



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, masyarakat dunia, termasuk Indonesia, tengah hidup di era internet yang memberikan segala kemudahan dalam hal apapun, terutama dalam mengakses informasi. McQuail mendefinisikan internet sebagai media baru yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna (*user*) secara personal dan seluas-luasnya (2011, p. 148). Menurut McQuail (2011), internet memiliki karakteristik kunci yang tidak dimiliki oleh media lainnya, di antaranya sifatnya yang interaktif, pengguna berperan sebagai penerima maupun pembuat pesan, serta sifatnya yang ada dimana-mana.

Masyarakat Indonesia sendiri sebagian besar sudah memiliki akses ke internet. Hal ini terbukti dari survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia atau APJII tahun 2018 mengenai penetrasi dan profil perilaku pengguna internet di Indonesia. Survei tersebut mengungkapkan bahwa ada sekitar 64,8 persen atau 171 juta masyarakat Indonesia sudah terhubung dengan internet (APJII, 2018). Jumlah ini meningkat dari tahun sebelumnya yang hanya 143 juta jiwa (APJII, 2018). Selain itu, dari jumlah tersebut, mayoritas masyarakat Indonesia atau sebanyak 93,9 persen terhubung dengan internet melalui perangkat

smartphone atau *handphone* dengan durasi waktu pemakaian lebih dari 3-4 jam per harinya (APJII, 2018). Dari survei tersebut diketahui pula bahwa salah satu alasan masyarakat Indonesia menggunakan internet ialah untuk mencari informasi, baik terkait pekerjaan, sekolah/kuliah, informasi produk, hingga membaca berita *online* (APJII, 2018). Dengan tingginya penetrasi internet melalui gawai, masyarakat Indonesia dapat dengan mudah mengakses informasi apapun.

Kemunculan internet menjadi titik balik munculnya berbagai sumber informasi yang mudah diakses oleh masyarakat saat ini, salah satunya ialah media sosial. Hal ini sebagaimana diungkapkan Fuchs (2008, p. 5) bahwa internet memang telah mengubah kehidupan masyarakat, di antaranya telah melahirkan fenomena jurnalisme daring (*online journalism*) dan sosial media sebagai bagian dari Web 2.0. Berkat hadirnya media sosial, setiap pengguna internet juga bisa memproduksi informasi. Media sosial merupakan sebuah istilah yang merujuk pada aplikasi-aplikasi yang mengandalkan konten buatan pengguna atau disebut *user generated content* (UGC) mulai dari blog (Tumblr, Blogspot, Wordpress), mikroblog (Twitter), hingga jejaring sosial (Facebook, Instagram, Youtube, WhatsApp, dan sebagainya) (Fuchs, 2014, p. 6). Media sosial ini, menurut Fuchs (2014, p. 7), mampu mendukung komunikasi, kerja kolaboratif, serta berbagi konten dan membangun komunitas.

Aplikasi berbasis konten buatan pengguna ini memungkinkan setiap pengguna media sosial bisa mengonsumsi informasi yang dibuat oleh pengguna lainnya, sekaligus memproduksi informasi secara mandiri untuk kemudian disebarluaskan melalui media sosial. Inilah era yang disebut Alvin Toffler sebagai

era prosumsi (produksi dan konsumsi), yang mana masyarakat bisa menjadi produsen sekaligus konsumen informasi pada saat yang bersamaan (sebagaimana dikutip dalam Margianto & Syaefullah, 2014, p. 11). Akibatnya, pengguna media sosial yang notabene warga biasa dapat turut memproduksi dan menyebarkan informasi layaknya jurnalis profesional. Inilah yang disebut dengan istilah *citizen journalism* yakni kegiatan warga biasa yang bukan jurnalis profesional mulai dari mengumpulkan fakta di lapangan, menyusun, menulis, menyajikannya, hingga menyebarkannya untuk dikonsumsi khalayak melalui media sosial (Nugraha, 2012). Fenomena ini membuat pemisahan antara lembaga media dan yang bukan lembaga media saat ini pun menjadi kabur (McQuail, 2011).

Sedangkan dalam hal mengakses informasi, media sosial kini juga sudah menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya pada generasi muda. Hal ini dapat dilihat dari hasil jajak pendapat yang dilakukan oleh *Kompas* pada bulan Februari 2020 mengenai pilihan media tiap-tiap generasi. Hasil jajak pendapat tersebut mengungkapkan bahwa generasi Z (<26 tahun) menjadikan media sosial sebagai pilihan utama nomor dua setelah media *online* dalam memperoleh informasi yang terpercaya dan akurat (Purwantari, 2020). Sedangkan, generasi Y (26-39 tahun) menjadikan media sosial sebagai pilihan ketiga, setelah televisi dan media *online*, untuk mencari informasi terpercaya dan akurat. Selain itu, media sosial menjadi pilihan utama bagi generasi Z dan Y dalam mencari hiburan (Purwantari, 2020).

Lebih lanjut, media sosial sebagai bagian dari internet ini juga menjelma menjadi media baru yang memainkan peran penting dalam menyediakan informasi,

rehabilitasi, dan inklusi sosial bagi penyandang disabilitas (Arrigo, 2005, dalam Lindsay, 2010). Bahkan teknologi informasi ini dapat menjadi seperangkat alat baru bagi penyandang disabilitas untuk berpartisipasi secara sosial dan berinteraksi dengan orang baru (Anderberg, 2007, dalam Lindsay, 2010).

Dalam laporan berjudul *Social Media Engagement in the Disability Community Right* disebutkan bahwa generasi muda dari kelompok penyandang disabilitas juga menggunakan dan memanfaatkan media sosial. Alasannya pun sama seperti orang non-disabilitas yakni untuk berinteraksi sosial, pengembangan diri secara profesional, hiburan, serta belanja (Damiani, 2013, sebagaimana dikutip dalam Nguyen, 2017). Alasan lain penyandang disabilitas menggunakan dan memanfaatkan media sosial ialah untuk mengurangi isolasi sosial, berhubungan dengan orang lain, dipahami oleh orang lain, serta mengekspresikan diri (Nguyen, 2017, p. 8).

Laporan tersebut juga menyajikan hasil wawancara dan diskusi grup terfokus terhadap 51 individu dengan berbagai macam jenis disabilitas. Dari hasil tersebut diketahui bahwa kebanyakan responden menggunakan media sosial beberapa kali sehari. Media sosial yang paling banyak digunakan oleh responden ialah Facebook, Twitter, LinkedIn, Blog, Google+, dan lainnya. Di Facebook sendiri, konten yang mengandung link (pranala) menjadi konten yang paling menarik menurut penyandang disabilitas. Kemudian disusul konten berupa foto, video, status, dan acara. Sedangkan, topik yang diminati oleh responden meliputi isu keselamatan, sumber daya dan hak-hak hukum, hubungan yang sehat, mencari bantuan untuk

pelecehan atau serangan, menghadiri acara gratis, menjadi sukarelawan, dan seksualitas (Nguyen, 2017, p. 8).

Dalam studi terpisah, Hollier juga mengungkapkan bahwa penyandang disabilitas ingin menggunakan media sosial populer yang sama yang digunakan oleh komunitas *online* yang lebih luas, dalam hal ini orang non-disabilitas (Hollier, 2017, p. 81). Misalnya seorang pria penyandang tunanetra berusia 50 memanfaatkan LinkedIn untuk mempromosikan resume untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kemampuannya.

Dari dua penelitian terpisah tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penyandang disabilitas merupakan khalayak pengguna media sosial yang menggunakan dan memanfaatkan media sosial untuk alasan-alasan yang sama seperti orang non-disabilitas yakni untuk terhubung dengan orang lain, mencari hiburan, mengikuti berbagai isu yang diminati, hingga mencari pekerjaan.

Walaupun media sosial membawa manfaat bagi penyandang disabilitas, sayangnya masih terdapat hambatan yang sering kali ditemui penyandang disabilitas dalam menggunakan dan memanfaatkan media sosial di antaranya soal aksesibilitas (Hollier, 2017, p. 81), masalah mobilitas, dan masih terbatasnya keterampilan literasi (Nguyen, 2017, p. 8).

Dalam hal aksesibilitas, Boudreau (2012) pernah melakukan uji komparasi aksesibilitas terhadap lima media sosial yakni Facebook, Twitter, Youtube, LinkedIn dan Google+, terhadap elemen panduan aksesibilitas media sosial WCAG 2.0. Hasilnya, LinkedIn meraih skor tertinggi yakni 29% terkait aksesibilitas berdasarkan elemen WCAG 2.0 (sebagaimana dikutip dalam Hollier, 2017).

Selanjutnya diikuti oleh Youtube dengan skor 18%, dan Google+ dengan skor 9%. Sedangkan Twitter mendapatkan skor nihil terkait aksesibilitas (Boudreau, 2012, dalam Hollier, 2017). Dari uji ini, Boudreau (2012) menyebutkan masalah aksesibilitas yang ditemukan meliputi tampilan antarmuka website atau aplikasi yang berat, minimnya navigasi pada keyboard, serta konten tidak didukung dengan teks transkrip atau *closed caption* (Hollier 2012, dalam Hollier 2017). Permasalahan aksesibilitas ini berpotensi membuat penyandang disabilitas kesulitan dalam mengakses dan memahami suatu informasi. Dalam hal ini, penyandang tunanetra dapat kesulitan dalam mengakses dan memahami konten berbasis visual. Aksesibilitas pada media sosial bagi penyandang disabilitas ini menjadi persoalan teknis yang perlu terus didorong pemenuhannya oleh berbagai pihak termasuk pihak pemerintah, non-pemerintah, hingga khalayak media.

Tantangan lainnya yang ditemui saat menggunakan dan memanfaatkan media sosial ialah potensi mengakses dan menyebarkan konten informasi yang mengandung kecacauan informasi. Wardle & Derakhshan (2017) mengidentifikasi kecacauan informasi sebagai disinformasi, misinformasi, dan mal-informasi. Disinformasi merupakan istilah yang mengacu pada upaya secara sengaja (sering kali teratur) untuk membingungkan atau memanipulasi orang melalui pengiriman informasi bohong (Wardle & Derakhshan, 2017). Sedangkan, misinformasi ialah mengacu pada informasi menyesatkan yang dibuat atau disebarluaskan tanpa niat manipulatif atau jahat (Wardle & Derakhshan, 2017). Terakhir, istilah mal-informasi digunakan Wardle & Derakhshan (2017) untuk

mengacu pada informasi yang berdasarkan realitas, tapi digunakan untuk merugikan orang, organisasi, atau negara lain.

Di Indonesia sendiri, kekacauan informasi itu telah terjadi. Menurut data Kementerian Informasi dan Komunikasi (Kominfo), pengaduan konten negatif di Indonesia mengalami tren kenaikan. Pada tahun 2016, pengaduan terhadap konten negatif yang tersebar melalui aplikasi WhatsApp ini berjumlah 14 aduan. Pada tahun berikutnya, tepatnya pada 2017, jumlah pengaduan konten negatif di medium yang sama meningkat 20 kali lipat, menjadi 281 aduan. Pada tahun 2018, aduan konten negatif juga meningkat sampai 5 kali lipat, menjadi 1440 (Kominfo, 2019).

Gambar 1.1 Rekapitulasi Aduan Konten Negatif per Tahun



Sumber: Kominfo, 2019

Dari Gambar 1.1 diketahui bahwa sepanjang tahun 2018, Kominfo (2019) mencatat dari 1440 pengaduan yang berkaitan dengan konten negatif, sebanyak 733 di antaranya merupakan aduan terkait konten meresahkan atau hoaks. Hasil ini

didapatkan berdasarkan pemantauan dari Direktorat Pengendalian Aplikasi Informatika Kominfo.

Pada tahun yang sama, Dailysocial.id bekerja sama dengan Jakpat Mobile Survey Platform melakukan survei terhadap 2032 pengguna *smartphone* terkait distribusi hoaks dari sisi platform penyebarannya serta respons responden saat mereka menerima hoaks. Temuan dalam riset ini ialah hoaks paling banyak terdistribusikan melalui media sosial Facebook, WhatsApp, dan Instagram (Eka, 2018).

Sayangnya, dari survei tersebut, mayoritas atau sebanyak 75% responden menyatakan sulit mendeteksi hoaks atau tidak tahu cara mendeteksi hoaks. Di sisi lain, survei ini memaparkan beberapa cara yang dilakukan responden dalam mendeteksi hoaks yakni mencari informasi tandingan dari sumber informasi lain (44%), melakukan pemeriksaan silang (*cross checking*) melalui mesin pencarian (32%), menilai dari sumber/pengirim informasi (12%), dan bertanya pada orang yang dipercayai (8%) (Eka, 2018).

Dari survei ini pula diketahui bahwa 53% responden melaporkan bahwa dirinya sering menerima hoaks. Namun dari jumlah tersebut, hanya 51% di antaranya lebih memilih untuk diam atau tidak memercayai informasi tersebut. Sedangkan sekitar 32% lainnya mencoba memverifikasi dari informasi yang diduga hoaks tersebut. Hasil ini memberikan pertanda bahwa sebagian besar responden masih bersikap apatis terhadap isu hoaks ini (Eka, 2018). Dari data ini, terbukti bahwa hoaks sebagai bagian dari kekacauan informasi menjadi tantangan tersendiri

bagi para pengguna media sosial, terutama bagi penyandang disabilitas yang juga menemui hambatan aksesibilitas.

Untuk memaksimalkan penggunaan dan pemanfaatan media sosial di tengah hambatan aksesibilitas dan tantangan kekacauan informasi, salah satu keterampilan yang perlu dimiliki oleh penyandang disabilitas sebagai khalayak media aktif ialah literasi media dan informasi. Literasi media didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengakses, menganalisis, serta mengevaluasi segala bentuk pesan di media (European Commission, 2009). Tujuannya untuk meningkatkan kesadaran akan berbagai bentuk informasi di berbagai media, serta memberikan orang lebih banyak kontrol atas media (Potter, 2013, p. 27).

Tak hanya itu, menurut United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization (UNESCO), tujuan utama literasi media dan informasi adalah memberdayakan orang untuk menggunakan hak-hak universal dan kebebasan fundamental mereka, misalnya kebebasan berpendapat dan berekspresi (UNESCO, 2013, p. 31). Selain itu, literasi media dan informasi juga bertujuan agar pengguna media dapat mencari, menyampaikan dan menerima informasi, mengambil keuntungan dari peluang yang muncul dalam cara yang paling efektif, inklusif, etis, dan efisien untuk kepentingan semua individu (UNESCO, 2013, p. 31).

Keterampilan literasi media dan informasi menjadi lebih penting karena dapat membentuk sikap kritis terhadap konten di media (Guntarto, 2016, p. 11). Dengan demikian, pada akhirnya juga, literasi media dan informasi dapat mendukung kehidupan demokrasi yang sehat yang mana warga negara sebagai khalayak media dapat bersifat aktif dan kritis dalam memaknai isi pesan di media kemudian mampu

menggunakan media sebagai sarana untuk menyampaikan aspirasinya (Guntarto, 2012, p. 1).

Dengan demikian, literasi media dan informasi berperan penting dalam rangka memaksimalkan potensi yang ada saat mengakses informasi di media sosial bagi para penggunanya, terutama penyandang disabilitas yang mengalami hambatan aksesibilitas dan tantangan kekacauan informasi. Selain itu, kemampuan literasi media dan informasi juga menjadi salah satu kunci untuk membentengi diri dari pengaruh kekacauan informasi.

Dari keterampilan literasi media dan informasi, penyandang disabilitas selaku khalayak aktif media sosial diharapkan akan lebih mampu menggunakan media sosial, mengakses informasi yang relevan untuk kepentingan dirinya. Setelah itu, mampu memahami, mengevaluasi, memverifikasi pesan di media sehingga mampu mengidentifikasi informasi yang valid dan yang berupa kekacauan informasi serta mampu merespons hoaks. Terakhir, mampu memproduksi informasi di media sosial sebagai bentuk kebebasan berekspresinya.

Walaupun menjadi keterampilan penting yang dimiliki oleh setiap pengguna media sosial, sayangnya topik literasi media dan informasi pada penyandang disabilitas di Indonesia belum pernah dijadikan fokus penelitian. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin memotret perilaku pemanfaatan media sosial sebagai sumber informasi oleh penyandang tunanetra menggunakan kerangka konsep literasi media dan informasi (LMI) dari UNESCO. Peneliti menggunakan kerangka konsep LMI untuk memberikan gambaran penggunaan dan pemanfaatan media sosial mulai dari aspek akses, evaluasi, hingga kreasi informasi.

Peneliti memilih subjek penelitian penyandang disabilitas tunanetra karena penurunan fungsi indra penglihatan membuat mereka memiliki kebutuhan khusus dalam menjalani kegiatan sehari-hari (Utami, 2015), termasuk saat memperoleh informasi di media. Selain itu, keterbatasan fisik yang mereka miliki membuat mereka tidak mempunyai banyak opsi untuk mengakses berbagai jenis media (Nugroho dkk, 2012, p. 83). Hal ini karena setiap jenis disabilitas membutuhkan ‘perlakuan’ media yang khusus karena mereka hanya bisa mengakses media-media yang spesifik (Nugroho dkk, 2012, p. 83). Dalam hal ini, penyandang tunanetra bergantung pada media yang menyediakan informasi dalam format suara atau audio.

Terlepas dari keterbatasan fisik yang membutuhkan perlakuan khusus tersebut, penyandang tunanetra tetap berhak memperoleh informasi. Hal ini dipertegas dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 2016 Pasal 24 yang berbunyi bahwa penyandang disabilitas, dalam hal ini tunanetra, “berhak memperoleh informasi dan berkomunikasi melalui media yang mudah diakses, serta memiliki kebebasan berkespresi dan berpendapat” (BPK RI, 2016).

Selain itu, kemampuan literasi media dan informasi pada penyandang disabilitas, seharusnya mendapat perhatian lebih di Indonesia mengingat jumlah penyandang disabilitas yang tidak sedikit. Menurut Survei Penduduk Antar Sensus (SUPAS) 2015 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penyandang disabilitas Indonesia berumur 10 tahun ke atas mencapai 8,56 persen atau sekitar 22 juta orang dari estimasi populasi Indonesia pada 2015 yang jumlahnya 255 juta jiwa (BPS, 2015). Jumlah ini mencakup delapan kategori

disabilitas menurut SUPAS 2015. Dari total tersebut, penyandang disabilitas penglihatan jumlahnya mencapai 13,9 juta jiwa (BPS, 2015).

Dengan demikian, peneliti berharap hasil penelitian ini mampu memberikan dua gambaran yakni ilustrasi terkait praktik penggunaan dan pemanfaatan media sosial oleh penyandang tunanetra serta terkait kondisi literasi media dan informasi penyandang tunanetra dalam konteks media sosial sebagai sumber informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Penyandang tunanetra merupakan khalayak pengguna media yang memiliki kebutuhan khusus dalam mengakses informasi di media sosial. Namun, media sosial yang saat ini dijadikan sumber informasi oleh kebanyakan orang, belum menyediakan konten yang ramah bagi penyandang tunanetra serta menjadi salah satu tempat penyebaran hoaks (Eka, 2018). Literasi media dan informasi menjadi salah satu keterampilan yang harus dimiliki setiap pengguna media, termasuk penyandang tunanetra, agar berdaya dalam menggunakan hak-hak universal dan kebebasan fundamental mereka (kebebasan berpendapat dan berekspresi, serta untuk mencari, menyampaikan, dan menerima informasi) (UNESCO, 2013, p. 31). Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti ingin memotret perilaku pemanfaatan media sosial sebagai sumber informasi oleh penyandang tunanetra menggunakan kerangka konsep literasi media dan informasi (LMI) dari UNESCO. Peneliti menggunakan kerangka konsep LMI untuk memberikan gambaran penggunaan dan pemanfaatan media sosial sebagai sumber informasi mulai dari aspek akses, evaluasi, hingga kreasi informasi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut: “Bagaimana praktik pemanfaatan media sosial sebagai sumber informasi oleh penyandang tunanetra dalam konteks literasi media dan informasi?”

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan penelitian di atas, maka peneliti merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan penyandang tunanetra dalam mengakses, mencari, dan memperoleh informasi di media sosial?
2. Bagaimana kemampuan penyandang tunanetra dalam memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan isi informasi di media sosial?
3. Bagaimana kemampuan penyandang tunanetra dalam memproduksi dan membagikan informasi di media sosial?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan penyandang tunanetra dalam mencari dan memperoleh sumber informasi dari media sosial.
2. Untuk mengetahui kemampuan penyandang tunanetra dalam memahami, mengevaluasi, serta memanfaatkan isi informasi dari media sosial.

3. Untuk mengetahui kemampuan penyandang tunanetra dalam memproduksi dan membagikan informasi di media sosial.

1.5 Kegunaan Penelitian

a. Kegunaan Akademis

1. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi ilustrasi empiris terkait kemampuan penyandang tunanetra dalam memanfaatkan media sosial sebagai sumber informasi dalam konteks literasi media dan informasi (LMI) UNESCO.
2. Diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menjadi acuan ataupun inspirasi bagi peneliti lintas bidang selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan literasi media dan penyandang tunanetra.

b. Kegunaan Praktis

1. Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan gambaran terkait kemampuan penyandang tunanetra dalam mengakses, mengevaluasi, serta memproduksi informasi di media sosial.
2. Diharapkan hasil penelitian ini mampu menyajikan data empiris yang dapat dijadikan pertimbangan pemerintah dalam fase perencanaan, pengembangan, pemantauan, dan evaluasi kebijakan rencana pembangunan nasional, terutama yang berkaitan dengan literasi media dan informasi bagi penyandang tunanetra.

3. Diharapkan hasil penelitian ini mampu mendorong organisasi pemerintah maupun non-pemerintah untuk menggalakan kegiatan literasi media dan informasi untuk penyandang tunanetra.

c. Kegunaan Sosial

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya literasi media dan informasi di era internet ini.
2. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menginspirasi pemenuhan hak penyandang disabilitas terutama tunanetra dalam rangka mengakses informasi di media sosial yang aksesibel.
3. Diharapkan hasil penelitian ini juga dapat menginspirasi pemenuhan hak literasi media dan informasi bagi penyandang disabilitas, terutama penyandang tunanetra.

1.6 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari masih ada keterbatasan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, peneliti baru mampu meneliti subjek penyandang tunanetra di kawasan perkotaan karena minimnya waktu dan sumber daya manusia. Padahal akan lebih komprehensif lagi bila peneliti melibatkan subjek dari wilayah di luar perkotaan. Implikasinya adalah hasil penelitian ini cenderung hanya akan menggambarkan fenomena pemanfaatan media sosial sebagai sumber informasi

oleh penyandang tunanetra yang sudah familiar dengan teknologi pendamping pembaca layar, perangkat digital, dan internet.

Selain itu, pengumpulan data penelitian dilakukan melalui pesan suara Whatsapp dan telepon karena alasan keterjangkauan ditengah pandemi Covid-19 yang merebak di Indonesia yang mana setiap warga negara diminta untuk meminimalisir pertemuan langsung di tengah keramaian dan melakukan *social/physical distancing*. Akibatnya, peneliti tidak dapat melakukan observasi langsung namun tetap melakukan observasi dari sumber data lain yakni halaman media sosial masing-masing informan penelitian.