

Echo Chamber, Filter Bubble, dan Peran Pengawasan Partisipatif dalam Proses Elektoral

Pernahkah saat berada di dalam gua lantas berteriak, tak lama kemudian suara kita kembali terdengar? Fenomena tersebut disebut fenomena gema dalam fisika gelombang suara. Hal ini terjadi akibat memantulnya suara asli kita oleh objek lain. Lalu sadarkah kita bahwa fenomena echo atau gema ini juga dapat terjadi di dunia maya yang kerap kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari dewasa ini? Masyarakat dunia maya atau sering kita sebut sebagai netizen, belakangan diketahui memiliki kecenderungan untuk menyaring informasi yang masuk sesuai dengan apa yang mereka suka juga dalam banyak hal, termasuk dengan apa yang mereka yakini hal ini secara tidak langsung telah menjadikan netizen memfilter apa yang ingin dan tidak ingin mereka terima. Fenomena inilah yang disebut dengan *echo chamber*.

Kecenderungan untuk mencari afirmasi dari lingkungan sosial atas ekspresi individual berbentuk keyakinan tersebut semakin mempertebal dinding chamber personal di media sosial. Fenomena *echo chamber* ini semakin sulit dibendung karena terdapat algoritma yang memang sengaja diterapkan oleh platform media sosial di dunia, seperti halnya Facebook, Tiktok, Youtube, dan Twitter. Algoritma ini bekerja menyaring *feeds* atau isi linimasa hanya dengan sesuai yang kita suka. Pada akhirnya wacana yang dipertarungkan oleh masyarakat dunia maya sejatinya hanya menjadi konsumsi

orang-orang dengan satu preferensi yang sama, wacana yang mereka bagikan akan kembali tanpa konter, dan menyebabkan mereka terkurung dalam dinding ego yang semakin tebal. Sayangnya, belum banyak khalayak masyarakat yang menaruh perhatian atas isu ini, dilain sisi fenomena ini memiliki dampak yang tidak sehat bagi masyarakat yang belum mampu menerima keberagaman dengan sikap yang dewasa.

Seiring berkembangnya zaman perkembangan dari era demokrasi di Indonesia telah banyak fase perbaikan institusional. Salah satunya kehadiran Lembaga Bawaslu mengawal dan mengawasi demokrasi elektoral baik secara prosedural maupun substansial. Salah satu tugas yang diemban bawaslu untuk menjamin terlaksananya proses elektoral secara demokratis dan inklusif adalah dengan pemberdayaan pemuda dan masyarakat dalam wadah Pendidikan Pengawasan Partisipatif (P2P). Secara administratif syarat mengikuti P2P berada direntan usia 20-30 Tahun (pemuda), artinya secara teori agregasi generasi



Oleh
Andi Muhibi Zandi M, S.I.P
Staf Bawaslu Kab.Bone

yang dikemukakan **Graeme Codrington & Sue Grant-Marshall**, mayoritas peserta SKPP termasuk kedalam Gen-Z atau disebut juga *iGeneration*, GenerasiNet, atau Generasi Internet. Secara umum Gen-Z memiliki ciri, penetrasi dan infiltrasi digital yang cukup tinggi dengan literasi digital yang cukup baik, sehingga berpotensi untuk mengedukasi masyarakat dari penyebaran Hoax, *Black Campaign*, ataupun *Negative Campaign* yang menjadi

masalah baru dalam proses Pemilu yang telah memasuki era Revolusi industri 4.0.

Pada fase ini, P2P memiliki peran vital dalam upaya-upaya tersebut. Berdasarkan serangkaian artikel **Marc Prensky** Gen-Z saat ini dapat dikategorisasi sebagai *digital native* atau disebut digital sejak lahir, Generasi yang dalam proses pertumbuhannya telah terterpar digitalisasi sejak dulu sehingga memiliki pola pikir yang berbeda dari generasi sebelumnya termasuk perbedaan dalam cara berpikir dan cara memeroses informasi. Istilah-istilah seperti *born digital* (lahir sudah digital) dan *net savvy* (fasih berjaringan) ikut meramaikan wacana tentang hal ini,

secara komprehensif istilah tersebut merupakan upaya untuk membuat batas-batas antar generasi, sebagaimana yang misalnya digunakan dalam istilah *Generation Z*.

Memasuki era perubahan saat ini, secara empirik menunjukkan peran pemuda sebagai inisiatör dan partisipannya. Terlebih lagi dengan masuknya era disterupsi, kader SKPP yang telah dibekali pengetahuan kepemiluan dan demokrasi seharusnya mampu memanfaatkan peluang dan mendobrak narasi *mainstream* mengenai stigma apolitik maupun apatis pada generasi muda. Salah satu strategi edukasi yang dapat dilakukan ialah dengan menguatkan peran kader SKPP, Bawaslu Goes to School/Campus, dan beberapa aspek lain yang melibatkan pemuda sebagai aktor internal ataupun eksternal, untuk aktif dan inovatif dalam penggunaan media sosial yang bertujuan untuk mencerdaskan, menyadarkan, memfilter dan mengawasi segala kemungkinan yang berpotensi menajamkan perpecahan dalam masyarakat. Peran kader SKPP sebagai *Digital Native* menjadi suatu gagasan inovatif untuk mengawasi dan mengawal demokrasi serta menjadi harapan baru untuk menjaga kesatuan masyarakat menjelang Pemilu berikutnya.