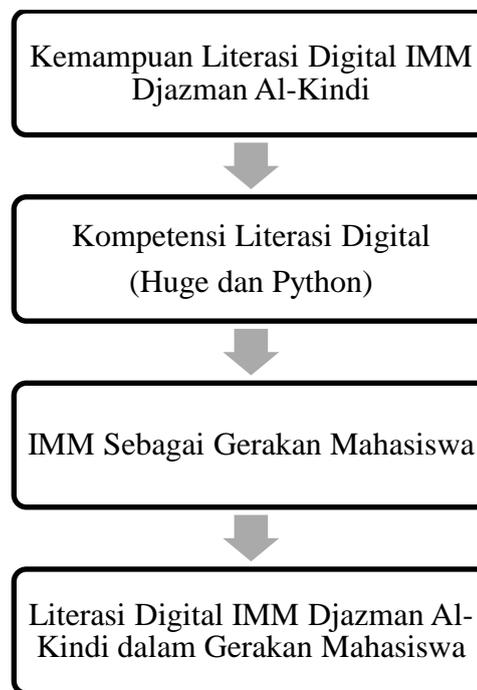
Sesuatu yang bergerak secara bersama dalam gerakan sosial merupakan pertimbangan partisipan tentang nilai dan kepentingan bersama. Hal tersebut diyakini bisa mengantarkan sebuah perubahan dan menjadi aksi nyata. Pemeliharaan nilai atau konsensus bisa melahirkan ketahanan gerakan dalam meraih cita-cita perubahan sosial dan menimbulkan rasa solidaritas antarpartisipan. Solidaritas dan identitas kolektif ini bisa timbul disebabkan beberapa faktor, seperti nilai idealisme, ras, agama, bahkan kesamaan etnis.

4) Memelihara Politik Perlawanan

Menjaga semangat gerakan untuk melakukan perlawanan terhadap ketidakadilan atau penindasaan merupakan bentuk pemeliharaan politik perlawanan dalam gerakan sosial. Tujuan kolektif, identitas bersama, dan tantangan yang diidentifikasi membantu gerakan dalam memelihara politik perlawanan. Ketika tidak adaya pemeliharaan politik perlawanan mengakibatkan gerakan sosial hanya sekedar ajang formalitas belaka yang cepat menguap dan ditelan sejarah. Padahal, musuh bersama yakni negara dan para elite tidak pernah berhenti dalam melakukan hal-hal yang merugikan masyarakat. Maka, jangan sampai gerakan sosial kehilangan keyakinan atas politik perlawanan.

H. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menjadi hal penting dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dianalisis dalam penelitian. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan agar dapat dipaparkan secara sistematis dan terperinci. Di bawah ini adalah kerangka pemikiran analisis literasi digital gerakan mahasiswa IMM Djazman Al-Kindi Yogyakarta.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

I. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian tentang analisis literasi digital gerakan mahasiswa: studi kasus IMM Djazman Al-Kindi Yogyakarta, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deksriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari berbagai narasumber atau perilaku yang bisa diamati secara langsung (Abdad, 2022). Menurut Iskandar pendekatan kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada oberservasi dan masalah manusia untuk memberikan atau membangun manusia. Pada hakikatnya penelitian kualitatif adalah mengamati, memahami, mendekati dan berinteraksi dengan seseorang yang berhubungan pada penelitian tersebut sehingga bisa menggali informasi dan memenuhi data yang diperlukan.

Menurut Moelong yang dikutip oleh (Abdad, 2022b) sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata serta data tambahan seperti dokumen dan lain sebagainya. Penelitian kualitatif juga digunakan untuk memperjelas sebuah masalah agar peneliti dapat mengetahui kebenaran data, mengetahui makna yang tersembunyi, melakukan interaksi sosial, dan mengembangkan teori agar menghasilkan temuan temuan baru. Oleh sebab itu, peneliti diharapkan memiliki wawasan dan pengetahuan luas agar dalam proses pengambilan data yang dilakukan

secara detail dan menyeluruh. Maka, penelitian tentang analisis literasi digital gerakan mahasiswa: studi kasus IMM Djazman Al-Kindi Yogyakarta relevan dengan jenis penelitian ini, terutama dalam proses penggalian data secara mendalam melalui wawancara, observasi, dan kajian dokumen terhadap informan mengenai literasi digital digunakan sebagai cara berkomunikasi dalam gerakan mahasiswa di dunia digital.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak pada organisasi gerakan mahasiswa, yakni IMM Djazman Al-Kindi Yogyakarta.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 4 bulan yaitu (Agustus 2023 – November 2023).

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif. Selanjutnya, untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian lapangan penulis melakukan teknik sebagai berikut.

a. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab dalam mengumpulkan data yang akurat, sehingga bisa memecahkan masalah dengan valid dan bisa dipertanggung jawabkan. Wawancara

menurut Sugiyono yang dikutip oleh (Fauziah, 2021) ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan bertemu dengan seseorang untuk bertukar informasi maupun ide, sehingga bisa menemukan titik inti atau makna dalam topik tertentu. Wawancara dilakukan dalam berdialog dan tanya jawab dengan beberapa informan. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari informan yang memiliki kriteria sebagai berikut.

- Anggota (Kader) Pimpinan Cabang maupun Pimpinan Komisariat dalam lingkup IMM Djazman Al-Kindi Yogyakarta
- Pengguna aktif komputer, gadget, dan internet.

Jumlah informan utama yang telah ditentukan oleh peneliti dalam penelitian ini berjumlah lima orang, antara lain.

NO	PERAN	JUMLAH
1	Ketua Umum IMM FSBK (Nurul Fitrah / 21 Tahun)	1 Orang
2	Ketua Umum IMM FAI (Irvan Chaniago / 21 Tahun)	1 Orang
3	Ketua IMM JPMIPA (Muflich / 21 Tahun)	1 Orang
4	Ketua IMM PB 2 (Lutvia Nur Aini / 22 Tahun)	1 Orang
5	Kabid Medkom PC IMM Djazman Al-Kindi Kota Yogyakarta (Nijar Amriul Haq / 22 Tahun)	1 Orang

Tabel 1.1 Jumlah Informan

b. Dokumentasi

Dokumentasi atau studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari informasi melalui dokumen, buku, jurnal, dan publikasi lainnya yang sudah tersedia. Sesuai pengertian tersebut teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data berkaitan dengan analisis literasi digital gerakan mahasiswa dalam ranah dunia digital.

c. Observasi

Menurut Moleong yang dikutip (Hasanah, 2017) observasi adalah proses pengamatan di lapangan dalam rangka pengumpulan data sesuai dengan masalah yang sedang diteliti. Observasi dilakukan untuk mencapai hasil dan tujuan penelitian secara terencana dan sistematis. Observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik etnografi virtual, yaitu metode etnografi yang dilakukan untuk melihat fenomena sosial atau budaya dalam internet atau ruang siber. Metode etnografi menjadi metode yang paling penting dalam melihat fenomena budaya siber yang ada di internet.

5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data menurut Patton dalam (Moloeng, 2001:103) adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan data ke dalam suatu pola, uraian dasar, dan kategori tertentu. Proses analisis dibutuhkan

setelah semua data sudah terkumpul dari data sekunder maupun primer. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari, menulis, dan mengumpulkan melalui hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka berkaitan atau memiliki kesamaan dengan pemahaman literasi digital gerakan mahasiswa IMM Djamzan Al-Kindi Yogyakarta.

2. Reduksi Data

Reduksi adalah langkah pemilihan atau pemusatan perhatian dengan merangkum, memilih, dan memfokuskan hal-hal pokok pada data dalam penelitian dengan memilih dan memilah informasi yang tidak diperlukan sehingga pengelompokan data bisa terverifikasi dan dapat ditarik kesimpulan akhir. Selanjutnya, data-data tersebut diolah secara sistematis hingga menghasilkan sebuah kesimpulan dalam penelitian yang sedang dilakukan.

3. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Data disajikan secara sistematis dalam pola hubungan agar mudah dipahami. Hal ini bertujuan agar memahami hal yang akan

terjadi dan dilakukan dalam merencanakan kerja berdasarkan pemahaman peneliti. Penyajian data juga dilakukan agar peneliti deskripsi data bisa dipahami oleh khayalak. Penyajian data dalam penelitian kualitatif bersifat naratif yang menggunakan teks. Ketika penyajian data sudah dilakukan, maka penelitian ini dapat menggambarkan pemahaman literasi digital organisasi dan kader IMM Djazman AL-Kindi dalam melakukan gerakan mahasiswa.

4. Kesimpulan dan Verifikasi

Data yang sudah dipolakan, difokuskan, dan disusun secara sistematis kemudian disimpulkan. Kesimpulan adalah langkah terakhir dalam analisis data untuk memberikan pemahaman para pembaca dalam memahami penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang analisis literasi digital gerakan mahasiswa studi kasus: IMM Djazman Al-Kindi Yogyakarta.

6. Teknik Validasi Data

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan validasi data dengan teknik triangulasi. Menurut (Sugiyono, 2008) triangulasi merupakan teknik pengumpulan sumber dan data yang telah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memeriksa keaslian informasi dengan membandingkan hasil wawancara dari berbagai narasumber yang berbeda. Peneliti juga akan menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.