

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu memiliki tujuan untuk mendapatkan perbandingan dan sebagai bahan menemukan gagasan-gagasan baru untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian terdahulu juga dapat menunjukkan orisinalitas dari penelitian dan menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka, dalam kajian pustaka ini peneliti menuliskan hasil-hasil dari penelitian terdahulu sebagai berikut:

##### **1. Hasil Penelitian Fitria Utami (2020)**

Penelitian Fitria Utami (2020), berjudul “*Media Sosial Dan Partisipasi Politik Milenial Riau*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan pengujian agar dapat mengetahui mengenai pengaruh media social terhadap partisipasi politik pada generasi milenial di Riau.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa, media sosial yang saat ini adalah sebagai alat atau sarana yang digunakan oleh masyarakat untuk menunjang kehidupan sehari-hari terutama pada generasi milenial baik untuk berkomunikasi maupun menyampaikan informasi memiliki pengaruh terhadap partisipasi politik di Riau. Berbagai media sosial yang saat ini bisa diakses seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Youtube, Line, dan lain-lain memudahkan para generasi milenial untuk mendapatkan berbagai informasi maupun berdiskusi mengenai politik.

##### **2. Hasil Penelitian Umar Halim dan Kurnia Dyah Jauhari (2019)**

Penelitian Umar Halim dan Kurnia Dyah Jauhari (2019), berjudul “*Pengaruh Terpaan Media terhadap Partisipasi Politik dalam Pilkada DKI Jakarta 2017*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melakukan pengujian hipotesis bahwa adanya pengaruh yang positif dan signifikan mengenai terpaan media terhadap tingkat partisipasi politik di kalangan masyarakat Jakarta Selatan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa, terpaan media yang diujikan berdasarkan jenis, frekuensi penggunaan, jenis konten berita, dan konten berita politik Pilkada DKI Jakarta memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat partisipasi politik pada Pilkada DKI Jakarta. Berdasarkan berbagai

media yang digunakan, televisi dan media online merupakan media dengan tingkat tertinggi yang digunakan untuk mencari maupun mendapatkan informasi mengenai politik di DKI Jakarta. Sementara itu, bentuk partisipasi politik *offline* yang dilakukan adalah dengan melakukan pertukaran pendapat mengenai isu-isu Pilkada dengan orang sekitar. Sedangkan, bentuk partisipasi politik *online* dilakukan dengan memantau diskusi yang berkaitan dengan isu Pilkada di media online atau media sosial. Pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mengenai pengaruh terpaan meme politik di pada media siber terhadap tingkat partisipasi dalam pembicaraan politik pada generasi remaja.

### 3. Hasil Penelitian Muhammad Rifaldi (2019)

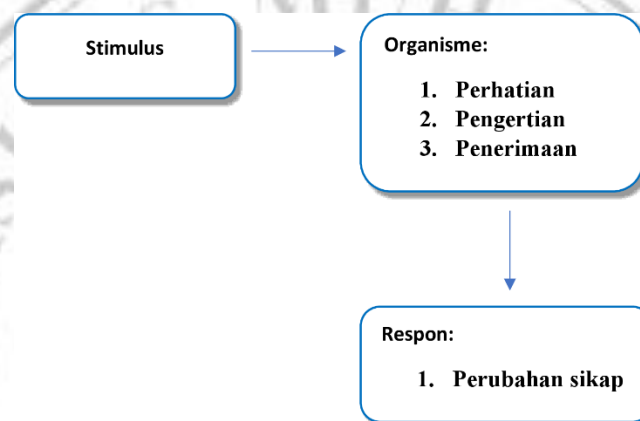
Penelitian Muhammad Rifaldi, yang berjudul “*Pengaruh Terpaan Meme Politik Di Media Siber Terhadap Tingkat Partisipasi Pembicaraan Politik Pada Remaja (Study Pada Mahasiswa FISIP Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2016)*”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa, terpaan meme politik pada media siber memiliki pengaruh dalam berpartisipasi pembicaraan politik pada remaja. Di era saat ini, tidak bisa dipungkiri bahwa remaja merupakan salah satu pengguna internet tertinggi. Penggunaan internet yang semakin mudah memungkinkan para remaja untuk mengakses berbagai hal yang salah satunya adalah membahas mengenai isu-isu politik yang telah dikemas dalam bentuk meme di media siber, sehingga memiliki kesan yang menarik untuk dibahas.

## 2.2 Teori S-O-R (Stimulus-Organism-Respon)

Teori S-O-R atau singkatan dari Stimulus-Organism-Respon merupakan model komunikasi dasar yang dikemukakan oleh Hovland pada tahun 1953 dan dipengaruhi oleh psikologi khususnya pada aliran behavioristik, namun telah diimplementasikan pada ilmu komunikasi karena pada dasarnya psikologi dan komunikasi memiliki objek yang sama yaitu manusia yang memiliki faktor-faktor seperti sikap, opini, perilaku, kognisi (sikap yang berhubungan dengan wawasan), afeksi (sikap yang berhubungan dengan perasaan), dan konasi (sikap yang berhubungan dengan kecenderungan berbuat) (Abidin, 2022). Dalam teori ini media massa memunculkan efek secara terarah, segera, dan langsung kepada para komunikannya, serta memiliki pola yang dapat berlangsung secara positif maupun negatif.

Teori stimulus-organism-respon memiliki anggapan bahwa media menyiapkan pesan yang berisikan informasi-informasi dan disebarkan secara sistematis dan dengan skala yang luas (stimulus). Melalui hal tersebut, tentunya informasi yang diberikan akan langsung diterima oleh khalayak luas (organisme). Khalayak yang telah menerima pesan tersebut akan memberikan reaksi, respon, ataupun balasan terhadap informasi tersebut (respon). Sehingga teori stimulus-organism-respon memiliki asumsi bahwa suatu aktivitas komunikasi adalah “aksi-reaksi” yang dipengaruhi oleh psikologi pada aliran behavioristik dan juga stimulus-organism-respon (Winarni dalam Rifaldi, 2019). Unsur-unsur penting yang terdapat dalam teori ini terdiri dari tiga, yaitu: Pesan (stimulus, S), Komunikan (organism, O), Efek (respon, R). Hal tersebut dapat dilihat dari skema sebagai berikut:



**Gambar 2. 1 Teori S-O-R (Sumber : Efendy dalam Abidin, 2022)**

Berdasarkan gambar di atas menjelaskan mengenai alur dari model komunikasi yang dilakukan dalam perubahan sikap. Hal ini juga dapat diibaratkan ketika terdapat suatu aksi maka juga akan menimbulkan suatu reaksi, sama halnya dengan komunikasi. Selain itu terdapat tiga unsur penting yang harus dicapai agar stimulus yang disampaikan menyebabkan terjadinya perubahan sikap, yaitu perhatian, pengertian, dan penerimaan.

1. Stimulus yang diberikan kepada organisme memiliki kemungkinan untuk diterima maupun ditolak. Ketika stimulus tidak diterima atau ditolak maka stimulus dapat dikatakan tidak efektif untuk mempengaruhi organisme, yang juga mengakibatkan proses selanjutnya terhenti. Namun, apabila stimulus diterima oleh organisme maka terdapat komunikasi dan perhatian dari organisme. Sehingga, stimulus dianggap efektif dan terdapat reaksi.
2. Apabila stimulus telah mendapatkan perhatian dari organisme, langkah selanjutnya adalah memahami sikap dari stimulus.

3. Selanjutnya, organisme dapat menerima dengan baik yang telah diolah sehingga terjadi kesediaan untuk bertindak (perubahan sikap).

Kaitan teori stimulus–organism-respon dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh dari interaksi tayangan podcast terhadap partisipasi pembicaraan politik. Tayangan podcast melalui media Youtube merupakan stimulus yang dapat mempengaruhi mahasiswa dalam mendapatkan informasi-informasi, utamanya pada politik sehingga akan menciptakan respon. Tentunya karakteristik suatu individu pasti memiliki perbedaan, sehingga respon yang timbul setelah mendapatkan terpaan informasi juga akan berbeda-beda.

### **2.3 Media Digital**

Media digital merupakan sebuah media yang dalam penggunaannya memerlukan jejaring internet. Sehingga, melalui media digital memungkinkan seseorang untuk tidak bertatap muka atau fisik dalam melakukan komunikasi. Media digital sendiri terdiri dari dua kosakata, yaitu “media” dan “digital”. Kata media berasal dari latin yaitu “*medius*” yang memiliki arti “tengah, perantara, serta pengantar”. Media dapat diartikan sebagai suatu alat yang terdiri dari grafis, fotografis, atau elektronik yang memiliki fungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi dalam bentuk visual maupun verbal (Arsyad dalam Fauzan, 2020). Sedangkan, kata digital berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*digitus*” yang artinya adalah jari jemari. Digital merupakan data atau sinyal yang dilambangkan dengan angka 0 dan 1, pada umumnya angka tersebut untuk merepresentasikan nilai kuantitas fisik (Fauzan, 2020). Oleh karena itu, media digital merupakan format konten yang dapat diakses melalui perangkat-perangkat digital yang terdiri dari laptop, *smartphone*, tablet, dan lain-lain (Fauzan, 2020).

Perkembangan teknologi yang terjadi pada era digital membuat masyarakat tertarik dalam penggunaannya, karena media digital yang juga dianggap sebagai media baru dapat dijadikan sebagai hiburan maupun mendapatkan informasi-informasi menarik serta dapat diakses dari berbagai kalangan (Novianti & Fatonah, 2019). Media digital memiliki peranan yang cukup penting terhadap manusia dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Berkembangnya zaman di era digitalisasi semakin memanjakan masyarakat dalam mendapatkan berbagai informasi yang semakin mudah diakses, cepat, hingga praktis sehingga terdapat tuntutan tersendiri bagi para pembuat berita agar menyajikan informasi yang menarik (Zubaidi et al., 2020). Tentunya selain dapat melakukan interaksi secara jarak jauh serta kapan pun, melalui media digital juga memungkinkan para penggunanya untuk dengan mudahnya dalam mendapatkan berbagai informasi, pengetahuan, hingga hiburan sesuai dengan yang diinginkan.

Pada dasarnya, kehadiran media memang memiliki tujuan untuk menghasilkan segala informasi, berita, hingga sebagai pembelajaran bagi masyarakat (Novianti & Fatonah, 2019). Namun, dalam penggunaannya masyarakat juga harus dapat menggunakannya secara bijak dan memastikan kebenarannya agar tidak terkena dampak buruk dari penggunaan media digital. Terlebih lagi, perkembangan yang terjadi semakin memunculkan berbagai media yang dapat diakses. Selain itu juga, dengan kemudahan penggunaan media digital menjadikan siapa pun dapat menyebarkan informasi-informasi secara luas kepada khalayak.

## **2.4 Perkembangan Media Sosial Sebagai Alat Komunikasi dan Informasi**

### **2.4.1 Media Sosial**

Media sosial adalah media yang memiliki perbedaan dengan media tradisional dalam menyampaikan pesan kepada khalayak massa, media tradisional tidak dapat menciptakan interaksi sosial sedangkan media sosial melalui alat onlinenya dapat menciptakan interaksi sosial yang membuat para pengguna dapat membicarakan isi pesan yang telah disampaikan (Suratnoaji et al., 2019). Media sosial merupakan media yang memerlukan jaringan internet (onLine), yang dapat memudahkan para penggunanya untuk dapat berinteraksi, berbagi, hingga menciptakan konten melalui blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dalam dunia maya (virtual) (Yanuarita & Wiranto, 2018). Tanpa memerlukan biaya yang besar, melalui media sosial seseorang dapat bebas berekspresi, melakukan komunikasi tanpa batas waktu dan jarak, hingga mendapatkan informasi secara seluas-luasnya.

Melalui penggunaannya, media sosial memiliki peran yang penting sebagai alat komunikasi bagi para penggunanya untuk turut berpartisipasi secara aktif dalam memberikan timbal balik dan terlibat untuk bertukar informasi maupun melakukan respon dalam waktu yang singkat (Ratnamulyani & Maksudi, 2018). Media sosial memiliki dampak positif maupun negatif dalam penggunaannya. Dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial adalah sebagai berikut:

- a) Melalui media sosial dapat digunakan untuk mempelajari atau meningkatkan keterampilan, karena telah tersedia beragam tulisan, foto, hingga video yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

- b) Media sosial dapat menghubungkan satu individu dengan individu yang lainnya di seluruh dunia, sehingga dapat menambah ataupun menjaga hubungan pertemanan dan bahkan dapat meningkatkan motivasi diri untuk berkembang.
- c) Melalui media sosial dapat memperoleh beragam informasi, baik mengenai kebudayaan, agama, politik, dan masih banyak lagi.

Sedangkan, dampak negatif dari penggunaan media sosial adalah sebagai berikut:

- a) Media sosial dapat mengurangi interaksi sosial secara fisik atau langsung.
- b) Kurangnya interaksi sosial secara langsung yang diakibatkan oleh media sosial juga berpengaruh dalam membentuk sifat seseorang menjadi lebih egois, sehingga kurang memperhatikan lingkungan sekitar.
- c) Penggunaan media sosial dapat mempengaruhi kualitas keterampilan bahasa maupun penulisan, dikarenakan media sosial tidak memiliki aturan baku mengenai hal tersebut.
- d) Penggunaan yang mudah, luas, dan bebas meningkatkan kejahatan melalui media sosial, seperti penyebaran informasi hoax.

#### **2.4.2 Macam-Macam Media Sosial**

Menurut (Karjaluoto dalam Akbar, 2019) mengatakan bahwa media sosial terbagi lagi menjadi 6 macam, yang terdiri dari:

##### **a) Blog**

Merupakan website yang menyediakan sarana bagi para penggunanya untuk menciptakan tulisan dengan berbagai topik tertentu secara utuh dan asli, selain itu pembaca dapat memberikan komentar dari hasil tulisan tersebut. Salah satu jenis blog adalah Blogspot.

##### **b) Forum**

Merupakan situs bagi para pengguna untuk menciptakan maupun membahas suatu topik tertentu. Biasanya, para pengguna menjadikan forum sebagai referensi bagi mereka yang tertarik pada suatu topik tersebut. Contoh dari forum adalah Kaskus, Forum Detik, dan lain-lain.

##### **c) Komunitas Konten**

Merupakan situs yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pengguna lainnya dalam berbagi maupun bercerita, baik dalam bentuk foto atau video. Salah satu contoh dari komunitas konten adalah Youtube, Instagram, Tiktok dan lain-lain.

d) Dunia Virtual

Dalam situs ini, para pengguna dimungkinkan untuk saling berinteraksi, berjuang, bahkan saling bersaing dengan pengunjung lainnya melalui jejaring internet. Contohnya adalah game *online*.

e) Wikis

Merupakan sebuah situs bagi para pengguna untuk menemukan data ataupun dokumen yang diinginkan. Bahkan, bagi para pengguna resmi dapat menambahkan maupun mengganti data atau dokumen dengan sumber yang lebih terpercaya. Contohnya adalah Wikipedia.

f) Jejaring Sosial

Merupakan sebuah komunitas virtual yang dapat menghubungkan satu pengguna dengan pengguna lainnya. Sehingga, melalui jejaring sosial digunakan bagi para pengguna yang memiliki jalur ikatan seperti teman atau bahkan keluarga sebagai tempat berkumpul untuk melakukan interaksi. Contoh dari jejaring sosial adalah Facebook, Twitter, LinkedIN, dan lain-lain.

Media social memiliki macam-macam yang terdiri dari blog, forum, komunitas konten, dunia virtual, wikis, dan jejaring social. Dari berbagai macam media social tersebut, yang sesuai dengan penelitian ini adalah komunitas konten. Youtube yang termasuk ke dalam komunitas konten merupakan salah satu *platform* dalam media social yang memungkinkan para penggunanya untuk dapat berbagi cerita ataupun membuat konten-konten dalam bentuk video, selain itu juga antar pembuat video dan para audience dalam melakukan interaksi melalui kolom komentar yang telah disediakan.

## 2.5 Pengukuran Terpaan Media

Terpaan tayangan dapat diartikan sebagai suatu perilaku atau tindakan audience ketika mendapatkan pesan dari tayangan melalui penggunaan media. Menurut (Chessa & Murre dalam Prabowo et al., 2022) terpaan tayangan juga dapat diartikan sebagai aktivitas pada suatu

individu berupa mendengar, melihat, serta membaca pesan-pesan melalui media dan juga memiliki pengalaman dan perhatian dalam pesan tersebut, namun dalam pesan tersebut seseorang secara fisik tidak hanya dekat dengan adanya media melainkan juga terbuka dengan pesan-pesan melalui media tersebut.

Terpaan juga dapat diartikan dengan banyaknya jumlah informasi yang didapatkan dari berbagai media, yang terdiri dari frekuensi, durasi, maupun atensi dari penggunaan media yang digunakan (Rini & Imran, 2017). Pengukuran terpaan tayangan juga dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Frekuensi, merupakan pengukuran dari jumlah seseorang dalam menyaksikan tayangan pada suatu media, baik dalam sehari, satu minggu, satu bulan, hingga satu tahun.
- b. Durasi, pengukuran berdasarkan berapa lama audience menyaksikan suatu tayangan pada media dan mengikuti program tersebut.
- c. Atensi, merupakan proses mental seseorang ketika menyaksikan suatu tayangan pada program. Dalam hal ini, audience tersebut menyaksikan tayangan dengan melakukan kegiatan lain, tidak melakukan kegiatan lain, atau dengan berdiskusi dengan audience lainnya.

## **2.6 Tayangan Podcast Melalui Saluran Youtube**

Pada awalnya, penemuan kata podcast berasal dari penggabungan atau singkatan dari *iPod Broadcasting* sebagai platform pertama yang menyalurkan mengenai podcast oleh Steve Jobs pada tahun 2001. Menurut (Bonini dalam Septarina, 2021) mengatakan bahwa podcast merupakan sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkan, menerima, dan mendengarkan konten audio secara *on demand* dari pembuat podcast baik profesional maupun radio amatir.

Podcast merupakan file rekaman audio maupun video yang dapat dinikmati oleh khalayak umum dengan terhubung melalui jaringan internet. Podcast adalah sebuah konten berbentuk audio atau video yang memiliki berbagai episode tema pembahasan yang beragam, dengan membutuhkan saluran internet untuk mengaksesnya (Tasruddin & Astrid, 2021). Melalui podcast, para pengguna bisa menentukan sendiri topik pembicaraan yang dibahas seperti politik, agama, gaya hidup, hiburan, olahraga, dan tentunya masih banyak lagi.

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang cukup besar dan memaksa masyarakat untuk bisa terus beradaptasi dengan keadaan, tak terkecuali terhadap perkembangan podcast. Podcast pada awalnya hanya diproduksi melalui bentuk audio, namun



seiring perkembangan yang terjadi saat ini para pengguna juga bisa menikmati podcast dalam bentuk audio visual atau video (Tasruddin & Astrid, 2021). Salah satu yang menyediakan podcast dalam bentuk video adalah pada *platform* Youtube. Dalam Youtube sendiri telah banyak berbagai *channel-channel* yang membuat konten mengenai podcast, *channel* dengan nama Deddy Corbuzier merupakan salah satunya.

Youtube sendiri merupakan *platform* media social yang dibuat pada tahun 2005 oleh mantan pegawai Paypal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Youtube pada awalnya dibuat melalui sebuah situs yang dimana para penggunanya dapat melihat, berbagi, dan bahkan membuat sendiri video yang kemudian diunggah melalui *platform* ini. Hingga saat ini, Youtube merupakan salah satu *platform* media social yang digemari oleh masyarakat di Indonesia dan bahkan dunia. Di Indonesia, pada awal tahun 2022 pengguna Youtube tercatat hingga angka 139.0 juta dan menempati peringkat satu dengan pengguna aktif media social terbanyak (Kemp, 2022b). Sedangkan, pengguna Youtube di seluruh dunia mencapai hingga angka 2.476 miliar (Kemp, 2022b). Youtube memang menjadi *platform* yang banyak digemari karena selain mendapatkan hiburan, para pengguna juga dapat belajar ataupun mendapatkan berbagai informasi melalui *platform* ini (Mujiyanto, 2019).

## **2.7 Partisipasi Politik**

### **2.7.1 Pengertian Partisipasi Politik**

Partisipasi politik memiliki arti yang lebih dalam lagi dari sekedar keikutsertaan individu dalam “memilih atau tidak” dalam suatu pemilihan. Menurut (Halim & Jauhari, 2019) partisipasi politik juga diartikan sebagai keikutsertaan seseorang dalam berbagai proses ketika pemilihan pemimpin hingga turut mempengaruhi kebijakan-kebijakan pemerintah. Partisipasi merupakan keterlibatan masyarakat dalam menggunakan haknya untuk memberikan tanggapan atau pendapat ketika terjadi pengambilan keputusan mengenai kepentingan masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung (Ratnamulyani & Maksudi, 2018). Sedangkan, menurut (Budiardjo dalam Ratnamulyani & Maksudi, 2018) mengartikan partisipasi politik merupakan suatu aktivitas baik individu maupun organisasi untuk turut serta secara aktif dalam kegiatan-kegiatan politik, seperti pemilihan umum pimpinan negara baik secara langsung atau tidak langsung, serta turut mempengaruhi kebijakan-kebijakan pemerintah.

Pendapat lain dikemukakan oleh (Tarigan, 2022), mengatakan bahwa partisipasi politik merupakan kesertaan secara sukarela masyarakat negara yang tidak memiliki

wewenang atau kekuasaan dalam pemerintahan dalam mempengaruhi penetapan dan penerapan kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah. Dengan melihat pengertian-pengertian di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa partisipasi politik merupakan keikutsertaan suatu individu ataupun kelompok secara aktif dalam kegiatan-kegiatan yang memiliki kaitan dengan dunia politik.

Partisipasi masyarakat terhadap dunia politik, terutama bagi generasi muda tentunya memiliki pengaruh terhadap dinamika politik bangsa. Dengan kesadaran maupun pengetahuan yang baik mengenai politik akan mempengaruhi pemerintah dalam menetapkan kebijakan-kebijakan yang tidak sesuai dengan keinginan masyarakat, serta dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (Saud et al., 2020).

### **2.7.2 Faktor Pendorong Partisipasi Politik**

Menurut Milbrath dalam Sastroatmodjo (Wardhani, 2018) mengatakan terdapat empat faktor yang menyebabkan seseorang untuk turut dalam partisipasi politik, terutama bagi pemilih pemula. Empat faktor tersebut adalah sebagai berikut:

#### **a) Penerimaan Perangsang Politik**

Keterbukaan seseorang dalam ketertarikannya untuk ikut serta terhadap politik terjadi melalui kontak pribadi, organisasi, dan terutama pada media massa. Dengan media massa akan dengan mudah mendorong seseorang untuk aktif dalam partisipasi politik, karena dapat dengan mudah mengetahui perkembangan-perkembangan yang terjadi dalam dunia politik sehingga dapat menjadi referensi yang aktual untuk menanggapi hal-hal tersebut.

#### **b) Karakter Sosial**

Dari berbagai macam perbedaan karakter sosial yang dimiliki oleh masing-masing pribadi, mulai dari status ekonomi, suku, agama, usia, dan jenis kelamin. Namun, para pemilih pemula masih cukup banyak yang peduli dalam menggunakan hak politik mereka sebagai masyarakat yang bernegara.

#### **c) Sistem Politik dan Sistem Partai**

Sistem partai yang berada negara demokratis biasanya melakukan kampanye dengan mencari dukungan massa dan memperjuangkan kepentingan massa,

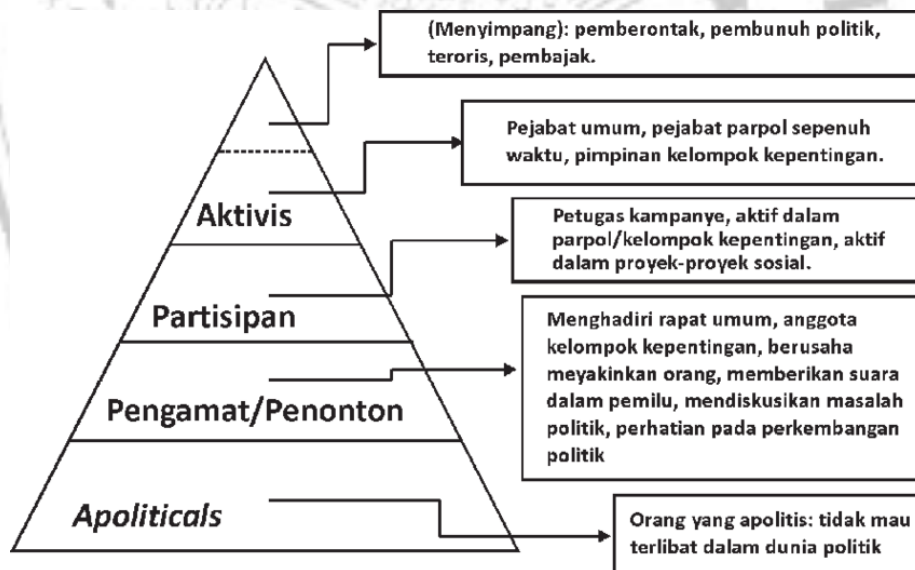
sehingga dalam hal ini seseorang dapat tertarik untuk turut dalam partisipasi politik.

#### d) Perbedaan Regional

Dalam setiap lingkungan yang berbeda, tentunya juga mempengaruhi perbedaan watak maupun perilaku tiap individu. Namun dengan situasi tiap lingkungan yang aman dan kondusif, membuat seseorang dapat berpartisipasi dalam politik berdasarkan keinginan mereka sendiri tanpa adanya dorongan dari pihak lain dan hal yang bersifat otoriter.

### 2.7.3 Tingkat Partisipasi Politik

Dalam partisipasi politik, masyarakat tentunya memiliki tingkatan yang berbeda-beda. Menurut (Suryadi dalam Munif, 2019) menyatakan bahwa setiap orang memiliki partisipasi politik yang berbeda-beda, kondisi sosial politik pada setiap daerah yang berbeda-beda sehingga turut menyebabkan partisipasi politik pada tiap individu. Adapun tingkat partisipasi politik tiap individu dapat terlihat dari bentuk piramida seperti berikut:



**Gambar 2. 2 Piramida Partisipasi Politik**

(Sumber: David F Roth. dan Frank L. Wilson dalam Sitepu, 2012)

Menurut (A. Rahman H.I dalam Nilfida et al., 2017) partisipasi politik terdiri dari aktivis, partisipan, pengamat atau penonton, serta *apoliticals*. Dari tingkatan tersebut, aktivis berada pada posisi pertama karena memiliki keterlibatan yang sangat intensif namun partisipasi dalam aktivis tergolong sedikit jumlahnya. Partisipan berada pada posisi kedua, pada posisi ini partisipasi lebih sedikit dari aktivis namun jumlahnya tergolong

banyak dari aktivis. Setelah partisipan, pengamat atau penonton berada pada posisi ketiga dikarenakan keterlibatan tidak teralalu intensif namun jumlahnya paling banyak dibanding aktivis dan partisipan. *Apoliticals* merupakan tingkatan terakhir dalam piramida ini, posisi ini merupakan khalayak yang sama sekali tidak berpartisipasi dalam kegiatan apapun yang memiliki kaitannya dengan politik. Namun, pada *apoliticals* memiliki jumlah yang paling banyak diantara yang lainnya.

## **2.8 Definisi Konseptual dan Operasional**

### **2.8.1 Definisi Konseptual**

Definisi konseptual pada variabel bebas adalah “Interaksi Tayangan”. Interaksi tayangan sendiri merupakan aktivitas pada suatu individu berupa mendengar, melihat, serta membaca pesan-pesan melalui media yang kemudian terbentuk pengalaman dan perhatian dalam pesan tersebut, selain itu dalam pesan tersebut seseorang secara fisik tidak hanya dekat dengan adanya media melainkan juga terbuka dengan pesan-pesan melalui media tersebut.

Selain itu, definisi konseptual pada variabel terikat adalah “Partisipasi Pembicaraan”. Partisipasi dalam (kbbi.web.id, n.d.) merupakan turut berperan secara aktif pada suatu bentuk kegiatan; keikutsertaan; peran serta; observasi kegiatan dalam penelitian, yang meliputi pengamatan atau pemantauan secara aktif dan turut serta dalam kehidupan lapangan maupun objek yang sedang diamati. Sedangkan, pembicaraan atau komunikasi merupakan suatu proses yang dilakukan baik oleh individu maupun kelompok pada kalangan masyarakat dalam menciptakan, menyampaikan, serta menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan sekitar. Jadi, melalui pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa partisipasi pembicaraan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang melibatkan individu maupun kelompok dalam berperan secara aktif untuk menciptakan, menyampaikan serta menggunakan informasi.

### **2.8.2 Definisi Operasional**

Pada penelitian ini, ditentukan bahwa variabel X adalah “Interaksi Tayangan Podcast Deddy Corbuzier” di media Youtube yang merupakan kegiatan atau aktivitas oleh suatu individu atau lebih dalam mendengarkan ataupun melihat pesan-pesan politik dari tayangan podcast yang utamanya tersebar melalui media Youtube serta memiliki pengalaman dan perhatian terhadap pesan politik tersebut. Tayangan podcast sendiri

merupakan bentuk file yang direkam dalam bentuk audio ataupun video agar dapat dinikmati oleh khalayak dengan menggunakan saluran internet, di dalamnya terdapat berbagai pembahasan seperti politik, agama, gaya hidup, hiburan, olahraga, dan lain-lain. Sehingga, melalui tayangan podcast khalayak bisa mendapatkan informasi, pengetahuan, atau bahkan hiburan. Interaksi tayangan podcast dapat dilihat dari tiga faktor yang terdiri dari:

- a. **Frekuensi**, merupakan pengukuran dari jumlah responden dalam menyaksikan tayangan podcast mengenai politik baik dalam sehari, satu minggu, satu bulan, hingga satu tahun.
- b. **Durasi**, pengukuran berdasarkan berapa lama responden menyaksikan suatu tayangan podcast mengenai politik pada media Youtube.
- c. **Intensitas**, merupakan tingkat kedalaman responden dalam menyaksikan dan memahami tayangan podcast mengenai politik. Dalam hal ini, responden tersebut menyaksikan tayangan podcast dengan melakukan kegiatan lain atau tidak melakukan kegiatan lain.

Interaksi tayangan akan berguna dalam mencari data-data khalayak dalam menyaksikan tayangan baik melalui frekuensi, durasi, maupun intensitas penggunaannya. Melalui penjelasan-penjelasan di atas, tayangan podcast nantinya akan berisikan pembahasan-pembahasan mengenai politik seperti kenegaraan, kebijakan, perundang-undangan, dan lain sebagainya. Adapun tayangan podcast yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pada *channel* Youtube Deddy Corbuzier dengan judul “IBU MENLU, Saya mau NANYA NIH...KAN INDONESIA TUH.. (Must Watch) – Deddy Corbuzier Podcast” dan “OPEN BO?!, KORUPTOR? HINA PRESIDEN BOLEH NIH!?FAKTA NYA MENGEJUTKAN !!YASONNA LAOLY -Podcast”.

Sedangkan, yang menjadi variabel Y adalah “Partisipasi Pembicaraan Politik” yang dalam hal ini didasari oleh pengaruh terpaan tayangan. Partisipasi pembicaraan politik sendiri merupakan keikutsertaan dalam melakukan interaksi baik pertukaran pesan, informasi, serta pertukaran pendapat antara satu sama lain mengenai pesan-pesan yang didalamnya terdapat hubungan dengan isu-isu politik atau yang berhubungan dengan kekuasaan, pemerintahan, serta kebijakan pemerintah.

Tingkat partisipasi pembicaraan politik yang peneliti tetapkan dalam melakukan penelitian adalah sebagai berikut:

- a. **Sangat tinggi**, apabila responden melakukan seluruh atau 4 (empat) aktivitas dalam partisipasi pembicaraan politik meliputi pertukaran pendapat atau diskusi dengan orang sekitar, pertukaran pendapat atau diskusi melalui *chattingan*, mengomentari atau menanggapi unggahan mengenai politik, serta membagikan atau menyebarkan pesan-pesan yang bertemakan politik.
- b. **Tinggi**, apabila responden melakukan 3 dari 4 aktivitas partisipasi pembicaraan politik di atas.
- c. **Rendah**, apabila responden melakukan 2 dari 4 aktivitas partisipasi pembicaraan politik di atas.
- d. **Sangat rendah**, apabila responden melakukan 1 atau bahkan tidak pernah dari 4 aktivitas partisipasi pembicaraan politik di atas.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang ditentukan oleh peneliti adalah partisipasi pembicaraan politik pada mahasiswa FISIP Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2019. Penentuan subjek penelitian sendiri dikarenakan mahasiswa FISIP Universitas Muhammadiyah Malang Angkatan 2019 telah sadar maupun mengetahui mengenai tayangan podcast terutama pada media Youtube dan mengenai politik. Sedangkan, partisipasi pembicaraan politik dalam penelitian ini dimaksudkan yaitu subjek penelitian turut serta secara aktif dalam melakukan interaksi baik pertukaran pendapat atau diskusi dengan orang sekitar, pertukaran pendapat atau diskusi melalui *chattingan*, mengomentari atau berdiskusi melalui tayangan podcast Deddy Corbuzier mengenai politik yang diunggah pada bulan Desember 2022. Batasan pembicaraan politik adalah sesuai dengan tayangan podcast pada Channel Youtube Deddy Corbuzier dengan judul “IBU MENLU, Saya mau NANYA NIH...KAN INDONESIA TUH.. (Must Watch) – Deddy Corbuzier Podcast” dan “OPEN BO?!, KORUPTOR? HINA PRESIDEN BOLEH NIH!?FAKTA NYA MENGEJUTKAN !!YASONNA LAOLY -Podcast”. Berikut merupakan indikator dalam definisi operasional:

<p><b>Variabel X</b></p> <p>Interaksi Tayangan Podcast Deddy Corbuzier</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Frekuensi <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengukuran dari jumlah responden dalam menyaksikan tayangan podcast pada <i>channel</i> Youtube Deddy Corbuzier mengenai politik selama sebulan.</li> </ul> </li> <li>2. Durasi</li> </ol>
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pengukuran berapa lama responden menyaksikan tayangan podcast pada <i>channel</i> Youtube Deddy Corbuzier mengenai politik.</li> </ul> <p>3. Intensitas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Konsentrasi dalam menyaksikan tayangan podcast pada <i>channel</i> Youtube Deddy Corbuzier mengenai politik.</li> <li>● Ketertarikan dan keantusiasan dalam menyaksikan pada <i>channel</i> Youtube Deddy Corbuzier mengenai politik.</li> <li>● Melakukan interaksi melalui <i>chattingan</i> atau komentar dengan orang sekitar ketika menyaksikan pada <i>channel</i> Youtube Deddy Corbuzier mengenai politik.</li> </ul>
<p><b>Variabel Y</b> Partisipasi Pembicaraan Politik</p>	<p>1. Offline</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Melakukan pertukaran pendapat atau diskusi dengan orang sekitar tentang tema politik terkait kebijakan pemerintah mengenai pembentukan KUHP baru dan konflik social yang terjadi pada negara Rusia dan Ukraina serta dampaknya terhadap negara lain.</li> </ul> <p>2. Online</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Melakukan pertukaran pendapat atau diskusi melalui <i>chattingan</i>.</li> <li>● Melakukan diskusi mengenai politik, seperti kebijakan-kebijakan pemerintah, konflik social antar negara, dan dampak dari konflik social terhadap negara lain.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membagikan atau mengunggah diskusi politik atau hasil dari diskusi mengenai topik politik.</li> <li>• Menanggapi unggahan yang bertemakan politik.</li> </ul>
--	--

*Tabel 2. 1 Definisi Operasional (Sumber : Hasil Olah Data Peneliti, 2023)*

