

## Literasi media, *chilling effect*, dan partisipasi politik remaja

Putri Limilia<sup>1</sup>, Ikhsan Fuady<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

### ABSTRAK

**Peningkatan** pengguna Internet di Indonesia menjadi petanda baik bahwa akses masyarakat ke Internet semakin baik. Akan tetapi, peningkatan tersebut juga menimbulkan kekhawatiran terkait kesiapan masyarakat dalam berinteraksi di media sosial. Saat ini, media sosial tidak lagi menjadi ruang publik yang netral karena adanya penyalahgunaan oleh kelompok tertentu dengan menyebarkan berita palsu, propaganda, *hate spin*, dan lain-lain. Situasi ini diperparah dengan tingkat literasi media masyarakat yang rendah. Pemerintah mengeluarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) guna mengatur kegaduhan di media sosial. Namun, tindakan ini menuai banyak kritikan dari berbagai kalangan. Salah satunya terkait efek samping (berupa *chilling effect*) dari UU ITE yang dapat mengancam kebebasan berpendapat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh literasi media pada partisipasi politik di media sosial serta mengetahui apakah pengetahuan terkait UU ITE memoderasi pengaruh tersebut. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik *sampling purposive*. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang kemudian dianalisis menggunakan analisis regresi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat literasi media yang tinggi terutama pada kategori *functional consumption*, *critical consumption*, *functional prosumer*. Tidak ada perbedaan tingkat literasi media antara laki-laki dan perempuan. Peningkatan keterampilan literasi media tersebut akan diikuti oleh peningkatan partisipasi politik. Akan tetapi, pengetahuan terkait UU ITE tidak berkontribusi pada pengaruh tersebut. Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa keterampilan *critical consuming* dan *critical prosumer* memiliki hubungan positif yang signifikan dengan partisipasi politik di media sosial.

**Kata-kata Kunci:** Literasi media; UU ITE; partisipasi politik; *chilling effect*; remaja

### *Media literacy, chilling effect and political participation among adolescent*

#### ABSTRACT

*The increasing number of Internet user in Indonesia could be good news as it implies that people have access to the Internet. Besides, it creates a new concern regarding people readiness in online interaction. Nowadays, social media could not be categorized as a neutral public sphere since certain groups utilize it for specific purpose namely hate speech, computational propaganda, hate spin, etc. A low level of media literacy index among society made the situation more chaos. Information and electronic transaction (UU ITE) were made by the government in order to manage the chaotic social media. However, this action got some critics from various parties. One of them was talked about the chilling effect of UU ITE that could determine people from speak up on social media. This research aims to examine to what extent media literacy affect political participation and to what extent knowledge about UU ITE will moderating that effect. The research showed that most of the respondent got a high score for media literacy especially for three categories namely functional consuming, critical consuming, and functional prosumer. The media literacy affects political participation in positive manner and knowledge about UU ITE had not conditional effect on it. Moreover, this research also found that critical consumer and prosumer has a significant relation with political participation.*

**Keywords:** Media literacy; UU ITE; political participation; *chilling effect*; adolescents

---

**Korespondensi:** Putri Limilia, S.I.Kom., M.Si. Universitas Padjadjaran. Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, Hegarmanah, Kec. Jatinangor, Sumedang, Jawa Barat. 45363. *Email:* p.limilia@unpad.ac.id

## PENDAHULUAN

Setiap tahun jumlah pengguna Internet di Indonesia selalu mengalami peningkatan (APJII, 2019, 2020). Pada tahun 2020, penetrasi pengguna Internet mengalami kenaikan sebesar 9% dari tahun sebelumnya. Ini tentu menjadi kabar baik karena jumlah masyarakat yang memiliki akses ke Internet semakin bertambah. Akses akan membentuk masyarakat yang terliterasi. Akan tetapi, pada saat yang bersamaan, akses tersebut juga menciptakan ancaman baru berupa penyalahgunaan Internet oleh kelompok tertentu terutama dalam konteks politik.

Internet sudah lazim digunakan oleh politisi dan pemerintah sebagai media untuk mendiseminasikan ide-ide atau pesan-pesan politik kepada publik. Tren ini mulai berkembang pasca kemenangan Barack Obama dalam pemilihan presiden Amerika Serikat. Akan tetapi, tren ini baru mendapatkan banyak perhatian dari publik dan akademisi pasca kemenangan Donald Trump dalam pemilihan presiden pada tahun 2016. Pada saat itu, pemilihan presiden Amerika Serikat mengalami kegaduhan dengan maraknya penggunaan *bot* dan *troll* di media sosial guna menyebarkan berita palsu dan propaganda politik. Rusia melalui Internet Research Agency (IRA) dipercaya memiliki peran dalam menciptakan kegaduhan tersebut (Howard, 2020).

Fenomena yang sama juga ditemukan di Indonesia terutama pada masa pemilihan umum atau pemilihan kepala daerah. Pemilihan kepala daerah di Indonesia kerap diwarnai oleh ujaran kebencian, perang antar pengguna, polarisasi, dan penyebaran hoaks (Fadillah, 2019; Sirait, 2019; Syahputra, 2017). Selain itu, politisi juga menggunakan media sosial sebagai media untuk melakukan *hate spin* yaitu penggunaan ujaran kebencian dan berita palsu untuk mendapatkan keuntungan tertentu dalam kontestasi politik (Salma, 2019). Situasi ini dapat membahayakan konsep Internet sebagai ruang publik yang ideal.

Internet pada awal kehadirannya kerap dipandang secara utopis sebagai media yang menjanjikan kesetaraan dan kebebasan dalam menyampaikan pendapat. Akan tetapi, pada praktiknya, pengguna kerap menggunakan Internet dengan melanggar prinsip-prinsip demokrasi. Pengguna kerap mengunggah ujaran kebencian ketika merespons informasi

yang tidak sejalan dengan opininya. Walhasil, kegaduhan atau perang siber pun kerap terjadi dan menyebabkan polarisasi semakin meruncing.

Pemerintah Indonesia mengeluarkan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) sebagai upaya dalam menjawab semua permasalahan yang muncul seiring dengan berkembangnya Internet. UU ITE adalah undang-undang yang dibuat untuk mengatur persebaran informasi dan transaksi elektronik di media digital. Undang-undang ini disahkan pada bulan April 2008 untuk pertama kalinya. Pasca pengesahan tersebut, UU ITE tak jarang mendapatkan pro dan kontra karena dianggap banyak mengandung pasal-pasal karet. Selain itu, UU ITE juga dianggap belum mendefinisikan secara rinci pasal-pasal yang ada di dalamnya (Lubis & Maulana, 2010).

Sebagian besar kritik terhadap UU ITE berpusat pada duplikasi aturan, yurisdiksi, dan pendefinisian konsep yang tidak detail (Atmaja, 2014; Lubis & Maulana, 2010; Sidik, 2013). Duplikasi merupakan salah satu permasalahan yang cukup krusial dari UU ITE karena dapat menimbulkan kebingungan pada masyarakat. Akibatnya, mereka tidak dapat membedakan antara standar yang baik atau salah. Beberapa pasal UU ITE memiliki kesamaan dengan KUHP seperti pasal penghinaan dan pencemaran nama baik (Sidik, 2013).

Kritik terhadap UU ITE mengindikasikan bahwa undang-undang tersebut masih memiliki kelemahan yang sebaiknya harus segera direvisi. Apabila UU ITE tidak segera direvisi maka akan semakin banyak korban berjatuh akibat lemahnya pasal-pasal di dalamnya. Institute for Criminal Justice Reform (ICJR) mencatat setidaknya ada sekitar 245 kasus sepanjang 2008-2018 dengan kasus pencemaran nama baik paling banyak ditemukan (174 kasus) (Beritagar, 2019). Kasus-kasus ini dijerat menggunakan pasal 27 ayat 3 UU ITE dengan tuduhan pencemaran nama baik atau defamasi.

Selain itu, pasal 27 ayat 3 juga berpotensi mengancam kebebasan berekspresi di masyarakat terutama media (Lubis & Maulana, 2010). Hal tersebut karena pasal tentang pencemaran nama baik ini cenderung bersifat subjektif dan disalahgunakan untuk balas dendam (Atmaja, 2014). Oleh karena itu, pemerintah sebaiknya membedakan antara pencemaran nama baik pada individu dan

institusi atau negara dan yang bisa dipidanakan dengan UU ITE hanya yang menyerang individu (Lubis & Maulana, 2010). Sementara itu, kritik terhadap institusi atau negara sebaiknya tidak dikategorikan sebagai pencemaran nama baik. Ini sebaiknya dilihat sebagai kritik membangun yang dapat digunakan oleh institusi atau negara untuk berubah menjadi lebih baik.

Akan tetapi, masih banyak institusi atau bahkan negara yang masih menganggap kritik sebagai pencemaran nama baik. Salah satu kasus yang paling terkenal adalah kasus Prita yang menyebarkan informasi terkait kekecewaannya terhadap salah satu rumah sakit swasta di Tangerang. Kasus ini secara tidak langsung akan memberikan efek berupa ketakutan masyarakat dalam mengekspresikan pendapatnya. Dengan kata lain, pemerintah sudah melanggar prinsip kebebasan berekspresi.

*Chilling effect* merupakan frasa yang paling tepat untuk menggambarkan fenomena yang belakangan marak terjadi di Indonesia. *Chilling effect* merupakan konsep yang digunakan untuk menjelaskan tentang ketakutan pada masyarakat yang timbul akibat ambiguitas hukum atau perundangan (Townend, 2017). Hukum-hukum tersebut biasanya terkait dengan peraturan terkait pencemaran nama baik atau fitnah (Kendrick, 2013; Townend, 2014).

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa *chilling effect* dapat memberikan efek negatif yang dapat mengancam kebebasan berpendapat. Masyarakat menjadi tidak berani mengemukakan pendapatnya kecuali jika mereka mengetahui kebenaran dari pendapat yang akan disampaikan (Kendrick, 2013). Selain itu, beberapa penelitian lain menemukan bahwa *chilling effect* dapat membuat masyarakat melakukan *self-censorship* sehingga mereka cenderung untuk tidak mengekspresikan pendapatnya (Townend, 2014).

*Chilling effect* dapat hadir dari berbagai macam faktor seperti ancaman hukum yang diterima, pengawasan pemerintah atau swasta, dan pengalaman menghadapi kasus hukum (Penney, 2017). Ancaman hukuman yang langsung diterima oleh individu adalah faktor yang paling besar dalam menciptakan *chilling effect* dan merupakan faktor yang paling besar membuat individu untuk malas berpendapat di media daring (Penney, 2017).

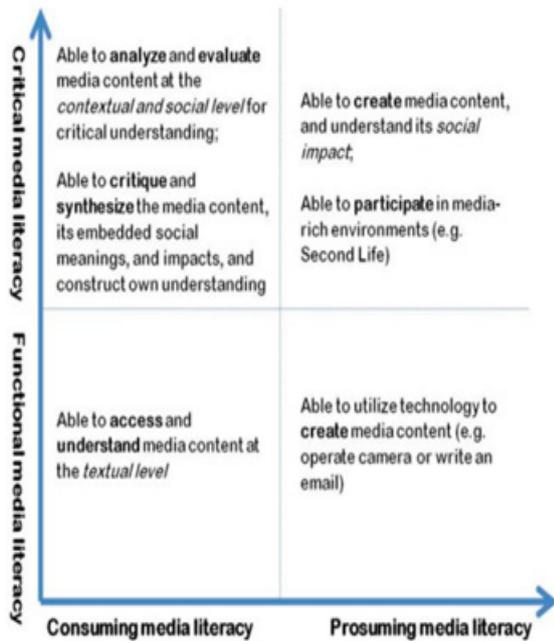
Besarnya pengaruh *chilling effect* terhadap kebebasan berekspresi tentu juga akan

berbahaya bagi partisipasi politik di media daring. Padahal, selama ini tingkat partisipasi politik, khususnya di Indonesia, sudah rendah terutama di kalangan remaja. Rendahnya partisipasi tersebut disebabkan oleh tidak adanya ketertarikan remaja terhadap politik. Di samping itu, remaja juga berpendapat bahwa politik merupakan ranah kotor dan kejam yang tidak mengenal kawan dan lawan (Limilia & Ariadne, 2018; Suprojo, 2013). Akibatnya, remaja tidak memiliki ketertarikan terhadap isu politik maupun berpartisipasi dalam politik.

Permasalahan partisipasi politik semakin kompleks dengan penyalahgunaan media sosial oleh pihak tertentu. Media sosial kerap digunakan sebagai media untuk menyampaikan kepentingan politik tertentu dan menjatuhkan lawan melalui berita palsu atau ujaran kebencian. Di masa pemilu, konten-konten negatif tersebut banyak ditemukan di media sosial sehingga menimbulkan iklim politik yang semakin memburuk. Padahal, pengguna Internet di Indonesia tidak seluruhnya memiliki keterampilan literasi digital yang dapat digunakan untuk melawan konten-konten negatif yang ada.

Literasi media adalah keterampilan mengakses, menganalisis, mengevaluasi informasi serta memproduksinya kembali dalam konten baru (Karg & Braesel, 2017). Konsep literasi media lahir karena adanya kekhawatiran terhadap dampak negatif dari media massa dan media digital. Media dianggap sebagai medium yang mengandung konten negatif yang dapat merusak anak-anak dan remaja (Hobbs, 2011). Oleh karena itu, anak-anak dan remaja memerlukan keterampilan berpikir kritis untuk menangkis dampak negatif tersebut.

Literasi media dalam konteks digital sangat dibutuhkan untuk mengkritisi konten-konten di media digital. Konten di media digital memiliki keunikan bila dibandingkan dengan media konvensional. Di media digital, setiap pengguna dapat memproduksi konten tanpa melalui proses *editing* terlebih dahulu. Dengan kata lain, media digital tidak mengenal konsep *gate keeper* yang selama ini menjadi filter untuk mengontrol kualitas informasi di media konvensional (meskipun tidak jarang *gate keeper* menyalahgunakan fungsi). Akibatnya, media digital dipenuhi oleh konten-konten yang tidak dapat dipertanggungjawabkan dari segi kualitas sehingga literasi media dibutuhkan.



Sumber: Chen et al., 2011

Gambar 1 Framework Literasi Media

Literasi media memiliki kerangka kerja yang beragam. Penelitian ini menggunakan konsep literasi media dari Der-Thanq victor Chen yang membagi literasi media ke dalam empat kategori yaitu *functional consuming (FC)*, *critical consuming (CC)*, *functional prosumer (FP)*, dan *critical prosumer (CP)* (D.-T. Chen et al., 2011). Perbedaan mendasar dari konsep ini adalah konsep ini membedakan antara *consumer* dan *prosumer*. *Consumer* diartikan sebagai khalayak yang berada tataran mengakses dan menggunakan media sedangkan *prosumer* merupakan kemampuan khalayak dalam memproduksi konten. Dengan kata lain, khalayak tidak hanya mengkonsumsi tetapi juga memproduksi konten.

Terkait konteks *consuming*, terdapat dua keterampilan yaitu *functional* dan *critical*. Perbedaan kedua keterampilan tersebut adalah *functional consuming* merupakan kemampuan untuk mengakses konten media dan mampu memahami makna dari konten tersebut, sedangkan *critical consuming* merupakan kemampuan menganalisis konten dari aspek sosial, budaya, ekonomi, dan politik (Koc & Barut, 2016).

Sementara itu, *prosumer* juga dibagi kedalam dua kategori yaitu *functional*

*prosuming* dan *critical prosuming*. *Functional prosuming* menekankan pada kemampuan untuk memproduksi media sedangkan *critical prosuming* menekankan pada kemampuan untuk menyampaikan ideologinya melalui konten yang dihasilkan (Koc & Barut, 2016).

Penelitian terdahulu menyebutkan bahwa literasi media dapat meningkatkan *civic engagement* yang di dalamnya terdapat partisipasi politik (Literat, 2014; Martens & Hobbs, 2013)ot *Civic engagement* didefinisikan sebagai bentuk partisipasi dalam menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat. Partisipasi tersebut bisa melalui partisipasi politik maupun non politik (Chen, 2017). Dalam konteks penelitian ini, *civic engagement* diartikan sebagai suatu aktivitas politik di media sosial.

Literasi media dengan keterampilan berpikir kritis yang dihasilkan dapat digunakan sebagai landasan awal dalam meningkatkan partisipasi politik (Martens & Hobbs, 2013; Mihailidis & Thevenin, 2013). Keterampilan berpikir kritis ini yang kemudian menimbulkan sikap ingin tahu dan kritis dalam mempertanyakan segala sesuatu di sekitar termasuk permasalahan politik. Dalam konteks *framework* literasi media milik Chen (2011), *critical consuming* dan *prosumer* memiliki peran yang sangat signifikan dalam meningkatkan *civic engagement*.

Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh literasi media pada partisipasi politik di media sosial. Hal ini penting untuk diketahui karena tingkat partisipasi politik pemilih pemula yang tidak terlalu tinggi. Padahal, remaja memiliki peran penting dalam sistem politik di Indonesia terutama dalam konteks jumlah. Proporsi jumlah remaja yang lebih besar tentu akan sangat menentukan dalam pemilihan umum atau kepala daerah. Selain itu, remaja juga pengguna media sosial terbesar di Indonesia.

Partisipasi politik yang dilakukan oleh remaja mengalami perubahan bentuk di era media sosial. Mereka tidak lagi melakukan partisipasi politik tradisional seperti demonstrasi di jalan atau bergabung dengan partai politik. Remaja lebih tertarik untuk terlibat dalam gerakan-gerakan yang bertujuan untuk memberikan dampak langsung ke masyarakat (Harris et al., 2010; UNDESA, 2012). Partisipasi ini dikenal dengan istilah “*modest political participation*” yang menekankan pada politik praktis sehari-hari (Harris et al., 2010).

Partisipasi politik remaja kontemporer juga dikenal dengan istilah *online political participation*. Partisipasi ini dilakukan di dunia maya dengan memanfaatkan media sosial sebagai medium. Beberapa contoh partisipasi politik di media sosial adalah membagikan berita politik, menyukai atau membagikan konten milik politisi, mendukung kampanye di media digital seperti *tweetbon*, menandatangani petisi, dan lain-lain (Gibson & Cantijoch, 2013).

Tingginya partisipasi politik remaja di media sosial didorong oleh kemudahan dalam melakukan partisipasi. Mereka tidak perlu turun ke jalan atau menghadiri suatu kampanye untuk menunjukkan partisipasi. Remaja cukup menggunakan telepon genggam khususnya media sosial untuk menunjukkan partisipasinya sehingga partisipasi tidak terbatas pada waktu, ruang, dan biaya. Hal inilah yang kemudian memicu revolusi politik di beberapa negara karena generasi muda menggunakan media sosial untuk menunjukkan ketertarikan dan partisipasi dalam politik.

Optimisme terkait tingginya partisipasi politik remaja di media sosial perlu diapresiasi. Akan tetapi, apakah tingginya partisipasi politik tersebut masih relevan ketika pemerintah mengeluarkan hukum atau peraturan dengan ambiguitas tinggi dan memiliki potensi untuk membungkam kebebasan berekspresi. Oleh karena itu, tujuan kedua dari penelitian ini adalah mengetahui efek moderasi pengetahuan UU ITE pada pengaruh literasi media pada partisipasi politik. Tujuan ini penting untuk mengidentifikasi apakah UU ITE mampu menciptakan *chilling effect* yang pada akhirnya akan menimbulkan keengganan dalam berpartisipasi politik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini didesain sebagai penelitian dengan paradigma positivistik dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian ini adalah dengan menggunakan metode survei. Penelitian dengan metode survei adalah penelitian dengan karakteristik menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data. Penelitian ini melakukan pengujian pengaruh tingkat literasi digital terhadap partisipasi politik responden, serta bagaimana variabel pengetahuan tentang UU ITE dalam memoderasi

variabel literasi digital terhadap partisipasi politik.

Kuesioner terdiri dari tiga bagian yang setiap bagiannya mengukur tiga buah variabel. Variabel pertama adalah variabel literasi media yang diukur menggunakan instrumen dari Der-Thanoq "Victor" CHEN, Mustafa Koc dan Esra Batut (Chen et al., 2011; Koc & Barut, 2016). Peneliti melakukan *editing* bahasa dalam proses adopsi. Uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai reliabilitas yang tinggi ( $\alpha = .849$ ).

Pengetahuan terkait Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) diukur menggunakan dua pertanyaan terkait kasus UU ITE yang pernah terjadi. Setiap pertanyaan akan diberikan bobot satu jika benar menjawab dan nol jika jawaban yang diberikan salah. Pengetahuan terkait UU ITE merupakan variabel moderasi dalam penelitian ini.

Sementara itu, instrumen partisipasi politik di Internet diukur dengan mengadopsi instrumen dari Zuniga dan Pew Research Center (De Zúñiga et al., 2014; Pew Research Center, 2013). Partisipasi politik terdiri dari 12 pertanyaan dengan pilihan jawaban ya dan tidak. Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa pertanyaan partisipasi politik memiliki nilai reliabilitas yang tinggi ( $\alpha = .728$ ).

Responden penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *sampling non-probability* khususnya teknik *sampling purposive*. Oleh karena itu, penelitian ini tidak dapat digeneralisir untuk seluruh remaja. Selain itu, penelitian ini hanya melakukan uji konseptual sehingga representasi responden terhadap populasi tidak menjadi fokus utama. Peneliti menetapkan beberapa kriteria dalam memilih responden yaitu pemilih pemula (berusia 17 tahun dan belum pernah memilih sebelumnya) dan telah mengambil mata kuliah Literasi Media di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran. Berdasarkan kriteria tersebut, ada dua prodi yang mengajarkan mata kuliah tersebut dengan rancangan pembelajaran berbeda. Penelitian ini menggunakan mahasiswa dari mata kuliah literasi media yang menggunakan pendekatan konsep-konsep kontemporer dalam literasi digital sebagai sampel. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 126 orang yang terdiri dari 87 perempuan dan 39 laki-laki.

Penulis menggunakan analisis data regresi linear berganda dalam memprediksi apakah pengetahuan terkait UU ITE memoderasi

pengaruh literasi media terhadap partisipasi politik di Internet. Analisis data regresi logistik dilakukan dengan bantuan *software* dari pihak ketiga. Selain itu, artikel ini juga menyajikan beberapa analisis deskriptif guna memperdalam pembahasan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

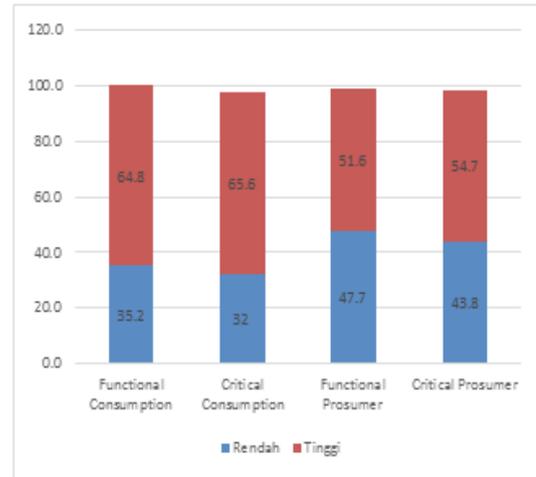
Hasil analisis penelitian akan dijelaskan ke dalam dua bagian sesuai dengan tujuan penelitian. Bagian awal akan memaparkan pengaruh literasi media pada partisipasi politik remaja di media sosial. Analisis deskriptif memperlihatkan bahwa 54.7 persen responden memiliki skor literasi digital yang tinggi ( $M=28.36, SD=5.06$ ). Temuan ini sejalan dengan temuan Jaringan Penggiat Literasi Digital Indonesia (JAPELIDI) yang juga menemukan bahwa remaja memiliki tingkat literasi digital yang lebih tinggi dibandingkan dengan kategori usia lainnya (Gelgel et al., 2021; Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020).

Secara keseluruhan, 64.8% responden berada pada kategori tingkat *functional consuming* yang tinggi ( $M=6.4, SD=.86$ ) dan 65.6% responden juga berada pada kategori tingkat *critical consuming* yang tinggi ( $M=8.9, SD=2.04$ ) (lihat Tabel 1). Sementara itu, hanya 51.6% responden yang terkategori memiliki tingkat *functional prosumer* yang tinggi ( $M=6.2, SD=1.04$ ) dan hanya 54.7% yang

**Tabel 1** Skor literasi media

	Min	Max	M	SD
<i>functional consuming</i>	3	7	6.4	.86
<i>critical consuming</i>	3	11	8.9	2.04
<i>functional prosumer</i>	2	7	6.2	1.04
<i>critical prosumer</i>	0	10	6.7	2.5
Literasi Media	15	35	28.36	5.06

Sumber: Hasil Penelitian, 2019



Sumber: Hasil Penelitian, 2019

**Gambar 2** Tingkat Literasi Digital

terkategori memiliki tingkat *critical prosumer* yang tinggi ( $M=6.7, SD=2.5$ ).

Implikasi dari temuan ini adalah responden memiliki skor rata-rata yang tinggi pada keterampilan *critical consuming* (CC) dan *critical prosumer* (CP). Akan tetapi, hanya setengah dari jumlah responden yang memiliki skor tersebut. Temuan ini memperkuat penelitian terdahulu yang juga menemukan bahwa masyarakat memiliki keterampilan yang cukup baik dalam kategori *critical consuming* (Gelgel et al., 2021).

Skor mean CC dan CP yang tinggi merupakan sebuah pertanda baik karena responden sudah memiliki kesadaran untuk mengevaluasi dan mengkritisi informasi atau media yang dikonsumsi (Chen et al., 2011). Selain itu, skor CP yang tinggi mengindikasikan bahwa responden memiliki keterampilan untuk menyadari posisi dan perannya sebagai pihak yang melakukan konstruksi media (Chen et al., 2011). Dengan kata lain, pengguna menyadari bahwa ideologi dan konten yang diproduksi dapat mempengaruhi pengikutnya (Koc & Barut, 2016). Oleh karena itu, mereka akan lebih berhati-hati dalam memproduksi konten.

Namun, keterampilan CP yang tinggi pada responden tidak bisa digeneralisir pada remaja di Indonesia secara keseluruhan. Hal tersebut karena penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Akan tetapi, survei yang dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan

Tabel 2 Tingkat literasi media berdasarkan gender

	Rendah	Tinggi	Total
Laki-laki	20	21	41
<i>Expected value</i>	18.6	22.4	41.0
Perempuan	38	49	87
<i>Expected value</i>	39.4	47.6	87.0

Sumber: Hasil Penelitian, 2019

Informasi memperlihatkan bahwa secara umum masyarakat Indonesia memiliki keterampilan yang baik dalam berkomunikasi di media sosial seperti merancang pesan dengan menyesuaikan dengan khalayak yang dituju (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020).

Keterampilan *critical prosumer* yang tinggi tidak sejalan dengan praktik di lapangan. Hal ini terlihat dari banyaknya ujaran kebencian dan konten kreator yang memproduksi konten hanya dengan mempertimbangkan faktor sensasionalitas. Hal ini semata-mata guna menarik khalayak guna meningkatkan klik atau *view* dan pada akhirnya meningkatkan pendapatan. Misalnya, konten-konten *prank* yang tempo hari sempat marak di media sosial (Putra & Azanella, 2020). Konten tersebut mempengaruhi penonton untuk melakukan hal yang sama dan mengakibatkan banyak korban-korban tidak bersalah berjatuh.

Penelitian ini juga menemukan bahwa tidak ada perbedaan tingkat literasi digital antara laki-laki dan perempuan ( $\chi^2 = .29$ ,  $p = .58 > .05$ ). Sebagian besar laki-laki dan perempuan berada pada kategori tingkat literasi digital tinggi (lihat tabel 2). Temuan ini memperkuat literatur terdahulu yang mengungkapkan bahwa tidak ada perbedaan tingkat literasi digital antara laki-laki dan perempuan (Argelaagós & Pifarré, 2017; Gelgel et al., 2021; Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2020).

Beberapa literatur menyebutkan bahwa perempuan memiliki tingkat literasi digital yang rendah bila dibandingkan laki-laki karena tidak memiliki kepercayaan diri dalam mengoperasikan perangkat digital (Gilchrist, 2018). Akan tetapi, penelitian ini menemukan hal yang berbeda yaitu perempuan memiliki skor yang sama dengan laki-laki. Hal ini mungkin disebabkan karena responden, baik laki-laki dan perempuan, sama-sama mengambil mata kuliah literasi media sehingga mereka memiliki bekal pengetahuan literasi yang sama. Hipotesis ini tentu perlu diteliti lebih lanjut oleh penelitian berikutnya karena penelitian ini tidak membahas perbedaan skor literasi sebelum dan sesudah mengikuti perkuliahan literasi media.

Selanjutnya, pembahasan akan berfokus pada analisis regresi yang dilakukan guna mengetahui pengaruh literasi digital terhadap tingkat partisipasi politik. Uji regresi linier dilakukan dengan menggunakan *SPSS 20 for windows*. Hasil penelitian ini memperlihatkan

Tabel 3 Analisis Regresi Pengaruh literasi digital terhadap Partisipasi Politik di Media Sosial

Model		Unstandardized Coefficients		t	Sig.
		B	Std. Error		
1	(Constant)	-0,466	0,208		
	Litgen	0,025	0,007	3,420	0.001
	Fhit	11,698			0,001
	R2	0,085			

a. Dependent Variable: Partisipasi Politik

Sumber: Hasil Penelitian, 2019

bahwa literasi digital memiliki pengaruh terhadap partisipasi politik responden ( $\beta = .02$ , ( $p = .001 < .05$ ) (Lihat Tabel 3). Fungsi dari model pengaruh literasi digital terhadap partisipasi politik responden dapat dilihat pada persamaan berikut  $Y = -0,466 + 0,025 X_1 + e$ . Dari persamaan ini, peningkatan satu satuan literasi digital mahasiswa dapat meningkatkan partisipasi politik sebesar 0,025 satuan. Sementara itu, nilai koefisien determinasi sebesar 0,085 menunjukkan bahwa variabel literasi digital dapat menjelaskan (mempengaruhi) partisipasi politik sebesar 8,5 persen dan 91,5 persen partisipasi politik dipengaruhi di luar dari variabel literasi digital.

Temuan ini memperkuat pendapat yang menyatakan bahwa literasi media dapat meningkatkan partisipasi politik dan *civic engagement* (Martens & Hobbs, 2013; Mihailidis & Thevenin, 2013). Literasi media dipercaya dapat menumbuhkan sikap kritis masyarakat ketika mencerna informasi atau berita termasuk berita politik. Masyarakat menjadi tidak mudah terpengaruh berita palsu ataupun propaganda yang dilakukan oleh kelompok tertentu sehingga mereka menjadi jeli dan peka terhadap permasalahan politik yang dihadapi. Pada akhirnya, ini akan mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi dalam politik dan *civic engagement*.

Ada dua keterampilan literasi digital yang berkorelasi dengan partisipasi politik yaitu *Critical Consumer* ( $r(124) = .2$ ,  $p = .02 < .05$ ) dan *Critical Prosumer* ( $r(124) = .2$ ,  $p = .04 < .05$ ). Hal ini berarti semakin baik *critical consumer* dan *critical prosumer* responden cenderung akan meningkatkan keinginan mereka dalam berpartisipasi politik di media sosial seperti menandatangani petisi, memberikan *like* atau *share* konten politik, dan lain-lain.

*Critical consumer* (CC) membantu responden dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi yang dikonsumsi setiap harinya. Ini akan mendorong mereka untuk lebih kritis dan objektif dalam melihat politik. Pada akhirnya, keterampilan tersebut mampu menciptakan remaja yang tidak mudah dipengaruhi oleh kepentingan tertentu serta mampu mengubah sikap apatis pada politik menjadi optimis dan ingin berpartisipasi. Sikap yang optimis tersebut diimplementasikan dalam berbagai bentuk partisipasi politik seperti memproduksi konten politik, memberikan *like* pada postingan

politik, dan lain-lain. Skor *critical prosumer* yang juga bagus pada responden sejatinya dapat mendorong terciptanya ekosistem politik yang baik di media sosial. Hal tersebut karena mereka sudah memiliki keterampilan dalam memahami dampak konten yang diproduksi pada masyarakat luas.

Hasil penelitian menemukan tidak ada perbedaan tingkat partisipasi politik di media sosial antara laki-laki dan perempuan ( $\chi^2 = 1.36$ ,  $p = .24 > .05$ ). Laki-laki dan perempuan sama-sama memiliki tingkat partisipasi daring yang rendah. Secara keseluruhan, 76.6% responden memiliki tingkat partisipasi politik di media sosial yang rendah. Temuan ini tidak sejalan dengan beberapa literatur yang menemukan bahwa tingkat partisipasi politik perempuan lebih rendah bila dibandingkan dengan laki-laki (Coffé & Bolzendahl, 2010; Pfanzelt & Spies, 2019; Wen et al., 2013). Perbedaan tersebut sangat jelas terlihat terutama untuk aktivitas seperti bergabung dengan partai politik dan advokasi di media daring. Perempuan lebih aktif berpartisipasi melalui forum-forum daring atau petisi daring dibandingkan dengan laki-laki.

Selain itu, penelitian juga menemukan bahwa terdapat perbedaan partisipasi politik antara responden yang aktif berorganisasi di kampus dan yang tidak ( $\chi^2 = 8.35$ ,  $p = .004 < .05$ ). Artinya, responden yang aktif berorganisasi memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk berpartisipasi politik dibandingkan yang tidak. Sebagai contoh, 22.7% responden yang memiliki tingkat partisipasi politik tinggi adalah mereka yang aktif mengikuti organisasi kemahasiswaan. Hal ini wajar karena berorganisasi mampu memupuk rasa kepedulian responden terhadap lingkungan sekitar termasuk politik. Selain itu, organisasi kampus juga melatih mahasiswa untuk berpikir kritis melalui kegiatan advokasi yang mereka lakukan.

Ada beberapa partisipasi politik yang menjadi favorit responden (memiliki nilai lebih baik dibandingkan partisipasi lainnya). Pertama, remaja lebih senang berpartisipasi dengan cara menandatangani petisi daring ( $M = .68$ ,  $SD = .46$ ) dan memberikan tanda suka atau “like” pada konten politik yang dibagikan oleh akun lain ( $M = .71$ ,  $SD = .45$ ). Kedua aktivitas tersebut merupakan bentuk baru dari partisipasi politik yang selama ini hanya diidentifikasi berdasarkan afiliasi dengan partai politik dan pemilu. Aktivitas memberikan “like” dan

menandatangani petisi daring merupakan dua aktivitas politik yang paling digemari oleh remaja (Chunly, 2019; Grasso, 2018). Hal tersebut karena aktivitas itu tidak membutuhkan usaha yang banyak dan tidak susah untuk dilakukan (Grasso, 2018).

Responden juga senang berpartisipasi dalam bentuk mengikuti akun calon legislatif, calon presiden, calon wakil presiden, atau politisi ( $M = .44, SD = .49$ ). Fenomena yang sama juga ditemukan pada remaja di beberapa negara seperti Australia, Irlandia, Amerika, Inggris, Jerman, dan Spanyol. Mereka mengikuti akun politisi, terlepas dari mereka mengidolakan politisi tersebut, guna mendapatkan informasi politik langsung dari politisi tanpa adanya *gatekeeping* (Fisher et al., 2019).

Sementara itu, responden paling tidak suka berpartisipasi dalam bentuk menghubungi pemerintah melalui Internet, memberikan komentar di kolom portal berita, mengunggah gambar/video terkait isu politik, mengikuti grup (terkait isu sosial dan politik) di media sosial, mengunggah pendapat pribadi terkait politik, dan mengajak orang lain untuk mengatasi permasalahan politik. Hal ini mungkin saja disebabkan oleh aktivitas tersebut membutuhkan usaha lebih (seperti merangkai kata di kolom komentar) dan risiko yang lebih tinggi dibandingkan aktivitas lainnya (seperti komentar negatif atau *report account* dari akun

lain). Argumentasi ini perlu untuk diteliti pada penelitian selanjutnya mengingat penelitian ini hanya berfokus pada partisipasi politik secara umum bukan motif.

Temuan lain dari penelitian ini adalah responden memiliki pengetahuan yang rendah terkait UU ITE. 53.1% responden tidak mampu mengidentifikasi kasus yang dapat dikategorikan sebagai ujaran kebencian dan pencemaran nama baik ( $M = .46, SD = .5$ ). Padahal, kedua kategori tersebut merupakan dua buah kasus yang paling sering dijerat menggunakan UU ITE. Ketidakmampuan responden dalam mengidentifikasi perbedaan kedua kasus tersebut dapat disebabkan oleh dua faktor. Pertama, tidak adanya garis batas yang tegas antara ujaran kebencian dan pencemaran nama baik seperti kritis yang selama ini beredar. Kedua, rendahnya sosialisasi UU ITE terutama dalam konteks kasus-kasus yang berpeluang untuk dijerat menggunakan pasal-pasalanya. Oleh karena itu, pemerintah sudah seharusnya melakukan sosialisasi UU ITE ke berbagai pihak hingga lapisan masyarakat terkecil.

Selain itu, tidak ada perbedaan antara responden yang pernah mendengar istilah UU ITE ( $\rho = .83 > .05$ ) dan kasus Baiq Nuril ( $\rho = .64 > .05$ ) terhadap tingkat pengetahuan UU ITE. Dengan kata lain, kasus Baiq Nuril tidak cukup menciptakan kesadaran masyarakat terkait UU ITE. Padahal, 92.2% responden mengaku

**Tabel 4 Analisis Regresi Pengaruh literasi digital terhadap Partisipasi Politik di Media Sosial**

Model	Unstandardized Coefficients		t	Sig.
	B	Std. Error		
	(Constant)	-0,462	0,210	
	Litgen	0,024	0,008	2,954
1	Literasi digital *pengetahuan	0,000	0,002	0,192
	Fhit	5,823		0,004
	R2	0,085		

a. Dependent Variable: Partisipasi Politik

Sumber: Hasil Penelitian, 2019

pernah mendengar istilah UU ITE dan 70.9% mengetahui kasus Baiq Nuril. Penelitian ini tidak bisa memberikan penjelasan terkait fenomena tersebut karena di luar cakupan penelitian. Akan tetapi, penulis meyakini bahwa responden hanya memahami secara parsial istilah UU ITE dan kasus Baiq Nuril tanpa memahami secara mendalam pasal yang digunakan dalam kasus tersebut. Oleh karena itu, penelitian kedepannya dapat mengeksplorasi seberapa mendalam pengetahuan masyarakat terkait UU ITE.

Peneliti melakukan analisis moderasi guna mengetahui peran UU ITE dalam memoderasi pengaruh literasi digital pada partisipasi politik. Analisis ini penting untuk mengidentifikasi apakah pengetahuan UU ITE mampu menciptakan *chilling effect* yang pada akhirnya akan menimbulkan keengganan dalam berpartisipasi politik.

Hasil penelitian menemukan bahwa tidak cukup bukti yang signifikan untuk mengatakan adanya peranan variabel mediator pengetahuan tentang UU ITE terhadap pengaruh literasi digital terhadap tingkat partisipasi politik di media sosial (lihat tabel 4). Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi .848 yang lebih besar dari .05 atau nilai  $t_{hit}$  yang lebih kecil dari  $t_{tabel}$ . Implikasinya, pengetahuan UU ITE tidak berkontribusi pada peningkatan atau penurunan partisipasi politik.

Hal ini juga dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi yang tetap 8,5 persen, serta nilai signifikansi dari variabel pengetahuan yang memoderasi pengaruh literasi digital terhadap partisipasi politik sebesar  $0,848 >$  dari  $0,05$ . Persamaan dari pengaruh literasi digital terhadap partisipasi politik *online* dengan tingkat pengetahuan UU ITE sebagai variabel moderasi, dapat digambarkan pada persamaan berikut;  $Y = -0,462 + 0,024 X1$ .

Implikasi dari temuan di atas adalah kenaikan skor partisipasi politik yang disebabkan oleh kenaikan skor literasi digital tidak bergantung pada tingkat pengetahuan terkait UU ITE. Dengan kata lain, ada atau tidaknya UU ITE, responden tetap berpartisipasi politik di media sosial selama memiliki keterampilan literasi media. Analisis ini memperlihatkan bahwa pengetahuan UU ITE tidak cukup mampu menciptakan *chilling effect* yang dapat mencegah responden untuk tidak berpartisipasi dalam politik di media sosial. Hal ini mungkin dapat disebabkan oleh responden

yang tidak terlalu memahami bahaya dari UU ITE serta tidak memiliki pengalaman negatif dengan undang-undang tersebut. Salah satu literatur terdahulu menyebutkan bahwa *chilling effect* akan muncul dan semakin kuat ketika masyarakat mengalami langsung atau memiliki kerabat yang pernah mengalami dampak negatif dari undang-undang tersebut (Penney, 2017).

## SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa literasi media dapat memprediksi partisipasi politik di Internet. Remaja yang memiliki keterampilan literasi media tinggi cenderung akan memiliki partisipasi politik yang tinggi terutama remaja dengan keterampilan *critical consumer* dan *critical prosumer*. Kedua keterampilan tersebut mampu menciptakan responden yang mampu mengevaluasi informasi dan memproduksi konten sesuai dengan khalayak sasaran. Selain itu, sikap kritis membuat remaja lebih sadar dan lebih aktif dalam mencari tahu isu-isu politik terkini.

Sebagian besar responden (53%) memiliki pengetahuan yang rendah terkait UU ITE. Mereka tidak mampu mengidentifikasi kasus-kasus yang dapat dijerat dengan UU ITE meskipun sudah pernah mendengar istilah dan kasus yang pernah terjadi. Hal tersebut mungkin disebabkan oleh pengetahuan yang dimiliki oleh remaja bersifat parsial dan tidak mendalam. Tidak terdapat perbedaan tingkat pengetahuan antara laki-laki dan perempuan.

Penelitian ini juga menemukan bahwa tingkat partisipasi politik remaja di media sosial masih rendah. Tingkat ini tidak berbeda antara laki-laki dan perempuan tetapi berbeda antara responden yang aktif berorganisasi dan yang tidak aktif. Responden yang aktif berorganisasi cenderung memiliki partisipasi politik yang tinggi dibandingkan yang tidak terlibat dalam organisasi kemahasiswaan.

Hasil uji moderasi memperlihatkan bahwa pengetahuan UU ITE tidak memoderasi pengaruh literasi media pada partisipasi politik. Artinya, pengetahuan UU ITE tidak berkontribusi pada peningkatan atau penurunan partisipasi politik.

Hal ini bertentangan dengan beberapa penelitian yang menyebutkan bahwa hukum atau perundangan dengan pasal-pasal ambigu dapat

mencegah masyarakat untuk mengekspresikan dirinya di media sosial. Hal tersebut karena hukum atau perundangan tersebut menciptakan *chilling effect*. Akan tetapi, penelitian ini menemukan UU ITE tidak cukup menciptakan *chilling effect* untuk membuat remaja takut menyampaikan ekspresi politiknya.

Penelitian ini tidak terlepas dari berbagai kelemahan jumlah sampel yang kecil dan hanya terbatas pada responden yang sudah pernah mengambil mata kuliah Literasi Media. Oleh karena itu, penelitian ini menyarankan agar penelitian kedepannya dapat menggunakan sampel dalam jumlah yang lebih besar dan menggunakan teknik sampling acak agar dapat digeneralisasi. Peneliti juga menyarankan penelitian kedepannya menggunakan metode eksperimen dan kualitatif. Hal tersebut karena metode eksperimen dapat memperlihatkan apakah responden yang telah menempuh program literasi media dan yang belum memang berbeda dalam tingkat partisipasi politik.

Selain itu, peneliti juga menyarankan agar penelitian kedepannya mengkaji mengapa UU ITE tidak cukup menciptakan *chilling effect* pada remaja di Indonesia sehingga mereka tetap memiliki keinginan untuk berpartisipasi politik. Penelitian kedepannya sebaiknya juga mengkaji variabel-variabel lain yang jauh lebih menciptakan *chilling effect* daripada pengetahuan terkait UU ITE.

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII. (2019). Penetrasi & profil perilaku pengguna Internet Indonesia tahun 2018. in Apjii. [www.apjii.or.id](http://www.apjii.or.id)
- APJII. (2020). Laporan survei Internet APJII 2019 – 2020. In *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://apjii.or.id/survei>
- Argelaagós, E., & Pifarré, M. (2017). Unravelling secondary students' challenges in digital literacy: a gender perspective. *Journal of Education and Training Studies*, 5(1), 42–55. <https://doi.org/10.11114/j>
- Atmaja, A. E. (2014). Kedaulatan negara di ruang maya: kritik UU ITE dalam pemikiran Satripto Raharjo. *Jurnal Opini Juris*, 16(September), 48–91.
- Beritagar. (2019). *Jumlah kasus UU ITE menurut jenis pelanggaran - Lokadata*. <https://lokadata.beritagar.id/chart/preview/jumlah-kasus-uu-ite-menurut-jenis-pelanggaran-2008-2018-1550720826>
- Chen, D.-T., Wu, J., & Wang, Y.-M. (2011). Unpacking new media literacy. *Journal of Systemics, Cybernetics and Informatics*, 9(2), 84–88.
- Chen, J. (2017). Can online social networks foster young adults' civic engagement? *Telematics and Informatics*, 34(5), 487–497. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.09.013>
- Chunly, S. (2019). Facebook and political participation in Cambodia: determinants and impact of online political behaviours in an authoritarian state. *South East Asia Research*, 27(4), 378–397. <https://doi.org/10.1080/0967828X.2019.1692635>
- Coffé, H., & Bolzendahl, C. (2010). Same game, different rules? gender differences in political participation. *Sex Roles*, 62(5–6), 318–333. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9729-y>
- De Zúñiga, H. G., Molyneux, L., & Zheng, P. (2014). Social media, political expression, and political participation: Panel analysis of lagged and concurrent relationships. *Journal of Communication*, 64, 612–634. <https://doi.org/10.1111/jcom.12103>
- Fadillah, D. (2019). Social media and general election in southeast Asia (Malaysia 2018 and Indonesia 2019). *Jurnal Komunikasi: Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v4i1.255>
- Fisher, C., Culloty, E., Lee, J. Y., & Park, S. (2019). Regaining control citizens who follow politicians on social media and their perceptions of journalism. *Digital Journalism*, 7(2), 230–250. <https://doi.org/10.1080/21670811.2018.1519375>
- Gelgel, N. M. R. A., Rahmiaji, L. R., & Limilia, P. (2021). *Pemetaan kompetensi literasi digital masyarakat Indonesia 2019*. Pustaka Larasan.
- Gibson, R., & Cantijoch, M. (2013). Conceptualizing and measuring participation in the age of the Internet: Is online political engagement really different to offline? *Journal of Politics*, 75(3), 701–716. <https://doi.org/10.1017/S0022381613000431>

- Gilchrist, K. (2018). *Confidence gap? the impact of gender, class and age on adults' digital literacy*. <http://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2018/09/26/confidence-gap-the-impact-of-gender-class-and-age/Bloghomepage:http://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/>
- Grasso, M. (2018). Young people re-generating politics in times of crises. *Young People Re-Generating Politics in Times of Crises*, 179–196. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-58250-4>
- Harris, A., Wyn, J., & Younes, S. (2010). Beyond apathetic or activist youth: “Ordinary” young people and contemporary forms of participation. *Young*, 18(1), 9–32. <https://doi.org/10.1177/110330880901800103>
- Hobbs, R. (2011). The state of media literacy: A response to potter. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 55(3), 419–430. <https://doi.org/10.1080/08838151.2011.597594>
- Howard, P. N. (2020). *Lie machines*. in *lie machines*. Yale University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv10sm8wg>
- Karg, T., & Braesel, S. (2017). *Edition Dw akademie media and information literacy: A practical guidebook for trainers* (H. Walsh (ed.)). Deutsche Welle.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika. (2020). *Status literasi digital Indonesia 2020*.
- Kendrick, L. (2013). Speech, Intent, and the chilling effect. *Mary Law Review*, 54(5). <http://scholarship.law.wm.edu/wmlrhttp://scholarship.law.wm.edu/wmlr/vol54/iss5/4>
- Koc, M., & Barut, E. (2016). Development and validation of New Media Literacy Scale (NMLS) for university students. *Computers in Human Behavior*, 63, 834–843. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.06.035>
- Limilia, P., & Ariadne, E. (2018). Pengetahuan dan persepsi politik pada remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 16(1), 45–55. <https://doi.org/10.7454/jps.2018.5>
- Literat, I. (2014). Measuring new media literacies: towards the development of a comprehensive assessment tool. *Journal of Media Literacy Education*, 6(1), 15–27.
- Lubis, M., & Maulana, F. A. (2010). Information and electronic transaction law effectiveness (UU-ITE) in Indonesia. *Proceeding of the 3rd International Conference on Information and Communication Technology for the Moslem World: ICT Connecting Cultures, ICT4M 2010*. <https://doi.org/10.1109/ICT4M.2010.5971892>
- Martens, H., & Hobbs, R. (2013). How media literacy supports civic engagement in a digital Age. *Atlantic Journal of Communication*, 23(2), 120–137. <https://doi.org/10.1080/15456870.2014.961636>
- Mihailidis, P., & Thevenin, B. (2013). Media literacy as a core competency for engaged citizenship in participatory democracy. *American Behavioral Scientist*, 57(11), 1611–1622. <https://doi.org/10.1177/0002764213489015>
- Penney, J. W. (2017). Internet surveillance, regulation, and chilling effects online: a comparative case study. *Journal on Internet Regulation*, 6(2), 1–39. <https://doi.org/10.14763/2017.2.692>
- Pew Research Center. (2013). *Civic engagement in the digital age pew research center*. <https://www.pewresearch.org/Internet/2013/04/25/civic-engagement-in-the-digital-age/>
- Pfanzelt, H., & Spies, D. C. (2019). The gender gap in youth political participation: evidence from germany. *Political Research Quarterly*, 72(1), 34–48. <https://doi.org/10.1177/1065912918775249>
- Putra, A. Y., & Azanella, L. A. (2020). *YouTuber berulah, demi konten bagikan daging berisi sampah*. <https://palembang.kompas.com/read/2020/08/04/08380011/youtuber-berulah-demi-konten-bagikan-daging-berisi-sampah?page=all>
- Salma, A. N. (2019). Defining digital literacy in the age of computational propaganda and hate spin politics. *KnE Social Sciences*, 2019, 323–338. <https://doi.org/10.18502/kss.v3i20.4945>
- Sidik, S. (2013). Dampak undang-undang informasi dan transaksi elektronik (UU ITE) terhadap perubahan hukum dan sosial dalam masyarakat. *Jurnal Ilmiah Widya*, 1(1), 1–7.
- Sirait, F. E. T. (2019). Ujaran Kebencian, hoax dan perilaku memilih (studi kasus pada pemilihan presiden 2019 di Indonesia). *Jurnal Penelitian Politik*, 16(2), 179–190.
- Suprojo, A. (2013). Analisis tingkat partisipasi

- pemilih pemula pasca ketetapan komisi pemilihan umum tentang 10 partai peserta pemilu 2014 dalam pembangunan politik masyarakat. *Reformasi*, 3(1), 1–9. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/reformasi/article/view/28/25>
- Syahputra, I. (2017). Demokrasi virtual dan perang siber di media sosial: perspektif netizen Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, 3(3), 457–475. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i3.141>
- Townend, J. (2014). Online chilling effects in England and Wales. *Internet Policy Review*, 3(2), 1–12. <https://doi.org/10.14763/2014.2.252>
- Townend, J. (2017). Freedom of Expression and the Chilling Effect. In *Routledge Companion to Media and Human Rights* (pp. 73–82). Routledge.
- UNDESA. (2012). Youth, political participation and decision-making. In *United Nations Youth*. <https://www.un.org/esa/socdev/documents/youth/fact-sheets/youth-political-participation.pdf>
- Wen, N., Hao, X., & George, C. (2013). Gender and political participation: News consumption, political efficacy and interpersonal communication. *Asian Journal of Women's Studies*, 19(4), 124–149. <https://doi.org/10.1080/12259276.2013.11666168>