

**UNIVERSITAS PERTAHANAN INDONESIA
FAKULTAS STRATEGI PERTAHANAN
PROGRAM STUDI STRATEGI PERTAHANAN LAUT**



**KINERJA PRAJURIT TNI AL
DIHADAPKAN DENGAN PERKEMBANGAN MEDIA SOSIAL
DAN PERBEDAAN GEN X DAN GEN Y
(STUDI KASUS LANTAMAL II PADANG)**

**Oleh: Achmad Effendi
NIM 120140108001**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis ini diajukan oleh:

Nama : Achmad Effendi
NIM : 120140108001
Program Studi : Strategi Pertahanan Laut
Judul Tesis : **KINERJA PRAJURIT TNI AL DIHADAPKAN
DENGAN PERKEMBANGAN MEDIA SOSIAL
DAN PERBEDAAN GEN X DAN GEN Y
(STUDI KASUS LANTAMAL II PADANG)**

Telah disetujui untuk diadakan ujian tesis secara lisan dihadapan dosen pembimbing I dan pembimbing II sebagai persyaratan yang diperlukan untuk meraih gelar ***Magister*** dalam bidang Ilmu Pertahanan pada program studi Strategi Pertahanan Laut, Fakultas Strategi Pertahanan, Universitas Pertahanan Indonesia.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

I Gede Sumertha Ky. PSC., M.Sc
Mayor Jenderal TNI

Purwanto, S.E., M.M., M.Si (Han).
Kolonel Laut (P)

Bogor, Oktober 2016

Mengetahui
Dekan Fakultas Strategi Pertahanan

I Gede Sumertha Ky. PSC., M.Sc
Mayor Jenderal TNI

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya atau bagian karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar keserjanaan jenjang apapun di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat istilah, frasa, kalimat, paragraph, subbab, dari karya yang pernah ditulis atau diterbitkan, kecuali yang secara tertulis diujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa terdapat plagiat dalam tesis ini saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan, peraturan dan undang-undang yang berlaku.

Bogor , Oktober 2016

Achmad Effendi
NIM 120140108001

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Pertahanan Indonesia, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Achmad Effendi
NIM : 120140108001
Program Studi : Strategi Pertahanan Laut
Fakultas : Strategi Perahanan
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pertahanan Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**KINERJA PRAJURIT TNI AL DIHADAPKAN DENGAN PERKEMBANGAN
MEDIA SOSIAL DAN PERBEDAAN GEN X DAN GEN Y
(STUDY KASUS LANTAMAL II PADANG)”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (data base) merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan pemilik Hak Cipta/Karya Intelektual dari tesis ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran penuh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Bogor , Oktober 2016

Achmad Effendi
NIM 120140108001

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, saya dapat menyelesaikan Tesis dengan Judul “Kinerja Prajurit TNI AL Dihadapkan Dengan Perkembangan Media Sosial Dan Perbedaan Gen X Dan Gen Y” (Study Kasus Lantamal II Padang), yang merupakan salah satu persyaratan untuk dapat memperoleh gelar Magister pada Program Pasca Sarjana di Universitas Pertahanan.

Tesis yang sangat sederhana ini dapat saya selesaikan berkat bantuan moril dan materiil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini, tak lupa saya sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Pertahanan.
2. Komandan Lantamal II beserta staf.
3. Wakil Rektor Universitas Pertahanan.
4. Dekan Falkultas Strategi Pertahanan Unhan.
5. Ketua Prodi Strategi Pertahanan Laut Unhan.
6. Dosen Pembimbing.
7. Isteri tercinta dan keluarga yang selalu memberikan *support*.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penulisan tesis ini.

Akhirnya dengan penuh kerendahan hati saya mohon maaf bila dalam penulisan tesis ini ada kejanggalan-kejanggalan sehingga saya mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun untuk penyempurnaannya.

Bogor , Oktober 2016

Penulis

Achmad Effendi
NIM 120140108001

KINERJA PRAJURIT TNI AL DIHADAPKAN DENGAN PERKEMBANGAN MEDIA SOSIAL DAN PERBEDAAN GEN X DAN GEN Y (STUDY KASUS LANTAMAL II PADANG)”

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisa kinerja Prajurit TNI AL menghadapi perkembangan media sosial dan perbedaan Gen yang meliputi :a. Kinerja prajurit Lantamal II dihadapkan dengan perkembangan media sosial internet, b. Kinerja prajurit Lantamal II/Padang dihadapkan dengan perbedaan Gen X dan Gen Y, dan c. Kesadaran (*Awareness*) prajurit Lantamal II/Padang terhadap perang informasi.

Perkembangan teknologi Teknologi Informasi dan meningkatnya kesejahteraan prajurit memungkinkan setiap prajurit memiliki telepon cerdas/*smartphone* yakni ponsel yang memiliki fungsi canggih di luar kemampuan panggilan telepon. Hampir menyeluruh prajurit terlibat dan ikut aktif di media sosial. Prajurit yang berusia dibawah 35 tahun adalah generasi yang akrab dengan internet dan sangat aktif dalam media sosial, sebaliknya prajurit yang sudah berusia diatas 35 tahun menggunakan media sosial hanya sebatas kebutuhan. Keasikan prajurit dengan media sosial berakibat rendahnya disiplin untuk menghadiri apel, tidak focus dalam bekerja sehingga program kerja yang telah ditetapkan tidak terlaksana tepat waktu dan tepat sasaran.

Perbedaan Gen X dan Gen Y ditubuh organisasi TNI Angkatan Laut sangat mungkin menimbulkan konflik. Namun dengan Tri Sila TNI AL yakni Disiplin, Hirarki dan Kehormatan Militer, perbedaan generasi X dan generasi Y dijadikan peluang akan keberhasilan tugas.

Media sosial menjadi unsur terpenting dalam kegiatan komunikasi propaganda. Situasi ini sangat disadari oleh seluruh prajurit. Dengan pemahaman yang cukup akan perang urat saraf dan didukung dengan kesadaran sebagai prajurit Sapta marga maka segala macam tindakan musuh melalui media sosial akan mampu ditangkal dengan baik oleh semua prajurit.

Berikut ini saran-saran penelitian, 1.Saran Akademik:Perlu dilakukan penelitian yang lebih detail lagi untuk mengembangkan ilmu tentang media sosial dan efeknya terhadap kinerja, hal ini dimaksudkan sebagai refferensi bagi pimpinan TNI dalam mengeluarkan kebijakan tentang penggunaan media sosial. 2.Saran Praktik: a. Perlu menetapkan peraturan mengenai ketentuan penggunaan media sosial dikalangan prajurit, b. Perlu dibentuknya suatu lembaga di institusi TNI yang memiliki kemampuan untuk mengontrol penggunaan media sosial dikalangan prajurit dan c Perlu pengawasan yang intens dari Komandan Satuan dan memberi tindakan apabila ditemukan prajurit yang menggunakan media sosial melanggar aturan dan ketentuan yang telah ditetapkan.

Kata Kunci : Media Sosial, Kinerja Prajurit, Perbedaan gen

ALITATIVE ANALYSIS OF EFFECT OF SOCIAL MEDIA DEVELOPMENT ON THE PERFORMANCE OF A WARRIOR Navy GEN X DIFFERENCES WITH CONCERN AND GEN Y (CASE STUDY LANTAMAL II PADANG)

ABSTRACT

This study aims to understand and analyze the influence of social media on the soldier Lantamal II which includes: a. The influence of social media on the internet Lantamal warrior II / Padang taking into account differences Gen X and Gen Y ?, b. Consciousness (Awareness) soldier Lantamal II / Padang against information warfare ?, c. Effect of difference Gen X and Y on the Performance Lantamal warrior II / Padang. The development of information technology and the increased welfare of the soldiers allow each soldier has a smart phone / smartphone that is a phone that has advanced functionality beyond the capabilities of a phone call. Almost entirely of soldiers involved and actively participate in social media. Soldiers under the age of 30 years is a generation that is familiar with the Internet and are very active in social media, while the soldiers who are aged over 30 years only limited use of social media needs. The presence of social media in the lives of soldiers have various effects, including: a. As a promotion, b. A place to make friends, c. As a medium of communication, facilitate our communication with people, d. A place to share, to exchange data in the form of photos, documents, or voicemail. e. The emergence of crime, such as kidnapping and fraud for example, f. Disrupt the relationship between partners, and g. Raises opiate properties that linger late into the night, the result often can not keep apples in the morning and afternoon, as a result the performance of soldiers became bad. Threats are non military / nonmilitary a very serious threat today. Without us knowing the enemy attempted to conduct propaganda by raising issues dimensional ideological, political, economic, social, cultural, information technology and public safety that could divide the nation of Indonesia. Social Media and Propaganda are related to each other. Social media is the most important element in communication activities propaganda. This situation is well understood by all soldiers, then all kinds of enemy action through social media will be able to be resisted by all soldiers.

Keywords: Social Media, Performance Soldiers, gene Difference

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Pernyataan Orisinalitas	iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi Tugas Akhir Karya Ilmiah	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak.....	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Bagan.....	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Dan Batasan Masalah.....	5
1.2.1 Rumusan Masalah	5
1.2.2 Batasan Masalah	5
1.3 Tujuan dan Signifikansi Penelitian	5
1.3.1 Tujuan Penelitian	5
1.3.2 Signifikansi Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Ruang Lingkup dan Gambaran Desain penelitian	7
1.5.1 Ruang Lingkup.....	7
1.5.2 Desain Penelitian	8

BAB 2	KERANGKA TEORITIS, TINJAUAN PUSTAKA, DAN	
	KERANGKA PEMIKIRAN	12
	2.1 Penelitian Terdahulu	12
	2.2 Kerangka Teoritis.....	12
	2.2.1 Konsep Media Sosial.....	12
	2.2.2 Konsep Kinerja Prajurit.....	15
	2.2.3 Perbedaan Generasi (Gen)	21
	2.3 Tinjauan Pustaka	27
	2.3.1 Hakekat Komunikasi.....	28
	2.3.2 Komunikasi Dua Arah.....	32
	2.3.3 Media Sosial dan Efeknya	34
	2.3.4 Moral dan Etika Prajurit TNI AL.....	47
	2.3.5 Etiket Penggunaan Internet dan jejaring social	50
	2.4 Kerangka Pemikiran	51
BAB 3	METODE PENELITIAN	52
	3.1 Sumber Data/Subyek/Obyek Penelitian	52
	3.1.1 Sumber Data	52
	3.1.2 Subyek dan Obyek Penelitian	52
	3.2 Desain Penelitian	52
	3.2.1 Metode Penelitian	53
	3.2.2 Teknik Penentuan Informan Penelitian.....	54
	3.3 Prosedur Penelitian.....	54
	3.3.1 Teknik Pengumpulan data.....	54
	3.3.2 Teknik Analisis Data.....	55
	3.3.3 Validitas dan Reliabilitas	55
BAB 4	ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN	57
	4.1 Gambaran Sebaran data/Subyek Penelitian	57
	4.1.1 Gambaran Umum Tempat Penelitian	57
	4.1.2 Tugas Pokok dan Fungsi Lantamal II	57
	4.1.3 Visi dan Misi Lantamal II	59

4.1.4 Sejarah Lantamal II	60
4.2 Karakteristik Informan	65
4.3 Analisa Data dan Interpretasi hasil.....	66
4.3.1 Media Sosial dan Kinerja Prajurit	66
4.3.2 Perbedaan Gen dan Kinerja Prajurit	79
4.3.3 Media Sosial dan Perang Urat Saraf	82
4.4 Pembahasan.....	88
4.4.1 Media Sosial dan Kinerja Prajurit	88
4.4.2 Perbedaan Gen dihadapkan dengan Kinerja Prajurit	92
4.4.3 Pemahaman prajurit akan Perang Urat Saraf	93
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
5.2.1. Saran Akademik.....	96
5.2.2. Saran Praktik.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
Lampiran-Lampiran	
1. Lampiran I Matrik Penelitian Terdahulu	101
2. Lampiran II Bagan Alur Pikir.	102
3. Lampiran III Struktur Organisasi TNI AL.....	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Karakteristik Generasi X dan Generasi Y.....	25
Tabel 2.2 Keunggulan dan kelemahan generasi X dan generasi Y	26
Tabel 4.1 Karakteristik Informan Penelitian	66
Tabel 4.2 Efek Media Sosial dikalangan Prajurit (Gen X)	72
Tabel 4.3 Efek Media Sosial dikalangan Prajurit (Gen Y)	73
Tabel 4.4 Rekapitulasi Kehadiran Apel Personel Mako Lantamal II.....	78
Tabel 4.5 Pemahaman prajurit akan perang urat saraf(Gen X)	86
Tabel 4.6 Pemahaman prajurit akan perang urat saraf (Gen Y)	87

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dengan Perkembangan teknologi internet dan mobile phone maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses *facebook* atau *twitters* misalnya, bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga dinegara berkembang seperti di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Pesatnya perkembangan media sosial ini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses berbagai *contents* jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *contents* lainnya.

Perubahan pola komunikasi yang terjadi setelah tumbuhnya media sosial cukup besar. Dulu, konsep dasar komunikasi pada media adalah adanya komunikator yang sering dijabarkan sebagai media massa, kelompok besar atau organisasi, sementara komunikan adalah masyarakat yang hanya menerima dan memberikan respon atau *feedback* tertunda. Kini, konsep itu berubah drastis. Saat ini, individu dapat menjadi komunikator untuk khalayak luas. Seorang komunikan pun dapat berubah

menjadi komunikator ketika ia dapat mengungkapkan atau mendorong bahkan mempropaganda masyarakat lainnya.

Dari jumlah pengguna yang sedemikian banyak, media sosial tentunya memiliki kemungkinan besar dapat mengubah atau menciptakan budaya baru di kalangan masyarakat luas baik Indonesia maupun dunia. Mengutip tulisan yang dimuat di Majalah Cyber Edisi Oktober 2012: hal 3, sosial media dapat mengubah budaya, yang disebabkan pola komunikasi yang berubah dan sosial media yang bisa menjadi sebuah media massa karena dibaca oleh ribuan orang tergantung teman yang mengikuti sosial media yang dimiliki seseorang.

Kurangnya disiplin prajurit untuk mengikuti apel baik pagi maupun siang, rendahnya pencapaian program kerja dari Lantamal II seperti banyaknya program-program kerja yang tidak terlaksana tepat waktu merupakan indikator buruknya kinerja dari prajurit Lantamal II. Hal ini sesuai sesuai yang disampaikan Maluyu S.P. Hasibuan (2001:34)

“Kinerja (prestasi kerja) adalah suatu hasil kerja yang dicapai seseorang dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya yang didasarkan atas kecakapan, pengalaman dan kesungguhan serta waktu”.

Dalam dunia modern, perang tidak hanya menggunakan senjata canggih yang dapat menghancurkan banyak jiwa dengan melaksanakan invasi ke negara lain, akan tetapi dengan menggunakan perkembangan teknologi terutama teknologi informasi berbasis internet. Apalagi saat ini media sosial yang berbasis internet sangat berkembang pesat, sehingga dapat dimanfaatkan oleh negara maju untuk menyerang negara lain tanpa menggunakan biaya dan resiko yang sangat besar. Perang saat ini, musuh akan menggunakan media sosial sebagai bentuk perang urat syaraf (*psychological warfare*). Tujuannya untuk mempengaruhi musuh dengan melumpuhkan mental prajuritnya melalui media sosial internet sehingga tanpa berhadap-hadapan musuh dapat melumpuhkan prajurit lawan. Penerapan perang urat syaraf sebagai bentuk tujuan operasional

angkatan bersenjata membutuhkan informasi yang terpadu untuk seluruh operasi militer (masa damai, perang, dan stabilitas operasi) yang meliputi semua kekuatan (air, udara, darat, ruang angkasa, dan *cyberspace*). Operasi psikologi menjadi salah satu kemampuan dasar operasi informasi sebagai hal penting dalam keberhasilannya untuk mempengaruhi operasi dan menjadi bagian penting perang sejak masa lalu. Karenanya operasi psikologi melalui media sosial menjadi indikator bagi pihak asing dalam mempengaruhi emosi, motif, tujuan dan perilaku prajurit.

Dalam melaksanakan tugas sebagai alat pertahanan negara TNI berfungsi sebagai penangkal, penindak, dan pemulih yang merupakan komponen utama dalam sistem pertahanan negara. Fungsi-fungsi tersebut dilaksanakan bergantung pada pelaku, pengendali dan pengelolanya yaitu prajurit TNI. Dalam pelaksanaan tugasnya TNI sebagai alat pertahanan Negara harus mengandalkan kualitas prajurit TNI dengan semangat dan tekad sebagai Pejuang yang tidak mengenal menyerah.

Sebagai Penangkal Kekuatan, TNI harus mampu mewujudkan daya tangkal terhadap setiap bentuk ancaman militer dan nonmiliter dari luar dan dalam negeri terhadap kedaulatan, keutuhan wilayah dan keselamatan bangsa. Fungsi penangkal ditujukan agar kekuatan nyata berdampak psikologis dan diperhitungkan lawan sehingga mengurungkan dan mencegah niat lawan yang akan mengancam kedaulatan negara, keutuhan wilayah dan keselamatan bangsa.

Sebagai Penindak kekuatan, TNI harus mampu digerakkan untuk menghancurkan kekuatan musuh yang mengancam terhadap kedaulatan, keutuhan wilayah dan keselamatan bangsa dan sebagai Pemulihan Kekuatan TNI bersama dengan instansi pemerintah lainnya membantu fungsi pemerintah untuk mengembalikan kondisi keamanan negara yang telah terganggu akibat kekacauan perang, pemberontakan konflik komunal, huru-hara, terorisme dan bencana alam. Fungsi pemulihan dalam hubungan Internasional, TNI turut berperan aktif untuk mewujudkan

perdamaian dunia melalui tugas perdamaian dunia sesuai dengan kebijakan politik luar negeri di bawah naungan PBB.

Ketiga hal ini menjadi bagian yang terpenting untuk dilaksanakan setiap prajurit TNI yang bertujuan untuk menegakkan kedaulatan negara, mempertahankan keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, serta melindungi segenap bangsa dan seluruh tumpah darah Indonesia dari ancaman dan gangguan terhadap keutuhan bangsa dan negara.

Organisasi militer tidak hanya semata-mata mengejar pencapaian terjaminnya keutuhan wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia dari segala bentuk gangguan dan ancaman, tetapi militer dapat berperan lebih banyak untuk memajukan Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan demikian kinerja prajurit disamping dapat mengatasi gangguan dan ancaman kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia dari kegiatan militer maupun non militer yang ingin memisahkan diri atau gerakan terorisme tetapi juga dapat berperan untuk memajukan dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Kinerja pencapaian terjaminnya keamanan atas gangguan dan ancaman ini sebagai faktor kunci dari setiap individu prajurit maupun organisasi TNI untuk menjaga kedaulatan negara tersebut. Kinerja adalah suatu hasil dimana orang, sumber-sumber yang ada di lingkungan kerja tertentu secara bersama membawa hasil akhir yang didasarkan tingkat mutu dan standar yang telah ditetapkan. Banyak aspek yang mempengaruhi keberhasilan suatu kinerja seperti kejelasan peran, tingkat kompetensi, keadaan lingkungan, dan faktor lainnya seperti nilai dan budaya, imbalan dan penghargaan.

Dengan perkembangan media sosial yang begitu pesat menjangkau segala lapisan masyarakat termasuk prajurit akan berdampak kepada etika dan moral. Hal ini sangat menarik untuk dianalisis, karena sampai saat ini belum ada satupun penelitian tentang media sosial yang berdampak kepada kinerja prajurit. Oleh sebab itu penulis tertarik melakukan penelitian ini dalam bentuk tesis yang berjudul,

“ Kinerja Prajurit TNI AL Dihadapkan dengan Perkembangan Media Sosial dan Perbedaan Gen X dan Gen Y (Study Kasus Lantamal II Padang)”

1.2. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana kinerja prajurit Lantamal II/Padang dihadapkan dengan perkembangan media sosial?
- b. Bagaimana Kinerja prajurit Lantamal II/Padang dihadapkan dengan perbedaan Gen X dan Gen Y?
- c. Bagaimana kesadaran (*awareness*) prajurit Lantamal II/Padang menghadapi perang informasi?

1.2.2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut batasan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Kinerja Prajurit Lantamal II/Padang dihadapkan dengan perkembangan media sosial di lingkungan Lantamal II Padang.
2. Kinerja Prajurit Lantamal II/Padang dihadapkan dengan perbedaan generasi.
3. Kesadaran prajurit Lantamal II/Padang akan perang informasi.

1.3. Tujuan dan Signifikansi Penelitian.

1.3.1. Tujuan Penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan menganalisa kinerja Prajurit TNI AL menghadapi perkembangan media social dan perbedaan Gen yang meliputi :

- a. Kinerja prajurit Lantamal II dihadapkan dengan perkembangan media sosial internet.
- b. Kinerja prajurit Lantamal II/Padang dihadapkan dengan perbedaan Gen X dan Gen Y.
- c. Kesadaran (*Awareness*) prajurit Lantamal II/Padang terhadap perang informasi.

1.3.2 Signifikansi Penelitian.

Media Sosial (*Social Media*) adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya (internet). Para pengguna (*user*) media sosial berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi (*sharing*), dan membangun jaringan (*networking*). Saat ini perkembangannya begitu pesat menjangkau segala lapisan masyarakat tidak terkecuali prajurit TNI. Hal ini tanpa disadari akan berpengaruh kepada moral dan etika prajurit termasuk cara pandang prajurit. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui kinerja prajurit Lantamal II dihadapkan dengan perkembangan media sosial dan perbedaan Gen X dan Y serta untuk mengetahui kesadaran prajurit akan perang informasi. Hasil penelitian ini akan sangat berguna dan dapat dijadikan referensi dalam pembinaan kepada prajurit.

1.4. Manfaat Penelitian.

1.4.1. Manfaat Teoritis.

Secara teoritis penelitian ini dapat memperkuat pemahaman dalam bidang ilmu sosial khususnya tentang kinerja prajurit menghadapi perkembangan media sosial dan perbedaan Gen X dan Y, sehingga nantinya bisa menjadi referensi bagi akademisi untuk melaksanakan penelitian yang lebih mendalam.

1.4.2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi pemerintah, penelitian ini dapat dijadikan masukan dalam mengevaluasi dan memperbaiki kebijakan dibidang penggunaan internet, sehingga konten-konten yang berkembang di internet bisa dikontrol oleh pemerintah sehingga masyarakat Indonesia selaku pengguna internet tidak terpengaruh dan merusak mental dan idiologi bangsa Indonesia.
- b. Bagi masyarakat, penelitian ini diharapkan mampu mengurangi kerugian yang timbul di masyarakat akibat adanya pengaruh dari internet seperti KDRT, pelecehan seksual, kekerasan pada anak dan gangguan kegiatan masyarakat lainnya.
- c. Bagi TNI AL, dapat dijadikan masukan yang membangun berdasarkan hasil analisa dan rekomendasi tentang penggunaan internet oleh prajurit TNI AL.

1.5. Ruang Lingkup dan Gambaran Desain Penelitian

1.5.1. Ruang Lingkup.

Ruang Lingkup dari penelitian ini adalah :

- a. Penelitian difokuskan pada kinerja prajurit menghadapi perkembangan media sosial dan perbedaan Gen X dan Y.
- b. Penelitian dibatasi pada efek yang ditimbulkan media sosial terhadap kinerja prajurit Lantamal II/Padang
- c. Kesadaran prajurit Lantamal II/Padang menghadapi perang informasi.

Adapun sistematika yang disusun sebagai berikut :

- a. Bab 1. Pendahuluan.

Dalam bab ini dikemukakan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan signifikasi penelitian, manfaat penelitian serta ruang lingkup dan gambaran desain penelitian.

b. Bab 2 Kerangka Teoritis, Tinjauan Pustaka dan Kerangka Pemikiran.

Dalam bab ini dikemukakan konsep dan teori dari berbagai pendapat ahli dalam berbagai literatur yang relevan dengan pembahasan penelitian

c. Bab 3 Metode Penelitian.

Dalam bab ini dikemukakan metode yang digunakan, sumber data/subjek/obyek penelitian, desain dan prosedur penelitian.

d. Bab 4 Analisis Data dan Hasil Penelitian.

Dalam bab ini dikemukakan gambaran sebaran data, analisis data, dan hasil penelitian, serta pembahasan.

e. Bab 5 Kesimpulan dan Saran.

Dalam bab ini dikemukakan kesimpulan dan beberapa saran yang belum dibahas dalam penelitian.

1.5.2. Desain Penelitian

a. Teknik Penentuan Informan Penelitian

Penentuan informan penelitian dilakukan dengan *Snowball Sampling*. Teknik ini digunakan karena penulis akan mencari informasi kepada informan-informan selanjutnya seperti bola salju, mengalir dan berhenti pada informan kunci, yakni informan yang menguasai dan paham apa yang menjadi kajian penulis. Untuk menemukan informan kunci, penulis akan memperoleh keterangan dari informan pembuka, lewat informan pembuka inilah penulis dapat mengetahui siapa informan kunci yang tepat.

Adapun kriteria informan yang akan menjadi informan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Prajurit TNI AL yang pernah melakukan pelanggaran.
- 2) Prajurit TNI AL yang bertugas dibidang hukum.
- 3) Prajurit TNI AL yang bertugas sebagai pemimpin.

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan teknik wawancara. Pemilihan teknik ini tidak lain karena teknik observasi dan teknik wawancara merupakan cara yang penulis pilih agar dapat menjawab fokus permasalahan. Lewat observasi penulis dapat melihat dan mengamati secara langsung bagaimana subjek dan objek penelitian. Sedangkan teknik wawancara digunakan agar penulis bisa bertanya langsung dengan subjek penelitian berkaitan dengan objek yang dikaji. Adapun hal-hal yang diobservasi adalah :

- 1) Latar atau seting lokasi penelitian.
- 2) Situasi dan kondisi aktivitas informan penelitian di lapangan.

Sedangkan hal-hal pokok yang akan digali dalam wawancara adalah hal-hal pokok yang nantinya akan diturunkan menjadi pertanyaan-pertanyaan di panduan wawancara. Adapun hal-hal pokok yang digali informasinya berkaitan dengan:

- 1) Jati diri TNI AL.
- 2) Penggunaan media sosial di kalangan prajurit TNI AL.
- 3) Pengaruh media sosial terhadap prajurit.
- 4) Kinerja prajurit TNI AL / Lantamal II.
- 5) Pemahaman prajurit TNI AL / Lantamal II akan perang informasi.
- 6) Upaya yang dilakukan untuk meminimalkan pengaruh negatif dari media sosial.

c. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif deskriptif. Analisis data dilakukan sejak turun ke lapangan, setiap data yang terkumpul

melalui hasil wawancara dan observasi sedikit demi sedikit dicatat, dipilah-pilah sesuai dengan fokus masalah, diberi kode-kode, dianalisis, apabila ada kekurangan penulis akan merichek data dan menanyakan kembali kepada informan yang mengetahui untuk langsung dianalisis, setelah selesai barulah penulis membuat tulisan tesis dengan sistematis sampai dengan menarik kesimpulan secara holistik.

d. Validitas dan Reliabilitas

Validitas dan reliabilitas sebenarnya adalah istilah untuk metode kuantitatif, sedangkan dalam penelitian kualitatif lebih dikenal autentifikasi, konformabilitas, kredibilitas, transferabilitas. Namun lebih mengakar di tengah kalangan akademik istilah validitas dan reliabilitas. Oleh karena itu penulis menggunakan istilah keakuratan dan keabsahan data. Keakuratan dan keabsahan data merupakan syarat mutlak untuk menguji kebenaran dan kejujuran sebuah deskripsi, kesimpulan, penjelasan, tafsiran, dan isi laporan secara keseluruhan. Validitas dan realibilitas menyangkut kesesuaian data/uraian yang dikemukakan penulis sesuai dengan kondisi subjek dan objek yang sebenarnya.

Keakuratan dan keabsahan data dilakukan dengan cara berikut ini :

- a. Membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara dari informan penelitian, membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dan apa yang dikatakan informan secara pribadi dengan penulis.
- b. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen-dokumen terkait yang diperoleh baik dari TNI AL dan masyarakat yang berhubungan dengan media sosial.

Cara-cara tersebut untuk mensinkronkan proses analisis data dari berbagai sumber, dan dari sumber yang berbeda sejak pengumpulan data, untuk mendapatkan informasi tentang kinerja prajurit TNI AL menghadapi perkembangan media sosial dan perbedaan Gen X dan Y.

BAB 2

KERANGKA TEORITIS, TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Penelitian Terdahulu

Sesuai hasil tinjauan pustaka penulis tidak menemukan penelitian yang sama dengan judul yang penulis angkat, namun beberapa ada yang memiliki kemiripan diantaranya:

- a. Yayan Herdianto, 2011 Skripsi judul Pengaruh Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap pola Komunikasi Interpersonal.
- b. Nurbaiti, 2010 Tesis dengan judul “Pengaruh Pengawasan, Kompensasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Disiplin Prajurit di Markas Komando Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II”.
- c. Jasman Darwis, 2014 Skripsi dengan judul “Pengaruh Lingkungan Kerja terhadap Kinerja Personel Markas Komando Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II”

Objek penelitian dan hasil penelitian seperti terdapat dalam matrik pada lampiran I

2.2. Kerangka Teoritis

Kerangka Teori dalam penelitian ini adalah Teori Media Sosial, Kinerja Prajurit dan Perbedaan Gen.

2.2.1. Konsep Media Sosial

2.2.1.1. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan Wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Menurut Antony Mayfield dari iCrossing, media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa.

Manusia biasa yang saling membagi ide, bekerjasama dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan dan membangun sebuah komunitas. Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat. Tak terkecuali, keinginan untuk aktualisasi diri dan kebutuhan menciptakan *personal branding*.

Teknologi-teknologi web baru memudahkan semua orang untuk membuat dan yang terpenting menyebarluaskan konten mereka sendiri. Post di Blog, tweet, atau video di YouTube dapat direproduksi dan dilihat oleh jutaan orang secara gratis. Pemasang iklan tidak harus membayar banyak uang kepada penerbit atau distributor untuk memasang iklannya. Sekarang pemasang iklan dapat membuat konten sendiri yang menarik dan dilihat banyak orang (Zarrella, 2010: 2).

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "Sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*".

2.2.1.2. Sejarah Media Sosial

Kemunculan situs jejaring sosial ini diawali dengan adanya inisiatif untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Situs jejaring sosial pertama, yaitu Sixdegrees.com mulai muncul pada tahun 1997. Situs ini memiliki aplikasi untuk membuat profil, menambah teman dan mengirim pesan. Tahun 1999 dan 2000 muncul situs sosial Lunarstorm, Live Journal, Cyword yang berfungsi memperluas informasi secara searah. Tahun 2001, muncul Ryze.com yang berperan untuk memperbesar jejaring bisnis. Tahun 2002, muncul Friendster sebagai situs anak muda untuk saling berkenalan dengan pengguna lain. Tahun 2003, muncul situs sosial interaktif lain menyusul kemunculan Friendster,

Flickr R, Youtube, Myspace. Hingga akhir tahun 2005, Friendster dan Myspace merupakan situs jejaring sosial yang paling diminati. Lalu para pengguna sosial media beralih ke facebook yang sebenarnya telah dibuat pada tahun 2004, tetapi baru saja booming pada tahun 2006. Tahun 2006, kemunculan twitter ternyata menambah jumlah pemakai media sosial, Twitter merupakan microblog yang memiliki batasan karakter tulisan bagi penggunanya, yaitu 140 karakter. Lalu setelah lahirnya Twitter muncul jejaring sosial lain seperti Path, Instagram, WhatsApp, LINE yang hanya bisa diakses melalui perangkat iOS atau Android.

2.2.1.3. Ciri-ciri dan Jenis-jenis Media Sosial

Media sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa keberbagai banyak orang contohnya pesan melalui SMS ataupun internet.
- b. Pesan yang disampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu Gatekeeper.
- c. Pesan yang disampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya.
- d. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

Media sosial teknologinya mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, podcast, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self-presentation*, *self-disclosure* Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis diterbitkan dalam tahun 2010.

Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial yakni:

1. Proyek Kolaborasi

Website mengizinkan user-nya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun meremove konten-konten yang ada di website ini. Contohnya wikipedia.

2. Blog dan microblog

User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di blog ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. Contohnya Twitter, Blogspot, Tumblr, Path dan lain-lain.

3. Konten Para user dari pengguna website ini saling mengshare konten-konten media, baik seperti video, ebook, gambar dan lain-lain. Contohnya Youtube.

4. Situs jejaring sosial.

Aplikasi yang mengizinkan user untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto-foto. Contoh Facebook, Path, Instagram dan lain-lain.

5. Virtual game world

Dunia virtual dimana mereplikasikan lingkungan 3D, di mana user bisa muncul dalam bentuk avatar-avatars yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya di dunia nyata, contohnya game online.

6. Virtual social world.

Dunia virtual di mana penggunaanya merasa hidup di dunia virtual, sama seperti virtual game world, berinteraksi dengan yang lain. Namun, Virtual Social World lebih bebas, dan lebih ke arah kehidupan, contohnya second life.

2.2.2. Konsep Kinerja Prajurit

Kinerja merupakan suatu istilah yang secara umum digunakan untuk sebagian atau seluruh tindakan dari suatu organisasi pada suatu

periode dengan referensi pada sejumlah standar seperti biaya masa lalu atau yang diproyeksikan dengan dasar efisiensi, pertanggungjawaban atau akuntabilitas suatu manajemen. Kinerja sendiri mengacu pada kadar pencapaian tugas yang membentuk sebuah pekerjaan karyawan. Kinerja merefleksikan seberapa karyawan memenuhi persyaratan sebuah pekerjaan. Akan tetapi sering disalahtafsirkan sebagai upaya yang menceminkan energi yang dikeluarkan, dimana kinerja diukur dari segi hasil.

2.2.2.1. Pengertian Kinerja

Menurut **Anwar Prabu Mangkunegara (2000:67)** dalam bukunya **Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan**, mengemukakan pengertian kinerja sebagai berikut “Kinerja adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melaksanakan tugasnya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikannya”.

Sementara itu **Mangkunegara (2001)** menyatakan kinerja dapat didefinisikan sebagai hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dapat dicapai oleh seseorang pegawai dalam melaksanakan tugas sesuai dengan tanggungjawab yang diberikan kepadanya. Kemudian menurut **Ambar Teguh Sulistiyani (2003 : 223)** “Kinerja seseorang merupakan kombinasi dari kemampuan, usaha dan kesempatan yang dapat dinilai dari hasil kerjanya”. Sedangkan **Maluyu S.P. Hasibuan (2001:34)** mengemukakan “kinerja (prestasi kerja) adalah suatu hasil kerja yang dicapai seseorang dalam melaksanakan tugas tugas yang dibebankan kepadanya yang didasarkan atas kecakapan, pengalaman dan kesungguhan serta waktu”.

Menurut **John Whitmore (1997 : 104)** “Kinerja adalah pelaksanaan fungsi-fungsi yang dituntut dari seseorang,kinerja adalah suatu perbuatan, suatu prestasi, suatu pameran umum ketrampilan”. Sedangkan **Barry Cushway (2002 : 1998)** “Kinerja adalah menilai bagaimana seseorang

telah bekerja dibandingkan dengan target yang telah ditentukan”. Menurut Veizal Rivai (2004 : 309) mengemukakan kinerja adalah :“ Merupakan perilaku yang nyata yang ditampilkan setiap orang sebagai prestasi kerja yang dihasilkan oleh karyawan sesuai dengan perannya dalam perusahaan”.

Kinerja merupakan suatu kondisi yang harus diketahui dan dikonfirmasi kepada pihak tertentu untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil suatu instansi dihubungkan dengan visi yang diemban suatu organisasi atau perusahaan serta mengetahui dampak positif dan negatif dari suatu kebijakan operasional.

Mink (1993 : 76) mengemukakan pendapatnya bahwa individu yang memiliki kinerja yang tinggi memiliki beberapa karakteristik, yaitu diantaranya: (a) berorientasi pada prestasi, (b) memiliki percaya diri, (c) berperngendalian diri, (d) kompetensi.

2.2.2.2. Indikator Kinerja

Untuk mengetahui optimal atau tidaknya suatu kinerja dapat dilihat dari indikator-indikator yang timbul dan yang digunakan untuk mengukur kinerja tersebut.

Dwiyanto (dalam Pasolong, 2006: 50-51) mengenai indikator yang digunakan untuk mengukur kinerja ialah:

- a. *Produktivitas*, bahwa produktivitas tidak hanya mengukur tingkat efisiensi, tetapi juga mengukur efektivitas pelayanan dan pada umumnya dipahami sebagai ratio antara input dan output.
- b. Kualitas layanan, maksudnya bahwa kualitas dari pelayanan yang diberikan sangat penting untuk dipertahankan.

- c. *Responsivitas*, maksudnya bahwa birokrasi harus memiliki kemampuan untuk mengenali kebutuhan masyarakat, menyusun agenda dan prioritas pelayanan serta mengembangkan program-program pelayanan publik sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat.
- d. *Responsibilitas*, maksudnya bahwa pelaksanaan kegiatan harus dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip administrasi yang benar dan kebijakan birokrasi baik yang eksplisit maupun yang implisit.
- e. *Akuntabilitas*, maksudnya bahwa seberapa besar kebijakan dan kegiatan birokrasi tunduk kepada para pejabat politik yang dipilih oleh rakyat, dimana para pejabat politik tersebut dengan sendirinya akan selalu memprioritaskan kepentingan rakyat.

Kemudian **Iral Soedjono (2005)** dalam **Mariam (2009)** menyebutkan 6 (enam) kriteria yang dapat digunakan untuk mengukur kinerja pegawai secara individu yakni : **(1) Kualitas** yaitu hasil pekerjaan yang dilakukan mendekati sempurna atau memenuhi tujuan yang diharapkan dari pekerjaan tersebut, **(2) Kuantitas** yaitu Jumlah yang dihasilkan atau jumlah aktivitas yang dapat diselesaikan, **(3) Ketepatan waktu**, yaitu dapat menyelesaikan pada waktu yang telah ditetapkan serta memaksimalkan waktu yang tersedia untuk aktivitas yang lain, **(4) Efektivitas** yaitu Pemanfaatan secara maksimal sumber daya yang ada pada organisasi untuk meningkatkan keuntungan dan mengurangi kerugian, **(5) Kemandirian**, yaitu dapat melaksanakan kerja tanpa bantuan guna menghindari hasil yang merugikan dan **(6) Komitmen**

kerja, yaitu komitmen kerja antara pegawai dengan organisasinya dan tanggung jawab pegawai terhadap organisasinya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh ahli di atas maka untuk mengukur kinerja ternyata dapat dilakukan dengan menggunakan lima indikator antara lain **produktivitas, kualitas layanan, responsivitas, responsibilitas dan akuntabilitas**.

2.2.2.3. Pengertian Prajurit

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian prajurit adalah “**Prajurit**/pra·ju·rit/ n **1.** Anggota angkatan darat, Laut dan udara (tidak memandang pangkat); **2.** golongan pangkat paling rendah dalam angkatan darat dan udara, mencakupi prajurit kepala, prajurit satu, dan prajurit dua; -- **dua** pangkat tamtama peringkat terendah dalam angkatan darat dan udara, satu tingkat di bawah prajurit satu (tanda pangkatnya satu balok lurus mendatar berwarna merah yang ditempatkan di lengan baju). Sehubungan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa prajurit adalah anggota angkatan perang atau angkatan bersenjata suatu negara yang tidak memandang pangkat dan jabatan. Mulai dari pangkat terendah hingga pangkat tertinggi semuanya disebut prajurit. Prajurit merupakan orang yang memiliki keahlian dalam berperang dan mempertahankan keamanan suatu negara. Prajurit juga disebut Tentara dan berstatus Militer.” Semua anggota TNI baik Angkatan Darat, Angkatan Laut maupun Angkatan Udara mulai dari pangkat terendah hingga pangkat tertinggi disebut Prajurit atau Tentara”.

2.2.2.4. Konsep Kinerja Prajurit TNI AL.

Kinerja Prajurit merupakan suatu istilah yang tergolong masih baru, sehingga belum satupun para ahli dapat mendefinisikan padanan kata tersebut. Namun apabila merujuk kepada definisi masing-masing kata maka Kinerja Prajurit dapat diartikan adalah suatu hasil kerja yang dicapai

seseorang anggota Tentara Nasional Indonesia dalam melaksanakan tugas-tugas yang dibebankan kepadanya yang didasarkan atas kecakapan, pengalaman dan kesungguhan serta waktu.

Kinerja prajurit TNI dapat dibagi dua pertama kinerja terkait sebagai sumber daya manusia TNI dan kedua prajurit sebagai prajurit militer profesional. Menurut Tiffin dan Mc. Cormick dalam Sutrisno ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi kinerja.

- 1) Faktor kualitas kerja, yang dapat dilihat dari segi ketelitian dan kerapian bekerja, kecepatan penyelesaian pekerjaan, ketrampilan dan kecakapan kerja.
- 2) Faktor kuantitas kerja, diukur dari kemampuan secara kuantitatif di dalam mencapai target atau hasil kerja atas pekerjaan-pekerjaan baru.
- 3) Faktor keandalan, mengukur kemampuan dan keandalan dalam melaksanakan tugasnya baik dalam menjalankan peraturan maupun inisiatif dan disiplin.
- 4) Faktor kehadiran, yaitu melihat aktivitas prajurit di dalam kegiatan-kegiatan rutin kantor atau panti, rapat-rapat atau kehadiran ditengah-tengah klien yang membutuhkannya.
- 5) Faktor kerjasama, melihat bagaimana prajurit bekerja dengan orang lain dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Mangkunegara menyatakan bahwa faktor-faktor penentu kinerja individu adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor Individu.

Secara psikologis, individu yang normal memiliki integritas yang tinggi antara fungsi psikis (rohani) dan fisiknya (jasmaniah). Dengan adanya integritas yang tinggi antara fungsi psikis dan fisik, maka individu tersebut memiliki konsentrasi diri yang baik. Konsentrasi yang baik ini merupakan modal utama individu manusia untuk mampu mengelola dan mendayagunakan potensi

dirinya secara optimal dalam melaksanakan kegiatan atau aktifitas kerja sehari-hari dalam mencapai tujuan organisasi.

2) Faktor Lingkungan Organisasi.

Faktor lingkungan kerja organisasi sangat menunjang bagi individu dalam mencapai kinerja. Faktor lingkungan organisasi yang dimaksud antara lain uraian jabatan yang jelas, otoritas yang memadai, target kerja yang menantang, pola komunikasi kerja efektif, hubungan kerja harmonis, iklim kerja respek dan dinamis, peluang berkarir dan fasilitas kerja yang relatif memadai.

Sutemeister dalam Sariyathi mengemukakan pendapatnya bahwa kinerja dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu :

- 1) Faktor Kemampuan.
 - a) Pengetahuan : pendidikan, pengalaman, latihan dan minat.
 - b) Ketrampilan: kecakapan dan kepribadian.

- 2) Faktor Motivasi.
 - a) Kondisi sosial : organisasi formal dan informal, kepemimpinan.
 - b) Serikat kerja kebutuhan individu : fisiologis, sosial dan egoistik.

2.2.3. Perbedaan Generasi (Gen)

Sejarah membentuk generasi dan generasi membentuk sejarah. Dalam sejarah Anglo-Amerika lima ratus tahun terakhir, terdapat siklus empat tahap dari *social mood* atau *era*. Pada setiap awal dari era tersebut masyarakat mengubah bagaimana mereka berpikir tentang dirinya, budaya, negara dan masa depan. Awal dari setiap era ini dinamakan

turning oleh Strauss dan Howe. Ternyata satu siklus penuh dari empat era tersebut berlangsung selama 80-90 tahun. Masyarakat romawi menyebut siklus ini sebagai *saeculum* yang berarti masa kehidupan seorang manusia. Generasi kita sekarang berada pada Millennial *saeculum*.

Kita bisa menanggapi tiap *turning* sebagai ‘musim’ dari sejarah. *Crisis* dapat diibaratkan sebagai musim dingin. Musim ini ditandai oleh pergolakan dimana masyarakat berfokus pada reorganisasi dunia luar dari institusi dan perilaku publik. Bahaya besar akan memprovokasi konsensus sosial, etika pengorbanan pribadi dan ketertiban institusi yang kuat. Musim ekstrim lainnya adalah *Awakening* yang dapat diibaratkan sebagai musim panas. Musim ini ditandai oleh pembaharuan budaya atau agama, saat masyarakat berfokus pada reorganisasi dunia dalam dari nilai-nilai dan perilaku pribadi. Saat *Awakening*, etika individualisme menguat dan institusi akan diserang oleh ide-ide sosial baru dan agenda spiritual lainnya. Di antara *Crisis* dan *Awakening* terdapat dua musim transisi seperti musim semi yaitu *High* dan musim gugur yaitu *Unraveling*. Penjelasan lebih lanjut mengenai setiap *turning* dapat dilihat pada Tabel 4.

William Strauss dan Neil Howe adalah sejarawan yang menelusuri sejarah Amerika Serikat (AS) secara mendalam. Dalam buku mereka yang berjudul *Generations*, Strauss dan Howe menceritakan sejarah AS sebagai rangkaian biografi generasi dari tahun 1584. Buku inilah yang mendasari teori mereka mengenai generasi. Kedua sejarawan ini mengembangkan teori mereka lebih lanjut dalam buku selanjutnya yaitu *The Fourth Turning* yang berfokus pada siklus empat tipe generasi dan suasana era di sejarah AS. Walaupun teori ini didasarkan pada sejarah AS, LifeCourse Associates – sebuah institusi konsultasi yang didirikan oleh Strauss dan Howe – terus mengembangkan teori ini dengan mempelajari tren generasi di negara lain dan menemukan siklus yang mirip di kebanyakan negara maju selain AS.

Dengan teori yang Strauss dan Howe ciptakan, banyak prediksi *anti-mainstream* mereka pada tahun 1991 mengenai generasi Millennial yang lebih berhasil meramalkan perilaku generasi tersebut dalam tahun-tahun berikutnya. Saat kebanyakan ahli lain melihat tren anak muda yang semakin 'parah' dari tahun ke tahun, kedua sejarawan AS ini meramalkan angka kriminalitas remaja, kehamilan di luar nikah, konsumsi alkohol dan rokok di bawah umur akan menurun. Hal ini terbukti benar saat generasi Millennial melalui masa remaja. Bahkan budaya pop yang disebut-sebut akan semakin diwarnai kekerasan dan seks eksplisit juga berganti menjadi lebih bersahabat dan dinaungi merek-merek besar. Sebagai contoh, generasi Millennial saat remaja memiliki tokoh populer bernama Justin Bieber. Selain kedua prediksi yang telah disebutkan, Strauss dan Howe juga berhasil memprediksi iklim politik dan ekonomi di AS sehingga teori ini menjadi populer di berbagai bidang.

Sebuah generasi menggambarkan keadaan atau situasi, dimana setiap individu mempunyai pengalaman hidup yang dilalui, dapat menggambarkan siapa diri kita dan bagaimana kita melihat dunia dari kacamata sendiri. Dimana dalam setiap generasi mempunyai kepercayaan, nilai, budaya, perspektif, kegemaran, apa yang tidak digemari, dan kemahiran/kemampuan terhadap kehidupan dan pekerjaan yang berbeda. Perbedaan inilah yang dapat memunculkan dampak yang positif jika dapat dikelola secara tepat, akan tetapi sebaliknya akan memunculkan permasalahan yang akan berdampak pada penurunan kinerja para pegawai karena tidak terjalinnnya kerjasama antara generasi.

Ciri-ciri dari generasi X, dan generasi Y adalah sebagai berikut:

1. Generasi X

- a. Mampu beradaptasi.
- b. Mampu menerima perubahan dengan baik dan disebut sebagai generasi yang tangguh.
- c. Memiliki karakter mandiri dan loyal (setia).
- d. Sangat mengutamakan citra, ketenaran, dan uang.

- e. Tipe pekerja keras.
- f. Kekurangannya selalu menghitung kontribusi yang telah diberikan perusahaan terhadap hasil kerjanya.

2. Generasi Y

- a. Karakteristik masing-masing individu berbeda, tergantung dimana ia dibesarkan, strata ekonomi, dan sosial keluarganya.
- b. Pola komunikasinya sangat terbuka dibanding generasi-generasi sebelumnya.
- c. Pemakai media sosial yang fanatik dan kehidupannya sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi.
- d. Lebih terbuka dengan pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.
- e. Memiliki perhatian yang lebih terhadap 'wealth' atau kekayaan.
- f. Pada setiap tahap kehidupannya akan berbeda.

Pada saat muda akan tergantung pada kerja sama kelompok., pada saat dewasa akan berubah menjadi orang-orang yang akan lebih bersemangat ketika bekerja secara berkelompok terutama di saat-saat kritis. Pada saat paruh baya mereka akan sangat berenergi, berani mengambil keputusan dan kebanyakan mampu menjadi pemimpin yang kuat. Pada saat mereka tua akan menjadi sekelompok

Tabel 2.1.
Karakteristik Generasi X dan Generasi Y

GENERASI X	GENERASI Y
<ul style="list-style-type: none"> a. Cakap dalam memimpin b. Berkepribadian keras c. Susah menerima perubahan d. Kurang kreatif e. Bertanggung jawab f. Komitmen tinggi g. Rasional h. Dididik dengan keras, kaku, cenderung foedal dan birokratis 	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengandalkan kolektifitas b. Bersifat santai c. Serba cepat d. Kreatif e. Kurang tanggung jawab f. Komitmen kurang g. Emosional h. Dididik dalam sistem yang terbuka, luwes, santai, egaliter, modern

Sumber : bhineka-komunikasi.blogspot.co.id

Perbedaan dalam ciri-ciri yang diungkapkan di atas memperjelas perlunya adanya pengelolaan yang secara khusus menghilangkan perbedaan tersebut. Dimisalkan saja dalam ciri pertama berkaitan dengan kepemimpinan generasi X memiliki kecakapan untuk mengatur dan mengelola anggota tim agar berjalan lancar, sebaliknya generasi Y lebih bertindak secara bersama-sama (bekerja secara tim) yang biasanya sering memunculkan perselisihan dan kesalahan komunikasi. Bekerja secara tim memang bagus, akan tetapi jika tidak ada sosok seorang yang mampu memimpin dan memberikan perintah maka akan sulit terwujud koordinasi di setiap anggota dalam tim. Setiap generasi memang memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Tabel 2.2.
Keunggulan dan kelemahan
generasi X dan generasi Y

GENERASI X	GENERASI Y
<p>a. Pada umumnya lebih berkonsentrasi dalam pekerjaan, tidak terlalu terganggu dengan aktivitas personal seperti mengakses facebook, chatting, merespon email pribadi ketika sedang dalam meeting</p> <p>b. Pekerja yang masuk dalam klasifikasi ini lebih fokus terhadap pekerjaannya.</p> <p>c. Ada istilah bahwa Gray hair (rambut putih) biasanya lebih arif dan bijaksana dan punya pengalaman yang bisa bermanfaat bagi anggota tim yang lain. Anggapan di atas ada benarnya karena pengalaman sesungguhnya merupakan guru yang terbaik.</p> <p>d. Teknologi baru pada umumnya hanya sedikit lebih kompleks dibandingkan teknologi yang sebelumnya.</p> <p>e. Memiliki staf yang memahami dan menguasai teknologi yang tentu merupakan hal yang bermanfaat bagi tim dan memudahkan proses belajar</p> <p>f. Mereka punya perspektif. Mereka telah hidup dan mengalami sejumlah problem yang besar, seperti resesi ekonomi, kegagalan dalam</p>	<p>a. Pekerja yang relatif baru mungkin belum pernah diberitahukan tentang behavior dan sikap yang lazim dalam sebuah meeting. Maklum, teknologi dan budaya social networking merupakan sesuatu yang baru, yang dulunya belum pernah ada.</p> <p>b. Mereka yang masih muda, yang baru memasuki dunia kerja biasanya belum berkeluarga, sehingga relatif lebih sedikit terganggu oleh urusan personal pada jam-jam kerja. Urusan personal biasanya tidak mendesak dan dapat mereka lakukan di saat weekend</p> <p>c. Generasi yang relatif masih muda berkembang dengan teknologi dan tools yang baru. Kita tidak perlu susah payah membujuk mereka untuk memanfaatkan teknologi baru dan meninggalkan pola lama sebagaimana halnya resistensi yang biasa terjadi pada kalangan pekerja yang sudah berpengalaman. Generasi ini yang berkembang seiring dengan perkembangan teknologi dengan mudahnya dapat menjawab e-mail, berkomunikasi di komunitas social network. Berbeda dengan pekerja dari generasi sebelumnya yang harus</p>

<p>membackup data perusahaan, mengalami situasi ketika perusahaannya di akuisisi dll.</p>	<p>beradaptasi dengan teknologi dan inovasi baru.</p> <p>d. Pekerja yang masih muda dan relatif baru memiliki spirit kerja dan energi—Mereka merasa menguasai semua hal! Tentu saja mereka tidak menguasai hampir semua hal, namun mereka berpikir bahwa mereka tahu segalanya, sesuatu yang terkadang merupakan keuntungan yang besar</p> <p>e. Proyek-proyek IT pada umumnya membutuhkan kerja keras yang bias membuat orang stress dan putus asa; butuh waktu lama sebelum dimulai, memeras energi untuk menjalankannya, dan tidak tahu kapan akan berakhirnya. Pekerja yang relatif masih muda sering terbawa rasa antusias yang menggebu-gebu dengan bekerja sepanjang akhir minggu untuk menyelesaikan tugasnya</p>
---	---

Sumber : bhineka-komunikasi.blogspot.co.id

Berdasarkan keunggulan dan kelemahan yang dipaparkan di atas, jelas terlihat keberagaman yang saling melengkapi antar generasi. Dalam sebuah organisasi seorang manajer/komandan harus mampu melihat kondisi ini sebagai suatu peluang dalam meningkatkan kinerja sumber daya manusia.

2.3 Tinjauan Pustaka

Bab 2 merupakan kajian pustaka yang akan menjelaskan konsep-konsep yang berkaitan dengan fokus kajian yakni penekanan pada penjelasan hakekat Komunikasi, Media sosial, dan konsep lainnya yang

mendukung penjabaran tinjauan pustaka. Dalam pustaka juga menjelaskan pendekatan teori yang digunakan kemudian diintisarikan dalam bentuk kerangka pikiran.

2.3.1 Hakekat Komunikasi.

Istilah komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa Latin yaitu *communis* berarti sama. Sama di sini adalah sama makna (lambang). Komunikasi yang dikatakan komunikatif bila ada dua orang berbicara, memahami dan mengerti apa yang diperbincangkan tersebut. Pengertian komunikasi secara terminologis berarti proses penyampaian pernyataan seseorang kepada orang lain. Dari pengertian itu jelaslah bahwa komunikasi melibatkan sejumlah orang, di mana seseorang menyatakan sesuatu kepada orang lain. Jadi yang terlihat dalam komunikasi itu adalah manusia. Untuk itu, komunikasi yang dimaksudkan di sini adalah komunikasi manusia atau dalam bahasa asing disebut *human communication* atau sering disebut dengan komunikasi sosial.

Menurut Pearson dan Nelson mengemukakan bahwa komunikasi mempunyai dua fungsi umum. Pertama, untuk kelangsungan hidup diri sendiri yang meliputi : keselamatan fisik, meningkatkan kesadaran pribadi, menampilkan diri kita sendiri kepada orang lain dan mencapai ambisi. Kedua, untuk kelangsungan hidup masyarakat, tepatnya untuk memperbaiki sosial dan mengembangkan keberadaan suatu masyarakat.

Menurut Bavelson dan Stiner menyatakan salah satu definisi yang cukup luas yang diungkapkan dalam karyanya *Human Behavior* sebagai berikut: " Komunikasi adalah proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keterampilan dan sebagainya dengan mempergunakan lambang-lambang, kata-kata, gambar, bilangan, grafik dan lain-lain. Kegiatan atau proses penyampaianlah yang biasanya dinamakan komunikasi ".

Menurut definisi di atas, menjelaskan bahwa komunikasi adalah proses yang bukan hanya sekedar informasi tetapi juga gagasan, emosi dan keterampilan. Setiap kegiatan yang dilakukan pasti memiliki kegunaan

atau fungsi bagi kehidupan mereka, hal ini sama juga terdapat dalam kegiatan komunikasi. Kegiatan komunikasi memiliki kegunaan atau fungsi bagi kehidupan manusia, menurut Rudolf F. Verderbel yang dikutip oleh Dedy Mulyana mengemukakan, bahwa komunikasi mempunyai fungsi: Pertama, fungsi sosial yakni untuk tujuan kesenangan, untuk menunjukkan ikatan dengan orang lain, membangun dan memelihara hubungan. Kedua, fungsi pengambilan keputusan yakni memutuskan untuk melakukan sesuatu pada saat tertentu, seperti apa yang kita lakukan ini, kita kuliah atau tidak dan bagaimana kita belajar menghadapi tes.

Komunikasi tidak langsung dalam ruang hampa sosial, melainkan dalam suatu konteks atau situasi tertentu. Indikator paling umum untuk mengklasifikasikan komunikasi berdasarkan konteksnya atau tingkatannya adalah jumlah peserta yang terlibat dalam komunikasi, maka dikenakan konteks-konteks komunikasi sebagai berikut :

- a. Komunikasi intrapribadi, merupakan komunikasi dengan diri sendiri, baik kita sendiri atau tidak. Komunikasi intrapribadi ini intern dengan komunikasi dua orang, tiga orang dan seterusnya, karena sebelum berkomunikasi dengan orang lain kita biasanya berkomunikasi dengan diri sendiri (mempersepsi dan memastikan makna pesan orang lain), hanya saja caranya sering tidak disadari.
- b. Komunikasi antar pribadi, merupakan komunikasi antara dua orang secara tatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi orang lain secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal.
- c. Komunikasi kelompok, biasanya merujuk pada komunikasi yang dilakukan oleh kelompok kecil. Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama, yaitu berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut.

- d. Komunikasi publik, adalah komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang (khalayak), yang tidak dikenal satu persatu. Komunikasi demikian sering juga disebut, pidato, ceramah, atau kuliah umum.
- e. Komunikasi organisasi, komunikasi ini terjadi dalam suatu organisasi, bersifat formal dan juga informal, dan berlangsung dalam suatu jaringan yang lebih besar daripada komunikasi kelompok.
- f. Komunikasi massa, adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik cetak, atau elektronik, yang dikelola oleh suatu lembaga.

Proses komunikasi terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder (Effendy, 2005: 15) yaitu :

- a. Proses Komunikasi secara primer.

Adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media. Lambang sebagai media primer dan proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung mampu menterjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan.

Dalam proses komunikasi antar personal yang melibatkan dua orang dalam situasi interaksi, maka komunikator akan menjadi suatu pesan, lalu menyampaikan kepada komunikan. Karena situasinya tatap muka tanggapan komunikan dapat segera diketahui, dan umpan balik dalam komunikasi yang bersifat langsung ini dinamakan umpan balik seketika. Komunikator yang baik adalah orang yang selalu memperhatikan umpan balik sehinggalah ia dapat segera mengubah gaya komunikasinya di kala ia mengetahui bahwa umpan balik dari komunikasi bersifat negatif.

b. Proses Komunikasi Secara Sekunder

Proses komunikasi secara sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Pada umumnya, bahasa yang paling banyak digunakan dalam komunikasi adalah bahasa sebagai lambang yang mampu mentransmisikan pikiran, ide, pendapat, dan sebagainya, baik mengenai hal yang abstrak maupun yang kongkret. Media merupakan alat atau sarana yang diciptakan untuk meneruskan pesan komunikasi dengan bahasa.

2.3.1.1. Teori Akomodasi Komunikasi

Akomodasi Komunikasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyesuaikan, memodifikasi, atau mengatur perilaku seseorang dalam responnya terhadap orang lain. Akomodasi Komunikasi biasanya dilakukan secara tidak sadar. Kita cenderung memiliki naskah kognitif internal yang kita gunakan ketika kita berbicara dengan orang lain.

Teori ini dikemukakan oleh Howard Giles dan koleganya, berkaitan dengan penyesuaian interpersonal dalam interaksi komunikasi. Hal ini didasarkan pada observasi bahwa komunikator sering kelihatan menirukan perilaku satu sama lain. Teori akomodasi komunikasi berawal pada tahun 1973, ketika Giles pertama kali memperkenalkan pemikiran mengenai model "mobilitas aksen" Yang didasarkan pada berbagai aksen yang dapat didengar dalam situasi wawancara. Salah satu contohnya adalah ketika seseorang dengan latar belakang budaya yang berbeda sedang melakukan wawancara. Seorang yang sedang diwawancarai pasti merasa sangat menghormati orang dari institusi yang sedang mewawancarainya. Ketika dalam situasi tersebut orang yang mewawancarai akan lebih mendominasi situasi wawancara, sementara orang yang diwawancarai akan mencoba mengikutinya. Maka pada situasi

tersebut orang yang sedang wawancara tersebut, mencoba melakukan akomodasi komunikasi.

Inti dari teori akomodasi ini adalah adaptasi. Bagaimana seseorang menyesuaikan komunikasi mereka dengan orang lain. Teori ini berpijak pada premis bahwa ketika seseorang berinteraksi, mereka menyesuaikan pembicaraan, pola vocal, dan atau tindak tanduk mereka untuk mengakomodasi orang lain.

2.3.2. Komunikasi Dua Arah

Komunikasi sebagai proses merupakan sarana penghubung antara dua makhluk hidup, bisa terjadi antara sesama manusia dan bisa terjadi antara manusia dengan badan hukum. Komunikasi antar manusia merupakan proses yang unik dan turut menentukan apakah seseorang berhasil atau tidak dalam menyampaikan pesannya. Keterampilan berkomunikasi merupakan hasil belajar dari lingkungan dimana seseorang individu lahir, kemudian tumbuh berkembang sesuai dengan pengalaman hidup yang ditempuh selama proses perkembangan. Komunikasi sebagai proses, dimungkinkan terjadinya beberapa komponen yang terlibat di dalamnya. Komponen dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Komponen Personal.

Komponen personal meliputi komunikator sebagai pengirim pesan dan komunika sebagai penerima pesan. Dalam melakukan proses komunikasi ini kedua belah pihak yang terlibat tersebut masing-masing dipengaruhi oleh berbagai faktor sebagai berikut:

- 1) Sikap. Sikap merupakan kecenderungan bertindak, berpikir, merasakan dan mempersepsikan terhadap suatu obyek, gagasan, situasi atau nilai tertentu. Sikap bukanlah perilaku, akan tetapi kecenderungan untuk berperilaku dengan cara tertentu terhadap obyek sikap.
- 2) Emosi. Emosi merupakan wujud dari adanya kegoncangan organisme disertai gejala-gejala yang menunjukkan

kesadaran, perilaku dan proses fisiologis. Fungsi emosi antara lain sebagai pembangkit energi (semangat), pembawa informasi dan komunikasi interpersonal dan sebagai sumber informasi tentang keberhasilan dan kegagalan diri.

3) Kepercayaan. Kepercayaan bersumber dari pengetahuan, kebutuhan dan kepentingan termasuk dalam komponen kognitif yang berhubungan dengan aspek intelektual seperti rasa yakin terhadap benar atau salah atas dasar bukti, sugesti otoritas, pengalaman, dan intuisi.

4) Kebiasaan. Kebiasaan bertindak sesuatu termasuk dalam komponen kognitif yang berhubungan dengan aspek visional (kemauan). Setiap orang mempunyai kebiasaan berbeda dalam menanggapi stimulus tertentu. Kebiasaan ini memberikan pola perilaku yang dapat diramalkan.

5) Kemauan. Kemauan adalah hasil keinginan yang kuat dalam diri manusia untuk mencapai tujuan, dan berdasarkan pengetahuan tentang cara-cara yang diperlukan untuk mencapai tujuan serta dipengaruhi oleh kecerdasan dengan pengeluaran energi yang sesungguhnya untuk mencapai tujuan.

b. Komponen Pesan. Pesan komunikasi merupakan perwujudan dari gagasan yang ada dalam pikiran seseorang untuk disampaikan dalam bentuk lambang, baik verbal maupun non verbal. Lambang verbal pesan adalah bahasa. Untuk dapat memahaminya diperlukan memiliki pengetahuan tentang bunyi dalam bahasa itu, pengetahuan sintaksis yakni pengetahuan tentang cara pembentukan kalimat, pengetahuan leksikal yakni mengenai arti kata atau gabungan kata dan pengetahuan tentang konseptual tentang obyek tertentu yang ada dan terakhir sistem kepercayaan untuk menilai apa yang didengar.

c. Komponen Media. Media komunikasi adalah sarana atau alat yang memungkinkan proses komunikasi bisa berlangsung. Di antara berbagai media komunikasi antara lain alat elektronik dan media cetak yang menjadi penghubung atau penyampai pesan komunikasi antara orang satu dengan orang lain.

Menurut Wilbur Schramm dalam bukunya berjudul *Process and Effect of Mass Communication* mengatakan: “ Alasan pokok untuk mempelajari proses komunikasi dan efek yang dihasilkan atau telah dicapai adalah ingin mengetahui tentang apa yang terjadi pada manusia bilamana menerima suatu pesan komunikasi tertentu dan untuk memperkirakan efek apa yang timbul dari komunikasi tersebut ” . Efek komunikasinya adalah sebagai berikut :

- 1) Opini.
- 2) Opini pribadi (*personal opinion*).
- 3) Opini publik (*public opinion*).
- 4) Opini mayoritas (*majority opinion*).
- 5) Sikap dan tingkah laku (*attitude and behavior*).
- 6) Pandangan, persepsi dan ide (*conception, perception, idea*).

Kemudian bentuk atau jenis umpan balik (*feedback*) tersebut dibagi lagi sebagai berikut :

- a. *Zero feedback* adalah umpan balik yang nol. Artinya pesan yang disampaikan oleh komunikator tidak dimengerti atau dipahami oleh komunikan.
- b. *Neutral feedback* adalah umpan balik yang netral atau setelah menerima pesan, komunikan bersifat tidak memihak.
- c. *Negative feedback* adalah umpan balik negatif artinya pesan yang disampaikan oleh komunikator ditanggapi secara negatif atau ditentang dan tidak disetujui oleh komunikan.

2.3.3. Media Sosial dan Efeknya.

Media sosial adalah sebuah media untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara *online* yang memungkinkan manusia untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Sosial media dapat dikelompokkan menjadi beberapa bagian besar yaitu :

- a. *Social Networks*, media sosial untuk bersosialisasi dan berinteraksi (*Facebook, Myspace, Hi5, Linked in, Bebo*, dan sebagainya).
- b. *Discuss*, media sosial yang memfasilitasi sekelompok orang untuk melakukan obrolan dan diskusi (*Google Talk, Yahoo! M, Skype, Phorum*, dan sebagainya).
- c. *Share*, media sosial yang memfasilitasi kita untuk saling berbagi file, *video, music* (*Youtube, Slideshare, Feedback, Flickr, Crowdstorm*, dan sebagainya).
- d. *Publish*, (*Wordpredss, Wikipedia, Blog, Wikia, Digg*, dan sebagainya).
- e. *Social game*, media sosial berupa *game* yang dapat dilakukan atau dimainkan bersama-sama (*Koongregate, Doof, Pogo, Cafe.com*, dan sebagainya).
- f. *MMO* (*Kartrider, Warcraft, Neopets, Conan*, dan sebagainya).
- g. *Virtual worlds* (*Habbo, Imvu, Starday*, dan sebagainya).
- h. *Livecast* (*Y! Live, Blog tv, Justin tv, Listream tv, Livecastr*, dan sebagainya).
- i. *Livestream* (*Socializr, Froendsfreed, Socialthings!*, dan sebagainya).
- j. *Micro blog* (*Twitter, Plurk, Pownce, Ttwirxr, Plazes, Tweetpeek*, dan sebagainya).

Media sosial merupakan bagian dari komunikasi massa dimana telah terjadi perkembangan teknologi. *Social media* seperti *Facebook*,

internet dapat dijadikan alat untuk berkomunikasi antar penduduk tanpa batas untuk bertukar informasi atau dapat dijadikan alat provokasi dan propaganda musuh untuk melemahkan mental musuh atau mendorong terjadinya tindakan aksi anti sosial di tempat musuh. Dengan demikian media sosial ini dijadikan sarana oleh musuh tanpa harus berhadapan.

Tujuan penggunaan media sosial adalah untuk memungkinkan mengakses dan berbagi konten dalam kelompok. Banyak perusahaan dan organisasi non-profit memiliki akun media sosial untuk menyebarkan pesan mereka, membuat orang sadar akan merek mereka, dan meningkatkan lalu lintas ke situs mereka. Surat kabar dan langganan majalah secara konsisten menurun, banyak organisasi menggunakan media sosial sebagai jalan untuk mengartikulasikan pesan mereka.

Organisasi menyadari bahwa bentuk komunikasi adalah jalan dua arah, yaitu praktisi menerima umpan balik dari khalayak yang ditargetkan sambil membagikan informasi. Praktisi tidak hanya mendistribusikan pesan organisasi tetapi juga harus mendengarkan apa yang dikatakan tentang pesan itu sendiri oleh penonton yang ditargetkan. Jenis konten media sosial datang dalam berbagai situs, termasuk blog, forum, jejaring, twitter dan *sharing pictures* (gambar berbagi) atau *sharing video* (video berbagi). Situs ini memungkinkan pengguna untuk mengedit konten dan kontak pengguna lain dari situs.

Tujuan seperti meningkatkan kesadaran operator dalam meningkatkan layanan pengguna dapat dicapai dengan menciptakan kampanye media sosial untuk mencapai tujuan dari pengguna. Tujuan harus didefinisikan secara jelas sebelum memulai publikasi dan bagaimana publikasi tersebut dilaksanakan. Jika dikelola dengan benar, publikasi melalui situs web memanfaatkan media sosial dapat memiliki dampak yang mendalam pada kesadaran pengguna web.

Hasil lain dari kampanye media sosial yang sukses adalah menghasilkan peringkat *search-engine* yang bagus dan link dari sebuah situs Web perusahaan. Jika situs Web cukup menarik, orang mungkin

cukup bersemangat untuk berbagi halaman Web dengan orang lain dengan siapa mereka terhubung, hal ini meningkatkan jumlah dan peringkat situs Web perusahaan dalam peringkat *search-engine*. Media sosial merupakan teknologi berbasis web yang memberikan platform interaktif melalui orang terhubung satu sama lain, berbagi komentar dan *co-create* informasi. Media sosial juga didefinisikan sebagai " Satu set alat online yang dirancang untuk dan berpusat di sekitar interaksi sosial".

Meskipun perbedaan dalam jenis layanan yang disediakan, semua situs web berdasarkan komunikasi waktu nyata dan interaksi memasuki istilah umum dari media sosial. Tiga fitur utama membedakan media sosial dari media tradisional adalah :

- a. *User generated content*.
- b. *Real Time Communication*.
- c. *Multiple Interactions*.

Karakteristik khas pertama adalah kemungkinan bagi pengguna untuk pencipta konten aktif bukan pasif menerima informasi. Media sosial merupakan aplikasi yang berbasis Web 2.0, juga disebut sebagai " Web Baca-Tulis ". Karena memungkinkan anggota masyarakat umum untuk secara aktif berkontribusi dan membentuk konten. Contoh khas adalah Wikipedia, yang didasarkan pada gagasan bahwa setiap pengguna dapat berpartisipasi dalam menciptakan konten menjadi " Prosumers " (konsumen dan produsen). Elemen kedua yang khas menyangkut komunikasi *real time* antara pihak-pihak yang bergerak dialog antara para pihak dari komunikasi *offline* ke komunikasi *online* dan seketika antara orang-orang. Fitur kunci ketiga adalah pendekatan interaksi dari banyak orang ke banyak orang bahwa memungkinkan beberapa pengguna untuk secara bersamaan mendiskusikan dan berbagi informasi memfasilitasi penciptaan jaringan hubungan. Kemungkinan untuk membuat konten dan berkomunikasi secara *realtime* mendukung penciptaan komunitas pengguna, yang berbagi pengetahuan dan ide. Interaksi dalam komunitas jaringan menimbulkan tidak ada perbedaan antara pengguna, dalam

ruang sosial tidak ada pemerintah pusat dan dalam komunitas virtual pengguna, semua dari mereka memiliki peran yang sama dan bersama-sama memberikan kontribusi pada penciptaan konten. Mengingat potensi ini, media sosial telah menjadi alat yang banyak diadopsi dalam berbagai bidang, seperti perpustakaan, perusahaan swasta, perguruan tinggi dan organisasi nirlaba.

Hasil penelitian Bonson et al. menunjukkan bahwa media sosial yang paling banyak dimanfaatkan di sampel pemerintah daerah Eropa adalah Twitter, diikuti oleh YouTube dan Facebook. Dengan fokus khusus pada *Participation*, Kamal menunjukkan bahwa solusi TIK bukanlah jawaban terhadap keterlibatan warga, atau bahwa ada platform terbaik yang memberikan partisipasi langsung warga. Ini berarti bahwa perlu untuk merencanakan mana media sosial untuk digunakan, bagaimana menggunakannya dan bagaimana mengukur kemajuan menuju pencapaian keterlibatan warga (*public engagement*). Singkatnya, penelitian sampai saat ini memberikan wawasan yang berguna tentang bagaimana organisasi menggunakan media sosial dengan menganalisis jenis media sosial yang diadopsi, kebijakan dan dampak dari alat media sosial tersebut. Namun, mengukur untuk mengevaluasi kegiatan media sosial dan kontribusi media sosial terhadap keterlibatan masyarakat (*public engagement*) banyak diabaikan.

Komunikasi massa merupakan sejenis kekuatan sosial yang dapat menggerakkan proses sosial ke arah suatu tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu. Akan tetapi untuk mengetahui secara tepat dan rinci mengenai kekuatan sosial yang dimiliki oleh komunikasi massa dan hasil yang dapat dicapainya dalam menggerakkan proses sosial tidaklah mudah. Oleh karena itu, efek atau hasil yang dapat dicapai oleh komunikasi massa dilaksanakan melalui berbagai media sosial.

Menurut Steven M. Chaffe (Ardianto dkk, 2004: 49) efek media sosial dapat dilihat dari beberapa pendekatan. Pendekatan pertama yaitu efek media sosial yang berkaitan dengan pesan atau media itu sendiri.

Pendekatan kedua yaitu dengan melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak yaitu komunikasi massa yang berupa perubahan sikap, perasaan dan perilaku atau dengan istilah lain dikenal sebagai perubahan kognitif, afektif, behavioral.

a. Efek Media Sosial terkait dengan pesan media itu sendiri.

1) Efek Ekonomi.

Kehadiran media massa di tengah kehidupan manusia dapat menumbuhkan berbagai usaha produksi, distribusi dan konsumsi jasa media massa. Keberadaan televisi baik televisi pemerintah maupun televisi swasta dapat memberi lapangan pekerjaan kepada sarjana ilmu komunikasi, para juru kamera, pengarah acara, juru rias dan profesi lainnya.

2) Efek Sosial.

Efek sosial berkaitan dengan perubahan pada struktur atau interaksi sosial sebagai akibat dari kehadiran media massa. Sebagai contoh misalnya kehadiran televisi dapat meningkatkan status dari pemiliknya.

3) Efek Hilangnya Perasaan Tidak Nyaman.

Orang menggunakan media sosial untuk memuaskan kebutuhan psikologisnya dengan tujuan menghilangkan perasaan tidak nyaman, misalnya untuk menghilangkan perasaan kesepian, marah, kesal, kecewa dan sebagainya.

4) Efek Menumbuhkan Perasaan Tertentu.

Kehadiran media sosial bukan saja dapat menghilangkan perasaan tidak nyaman pada diri seseorang, tetapi juga dapat menumbuhkan perasaan tertentu. Terkadang seseorang akan mempunyai perasaan positif atau negatif terhadap media tertentu. Tumbuhnya perasaan senang atau percaya pada suatu media massa tertentu erat kaitannya dengan pengalaman individu bersama media massa tersebut.

b. Efek perubahan pada masyarakat/khalayak

1) Efek Kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Efek kognitif ini membahas bagaimana media sosial dapat membantu khalayak dalam mempelajari informasi yang bermanfaat dan mengembangkan keterampilan kognitifnya. Melalui media sosial dapat memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah dikunjungi secara langsung. Realitas yang ditampilkan oleh media adalah realitas yang sudah diseleksi.

2) Efek Proposal Kognitif

Efek proposional kognitif adalah bagaimana media sosial memberikan manfaat yang dikehendaki oleh masyarakat. Bila media sosial menyebabkan masyarakat lebih mengerti tentang sesuatu yang baik dan benar, maka media sosial telah menimbulkan efek proposional kognitif.

3) Efek Afektif

Efek ini kadarnya lebih tinggi daripada efek kognitif. Tujuan dari komunikasi media sosial bukan sekadar memberitahu khalayak tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah setelah menerima pesan dari media sosial.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas rangsangan emosional pesan dari media massa adalah sebagai berikut :

a) Suasana Emosional.

Respon individu terhadap pesan yang disampaikan media sosial akan dipengaruhi oleh situasi emosional individu.

b) Skema kognitif.

Skema kognitif merupakan naskah yang ada di dalam pikiran individu yang menjelaskan alur peristiwa yang disampaikan melalui media sosial.

c) Suasana Terpaan.

Suasana terpaan adalah perasaan individu setelah menerima terpaan informasi dari media sosial.

d) Predisposisi Individual.

Predisposisi Individual mengacu kepada karakteristik individu mengakses media sosial dapat terpengaruh pesan yang disampaikan media sosial. Misalnya Individu yang melankolis cenderung menghadapi tragedi lebih emosional daripada orang yang periang dan mempunyai sifat terbuka cenderung akan lebih senang bila melihat adegan-adegan lucu daripada orang yang melankolis.

e) Faktor Identifikasi.

Menunjukkan sejauh mana orang merasa terlibat dengan tokoh yang ditonjolkan dalam media sosial. Dengan identifikasi, pembaca, pendengar akan menempatkan dirinya di posisi tokoh yang ditampilkan tersebut.

f. Efek Behavioral.

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk tindakan sebagai akibat dari isi pesan yang disampaikan melalui media sosial. Pesan buruk dapat menimbulkan efek perilaku masyarakat cenderung negatif misalnya efek situs porno, efek propaganda musuh yang tidak saja melemahkan pasukan tetapi juga memecahkan masyarakat. Efek perilaku ini merupakan efek terpenting yang perlu diwaspadai sehingga masyarakat dan pasukan tidak terpropokasi dari pesan yang disampaikan melalui media sosial.

g. Media Sosial Sebagai Senjata Perang.

Dalam perang modern tidak hanya senjata canggih dan perang konvensional yaitu perang berhadapan langsung untuk melakukan penyerangan dan penguasaan suatu wilayah yang telah dikuasai musuh. Cara ini merupakan cara yang sudah banyak dilakukan selama ini. Namun demikian, sebelum melakukan operasi militer, maka harus terlebih dahulu melakukan operasi propaganda untuk melemahkan mental musuh dan mempengaruhi masyarakat baik melalui cara positif maupun negatif. Cara tersebut kini banyak dilakukan melalui media sosial internet yang dioperasionalkan melalui media email, facebook, *youtube*, situs *web*, *twitter* maupun media sosial yang lainnya dengan tujuan untuk melemahkan dan menghancurkan mental dan moral musuh yang dilakukan tanpa menggunakan senjata. Biasanya dilakukan dengan mengirimkan *content* pornografi, *content* pasukan yang tidak loyal dengan komandan, atau *content* yang berorientasi pada harta, wanita dan kekayaan.

Propaganda dan media massa memang tak bisa terpisahkan, lewat media massa inilah kemudian propaganda bisa terlaksana dengan baik terlepas itu oleh media audio, visual, ataupun audio visual. Media sosial memang memiliki pengaruh yang sangat sentral dalam pembentukan opini publik serta pelemahan moral dan mental pasukan sehingga dalam hal ini informasi yang diberikan dapat mempengaruhi keadaan komunikasi sosial terhadap pasukan dan keluarga. Dengan media sosial, seseorang atau kelompok tertentu dapat menanamkan pesan tertentu melalui informasi-informasi yang penyajiannya seringkali disetting terlebih dulu. Dengan media sosial pihak musuh akan dapat menjatuhkan dan merusak mental maupun moral lawannya.

Hingga saat ini, media massa masih diyakini memiliki kekuatan besar dalam pembentukan opini publik dan menjadi alat efektif dalam

melancarkan propaganda. Dan uraian tersebut dapat digambarkan bagaimana opini publik, propaganda, dan media sosial memiliki hubungan yang sulit terpisahkan. Propaganda berasal dari bahasa latin *propagare* yang artinya mengembangkan atau memekarkan. Dalam sejarahnya, propaganda awalnya adalah upaya mengembangkan dan memekarkan agama Katholik Roma baik di Italia maupun di negara-negara lain. Propaganda timbul dari kalimat “ *Sacra congregatio de propaganda fide* ” atau dari kata “ *Congregatio de propaganda fide* ” atau *Congregation for the Propagation of Faith* tahun 1622 ketika Paul Grogelius ke-15 mendirikan organisasi yang bertujuan mengembangkan agama Katolik Roma di Italia dan negara-negara lain. Sejalan dengan tingkat perkembangan manusia, propaganda tidak hanya digunakan dalam bidang keagamaan saja tetapi juga dalam bidang pembangunan, politik, komersial, pendidikan, dan lain-lain.

Nurudin mengartikan propaganda merupakan kegiatan yang dilakukan individu atau kelompok tertentu untuk proses mempengaruhi pihak lain dengan tidak mengindahkan etika, moral, aturan, nilai, norma dan lain-lain guna memenangkan tujuan yang akan dicapai. Akibatnya, apapun akan dilakukan untuk memenangkan tujuan yang akan dicapai tersebut.

Propaganda modern menurut Garth S. Jowett and Victoria O'Donnell, *Propaganda And Persuasion*, adalah usaha dengan sengaja dan sistematis, untuk membentuk persepsi, memanipulasi pikiran, dan mengarahkan kelakuan untuk mendapatkan reaksi yang diinginkan penyebar propaganda.

Opini publik dan propaganda mempunyai hubungan yang erat. Carl I Hovlan mengungkapkan bahwa propaganda merupakan usaha untuk merumuskan secara tegas azas-azas penyebaran informasi serta pembentukan opini dan sikap. Lasswell, dalam “ *Propaganda Technique in The World War* ” (1927) mendefenisikan Propaganda : “ Propaganda semata merujuk pada kontrol opini dengan simbol-simbol penting, atau

berbicara secara lebih konkret dan kurang akurat melalui cerita, rumor, berita, gambar, atau bentuk-bentuk komunikasi sosial lainnya. Propaganda dilakukan untuk mempengaruhi atau mengontrol opini publik yang menjadi sasaran dari propaganda. Opini publik menjadi perantara dari perubahan sikap dan perilaku menjadi sasaran para propagandis. Opini publik dipersiapkan dulu kemudian dilontarkan (dipropagandakan) untuk mempengaruhi opini publik. Jika opini publik sudah terbentuk secara baik baru ditegakkan demokrasi, kemudian akan terpengaruh pada sikap dan perilaku masyarakat. Jadi opini publik menjadi alat yang baik untuk mewujudkan propaganda.

Melalui kontennya, media massa menyusupkan kepentingan dari kelompok tertentu untuk merebut perhatian publik. Dengan serangan informasi yang sama secara bertubi-tubi, media massa berusaha mempengaruhi sikap pasukan. Peranan media sosial sebagai senjata perang sangat terkait dengan perang urat syaraf (*Psychological warfare*). Menurut The Property of His Britannic Majesty's Government dikatakan “*Psychological warfare* ” a new device. It has been practised at every phase in history. The war-paint of barbarous tribes, the “ Trojan Horse,” the Pyrrhic elephants, the “ leaflets ” and “ whispers ” employed by Richelieu to infiltrate and to destroy the morale of the besieged population at La Rochelle, are only a few instances of the historic practice of “ *Psychological warfare*. (Perang urat syaraf adalah alat baru. Perang ini sudah dipraktekkan di setiap sejarah, perang kaum bar-bar, Kuda Trojan, Gajah *Pyrrhic*, selebaran dan bisikan yang dilakukan *Richelieu* dalam menyusup dan menghancurkan moral dari kepungan penduduk di *La Rochelle*, ini hanya sedikit contoh sejarah praktik perang urat syaraf).

Dalam dunia militer, perang urat syaraf dinyatakan, *In military operations, the element of surprise, which is psychological warfare translated into field-tactics, is the Third Principle laid down in Field Service Regulations. Surprise is achieved by artifice and stratagem; by secrecy and rapidity of preparation; by mystifying and misleading the enemy as to*

the object. (Dalam operasi militer, kejutan, yakni perang urat syaraf diterjemahkan dalam lima taktik adalah prinsip ketiga yang diatur dalam *Field Service Regulations*, kejutan dicapai dengan kecerdasan dan siasat, kerahasiaan dan kecepatan persiapan, cara membingungkan dan mengecohkan objek musuh).

Dalam perang modern, perang urat syaraf banyak menggunakan media sosial. Informasi merupakan sumber daya yang diciptakan yakni fenomena (data) yang diamati ditambah petunjuk (sistem) yang diperlukan untuk menganalisis dan menafsirkan data dengan memberikannya arti. Nilai informasi diperkuat oleh teknologi seperti jaringan dan data base komputer yang memberikan kemampuan kepada militer untuk menciptakan kesadaran tingkat tinggi, sinkronisasi perintah, kontrol dan intelijen serta menterjemahkan informasi terbaik ke dalam kekuatan perang.

William E daughherty dan Morris Janowitz menyatakan bahwa perang urat syaraf *A Phisychological Warface casebook*, menyatakan bahwa perang urat syaraf dapat di definisikan:

Penggunaan secara berencana Propaganda dan Kegiatan-kegiatan lainnya yang direncanakan untuk mempengaruhi pendapat,emosi,sikap,da perilaku pihak musuh, pihak netral dan pihak kelompok asing yang bersahabat dalam rangka mendukung pencapaian sasaran dan tujuan nasional.

Guna melengkapi penjelasan mengenai pengertian perang urat syaraf yang yang menjadi pokok pembahasan sekarang ini,akan dikutip pendapat *Paul M.A Linebarger* yang mambagi pengertian perang urat syaraf secara sempit dan secara luas.ditegaskan oleh Linerbarger :

- Perang urat syaraf dalam arti sempit adalah penggunaan propaganda terhadap musuh beserta tindakan-tindakan operasional lainnya bersifat militer, ekonomis,atau politis sebagaimana disyaratkan untuk melengkapi propaganda.

- Perang urat syaraf dalam arti luas adalah penerapan bagian-bagian dari ilmu psikologi guna melanjutkan kegiatan-kegiatan politik, ekonomi dan militer.

Perang urat syaraf merupakan istilah baru mengenai gagasan lama mengenai bagaimana caranya memenangkan perang. Gagasan tersebut dapat dijumpai pada buku pedoman yang paling tua tentang strategi militer *Harold D Lasswell*. dalam karyanya "*Political and Psychological Warfare*" menyatakan bahwa dalam sebuah buku yang ditulis oleh Sun tzu pada abad kelima sebelum masehi, ditekankan pentingnya pemusnahan hasrat musuh untuk berperang dengan cara membuat kaget dan gaduh," dalam Perang pada Waktu malam", kata Sun tzu "digunakan lampu-lampu dan genderang-genderang, sedangkan dalam perang pada waktu siang digunakan panji-panji dan bendera-bendera. Tujuan yang sama dapat dicapai dengan menyebar-nyebar berita tentang penghianatan para pemimpin musuh dalam rangka menciptakan kepanikan.

Dalam karya yang sama Lasswell juga menyatakan bahwa dalam literatur klasik tentang politik di India selatan antara lain yang berjudul *Arthashastra* karya kautilya, terdapat saran bagaimana caranya memusnahkan semangat juang musuh dan sebaliknya membangkitkan semangat juang jajaran sendiri. Agen-agen rahasia, katanya, hendaknya diseundupkan dikalangan musuh untuk menyebarkan desas-desus tentang kekalahan musuh yang pasti akan tiba.

Clay Wilson mengatakan pengertian operasi informasi DOD adalah operasi militer tentang perang yakni operasi informasi. Operasi informasi DOD adalah tindakan yang dilakukan selama masa krisis atau konflik untuk mempengaruhi informasi musuh sambil mempertahankan informasi sendiri untuk mencapai atau meningkatkan tujuan khusus.

Operasi informasi DOD meliputi operasi psikologi, taktik tipu militer (militer deception), operasi keamanan, operasi jaringan komputer, dan perang elektronik. Bagian yang terpenting dalam media sosial adalah operasi psikologi yaitu operasi terencana dengan menyampaikan

informasi terseleksi ke target musuh asing dalam mempengaruhi emosi, motif, alasan tujuan dan termasuk juga perilaku pemerintah, LSM dan kelompok serta individu. Sebagai contoh, operasi pembebasan Irak, pesan siaran radio yang dikirim dari pesawat Air Force EC-130E dan kapal perang angkatan laut dalam operasi Teluk dengan serentetan email, faks, ponsel, ke sejumlah pimpinan Irak untuk mengajak mereka mengalihkan dukungan kepada Saddam Husien.

2.3.4. Moral dan Etika Prajurit TNI AL.

Moral dalam kamus *psikologi* (Chaplin, 2006): Dituliskan bahwa moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, atau menyangkut hukum atau adat kebiasaan yang mengatur tingkah laku. Selanjutnya Hurlock (*Edisi ke-6, 1990*) mengatakan bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Moral sendiri berarti tata cara, kebiasaan, dan adat. Perilaku moral dikendalikan oleh konsep-konsep moral atau peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya.

Etika secara etimologis berasal dari bahasa Yunani “ Etos ” yang artinya kebiasaan (costum), adat. Istilah Etika pertama kali dalam sejarah tertulis diperkenalkan oleh filsuf Yunani Aristoteles melalui karyanya yang berjudul *Etika Nicomachiea*. Buku tersebut berisikan tentang ukuran-ukuran perbuatan. Ditinjau dari sudut asal katanya etika adalah study kebiasaan manusia. Dalam perkembangannya study etika tidak hanya membahas kebiasaan yang semata-mata berdasarkan tatacara melainkan membahas kebiasaan (adat) yang berdasarkan pada suatu yang melekat pada kodrat manusia, sehingga dapat dikatakan yang hendak diketahui dengan penyelidikan oleh etika adalah kebiasaan-kebiasaan dalam arti moral atau kesusilaan. Oleh karena itu etika sering diartikan sebagai studi tentang yang benar dan yang salah (*Right and Wrong*) dalam tingkah laku manusia.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa segala sesuatu yang telah ditetapkan oleh para pendahulu TNI, dijadikan pegangan dalam tata kehidupan prajurit disebut moral dan etika prajurit. Moral dan Etika prajurit tersebut terdiri dari Sumpah Prajurit, Sapta Marga, dan Delapan wajib TNI. Di kalangan TNI Angkatan Laut ditambah pula dengan Tri Sila TNI AL. Oleh karena itu setiap prajurit TNI Angkatan Laut wajib mempedomani, menghayati dan melaksanakannya dalam kehidupan baik dalam lingkungan kedinasan maupun dalam lingkungan keluarga dan masyarakat.

Etika dan moral dalam militer tidak lagi sama dengan pada masa pergerakan kemerdekaan atau pada masa-masa perang konvensional. Saat ini militer tidak hanya dikirim untuk berperang melawan musuh negara lain, tapi juga untuk perang melawan terorisme, perang melawan subversi, perang melawan mafia obat terlarang, dikirim sebagai *peacekeeper*, *peacemakers* dan lain-lain. Masalah etika dan moral dalam militer makin memerlukan pemahaman lebih luas dan kompleks. Kadang sebuah tindakan militer tidak lagi mempertanyakan apakah sesuai etika apa tidak, tapi bagaimana seharusnya bertindak secara etis jika berhadapan dengan pihak sipil yang beringas.

Dalam kehidupan sehari-hari baik di kedinasan maupun di masyarakat Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut mempedomani Kode etik alias Jati Diri terdiri atas Sapta Marga, Sumpah Prajurit, Delapan Wajib TNI dan Tri Sila TNI AL sebagai berikut :

a. Sapta Marga

- Kami warga Negara Kesatuan Republik Indonesia yang bersendikan Pancasila.
- Kami patriot Indonesia pendukung serta pembela ideologi negara, yang bertanggung jawab dan tidak mengenal menyerah.
- Kami ksatria Indonesia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta membela kejujuran, kebenaran, dan keadilan.

- Kami prajurit Tentara Nasional Indonesia adalah bhayangkari negara dan bangsa Indonesia.
- Kami prajurit Tentara Nasional Indonesia, memegang teguh disiplin, patuh dan taat kepada pimpinan serta menjunjung tinggi sikap dan kehormatan prajurit.
- Kami prajurit Tentara Nasional Indonesia, mengutamakan keperwiraan di dalam melaksanakan tugas serta senantiasa siap sedia berbakti kepada negara dan bangsa.
- Kami prajurit Tentara Nasional Indonesia setia dan menepati janji serta Sumpah Prajurit.

b. Sumpah Prajurit

- Setia kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.
 - Tunduk kepada hukum dan memegang teguh disiplin keprajuritan.
 - Taat kepada atasan dengan tidak membantah perintah atau putusan.
 - Menjalankan segala kewajiban dengan penuh rasa tanggung jawab kepada tentara dan Negara Republik Indonesia.
 - Memegang segala rahasia tentara sekeras-kerasnya.

c. Delapan Wajib TNI

1. Bersikap ramah tamah terhadap rakyat.
2. Bersikap sopan santun terhadap rakyat.
3. Menjunjung tinggi kehormatan wanita.
4. Menjaga kehormatan diri di muka umum.
5. Senantiasa menjadi contoh dalam sikap dan kesederhanaanya.
6. Tidak sekali-kali merugikan rakyat.
7. Tidak sekali menakuti dan menyakiti hati rakyat.
8. Menjadi contoh dan mempelopori usaha-usaha untuk mengatasi kesulitan rakyat sekelilingnya.

- d. Tri Sila TNI AL.
 - 1. Disiplin.
 - 2. Hierarki.
 - 3. Kehormatan Militer.

2.3.5. Etiket Penggunaan Internet dan Jejaring Sosial.

Sarana Komunikasi melalui internet senantiasa semakin berkembang dan beragam jenisnya, baik untuk kebutuhan kecepatan informasi, maupun untuk memperluas jaringan sosial melalui penggunaan internet, diantaranya adalah *Intranet, E-mail, Blogging, Facebook, Friendster, Teleconference, Mailing List(Milis)* dan lain-lain. Dalam penggunaannya tetap memperhatikan ketentuan dan kesantunan serta kehormatan. Oleh karena itu beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

- a. Tidak menggunakan / menampilkan identitas dinas pada foto profil dan menampilkan foto-foto kegiatan kedinasan.
- b. Tidak membicarakan dan mendiskusikan keputusan / kebijakan pemimpin.
- c. Tidak menanggapi atau mengomentari status dalam *facebook* yang ada kaitannya dengan kedinasan.
- d. Hindari penggunaan bahasa yang tidak sopan yang dapat menyinggung pihak lain, utamanya menyangkut SARA.
- e. Tidak menampilkan foto / gambar yang vulgar / tidak sopan dan tidak mencerminkan sebagai anggota TNI Angkatan Laut.
- f. Manfaatkan sarana komunikasi internet untuk kegiatan komunikasi sosial yang bersifat positif.
- g. Hindari penggunaan internet yang berakibat *Cybercrime*.
- h. Tidak menjadi anggota / *members* dalam situs-situs yang bertentangan dengan norma-norma sosial maupun kedinasan.
- i. Ketahui dengan benar penggunaan jejaring sosial. Khususnya filter-filter yang disediakan dari jejaring sosial itu sendiri,

untuk membatasi informasi yang dimasukan hanya terbatas di baca atau masuk pada alamat yang benar-benar di kenali.

2.4 Kerangka Pemikiran.

Perkembangan media sosial ditengah-tengah masyarakat juga berhimbab kepada prajurit, sebab hampir semua prajurit mulai dari pangkat terendah sampai pangkat tertinggi mempergunakan media sosial untuk berkomunikasi baik di kalangan sendiri maupun dengan pihak luar. Hal ini memungkinkan prajurit untuk bersosialisasi satu sama lain dan saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Efeknya berbagai hal akan muncul mulai dari bertambahnya wawasan sampai dengan efek negatif yaitu lunturnya sendi-sendi keprajuritan yang memicu prajurit berbuat di luar ketentuan. Disamping itu media sosial juga dapat dijadikan alat propaganda oleh pihak lawan dengan melontarkan isu-isu yang berbau Idiologi, SARA, sosial budaya dan politik.

Organisasi TNI Angkatan Laut yang personelnya terdiri dari berbagai macam generasi terutama Gen X dan Gen Y sangat memungkinkan timbulnya komplik akibat perbedaan sifat dan karakter dari masing-masing Generasi. Apabila hal ini tidak dikelola dengan baik maka kinerja organisasi akan menjadi buruk.

Di dalam tulisan ini membahas tentang gambaran dan penjelasan, bagaimana kinerja prajurit Lantamal II dihadapkan dengan perkembangan media sosial dan perbedaan Gen X dan Gen Y serta kesadaran prajurit akan perang informasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan alur pikir seperti terdapat pada lampiran II.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Sumber Data/Subyek/Obyek Penelitian

3.1.1. Sumber Data

Adapun data yang dikumpulkan untuk penelitian ini terdiri dari jenis data sekunder dan data primer. Pertama, untuk jenis data sekunder adalah data yang sudah di kelola oleh pihak lain dan digunakan dalam penelitian ini sebagai pendukung dan pelengkap informasi yang dibutuhkan. Sumber data sekunder adalah arsip-arsip, dokumen, undang-undang, buku-buku yang berkaitan dengan komunikasi massa, media sosial, moral dan etika prajurit TNI Angkatan Laut.

Kedua, jenis data Primer. Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara mendalam dengan informan penelitian serta diskusi dengan para pihak yang membidangi personalia dan hukum di Lantamal II untuk mendapatkan temuan untuk menentukan pengaruh media sosial terhadap prajurit.

3.1.2. Subyek dan Obyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah prajurit TNI Angkatan Laut yang bertugas di Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II (Lantamal II) Padang. Sedangkan objek penelitian adalah Kinerja prajurit Lantamal II/Padang menghadapi perkembangan Media sosial dan perbedaan Gen X dan Y.

3.2. Desain Penelitian

Desain Penelitian digambarkan berawal adanya penurunan disiplin prajurit terutama dalam menghadiri apel pagi ataupun apel siang, banyaknya program-program yang belum terealisasi, pelanggaran yang dilakukan oleh prajurit TNI Angkatan Laut. Beberapa kasus pelanggaran telah terjadi mulai penyalahgunaan Narkoba, KDRT maupun desersi.

Kemudian maraknya penggunaan media sosial dikalangan prajurit TNI baik berupa *Blackberry Masenger, Facebook, Whats App* dan lain sebagainya diduga secara tidak langsung berpengaruh kepada moral dan etika prajurit. Hal inilah yang mendasari penulis untuk menganalisa secara mendalam kinerja prajurit yang dihadapkan dengan perkembangan media sosial dikalangan prajurit TNI AL dengan menggunakan metode penelitian Kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif

Dengan menggunakan teknik pengumpulan data dan fakta-fakta dilapangan diantaranya studi pustaka, observasi dan wawancara mendalam, sehingga penelitian dapat dilaksanakan.

3.2.1. Metode Penelitian.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Moleong (2005) dalam Mustafa menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bermaksud memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain. Secara umum penelitian dilakukan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam menjelaskan suatu fenomena.

Kemudian menurut Herdiansyah (2010:9) juga menjelaskan penelitian kualitatif berikut ini:

“ Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian ilmiah yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti ”.

Berdasarkan penjelasan dua tokoh tersebut, penulis menggunakan penelitian kualitatif. Alasan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif tidak lain karena fokus masalah yang dikaji membutuhkan jawaban yang mendalam. Oleh karena itu perlu dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa untuk mengungkapkan sejauh mana pengaruh media sosial terhadap prajurit TNI AL / Lantamal II. Dengan kualitatif deskriptif penulis

dapat memberikan gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, dengan cara mengumpulkan data-data yang diperoleh untuk kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif.

3.2.2. Teknik Penentuan Informan Penelitian.

Penentuan informan penelitian dilakukan dengan *Snowball Sampling*. Teknik ini digunakan karena penulis akan mencari informasi kepada informan-informan selanjutnya seperti bola salju, mengalir dan berhenti pada informan kunci, yakni informan yang menguasai dan paham apa yang menjadi kajian penulis. Untuk menemukan informan kunci, penulis akan memperoleh keterangan dari informan pembuka, lewat informan pembuka inilah penulis dapat mengetahui siapa informan kunci yang tepat.

Adapun kriteria informan yang akan menjadi informan dalam penelitian ini adalah :

- a. Prajurit TNI AL yang menjabat sebagai pimpinan di Lantamal II.
- b. Prajurit TNI AL yang bertugas sebagai pejabat personalia dan penegakkan hukum/disiplin prajurit di Lantamal II.
- c. Prajurit wanita TNI AL (Kowal) yang bertugas di Lantamal II.

3.3. Prosedur Penelitian

3.3.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan teknik wawancara. Pemilihan teknik ini tidak lain karena teknik observasi dan teknik wawancara merupakan cara yang penulis pilih agar dapat menjawab fokus permasalahan. Lewat observasi penulis dapat melihat dan mengamati secara langsung bagaimana subjek objek penelitian. Sedangkan teknik wawancara penulis menggunakan teknik wawancara, digunakan agar penulis bisa bertanya langsung dengan subjek penelitian berkaitan dengan objek yang dikaji. Adapun hal-hal yang diobservasi adalah :

- a. Latar atau seting lokasi penelitian.
- b. Situasi dan kondisi aktivitas informan penelitian di lapangan.

Sedangkan hal-hal pokok yang akan digali dalam wawancara adalah hal-hal pokok yang nantinya akan diturunkan menjadi pertanyaan-pertanyaan di panduan wawancara. Adapun hal-hal pokok yang digali informasinya berkaitan dengan:

- a. Penggunaan media sosial di kalangan prajurit.
- b. Kinerja prajurit dihadapkan dengan adanya perbedaan Gen X dan Gen Y
- b. Efek media sosial baik positif dan negatif bagi prajurit TNI Angkatan Laut.
- c. Pemahaman prajurit akan perang informasi.
- d. Daya dan upaya yang dilakukan oleh prajurit TNI AL bila menemukan *contents* yang berbau SARA dan pornografi sehingga bisa merusak Ideologi, Politik, Sosial dan Budaya.

3.3.2. Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kualitatif deskriptif. Analisis data dilakukan sejak turun ke lapangan, setiap data yang terkumpul melalui hasil wawancara dan observasi sedikit demi sedikit dicatat, di pilah-pilah sesuai dengan fokus masalah, diberi kode-kode, dianalisis, apabila ada kekurangan penulis akan merichek data dan menanyakan kembali kepada informan yang mengetahui untuk langsung dianalisis, setelah selesai barulah penulis membuat tulisan tesis dengan sistematis sampai dengan menarik kesimpulan secara *holistik*.

3.3.3. Validitas dan Reliabilitas.

Validitas dan reliabilitas sebenarnya adalah istilah untuk metode kuantitatif, sedangkan dalam penelitian kualitatif lebih dikenal *otentifikasi*,

konformabilitas, kredibilitas, transferabilitas. Namun lebih mengakar di tengah kalangan akademik istilah *validitas dan reliabilitas*. Oleh karena itu penulis menggunakan istilah keakuratan dan keabsahan data. Keakuratan dan keabsahan data merupakan syarat mutlak untuk menguji kebenaran dan kejujuran sebuah deskripsi, kesimpulan, penjelasan, tafsiran, dan isi laporan secara keseluruhan. *Validitas dan realibilitas* menyangkut kesesuaian data / uraian yang dikemukakan penulis sesuai dengan kondisi subjek dan objek yang sebenarnya.

Keakuratan dan keabsahan data dilakukan dengan cara berikut ini :

- a. Membandingkan data hasil observasi dengan hasil wawancara dari informan penelitian, membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dan apa yang dikatakan informan secara pribadi dengan penulis.
- b. Membandingkan hasil wawancara dengan dokumen-dokumen terkait yang diperoleh baik dari TNI AL dan masyarakat yang berhubungan dengan media sosial beserta pengaruhnya .
- c. Membandingkan keadaan dan perspektif informan terhadap penggunaan media social.

Cara-cara tersebut untuk mensinkronkan proses analisis data dari berbagai sumber, dan dari sumber yang berbeda sejak pengumpulan data, untuk mendapatkan informasi tentang pengaruh media sosial terhadap prajurit TNI AL.

BAB 4

ANALISIS DATA DAN HASIL PENELITIAN

4.1. Gambaran Sebaran Data/Subjek Penelitian

Gambaran sebaran data atau subjek penelitian ini akan membahas tentang gambaran umum tempat penelitian, tugas pokok dan fungsi dari tempat penelitian serta karakteristik subjek penelitian, dengan lokasi penelitian di Mako Lantamal II/Padang.

4.1.1 Gambaran Umum tempat Penelitian

Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II Padang disingkat Lantamal II merupakan struktur dari TNI Angkatan Laut yang bermarkas di Jalan Bukit Peti-Peti Teluk Bayur Kota Padang Provinsi Sumatera Barat, adalah Komando Pelaksana Dukungan (Kolakduk) dari Komando Armada RI Kawasan Barat (Koarmabar) dipimpin oleh seorang Perwira Tinggi berpangkat Laksamana Pertama TNI/Brigadir Jenderal (Mar) dengan wilayah kerja meliputi Provinsi Sumatera Barat, Provinsi Bengkulu dan sebagian Provinsi Sumatera Utara dengan struktur organisasi seperti terlihat pada lampiran III

4.1.2. Tugas Pokok dan Fungsi Lantamal II

4.1.2.1. Tugas Pokok.

Tugas pokok dari Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II (Lantamal II) Padang adalah menyelenggarakan dukungan logistik dan administrasi bagi unsur-unsur TNI AL, melaksanakan penegakan hukum dan menjaga keamanan di laut sesuai wilayah kerjanya serta melaksanakan pemberdayaan wilayah pertahanan laut di wilayah kerjanya.

4.1.2.2. Fungsi Lantamal II

- a. Menyusun serta melaksanakan rencana dan program pembinaan kemampuan dukungan logistik dan administrasi Lantamal II beserta sarana dan prasarana pendukungnya berdasarkan rencana dan program Koarmabar.
- b. Menyediakan fasilitas labuh, sandar dan pemangkalan bagi kapal perang, pesawat udara dan pasukan Marinir.
- c. Melaksanakan perawatan personel termasuk penampungan, perumahan, pelayanan serta dukungan kesehatan, angkutan, rekreasi, penegakan dan pembinaan tata tertib dan disiplin, pembinaan mental dan jasmani serta bantuan hukum.
- d. Melaksanakan pemeliharaan dan perbaikan kapal tingkat menengah dan pemeliharaan darurat, kegiatan penyelamatan dan penyelaman bawah air.
- e. Melaksanakan dukungan pembekalan bekal umum, bekal teknik dan bekal khusus melalui kegiatan pengadaan, penyimpanan, penyaluran dan penghapusan sesuai tingkat dan lingkup kewenangannya.
- f. Mengawasi, mengendalikan dan mengevaluasi pelaksanaan program kerja Lantamal II guna menjamin pencapaian sasaran program secara berhasilguna dan berdayaguna.
- g. Melaksanakan pembinaan kemampuan guna meningkatkan kesiapan unsur-unsur Kamla organiknya.
- h. Melaksanakan pembinaan kemampuan dan penyelenggaraan opskamla terbatas dalam rangka penegakan kedaulatan dan hukum di laut.
- i. Melaksanakan pengendalian unsur Kamla (KRI/KAL) yang beroperasi di bawah Komandonya, termasuk unsur dari instansi lain yang di BKO-kan.

- j. Melaksanakan proses penyelesaian hukum terhadap pelanggar tindak pidana tertentu di laut, sesuai peraturan perundangan yang berlaku.
- k. Menyelenggarakan pembinaan potensi nasional menjadi kekuatan pertahanan keamanan negara dibidang maritim berdasarkan rencana dan pengarahan Pangarmabar.
- l. Menyelenggarakan pembinaan masyarakat nelayan dan desa pesisir, sebagai program yang secara khusus ditetapkan oleh pemimpin TNI AL, bagi kepentingan Hanneg bidang maritim.
- m. Melaksanakan pembinaan territorial matra laut terhadap wilayah dan masyarakat maritim untuk menciptakan kondisi yang kondusif di perairan wilayah kerja Lantamal II, berdasarkan rencana dan program Pangarmabar.

4.1.3. Visi dan Misi

- a. Visi : Visi Lantamal II adalah
Mewujudkan Lantamal II yang mampu menjaga stabilitas keamanan laut diperairan barat Sumatera.
- b. Misi : Sedangkan untuk mencapai visi tersebut ditetapkan misi sebagai berikut:
 - 1) Memberikan dukungan fasilitas labuh, harkan, watpers dan pembekalan bagi unsur yang melaksanakan operasi diperairan barat Sumatera.
 - 2) Melaksanakan operasi Kamla dalam rangka penegakan hukum diperairan barat Sumatera.
 - 3) Melaksanakan pemberdayaan wilayah pertahanan matra laut.
 - 4) Membantu Pemerintah Daerah dalam hal penanggulangan bencana dan keselamatan pelayaran.

- 5) Membantu Polri sesuai peraturan perundang-undangan.

4.1.4. Sejarah Lantamal II

Kehadiran Pangkalan Angkatan Laut (sekarang Lantamal II) di Sumatera Barat tidak dapat dipisahkan dari kelahiran BKR itu sendiri. Pada tanggal 22 Agustus 1945, Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI) membentuk tiga badan yaitu Komite Nasional Indonesia, Partai Nasional Indonesia dan Badan Penolong Keluarga Korban Perang (BPKKP). Dalam lingkungan BPKKP inilah dibentuk satu badan keamanan yang dinamakan Badan Keamanan Rakyat (BKR). Untuk pelaksanaan tugas keamanan dan ketertiban pantai, lautan dan daerah-daerah pelabuhan maka dibentuk BKR Laut yang diresmikan pada tanggal 10 September 1945.

Kehadiran BKR Laut ini tidak terlepas dari peranan tokoh-tokoh bahariawan yang pernah bertugas di jajaran *Koninklijke Marine* ketika penjajahan Belanda dan *Kaigun* pada masa pendudukan Jepang. Dalam perkembangannya, BKR Laut ini kemudian berubah menjadi Tentara Keamanan Rakyat (TKR) Laut pada tanggal 5 Oktober 1945 yang bermarkas besar di Yogyakarta, dipimpin oleh Kepala Staf Umum Laksamana III M. Pardi.

Pembentukan TKR Laut di Sumatera berjalan dengan lancar berkat kerjasama antara pemerintah pusat dan daerah serta dukungan dari para pemuda dan masyarakat setempat untuk menegakkan dan mempertahankan Proklamasi Kemerdekaan 17 Agustus 1945. Maka dalam waktu yang relatif singkat di beberapa kota pelabuhan di Sumatera telah berdiri TKR Laut.

Tentang sejarah Angkatan Laut di Sumatera Barat tidak banyak diketahui, sejauh penelusuran penulis, belum ada peneliti yang secara khusus melakukan penelitian yang mendalam, lengkap dan sistematis

yang mampu merekonstruksi peristiwa-peristiwa yang terjadi pada masa lampau.

a. Embrio BKR – TKR Laut Sumatera Barat

Sebagaimana diketahui, pembentukan BKR Laut di Jawa, baik pemimpin atau anggotanya dipelopori oleh para pemuda yang pada umumnya lulusan/pernah mengikuti pendidikan Tentara Jepang dan mantan pegawai pemerintah Jepang. Sedangkan pembentukan BKR Laut di Sumatera digerakkan oleh sebagian kecil masyarakat yang berasal dari tokoh-tokoh daerah setempat, yang sebelumnya berprofesi sebagai guru, pegawai DKA (sekarang PT. KAI), PTT, Jawatan Pelabuhan, siswa sekolah pelayaran dan komponen masyarakat lainnya. Mereka bertekad menegakkan dan mempertahankan Proklamasi Kemerdekaan. Maka dalam waktu singkat di beberapa kota pelabuhan di Sumatera berdirilah TKR Laut yang kemudian berkembang menjadi Angkatan Laut Republik Indonesia.

b. Pembentukan Pangkalan ALRI Sumatera Barat

Untuk memimpin TKR Laut di Sumatera, Menteri Pertahanan mengangkat dr. A. K. Gani sebagai kordinator dan menunjuk Suhardjo sebagai pemimpin Markas Besar Umum TKR. Sejalan dengan itu telah dibentuk pula divisi-divisi TKR yang secara taktis berada dibawah divisi-divisi TKR umum setempat. Sementara itu kordinator seluruh TKR Laut Sumatera dibawah Komandemen TKR Sumatera yang dipimpin oleh Jenderal Mayor Suhardjo yang bermarkas di Palembang, kemudian berturut-turut pindah ke Pematang Siantar, Prapat dan terakhir bermarkas di Bukittinggi. Dengan terbentuknya TKR Laut Pusat, maka diresmikan pula TKR Laut di Sumatera, yang dalam perkembangan pada tanggal 19 Juli 1946 diresmikan menjadi ALRI.

Berita berdirinya TKR Laut di Padang, disebarluaskan melalui media yang ada, sekaligus bertujuan memanggil para pemuda Indonesia terutama eks *Giyugun* dan sekolah pelayaran untuk ikut membela tanah

air. Maka dalam waktu singkat telah mendaftar sekitar 800 orang, kemudian setelah dilakukan seleksi kesehatan oleh dr. Atos Ausri, hanya 600 orang yang memenuhi syarat. Calon anggota TKR Laut. Hasil seleksi ini kemudian ditampung di sebuah rumah di Pasar Gadang Kota Padang, sedangkan untuk perawatannya diserahkan kepada Haji Ibrahim dan Wahab. Kemudian mereka mengikuti latihan dasar militer (fisik dan persenjataan) di Ampang Pulau Tarusan (Sekarang masuk wilayah Kab. Pesisir Selatan).

c. Perlawanan Pasukan ALRI di Sumatera Barat

1) Pertempuran Sungai Beremas

Di daerah Sungai Beremas terdapat pos pengintaian TKR Laut yang terdepan, dari pos ini personel TKR Laut sering melakukan penyerangan/penghadangan terhadap kapal-kapal *supplier* BBM Belanda, sehingga pihak kolonial mengalami banyak kerugian. Maka pada bulan September 1946, Belanda menyerang pos TKR Laut Beremas dari laut dan terjadilah pertempuran sengit. Ternyata pihak Belanda tidak hanya melakukan serangan dari laut namun juga mereka mempersiapkan penyerangan lewat darat yang menyebabkan pasukan TKR Laut terdesak dan mundur ke arah perbukitan, namun lima orang anggota ALRI gugur.

2) Pertempuran Sungai Pisang.

Pada akhir bulan Desember 1946 sekitar pukul 18.00 bersamaan dengan kedatangan pasukan TRI yang akan menggantikan penjagaan, muncullah 3 unit motor Boad tentara Belanda dan melakukan tembakan penyerangan dari arah laut, kemudian mereka mendarat. Dalam keadaan remang-remang terjadilah pertempuran sengit antara personel TKR Laut yang dipimpin Sersan Robin Hood dan dibantu oleh rakyat setempat. Dalam pertempuran tersebut gugurlah tiga orang anggota TKR Laut yaitu Sersan Robin Hood, Kopral Hanafi dan Kopral Iskandar serta beberapa orang warga sipil. Monumen Perjuangan dan Pusara TKR Laut di Sungai Pisang Kel. Bungus Selatan - Kota Padang.

3) Perjuangan ALRI di Pariaman

Pasukan ALRI Pangkalan Pariaman telah mengetahui situasi menjelang agresi Belanda II, mereka mengadakan persiapan fisik, persenjataan maupun perbekalan. pos-pos pertahanan dan personel pengawak ditambah jumlahnya. Pada tanggal 6 Januari 1949, Belanda melakukan penyerangan udara dan darat. Mendapat serangan tersebut pasukan ALRI bertahan di bunker-bunker perlindungan, setelah ada perintah perlawanan, pada pukul 11.00 terjadilah pertempuran sengit di beberapa wilayah di Pesisir Pariaman, seperti Sungai Limau, Simpang Empat, Nan Sabaris. Pertempuran terbesar terjadi di pantai Gondaria (dekat kantor Pos) dipimpin oleh Letnan Pandapotan, beliau gugur beserta 35 orang lainnya.

Bunker pertahanan pasukan ALRI di dekat Kantor Pos Pariaman, 36 orang pasukan ALRI dan warga sipil gugur dalam pertempuran melawan pasukan Belanda tanggal 6 Januari 1949, di atas bunker tersebut telah dibangun monumen pertempuran.

Perlawanan pasukan ALRI terhadap tentara Belanda selanjutnya mereka lakukan dengan taktik perang gerilya, meliputi area perbukitan Pariaman, Sungai Limau, Sungai Geringging, Tiku dan Lubuk Basung. Setelah satu tahun melakukan perang gerilya, pada sekitar bulan Januari 1950, pasukan ALRI kembali ke Pangkalan Pariaman untuk melakukan konsolidasi. Pasukan yang sudah bercerai-berai, satu-persatu dengan kondisi yang memprihatinkan, mereka kembali ke Pangkalan, jumlah yang kembali sekitar 250 orang.

Sambil menunggu instruksi dari Markas Besar Jakarta, pasukan ALRI mengisi waktunya dengan kegiatan belajar dan berlatih, terlebih lagi setelah ada berita bahwa semua anggota ALRI harus mengikuti seleksi di Jakarta. Maka dalam rangka koordinasi berangkatlah beberapa orang perwira staf ke Jakarta, antara lain Kapten Haris, Letnan I Oesman Rahman dan beberapa perwira lainnya.

Selanjutnya dengan segala persiapan dan persyaratan yang diperlukan, maka sekitar 150 orang anggota ALRI Sumatera Barat berangkat ke Jakarta untuk mengikuti seleksi. Disusul dengan gelombang berikutnya hingga berjumlah sekitar 180 orang. Bagi anggota yang tidak ingin melanjutkan karier di ALRI, mereka kembali ke daerah masing-masing dengan mendapat surat keputusan diberhentikan dengan hormat dari KSAL, sedangkan seluruh senjata yang dimiliki diserahkan kepada ALRI di Padang.

d. Lantamal II, Kelahiran dan Perkembangannya.

1) Perubahan nama

Setelah anggota ALRI Pangkalan Pariaman mengikuti seleksi di Jakarta dan seluruh senjata diserahkan ke Pangkalan ALRI Padang, berdasarkan surat Keputusan Menhan Republik Indonesia nomor MP/A/1133/1957 tanggal 17 Desember 1957 tentang penempatan wilayah kekuasaan Angkatan Darat, Angkatan Laut dan Angkatan Udara; Keputusan bersama Menteri/Kepala Staf Angkatan Darat dan Menteri/Kepala Staf Angkatan Laut nomor KPTS/1104/11/1959 tanggal 19 November 1959 tentang kerjasama antara angkatan; Instruksi bersama Menteri/Kepala Staf Angkatan Darat, Menteri/Kepala Staf Angkatan Laut nomor: 44/4/17 tanggal 14 Juli 1960 tentang penyerahan pelabuhan dan daerah kepentingan pelabuhan Padang/Teluk Bayur dari Angkatan Darat kepada Angkatan Laut yang direalisasikan dengan Keputusan Bersama/Naskah Timbang Terima Daerah Hukum Pelabuhan dan Daerah Kepentingan Pelabuhan Padang/Teluk Bayur dari Komando Daerah Militer – “17 Agustus” kepada Komando Daerah Maritim I (Belawan).

2) Pada tanggal 22 Desember 1960 berdirilah secara resmi Pangkalan Angkatan Laut Teluk Bayur dengan sebutan “Pelaksana Kuasa Perang Laut Teluk Bayur”.

3) Berdasarkan Surat Keputusan Menteri/Kepala Staf Angkatan Laut tanggal 12 Januari 1960 Nomor Kep.M/KSAL.11010.1/Daerah Pelabuhan

Teluk Bayur ditetapkan menjadi “Stasion Angkatan Laut” (Sional) TMT 1 Januari 1961.

4) Berdasarkan Surat Keputusan Menteri/Panglima Angkatan Laut nomor 5401.51 tahun 1966, tanggal 3 Agustus 1966 berubah menjadi Komando Stasion Angkatan Laut Sumatera Barat (Kosional Sumbar).

5) Berdasarkan Kawat KSAL TW 210226z/APR 79 Kosubmarsional - 103 Teluk Bayur dirubah/ditingkatkan menjadi Pangkalan Angkatan Laut Teluk Bayur (Lanal Teluk Bayur) TMT 15 April 1970 yang direalisasikan dengan Surat Keputusan Pangdaeral I nomor: 5401.111 tahun 1970.

6) Berdasarkan Surat Keputusan Kasal Nomor 5410.42 tahun 1970 tanggal 28 Juli 1970, Pangkalan Angkatan Laut Teluk Bayur (Lanal Teluk Bayur) dirubah menjadi Stasion Angkatan Laut Teluk Bayur (Sional Teluk Bayur).

7) Berdasarkan Surat Keputusan Kasal Nomor Kep/12/VII/1993 tanggal 21 Juli 1993 tentang Perubahan dan Klasifikasi Sional Teluk Bayur, berubah menjadi Pangkalan TNI AL Teluk Bayur (Lanal Teluk Bayur) type “B”.

8) Sesuai Surat Keputusan Kasal Nomor Kep/11/VII/2006, tanggal 18 Juli 2006 tentang perubahan dan klasifikasi Pangkalan TNI AL Teluk Bayur tipe “B” menjadi Pangkalan Utama TNI AL II Padang (Lantamal II Padang).

2. Karakteristik Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini adalah para prajurit TNI AL yang bertugas di Lantamal II. Adapun karakteristik informan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel.4.1
Karakteristik Informan Penelitian

No	Inisial	Jenis Kelamin	Tahun Kelahiran	Pangkat
1	HG	Laki-laki	1970	Mayor
2	ZR	Laki-laki	1969	Mayor
3	BS	Laki-laki	1968	Kapten
4	US	Laki-laki	1966	Mayor
5	SP	Laki-laki	1965	Pelda
6	JH	Laki-laki	1975	Serda
7	UE	Laki-laki	1974	Kopka
8	MI	Laki-laki	1978	Kopda
9	OR	Laki-laki	1970	Letda
10	NO	Laki-laki	1982	Kopda
11	RI	Laki-laki	1989	Sertu
12	VT	Laki-laki	1982	Kopda
13	MR	Laki-laki	1983	Kopda
14	EAS	Laki-laki	1985	Serka

4.3. Analisis Data dan Interpretasi Hasil.

4.3.1. Media Sosial dan Kinerja Prajurit.

4.3.1.1. Perkembangan Teknologi Informasi di kalangan Prajurit

Perkembangan pasar ponsel dunia begitu pesat akhir-akhir ini, tidak terkecuali di Indonesia. Ponsel yang awalnya berfungsi hanya untuk telpon, berkembang dengan memiliki berbagai macam fitur atau disebut juga ponsel cerdas yang dalam bahasa Inggris disebut *Smartphone*, dimana ponsel ini disamping berfungsi untuk mengadakan panggilan telp juga bisa digunakan untuk mengirim pesan teks, kemampuan menampilkan foto, memutar video, cek dan kirim e-mail, dan berselancar di Web. Smartphone modern, seperti ponsel iPhone dan yang berbasis Android dapat menjalankan aplikasi pihak ketiga, yang menyediakan fungsionalitas terbatas.

Seiring perkembangan teknologi dan meningkatnya kesejahteraan prajurit serta didukung dengan harga smartphone yang terjangkau hampir menyeluruh prajurit sudah menggunakan *smartphone*. Akibatnya

prajuritpun ikut aktif dalam menggunakan berbagai konten/web termasuk menggunakan berbagai macam media sosial. Dengan demikian segala macam informasi akan mudah diperoleh oleh setiap prajurit baik yang sifatnya positif maupun negatif, semua orang seperti bisa memiliki media sendiri.

Jika untuk media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya Smartphone. Dengan biaya yang masih terjangkau saat ini orang dapat berkomunikasi melalui data ataupun voice dengan berbagai kalangan.

Smartphone adalah ponsel yang meliputi fungsi canggih di luar kemampuan panggilan telepon dan mengirim pesan teks. Kebanyakan smartphone memiliki kemampuan untuk menampilkan foto, memutar video, cek dan kirim e-mail, dan berselancar di Web. Saat ini smartphone hampir dimiliki oleh setiap orang di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia.

Handphone ini dikalangan pengguna media sosial disebut telpon pintar dimana pengguna media sosial bisa mengakses internet tanpa biaya yang besar dan dapat dilakukan sendiri dengan mudah. Masyarakat termasuk prajurit Lantamal II sangat menggemari menggunakan media sosial dimana seseorang dapat membuat *web page* pribadi dan terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk membuat akun dan berpartisipasi dengan memberi *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Kalangan pengguna media sosial termasuk prajurit biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman-temannya. Semakin aktif seseorang di media sosial maka mereka semakin dianggap keren dan gaul. Saking aktifnya seseorang di media sosial sampai-sampai media sosial dijadikan alat untuk

menumpahkan rasa bahagia maupun penderitaannya di media sosial. Melalui media sosial prajurit dapat terhubung dengan pengguna media sosial lainnya, sehingga terciptalah hubungan sosial sebagai **simpul** dan **ikatan**. Simpul adalah aktor individu di dalam jaringan, sedangkan ikatan adalah hubungan antar aktor tersebut. Media sosial memang menawarkan banyak kemudahan yang membuat para pengguna betah berlama-lama berselancar di dunia maya.

Penelitian dalam berbagai bidang akademik telah menunjukkan bahwa jaringan sosial beroperasi pada banyak tingkatan, mulai dari keluarga hingga negara, dan memegang peranan penting dalam menentukan cara memecahkan masalah, menjalankan organisasi, serta derajat keberhasilan seorang individu dalam mencapai tujuannya. Media sosial terbesar yang paling sering digunakan masyarakat antara lain; Facebook, Twitter, Path, Youtube, Instagram, Kaskus, LINE, Whatsapp, Blackberry Messenger. Masing-masing media sosial tersebut mempunyai keunggulan dalam menarik banyak pengguna media sosial yang mereka miliki.

Berkaitan dengan penggunaan media sosial dikalangan prajurit Lantamal II dalam wawancara penulis dengan Mayor Laut (KH) Zurahim, S.H., M.H Perwira Hukum Lantamal II mengatakan :

“ Saat ini akibat perkembangan teknologi hampir semua masyarakat dewasa mulai dari perkotaan sampai ke pedesaan sekalipun memiliki handphone berbasis android. Hanya saja masing-masing orang menggunakan fungsi smartphone tersebut sesuai kebutuhannya. Ada yang menggunakan smartphone hanya untuk menerima atau menelpon saja, ada juga yang menggunakan disamping untuk menelpon juga untuk berselancar didunia maya terhubung dengan masyarakat lainnya melalui media sosial. Malahan saat ini ada juga orang menggunakan smartphone disamping dua hal yang saya sebutkan tadi juga mengfungsikan handphone untuk bermain game online. Bagaimana dengan prajurit Lantamal II? Menurut saya prajurit sebagai bagian dari masyarakat juga terhimbas olen trend perkembangan teknologi komunikasi ini. Terutama prajurit yang berusia muda, kita lihat hampir menyeluruh prajurit sangat menggemari smartphone untuk ikut dan aktif di media sosial. Lihat saja dimana prajurit duduk beristirahat masing-

masing asik dengan smartphonenya berselancar dunia maya dengan istilah mereka update status, berbeda jauh dengan prajurit yang berusia diatas 35 tahunan. Prajurit hidup dan bersosialisasi dengan masyarakat, memiliki sanak saudara yang bertempat tinggal jauh dari tempat penugasannya, tentunya setiap prajurit ingin selalu terhubung dengan keluarga dan sanak saudaranya. Disinilah fungsi media sosial sangat dirasakan manfaatnya oleh prajurit. Dibanding dengan biaya telp akan jauh lebih murah menggunakan media sosial. Tentara Nasional Indonesia khususnya TNI Angkatan Laut memanfaatkan tren mewabahnya penggunaan media sosial ini dengan membuat group media sosial contohnya group WA Lantamal II dan group-group lainnya. Hal ini sangat membantu dalam hal penyebarluaskan informasi sekaligus sarana penyampaian instruksi/perintah dari atasan ke bawahan maupun sarana penyampaian laporan kepada atasan.”

Dari hasil wawancara ini dapat kita ketahui bahwa tren penggunaan media sosial dimasyarakat juga berhimpas kepada prajurit. Hampir menyeluruh prajurit Mako Lantamal II memiliki Smartphone dengan berbagai macam merk, sehingga setiap prajurit bisa berkomunikasi melalui berbagai macam media. Oleh dinas situasi ini juga dimanfaatkan untuk memanggil atau memberikan instruksi/perintah kepada setiap prajurit.

Prajurit walaupun kategori rakyat terlatih, dipilih berdasarkan syarat-syarat yang telah ditentukan dan berperan sebagai penangkal dan mampu mempertahankan negara dari segala ancaman, namun tidak bisa dilepaskan dari kehidupan sosial, saling berinteraksi satu dengan yang lain baik sesama prajurit maupun dengan masyarakat lainnya. Melalui media sosial tersebut prajurit mampu berinteraksi, dan berkomunikasi satu sama lain, bukan hanya itu juga bisa mendapatkan teman baru dan juga bisa saling *sharing* atau berbagi ilmu dalam memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Dalam kajian sosiologi, maraknya penggunaan media sosial erat hubungannya dengan bagaimana kita bersosialisasi, berteman, berinteraksi. Dengan munculnya media sosial kita mampu berkomunikasi satu sama lain, dalam ilmu sosiologi hal tersebut dinamakan bentuk

komunikasi langsung. Komunikasi langsung dapat diartikan sebagai salah satu cara berinteraksi antara seseorang dengan orang lain secara langsung, baik melalui chat maupun melalui pesan.

4.3.1.2. Efek Media Sosial Terhadap Prajurit

Media sosial menghapus batasan-batasan dalam bersosialisasi, tidak ada batasan ruang dan waktu, mereka dapat berkomunikasi kapanpun dan dimanapun mereka berada. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai efek yang besar dalam kehidupan seorang termasuk prajurit. Awalnya seorang prajurit Sapta Marga, memegang teguh etika dan moral seketika bisa saja berubah dengan melupakan jati dirinya akibat terpengaruh oleh media sosial.

Efek media sosial dapat dilihat dari beberapa pendekatan. Pertama dari pengaruh media sosial yang berkaitan dengan pesan atau media itu sendiri. Pendekatan kedua yaitu dengan melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak yaitu komunikasi massa yang berupa perubahan sikap, perasaan dan perilaku atau dengan istilah lain dikenal sebagai perubahan kognitif, afektif, behavioral

Sebuah penelitian terbaru dari Aryn Karpinski, peneliti dari Ohio State University, menunjukkan bahwa para mahasiswa pengguna aktif jejaring sosial seperti facebook ternyata mempunyai nilai yang lebih rendah daripada para mahasiswa yang tidak menggunakan situs jejaring sosial facebook. Dari 219 mahasiswa yang diriset oleh Karpinski, 148 mahasiswa pengguna situs facebook ternyata memiliki nilai yang lebih rendah daripada mahasiswa non pengguna. Menurut Karpinski, memang tidak ada korelasi secara langsung antara jejaring sosial seperti facebook yang menyebabkan nilai para mahasiswa atau pelajar menjadi jelek. Namun diduga jejaring sosial telah menyebabkan waktu belajar para siswa atau mahasiswa tersita oleh keasyikan berselancar di situs jejaring sosial tersebut. Para pengguna jejaring sosial mengakui waktu belajar mereka memang telah tersita. Rata-rata para siswa pengguna jejaring

sosial kehilangan waktu antara 1 – 5 jam sampai 11 – 15 jam waktu belajarnya per minggu untuk bermain jejaring sosial di internet.

Penggunaan Media sosial dikalangan prajurit tentunya akan memiliki efek kepada pribadi prajurit maupun kepada kedinasan baik bersifat positif maupun negatif. Dalam wawancara penulis dengan Kapten Marinir Basir selaku Kepala Satuan Pengamanan Denma Lantamal II pada tanggal 15 Juni 2016 mengatakan:

“ Saat ini penggunaan media sosial sudah sangat menjamur, hampir setiap kalangan memiliki dan aktif di media sosial apakah itu Facebook, WhatsApp, Line dan lain sebagainya. Prajurit sebagai bagian dari masyarakat juga tidak luput dari mewabahnya penggunaan media sosial ini. Seperti yang kita lihat bersama, prajurit yang masih berusia muda dibawah 35 tahun sangat asik dengan media sosial, hampir tiap sebentar update status, sampai-sampai kegiatan kedinasan diapun disampaikan juga di media sosial. Lain halnya dengan prajurit yang sudah berumur diatas 35 tahun, penggunaan media sosial hanyalah sebagai sarana berkomunikasi dengan keluarga, atasan dan kerabat lainnya. Prajurit yang masih berusia muda ini sangat rentan dipengaruhi media sosial dibanding prajurit yang berusia tua. Seorang prajurit kadang lupa bahwa handphone yang dipakai hampir semuanya dibuat dinegara asing, begitu juga pemilik server dari media sosial tersebut juga dari negara asing. Mana kita tahu kalau dihandphone kita sudah ada alat penyadapnya. Oleh sebab itu terkait dengan penggunaan media sosial Pimpinan TNI telah memberikan petunjuk dan arahan. Sebagai seorang prajurit dilarang menggunakan simbol-simbol ke tentaraan di media sosial. Namun saya yakin sapa marga dan sumpah prajurit akan mampu membentengi setiap prajurit dari efek negatif media sosial”

Akibatnya, prajurit generasi Y cenderung membagikan terlalu banyak informasi tentang mereka sendiri, orang lain, dan berbagai aspek kehidupan. Mereka lantang dalam bersuara. Mereka tak takut menyuarakan pendapat, karena tahu apa yang mereka utarakan dapat membawa perubahan dalam hidup. Ide-ide baru bermunculan dan dibagikan setiap saat dan hal ini menyebabkan generasi Y cepat bosan dan selalu haus akan perubahan dan hal baru. Berbeda dengan prajurit

dari generasi X, dia akan komentar hanyalah pada hal-hal yang prinsip saja, dan mengabaikan informasi yang menurut dia tidak bermanfaat.

Kemudian wawancara dengan beberapa orang prajurit Lantamal II terkait dengan pengaruh media sosial terhadap penggunaanya didapat informasi seperti dalam tabel 4.2

Tabel 4.2.
Efek Media Sosial dikalangan Prajurit
(Gen X)

NAMA	TAHUN KELAHIRAN	PENGARUH MEDIA SOSIAL	
		POSITIF	NEGATIF
M.Iskandar	1978	Akan lebih cepat dan terbuka untuk mencari informasi dan berita karena dari semua lini pekerjaan zaman sekarang tidak luput dari penggunaan media sosial.	Semakin mudah dan gampangnya informasi serta berita, dan lebih gampang hal-hal negatif yang masuk, baik itu budaya berita dan propaganda yang bisa mempengaruhi pola pikir penggunaanya.
Joni Hendriko	1975	Akan lebih cepat dan terbuka untuk mencari informasi dan berita karena dari semua lini pekerjaan zaman sekarang tidak luput dari penggunaan media sosial.	Semakin mudah dan gampangnya informasi serta berita, dan lebih gampang hal-hal negatif yang masuk, baik itu budaya berita dan propaganda yang bisa mempengaruhi pola pikir penggunaanya.
Usman Effendi	1974	Sarana mendapatkan informasi	Terjadi perubahan pada pola tingkah laku kita terhadap lingkungan, keluarga dan kawan-kawan
Oriza	1970	a. membantu proses pendewasaan dan kematangan dalam bertindak dan berperilaku. b. Pada media sosial kita	Bisa mengganggu keharmonisan dan kehidupan dalam keluarga, berisiko terhadap penipuan dan kejahatan serta membuat

		<p>bisa berkomunikasi dan berinteraksi sama teman walaupun kita jauh.</p> <p>c. Bisa digunakan untuk sarana promosi usaha (bisnis), sebagai tempat mencari informasi yang mudah dan bermanfaat dan sebagai media berkomunikasi</p>	<p>pengguna media sosial lupa waktu karena keasyikan</p>
Sunoto P	1965	<p>Kita cepat tahu informasi atau berita yang dianggap penting dan orang tidak tau menjadi tau</p>	<p>Banyak penyalahgunaan, banyak terjadinya penipuan, dan banyak terjadinya antara satu sama yang lain.</p>

Tabel 4.3.
Efek Media Sosial dikalangan Prajurit
(Gen Y)

El Cid Ajie S.K.Siregar	1985	<p>a. Dapat mengetahui perkembangan yang terjadi di dalam maupun luar negri</p> <p>b. Mempermudah komunikasi antar keluarga atau teman</p> <p>c. Mempermudah pelaporan kegiatan yang dilaksanakan kepada dan atau satuan atas</p> <p>d. Media untuk mengemukakan pendapat</p>	<p>a. Banyaknya berita hoax atau tidak benar</p> <p>b. Banyaknya konten porno</p> <p>c. Pemberitaan tentang pemimpin bansa yang menjatuhkan atau menjelek-jelekan.</p>
Masrio Dinata	1983	<p>mendapatkan informasi dan ilmu dengan cepat dan mudah diakses</p>	<p>Mudahnya menghasut, mengadu domba orang lain dengan opini-opini orang yang tidak bertanggung jawab serta</p>

			pemberitaan atau informasi yang dapat menimbulkan masalah horizontal seperti SARA, Pornografi dll.
Vixtorio	1982	<p>a. Bisa mempunyai banyak kenalan dan juga dapat mencari teman lama</p> <p>b. Bisa mengembangkan suatu usaha atau memperkenalkan usaha kepada masyarakat umum</p> <p>c. Bisa dengan cepat mengakses atau mengetahui wajah seseorang yang ingin kita kenali dll.</p>	<p>a. Apabila terlalu lama didepan monitor dapat mengganggu kesehatan mata kita</p> <p>b. Membuat kita jadi malas karena keasyikan</p> <p>c. Dapat menimbulkan kejahatan dan ajang tawar menawar sex</p>
Robert Irawan	1989	<p>a. Memberi kemudahan dalam proses penyebaran informasi secara cepat dan tepat sasaran</p> <p>b. Sarana mengembangkan keterampilan sosial</p> <p>c. Adanya kesempatan memperluas jaringan pergaulan sampai seluruh penjuru dunia dan mengambil manfaat dengan belajar budaya baru, bahasa baru dan wawasan baru.</p>	<p>a. Mengganggu kesehatan jika penggunaannya sudah sampai kecanduan</p> <p>b. Seringnya terjadi kejahatan di dunia maya seperti informasi palsu, mendapatkan nomor-nomor rekening orang lain.</p>
Novan Osman	1982	<p>a. Kita lebih tahu banyak informasi</p> <p>b. Menambah wawasan Menambah ilmu pengetahuan</p> <p>c. Menambah teman baru dan ketemu teman lama Bisa mengembangkan bisnis rumah tangga Bisa jual beli online</p>	<p>a. Banyak pula pemberitaan yang tidak jelas yang mengandung unsur SARA, politik, dan pornografi</p> <p>b. Kita cenderung lebih individual atau lebih asyik sendiri</p> <p>c. Bisa memicu perselingkuhan dan</p>

		d. Bisa menghilangkan kebosanan dengan bermain game dan baca artikel	ketidakharmonisan d. Banyak terjadi penipuan dan tindakan kejahatan lainnya seperti berawal dari perkenalan di media sosial, ketemuan dan akhirnya berujung pada tindak kejahatan
El Cid Aje S.K.Siregar	1985	e. Dapat mengetahui perkembangan yang terjadi di dalam maupun luar negeri f. Mempermudah komunikasi antar keluarga atau teman g. Mempermudah pelaporan kegiatan yang dilaksanakan kepada dan atau satuan atas h. Media untuk mengemukakan pendapat	d. Banyaknya berita hoax atau tidak benar e. Banyaknya konten porno f. Pemberitaan tentang pemimpin bangsa yang menjatuhkan atau menjelek-jelekan.

Berdasarkan wawancara diatas diketahui bahwa media sosial berpengaruh kepada penggunanya termasuk kepada prajurit baik positif maupun negatif, diantaranya:

- a. Sebagai tempat promosi. Dengan banyaknya orang yang menggunakan jejaring sosial, membuka kesempatan kita untuk mempromosikan produk/jasa yang kita tawarkan.
- b. Ajang memperbanyak teman, Dapat menambah teman baru maupun relasi bisnis dengan mudah.
- c. Sebagai media komunikasi, Mempermudah komunikasi kita dengan orang-orang, baik dalam maupun luar negeri Tempat mencari informasi, Banyak juga instansi pencari berita yang menggunakan media sosial sebagai media penyeberannya.

- d. Tempat berbagi, Dengan fitur yang ada pada media sosial kita dapat dengan mudah saling bertukar data baik berupa foto, dokumen, maupun pesan suara.
- e. Munculnya tindak kejahatan, Banyak juga orang yang menggunakan media sosial sebagai alat untuk melakukan kejahatan seperti contohnya penculikan dan penipuan.
- f. Mengganggu hubungan antar pasangan, Media sosial juga dapat memicu kecemburuan antar pasangan jika memang pasangan itu berhubungan yang tidak wajar dengan orang lain.
- g. Menimbulkan sifat candu, Media sosial juga dapat menimbulkan candu yang dapat mengakibatkan sifat penggunanya menjadi autis atau lebih menutup diri pada kehidupan sekitar.

4.3.1.3. Efek Media Sosial terhadap Kinerja Prajurit.

Pangkalan Utama TNI AL II (Lantamal II) Padang yang mempunyai Tugas pokok menyelenggarakan dukungan logistik dan administrasi bagi unsur-unsur TNI AL, melaksanakan penegakan hukum dan menjaga keamanan laut serta melaksanakan pemberdayaan wilayah pertahanan laut di wilayah kerjanya, akan mampu mencapai hal tersebut dengan dukungan prajurit yang memiliki dedikasi, loyalitas dan etos kerja yang tinggi.

Pilar utama berdiri tegaknya TNI Angkatan Laut terletak pada kinerja prajurit yang bertumpu pada tekad kehidupan prajurit yang mengacu pada Sapta Marga, Sumpah Prajurit, dan Trisila TNI AL. Sumpah Prajurit merupakan pernyataan seorang prajurit yang bersaksi kepada Tuhan Yang Maha Esa dan bersedia menerima resiko apabila tidak mentaatinya, Sapta marga adalah pedoman dalam kehidupan dan kepribadian prajurit sedangkan Tri Sila TNI AL adalah kepribadian khas prajurit TNI AL yang menjunjung tinggi kehormatan dengan menjaga nama baik dengan mentaati segala peraturan dan mampu menempatkan diri sesuai dengan tata aturan yang berlaku.

Kinerja merupakan kualitas dan kuantitas dari suatu hasil kerja (output) individu maupun kelompok dalam suatu aktivitas tertentu yang diakibatkan oleh kemampuan alami atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar serta keinginan untuk berprestasi.

Terkait dengan pengaruh media sosial terhadap kinerja prajurit wawancara penulis dengan Mayor Laut (KH) Utep Suherman, S.Ag., M.Ag. selaku pejabat Bintal Lantamal II mengatakan yaitu:

“ Penggunaan media sosial dikalangan prajurit menurut saya jelas berpengaruh sekali kepada kinerja prajurit, baik positif maupun negative. Prajurit yang mempergunakan media sosial dengan bijak tentunya akan meningkatkan kinerjanya. Sebab dengan media sosial seorang prajurit akan bertambah wawasan, ilmu, dan pergaulannya. Dengan media sosial juga bisa mempermudah pimpinan dalam mengumpulkan prajurit atau sekedar memberikan instruksi. Contohnya apabila terjadi bencana alam seperti banjir, gempa bumi, tsunami dan sebagainya, TNI sesuai amanat undang-undang diwajibkan untuk melaksanakan OMSP dalam bentuk membantu masyarakat dan instansi terkait untuk turut serta dalam penanggulangan bencana, seperti membantu melaksanakan evakuasi warga yang terkena banjir, pendistribusian logistik dan lainnya. Lain halnya apabila seorang prajurit menggunakan media sosial dengan tidak bijaksana, akibatnya adalah prajurit tersebut akan sering terlambat masuk kantor, tidak fokus dalam menjalankan tanggung jawabnya malahan bisa juga media sosial mengubah prilaku prajurit dengan melakukan tindakan tercela seperti KDRT, LGBT, penimpunan dan lain sebagainya. Coba perhatikan kehadiran prajurit waktu apel. Hanya beberapa persen saja prajurit yang menghadiri apel baik pagi maupun siang. Prajurit yang masih berusia muda atau Gen Y sebenarnya adalah tenaga potensial dari TNI, namun karena keasikan di Media sosial keunggulan dari Gen Y ini akan terbuang percuma, mereka larut dengan media sosial akibatnya disiplinnya menurun, tidak nfokus dalam pekerjaan sehingga kualitas dan kuantitas kerja buruk. Dari indikator ini dapat dikatakan bahwa kinerja prajurit Lantamal II buruk. Namun saya yakin prajurit yang masih memahami jati dirinya sebagai prajurit akan mempergunakan media sosial dengan bijak”

Berdasarkan data dari Detasemen Markas Lantamal II (tabel 4.4) terungkap bahwa tingkat kehadiran prajurit waktu apel sangat rendah, hal ini disebabkan sering tidur larut malam karena keasikan prajurit dengan media sosial.

Tabel 4.4.

Rekapitulasi Kehadiran Apel Personel Mako Lantamal II

REKAPITULASI KEHADIRAN APEL					
BULAN	JLH PERS	HADIR		PERSEN	
		PAGI	SIANG	PAGI	SIANG
JUNI 2014	454	217	60	47.80 %	13.22 %
JULI 2014	455	215	54	47.25 %	11.87 %
AGUST 2014	458	237	56	51.75 %	12.23 %
SEPT 2014	455	224	56	49.23 %	12.31 %
OKT 2014	456	241	54	52.85 %	11.84 %
NOV 2014	460	235	55	51.09 %	11.96 %
DES 2014	471	226	57	47.98 %	12.10 %
JAN 2015	471	241	54	51.17 %	11.46 %
FEB 2015	474	239	54	50.42 %	11.39 %
MAR 2015	473	228	60	48.20 %	12.68 %

Sumber : Data Detasemen Markas Lantamal II Padang (2015)

Dari wawancara diatas terungkap bahwa media sosial berpengaruh kepada kinerja prajurit seperti lemahnya disiplin prajurit dalam menghadiri apel pagi maupun siang, banyak program kerja yang belum terselesaikan tepat waktu. Hal ini disebabkan oleh keasikan prajurit dengan media sosial sampai larut malam, sehingga terlambat apel pagi dan tidak fokus lagi melaksanakan tugas sehingga kuantitas dan kualitas kerja buruk.

Perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat dengan hadirnya berbagai macam smartphone yang mampu bekerja selayaknya memegang komputer ditangan, didukung dengan berbagai kontent media sosial yang dengan mudahnya diunduh dan dijalankan. Dengan media sosial seperti facebook, WhatsApp, Line, Instagram, twitters dan lain sebagainya pegunanya diajak untuk ikut berpartisipasi dalam hal berbagi

cerita, berkomentar, berbagi foto kenangan dan lainnya. Hal ini membuat penggunanya merasa diperhatikan melebihi dari perhatian keluarganya ataupun atasannya. Inilah yang membuat penggunanya termasuk kalangan prajurit untuk betah berlama-lama di media sosial.

Menurut Tiffin dan Mc. Cormick dalam Sutrisno ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi kinerja.

- 1) Faktor kualitas kerja, yang dapat dilihat dari segi ketelitian dan kerapian bekerja, kecepatan penyelesaian pekerjaan, ketrampilan dan kecakapan kerja.
- 2) Faktor kuantitas kerja, diukur dari kemampuan secara kuantitatif di dalam mencapai target atau hasil kerja atas pekerjaan-pekerjaan baru.
- 3) Faktor keandalan, mengukur kemampuan dan keandalan dalam melaksanakan tugasnya baik dalam menjalankan peraturan maupun inisiatif dan disiplin.
- 4) Faktor kehadiran, yaitu melihat aktivitas prajurit di dalam kegiatan-kegiatan rutin kantor, rapat-rapat atau kehadiran ditengah-tengah klien yang membutuhkannya.
- 5) Faktor kerjasama, melihat bagaimana prajurit bekerja dengan orang lain dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

4.3.2. Perbedaan Gen dan Kinerja Prajurit

Organisasi TNI termasuk didalamnya organisasi TNI Angkatan Laut sampai pada usia ke-71 tahun ini diawaki oleh berbagai macam generasi. Setiap tahun ada yang pensiun ada juga yang masuk, setiap tahun silih berganti. Penerimaan prajurit TNI berasal dari tamatan SMP, SMU sederajat dan ada juga dari kelompok serjana dan didik dilembaga pendidikan pembentukan TNI (Diktup) dengan berbagai strata mulai dari Catam, Caba, Akademi maupun Pa PK. Setiap strata memiliki ciri dan karakteristik tersendiri, sesuai dengan bidang penugasan yang akan dijalani oleh setiap prajurit setelah lulus pendidikan dasar. Dengan

demikian didalam tubuh organisasi kita temukan berbagai macam generasi yang berasal dari berbagai intake (cara masuk) ke organisasi TNI, hal ini tentunya akan berdampak akan keberhasilan dari tujuan organisasi TNI

Gaya seseorang berperilaku di tempat kerja akan sangat dipengaruhi oleh 'generasi' ketika ia lahir. Hal ini disebabkan karena masing-masing generasi memiliki perspektif yang berbeda tentang bagaimana seharusnya tempat kerja ideal. Generasi yang lahir jauh lebih dulu berbeda perspektifnya (harapan & pengalaman) dengan generasi yang jauh lebih muda. Perbedaan harapan dan pengalaman ini kemudian terwujud dalam perilaku seseorang di tempat kerja.

Perbedaan perilaku kerja antar generasi ini sangat mungkin menimbulkan konflik. Cara terbaik untuk menghindari konflik yang disebabkan oleh perbedaan generasi adalah saling memahami keunikan setiap generasi dan bagaimana keunikan tersebut mempengaruhi perilaku di tempat kerja.

Generasi Y atau millennium adalah generasi yang tumbuh seiring dengan perkembangan komunikasi massa dan internet. Generasi ini dikatakan cenderung tidak mempunyai kesabaran, keinginan yang tinggi, serta cara berkomunikasi yang kurang baik sesama mereka, namun harus diberi pujian karena sikap mereka yang mempunyai semangat yang tinggi dan luar biasa. Sedangkan Generasi X ambisius, workaholics yang mementingkan rekan kerja yang berbagi nilai-nilai. Pekerja X skeptis yang ingin bekerja mandiri dan terkenal tidak suka pertemuan dan kerja kelompok.

Perbedaan dalam ciri-ciri yang diungkapkan di atas memperjelas perlunya adanya pengelolaan yang secara khusus untuk menghilangkan perbedaan tersebut. Dimisalkan saja dalam ciri pertama berkaitan dengan kepemimpinan generasi X yang memiliki kecakapan untuk mengatur dan mengelola anggota tim agar berjalan lancar, sebaliknya generasi Y lebih bertindak secara bersama-sama (bekerja secara tim) yang biasanya

sering memunculkan perselisihan dan kesalahan komunikasi. Bekerja secara tim memang bagus, akan tetapi jika tidak ada sosok seorang yang mampu memimpin dan memberikan perintah maka akan sulit terwujud koordinasi di setiap anggota dalam tim. Setiap generasi memang memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Semua hal yang berkaitan dengan generasi X tidak semua baik, begitu juga dengan generasi Y tidak semua cerminan yang buruk.

Terkait dengan perbedaan generasi dan hubungannya dengan kinerja prajurit penulis mengadakan wawancara dengan Mayor Marinir Hultria Guchi selaku Perwira Operasi Batalion Pertahanan Marinir Lantamal II mengatakan:

“ Lantamal II selaku Kolakduk Koarmabar bertugas memberikan dukungan dan pelayanan administrasi dan logistik terhadap unsur-unsur TNI AL/marinir, mengadakan penegakkan hukum dilaut dengan mengadakan patrol terbatas serta pemberdayaan desa pesisir untuk kepentingan pertahanan, namun saya lihat masih banyak program-program yang telah disusun tidak berjalan sebagaimana mestinya, seperti Latihan P1, P2 dan L1, L2. Latihan yang semula direncanakan pada TW I misalnya baru terlaksana pada TW III, Begitujuga dengan program-program lainnya tidak. Hal ini disebabkan berbagai hal, salah satunya kurang optimal kinerja prajurit.. Belum optimalnya kinerja prajurit juga disebabkan berbagai hal seperti masalah kesejahteraan dan lain sebagainya. Ditinjau dari perbedaan Gen X dan Gen Y, saya melihat prajurit yang berumur diatas 35 tahun memiliki kinerja yang cukup baik sedangkan yang berumur dibawah 35 tahun tidak sebaik yang berumur diatas 35 tahun. Hal ini disebabkan pola pendidikan dan pengalaman dalam bekerja sangat menentukan kinerja seorang prajurit. Namun perbedaan generasi yang terjadi di organisasi TNI Angkatan Laut tidaklah akan mempengaruhi kinerja prajurit, sebab masing-masing sangat memahami jati diri TNI terutama Tri Sila TNI Angkatan Laut yang terdiri dari Disiplin, Hirarki dan kehormatan militer. Perbedaan generasi tersebut dengan konsep saling memahami dan komunikasi yang baik, setiap perbedaan itu menjadi hal yang positif dalam keberhasilan tugas yang diemban”

Berdasarkan wawancara dengan Mayor Marinir Hultria Guchi terungkap bahwa Kinerja prajurit Lantamal II masih belum optimal dengan indikator adanya program kerja yang tidak berjalan sebagaimana

mestinya. Kurang optimalnya kinerja prajurit bukan disebabkan oleh adanya perbedaan Gen X dan Gen Y.

4.3.3. Media Sosial dan Perang Urat Saraf

Perubahan dunia yang begitu cepat di abad ke-21 meliputi semua aspek kehidupan, mengakibatkan bergesernya berbagai struktur kehidupan, seperti struktur ekonomi, struktur penduduk, lapangan kerja, struktur sosial budaya sampai pada berubahnya sistem pertahanan dan keamanan suatu negara.

Indonesia yang daerahnya terbentang dari Sabang sampai Merauke memiliki kandungan kekayaan alam yang melimpah, didiami beraneka ragam suku, budaya, dan agama. Indonesia sampai saat ini oleh negara lain masih dianggap memiliki nilai strategis, dikarenakan memiliki kekayaan alamnya yang berlimpah, penduduk yang banyak dan terletak diposisi strategis. Kekayaan alam yang banyak dijadikan sumber bahan baku oleh negara asing seperti pertambangan emas, minyak bumi dan dibidang perkebunan terutama perkebunan kelapa sawit, penduduk yang banyak dijadikan tempat pemasaran produk dan posisi yang strategis sebagai sarana lalu lintas pelayaran dunia.

Keberagaman suku budaya dan agama serta melimpah ruahnya kekayaan alam akan menjadi ancaman akan kedaulatan bangsa Indonesia. Ancaman tersebut didorong oleh isu-isu kemiskinan, kebodohan, keterbelakangan, serta ketidakadilan. Isu-isu ini menjadi titik pangkal dari segala permasalahan seperti separatisme, terorisme, kekerasan yang melekat berurat berakar, bencana sebagai akibat perbuatan dari manusia. Isu-isu ini lama kelamaan menjadi kuman penyakit yang mengancam persatuan dan kesatuan bangsa, nasionalisme, serta patriotisme.

Watak dari kekerasan yang melekat dan berurat berakar berkembang seperti api dalam sekam di kalangan masyarakat yang menjadi pendorong konflik-konflik antar masyarakat atau konflik vertikal

yang terjadi antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah. Konflik horizontal yang berdimensi suku, agama, ras dan antar golongan (SARA). Faktor-faktor tersebut oleh pihak musuh (bangsa asing) bisa saja dimanfaatkan dengan cara melancarkan propoganda dan isu-isu yang menghasilkan efek domino sehingga bisa melemahkan bangsa Indonesia.

Dinamika perubahan lingkungan Internasional berimplikasi langsung dengan ketahanan nasional suatu bangsa. Tidak hanya implikasi positif, tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa implikasi negatifpun ikut menyertai. Implikasi positif membawa manfaat dalam mendukung cita-cita, tujuan nasional dan kepentingan nasional, sedangkan implikasi negatif mengakibatkan meningkatnya ancaman bagi kelangsungan hidup suatu bangsa. Perubahan lingkungan Internasional sangat sulit diprediksi. Banyak faktor yang terjadi diluar prediksi. Ancaman dari luar berupa penetrasi nilai-nilai budaya asing sulit dibendung akan mempengaruhi tata nilai kehidupan bangsa Indonesia.

Isu/fenomena global yang akan terus mewarnai/mempengaruhi dan memberi dampak terhadap lingkungan strategis adalah fluktuasi harga minyak dunia, perubahan iklim, krisis ekonomi, dominasi negara-negara maju, dinamika politik dan keamanan Internasional dan perubahan Kekuatan dunia. Dalam konteks stabilitas keamanan regional, sejumlah isu keamanan masih mewarnai kawasan ini, seperti konplik Laut Cina Selatan, keamanan pelayaran di Selat Malaka, dan lain sebagainya akan berpengaruh akan kestabilan pada negara lain, termasuk Indonesia.

Kemajuan dari teknologi informasi mengakibatkan dunia menjadi desa global tempat interaksi antar masyarakat yang terjadi secara langsung. Yang terjadi tidak hanya transfer informasi, namun juga transformasi dan sublimasi nilai-nilai luar secara serta merta dan sulit untuk dilakukan kontrol. Sebagai bentuk akibatnya, terjadi benturan tata nilai sehingga lambat laun nilai-nilai persatuan dan kesatuan bangsa menjadi semakin terdesak, misal oleh nilai-nilai individualisme, konsumerisme, dan hedonisme. Diakui memang jika nilai-nilai luar tidak

semuanya negatif, banyak pula nilai positif yang terkandung yang bisa memberi efek kemajuan untuk diterapkan. Nilai-nilai luar yang positif antara lain seperti kedisiplinan, keuletan dalam bekerja serta belajar, serta pemanfaatan waktu untuk melakukan sesuatu yang produktif sehingga masyarakatnya menjadi sejahtera. Nilai-nilai positif tersebut patut untuk diadopsi serta diterapkan dalam membangun masyarakat Indonesia.

Dimensi sosial budaya yang menjadi ancaman yang melemahkan bangsa Indonesia diantaranya seperti peredaran narkoba serta obat-obatan yang terlarang, bisa mengancam para generasi muda Indonesia. Di samping itu juga peredaran media dewasa serta perdagangan wanita selain mengancam moral juga menjadi salah satu media penyebaran virus HIV/AIDS. Penetrasi nilai-nilai budaya dari luar negeri yang susah dibendung seringkali menyebabkan terjadinya benturan peradaban yang bisa mengancam nilai-nilai serta kearifan lokal maupun nasional, sehingga ketahanan nilai-nilai budaya merupakan suatu bentuk keniscayaan.

TNI sebagai alat pertahanan Negara harus mengandalkan kualitas prajurit TNI dengan semangat dan tekad sebagai Prajurit pejuang yang tidak mengenal menyerah yang mampu berperan sebagai penangkal terhadap setiap bentuk ancaman militer dan nonmiliter dari luar dan dalam negeri terhadap kedaulatan, keutuhan wilayah dan keselamatan bangsa. Fungsi penangkal ditujukan agar kekuatan nyata berdampak psikologis dan diperhitungkan lawan sehingga mengurungkan dan mencegah niat lawan yang akan mengancam kedaulatan negara, keutuhan wilayah dan keselamatan bangsa.

Hingga saat ini, media massa masih diyakini memiliki kekuatan besar dalam pembentukan opini publik dan menjadi alat efektif dalam melancarkan propaganda. Opini publik, propaganda, dan media sosial memiliki hubungan yang sulit terpisahkan. Sejalan dengan tingkat perkembangan manusia, propaganda tidak hanya digunakan dalam bidang keagamaan saja tetapi juga dalam bidang pembangunan, politik, komersial, pendidikan, dan lain-lain.

Melalui kontennya, media massa menyusupkan kepentingan dari kelompok tertentu untuk merebut perhatian publik. Dengan serangan informasi yang sama secara bertubi-tubi, media massa berusaha mempengaruhi sikap pasukan. Peranan media sosial sebagai senjata perang sangat terkait dengan perang urat syaraf (*Psychological warfare*). Menurut The Property of His Britannic Majesty's Government dikatakan "*Psychological warfare* " a new device. It has been practised at every phase in history. The war-paint of barbarous tribes, the " Trojan Horse," the Pyrrhic elephants, the " leaflets " and " whispers " employed by Richelieu to infiltrate and to destroy the morale of the besieged population at La Rochelle, are only a few instances of the historic practice of "*Psychological warfare*. (Perang urat syaraf adalah alat baru. Perang ini sudah dipraktekkan di setiap sejarah, perang kaum bar-bar, Kuda Trojan, Gajah *Pyrrhic*, selebaran dan bisikan yang dilakukan *Richelieu* dalam menyusup dan menghancurkan moral dari kepungan penduduk di *La Rochelle*, ini hanya sedikit contoh sejarah praktik perang urat syaraf).

Perkembangan media sosial yang begitu pesat dijadikan alat/sarana bagi pihak lawan untuk mempengaruhi/melemahkan moral/mental bangsa Indonesia, termasuk prajurit TNI. Orang yang sudah kecanduan akan jejaring sosial tanpa ia sadari akan digiring oleh pihak musuh untuk berbuat diluar kehendak dan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia.

Sesuai hasil wawancara penulis dengan 10 orang prajurit Lantamal II (tabel 4.5) terungkap yakni:

Tabel 4.5.
PEMAHAMAN PRAJURIT AKAN PERANG
URAT SARAF
(Gen X)

NAMA	TAHUN KELA HIRAN	PEMAHAMAN TENTANG PERANG URAT SARAF
M.Iskandar	1978	Perang informasi adalah saling menjatuhkan demi kepentingan pribadi
Joni Hendriko	1975	Perang informasi adalah upaya atau usaha khusus yang bertujuan untuk melawan semua informasi dan berita lawan, dan menyebarkan opini yang lebih menjurus kepada propaganda terhadap lawan maupun counter attack pada statment dan propaganda lawan.
Usman Effendi	1974	Suatu bentuk serangan yang dilakukan melalui fungsi intelijen dengan berbagai media untuk mencari informasi yang menyangkut aspek komando, aspek pengendalian dan aspek efektronika.
Oriza	1970	Perang informasi adalah serangan yang dilakukan oleh salah satu pihak yang bertikai atau berselisih (pemerintah vs oposisi) melalui intelijen pihak yang bertikai melalui media massa, media sosial, sehingga mempengaruhi cara berfikir masyarakat untuk memihak kepada salah satu pihak.
Sunoto P	1965	Perang informasi meliputi tindakan-tindakan yang diambil untuk menjaga integritas sistem informasi sendiri dari segala bentuk eksploitasi. Perang informasi tidak pernah mengenal dimensi waktu masa damai maupun pada masa perang.

Tabel 4.6.
PEMAHAMAN PRAJURIT AKAN PERANG
URAT SARAF
(Gen Y)

El Cid Ajie S.K.Siregar	1985	Perang komunikasi adalah sama halnya dengan perang urat saraf dengan cara memberikan informasi-informasi yang tidak benar yang dapat memecah peraturan dan kesatuan bangsa.
Masrio Dinata	1983	Perang komunikasi adalah merupakan penyebaran pemberitaan yang cepat dan dapat dengan mudah diakses oleh publik atau umum,
Vixtorio	1982	Perang informasi adalah suatu tindakan yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung dengan menggunakan sarana informasi untuk melemahkan lawan atau bisa mendapatkan keuntungan dari lawannya.
Robert Irawan	1989	Perang informasi adalah satu bentuk serangan yang terutama dilakukan melalui fungsi intelijen dan tidak menggunakan kekuatan militer secara terbuka. Seperti untuk menipulasi, meniadakan, mengacaukan atau menghancurkan informasi dan sistem informasi lawan.
Novan Osman	1982	Perang informasi adalah perang yang dilakukan media online, media cetak, atau media elektronik yang bertujuan untuk memunculkan suatu berita yang sedang hangat untuk diperbincangkan oleh masyarakat luas.

Sesuai hasil wawancara tersebut tergambar bahwa prajurit Gen X dan Gen Y sangat paham akan perang urat saraf, termasuk penggunaan media sosial sebagai sarana adu domba dan pengalihan isu. Dengan pemahaman yang cukup akan perang informasi/perang urat saraf dan

didukung dengan kesadaran sebagai prajurit yang sapta marga maka segala macam tindakan musuh melalui media sosial akan mampu ditangkal dengan baik oleh semua prajurit.

4.4. Pembahasan

4.4.1. Media Sosial dan Kinerja Prajurit.

4.4.1.1. Media sosial dan efeknya pada prajurit.

Prajurit sebagai bagian dari masyarakat, hidup ditengah masyarakat tentunya bersosialisasi dan saling berinteraksi satu dengan yang lainnya. Jarak dan waktu membatasi setiap prajurit untuk bersosialisasi secara bertatap muka, namun berkat perkembangan teknologi dan media sosial saat ini prajurit sudah dengan mudahnya berkomunikasi dengan masyarakat dan keluarga yang berbeda tempat tinggal.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat termasuk teknologi informasi dan meningkatnya kesejahteraan prajurit memungkinkan setiap prajurit memiliki telpon cerdas yang dalam istilah komunikasi disebut *smartphone* yakni ponsel yang memiliki fungsi canggih di luar kemampuan panggilan telepon dan mengirim pesan teks. Kebanyakan *smartphone* memiliki kemampuan untuk menampilkan foto, memutar video, cek dan kirim e-mail, serta berselancar di Web.

Sesuai hasil observasi dan wawancara dengan prajurit Lantamal II terungkat bahwa hampir menyeluruh prajurit terlibat dan ikut aktif di media sosial. Prajurit yang berusia dibawah 35 tahun adalah generasi yang akrab dengan internet dan sangat aktif dalam media sosial, sebaliknya prajurit yang sudah berusia diatas 35 tahun menggunakan media sosial hanya sesuai kebutuhan.

Keasikan prajurit pada media sosial berpengaruh pada prajurit tersebut, tanpa dia sadari bahwa dirinya sudah kecanduan akan media sosial. Saking asiknya prajurit menggunakan media sosial lupa atau melupakan rambu-rambu yang telah ditetapkan pimpinan dalam

menggunakan media sosial diantaranya setiap prajurit dilarang memposting kegiatan-kegiatan kedinasan, menggunakan atribut atau logo kedinasan dan lain sebagainya.

Sesuai hasil observasi dan wawancara dengan prajurit Lantamal II diketahui bahwa media sosial berpengaruh kepada prajurit, baik bersifat positif seperti menambah wawasan/pergaulan, sarana promosi dan lain sebagainya. Disamping pengaruh positif media sosial juga menimbulkan pengaruh negative seperti, Lupa waktu karena keasikan di media sosial, akibatnya rentan terjadi perselisihan dengan keluarga, tidak mengikuti apel dan sebagainya. Hal ini sejalan yang dikatakan Efendi, (1997;10)

“ Komunikasi adalah upaya yang sistimatis untuk merumuskan secara tegas azas-azas penyampaian pesan dan informasi serta pembentukan pendapat dan sikap. Lebih khusus lagi bahwa komunikasi adalah proses merubah perilaku orang lain”.

Selanjutnya Steven M. Chaffe (Ardianto dkk, 2004: 49) mengatakan:

“Media sosial memiliki efek yang dapat dilihat dari beberapa pendekatan. Pendekatan pertama yaitu efek media sosial yang berkaitan dengan pesan atau media itu sendiri. Pendekatan kedua yaitu dengan melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak yaitu komunikasi massa yang berupa perubahan sikap, perasaan dan perilaku atau dengan istilah lain dikenal sebagai perubahan kognitif, afektif, behavioral.

Sejalan Steven M. Chaffe (Ardianto dkk, 2004: 49) Kehadiran media massa di tengah kehidupan prajurit menimbulkan berbagai macam efek, diantaranya:

1. Efek Media sosial berkaitan dengan pesan itu sendiri, seperti:
 - a. Dapat menumbuhkan berbagai usaha produksi, distribusi dan konsumsi. Dalam media sosial prajurit dapat mempromosikan berbagai macam produk dan memperdagangkannya secara online.
 - b. Dalam segi sosial terjadi perubahan pada struktur atau interaksi sosial. Dengan memiliki smartphome berbagai macam merk akan meningkatkan status sosial prajurit. Semakin bermerk smartphome yang dipakai prajurit semakin tinggilah status sosial prajurit tersebut.

c. Seorang prajurit yang menggunakan media sosial merasa terpuaskan kebutuhan psikologisnya dan beranggapan media sosial mampu menghilangkan perasaan tidak nyaman, misalnya perasaan kesepian, marah, kesal, kecewa dan sebagainya. Disamping itu media sosial dapat menumbuhkan perasaan tertentu seperti perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah setelah menerima pesan dari media sosial.

d. Prajurit yang menggunakan media sosial mendapat banyak informasi yang sering dijadikan landasan untuk bertindak.

2. Perubahan yang terjadi pada diri khalayak, seperti:

a. Predisposisi Individual.

Predisposisi Individual mengacu kepada karakteristik individu mengakses media sosial dapat terpengaruh pesan yang disampaikan media sosial. Misalnya prajurit yang melankolis cenderung menghadapi tragedi lebih emosional daripada orang yang periang dan mempunyai sifat terbuka cenderung akan lebih senang bila melihat adegan-adegan lucu daripada orang yang melankolis.

b. Faktor Identifikasi.

Menunjukkan sejauh mana prajurit merasa terlibat dengan tokoh yang ditonjolkan dalam media sosial. Dengan identifikasi, prajurit akan menempatkan dirinya di posisi tokoh yang ditampilkan tersebut.

c. Efek Behavioral.

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul pada diri khalayak dalam bentuk tindakan sebagai akibat dari isi pesan yang disampaikan melalui media sosial. Pesan buruk dapat menimbulkan efek perilaku masyarakat cenderung negatif misalnya efek situs porno, efek propaganda musuh yang tidak saja melemahkan pasukan tetapi juga memecahkan masyarakat. Efek perilaku ini merupakan efek

terpenting yang perlu diwaspadai sehingga prajurit dan masyarakat tidak terpropokasi dari pesan yang disampaikan melalui media sosial.

4.4.1.2. Media Sosial dan efeknya terhadap Kinerja Prajurit

Kinerja merupakan kualitas dan kuantitas dari suatu hasil kerja (output) individu maupun kelompok dalam suatu aktivitas tertentu yang diakibatkan oleh kemampuan alami atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar serta keinginan untuk berprestasi. Banyak faktor yang bisa mempengaruhi kinerja seseorang baik yang berasal dari dalam diri, lingkungan dan organisasi tempat yang bersangkutan bernaung.

Kopelman (1988), mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja adalah: *individual characteristics* (karakteristik individual), *organizational characteristic* (karakteristik organisasi), dan *work characteristics* (karakteristik kerja). Lebih lanjut oleh Kopelman dijelaskan bahwa kinerja selain dipengaruhi oleh faktor lingkungan juga sangat tergantung dari karakteristik individu seperti kemampuan, pengetahuan, keterampilan, motivasi, norma dan nilai. Dalam kaitannya dengan konsep media sosial dan pengaruhnya terhadap kinerja, terlihat bahwa karakteristik individu seperti kepribadian, umur dan jenis kelamin, norma dan nilai akan menentukan perilaku kerja dan produktivitas kerja.

Lantamal II adalah Komando Pelaksana Dukungan (Kolakduk) dari Komando RI Koarmabar mempunyai tugas pokok menyelenggarakan dukungan logistik dan administrasi bagi unsur-unsur TNI AL, melaksanakan penegakkan hukum dan melaksanakan perberdayaan wilayah pertahanan. Untuk tercapainya tugas pokok tersebut Lantamal II Padang telah menyusun berbagai macam program. Namun dari hasil wawancara diketahui bahwa banyak program tersebut yang tidak terlaksana tepat waktu. Hal ini disebabkan oleh belum optimalnya kinerja prajurit.

Belum optimalnya kinerja prajurit disebabkan karena keasikan prajurit dengan media sosial, sehingga sering terlambat apel, dan tidak fokus dalam melaksanakan tugas-tugas rutin.

4.4.2. Perbedaan Gen dihadapkan dengan Kinerja Prajurit.

Perbedaan perilaku kerja antar generasi X dan generasi Y ditubuh organisasi TNI Angkatan Laut sangat mungkin menimbulkan konflik. Cara terbaik untuk menghindari konflik yang disebabkan oleh perbedaan generasi adalah saling memahami keunikan setiap generasi dan bagaimana keunikan tersebut mempengaruhi perilaku di tempat kerja.

Kesenjangan yang terjadi antara kedua generasi ini dapat diatasi dengan 2 (dua) pendekatan. *Yang pertama* kedua generasi perlu untuk belajar tentang alam, budaya dan konteks pemikiran masing-masing. *Yang kedua* adalah kedua generasi harus berupaya untuk melakukan akomodasi komunikasi. Dengan dua pendekatan ini perbedaan generasi yang ada di tubuh organisasi TNI tidak berpengaruh terhadap kinerja organisasi. Masing-masing generasi saling memahami dan saling melengkapi.

Berdasarkan observasi dan wawancara, keunikan perilaku kerja atas perbedaan Gen X dan Gen Y di TNI Angkatan Laut berhasil dimanfaatkan oleh setiap prajurit secara positif yaitu dengan cara saling memahami karakter dan sifat masing-masing dan mengadakan komunikasi yang baik dengan sesama prajurit. Hal ini didasari atas pemahaman yang cukup akan jati diri TNI Angkatan Laut khususnya Tri Sila TNI Angkatan Laut yakni Disiplin, Hirarki, dan kehormatan Militer. Dengan demikian kesenjangan yang terjadi dijadikan sesuatu yang saling melengkapi. Kelemahan Gen X akan ditutupi oleh keunggulan yang ada pada Gen Y, begitujuga sebaliknya. Sehingga perbedaan generasi yang ada ditubuh organisasi TNI Angkatan Laut akan menjadi peluang akan keberhasilan tugas yang diemban oleh setiap prajurit.

4.4.3. Pemahaman Prajurit akan Perang Urat Saraf.

Pada abad ke 21 ini, tantangan bangsa Indonesia adalah globalisasi dengan segala implikasinya. Situasi keamanan yang belum begitu kondusif karena sering mendapat tekanan baik dari dalam maupun luar negeri harus disikapi dengan baik oleh setiap prajurit. Sumber Daya Alam dan penduduk yang banyak merupakan daya tarik tersendiri bagi bangsa asing. Implikasi terhadap globalisasi sangat mempengaruhi perubahan situasi keamanan dunia dengan munculnya berbagai isu keamanan baru. Isu keamanan yang lalu lebih menonjol aspek geopolitik dan geostrategi seperti pengembangan kekuatan militer dan senjata strategi, sekarang berkembang isu keamanan baru seperti terorisme, perampokan dan pembajakan, penyelundupan dan bentuk-bentuk kejahatan lainnya. Ancaman bangsa Indonesia saat ini dan di masa yang akan datang diperkirakan berasal dari ancaman nontradisional baik yang bersifat lintas negara maupun yang timbul dari dalam negeri itu sendiri.

Ancaman berdimensi ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya dan keamanan yang berkembang, pada eskalasi tertentu dapat mengganggu stabilitas nasional yang pada akhirnya akan mengancam kedaulatan negara, keutuhan wilayah dan keselamatan bangsa.

Ancaman-ancaman nirmiliter/nonmiliter merupakan ancaman yang sangat serius. Tanpa kita sadari pihak musuh berusaha mengadakan propaganda dengan mengangkat isu-isu berdimensi ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, teknologi informasi serta keselamatan umum yang bisa memecah belah bangsa Indonesia. Media sosial dan Propaganda memang terkait satu sama lainnya. Media sosial menjadi unsur terpenting dalam kegiatan komunikasi propaganda untuk menjalankan berbagai kepentingan tertentu. Kepentingan-kepentingan inilah yang kemudian menjadi masalah karena kerap kali disebarakan dengan tak berimbang.

Dalam peperangan Propaganda dipakai media sosial sebagai jalan untuk menciptakan kerusuhan, dan rasa tidak percaya kepada seorang

pemimpin atau lembaga tertentu. Sebagai contohnya ketika Amerika sedang mengadakan penyerangan terhadap Irak, Amerika menyuarakan Propagandanya terhadap publik internasional dengan menuduh Saddam Husein (Presiden Irak) sebagai seorang yang jahat, yang berusaha membuat bom pemusnah masal berupa nuklir. Maka, Propaganda yang diusung Amerika ini ternyata berhasil walaupun pada kenyataannya tuduhan bom tersebut tidak terbukti adanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 orang prajurit (table 4.3) tergambar bahwa prajurit sangat paham akan perang urat saraf, termasuk penggunaan media sosial sebagai sarana adu domba dan pengalihan isu. Dengan pemahaman yang cukup akan perang informasi/perang urat saraf dan didukung dengan kesadaran sebagai prajurit yang sapta marga maka segala macam tindakan musuh melalui media sosial akan mampu ditangkal dengan baik oleh semua prajurit.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Perkembangan teknologi Teknologi Informasi dan meningkatnya kesejahteraan prajurit memungkinkan setiap prajurit memiliki telpon cerdas/*smartphone* yakni ponsel yang memiliki fungsi canggih di luar kemampuan panggilan telepon. Hampir menyeluruh prajurit terlibat dan ikut aktif di media sosial. Prajurit yang berusia dibawah 35 tahun adalah generasi yang akrab dengan internet dan sangat aktif dalam media sosial, sebaliknya prajurit yang sudah berusia diatas 35 tahun menggunakan media sosial hanya sebatas kebutuhan. Keasikan prajurit dengan media sosial berakibat rendahnya disiplin untuk menghadiri apel, tidak focus dalam bekerja sehingga program kerja yang telah ditetapkan tidak terlaksana tepat waktu dan tepat sasaran.

Perbedaan Gen X dan Gen Y ditubuh organisasi TNI Angkatan Laut sangat mungkin menimbulkan konflik. Namun dengan Tri Sila TNI AL yakni Disiplin, Hirarki dan Kehormatan Militer perbedaan generasi X dan generasi Y dijadikan peluang akan keberhasilan tugas.

Media sosial menjadi unsur terpenting dalam kegiatan komunikasi propaganda. Situasi ini sangat disadari oleh seluruh prajurit. Dengan pemahaman yang cukup akan perang urat saraf dan didukung dengan kesadaran sebagai prajurit Sapta marga maka segala macam tindakan musuh melalui media sosial akan mampu ditangkal dengan baik oleh semua prajurit.

5.2. Saran

Berikut ini saran-saran penelitian, yang terdiri dari saran akademik dan saran praktis :

5.2.1 Saran Akademik

Perlu dilakukan penelitian yang lebih detail lagi untuk mengembangkan ilmu tentang media sosial dan efeknya terhadap kinerja, hal ini dimaksudkan sebagai refferensi bagi pimpinan TNI dalam mengeluarkan kebijakan tentang penggunaan media sosial.

5.2.2. Saran Praktik

1. Perlu menetapkan peraturan mengenai ketentuan penggunaan media sosial dikalangan prajurit.
2. Perlu dibentuknya suatu lembaga di institusi TNI yang memiliki kemampuan untuk mengontrol penggunaan media sosial dikalangan prajurit.
3. Perlu pengawasan yang intens dari Komandan Satuan dan memberi tindakan apabila ditemukan prajurit yang menggunakan media sosial melanggar aturan dan ketentuan yang telah ditetapkan.

Daftar Pustaka

A. Buku

- A.Anwar Prabu Mangkunegara, *Manajemen Sumber Daya Manusia* Bandung : Remaja Rosda Karya, 2012.
- Antoniadis, P. & Grand, B.L., Journal “ Self-organized virtual communities; bridging the gap between web-based communities and P2P systems ”. *International Journal of Web Based Communities*, 2009,
- Among Margono, Laksma TNI, dkk, *Etiket Kehidupan Perwira TNI Angkatan Laut*, Dispenal, 2010.
- Baker, Research Report *Psychological Operations Within The Cyberspace Domain*, Air War College University, 325 Chennault Circle,Maxwell, 17 Februari 2010.
- Bertot, J.C., Jaeger, P.T., & Hansen, D. 2012. *The impact of polices on government social media usage: Issues, challenges, and recommendations*. *Government Information Quarterly*, 2002.
- Bughin, J., & Manyika, J. Journal. “ How businesses are using Web 2.0: A McKinsey Global Survey ”. *McKinsey Quarterly*, 2007.
- Bonsòn, E., Torres, L., Royo, S.and Flores, F.. “ Local e-government 2.0: Social media and corporate transparency in municipalities ”. *Government Information Quarterly*, 29, 2012.
- Clay Wilson, “ Information Operations and Cyberwar: Capabilities and Related Policy Issues ”, *CRS Report for Congress*, Order Code RL31787, 14 September 2016,
- CL.selltiz.et al. “ *Research Method in Social Relations* ”, 1964.
- Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Document of The Property Of His Britannic Majesty’s Government, “ Political Warfare Executive The Meaning, Techniques and Methods of Political Warfare, Secret “ , Copy No. 40.
- Effendi, Onong Uchjana, *Ilmu, teori filsafat komunikasi*, Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2003.
- Elvino Ardianto,. *Filsafat Ilmu Komunikasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.

- Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah, *Komunikasi Massa - Suatu Pengantar*, Jakarta: Simbiosis Rekatama Media, 2007.
- Endriartono Sutarto, Jenderal TNI, *Kewajiban Prajurit Mengabdikan kepada Bangsa*, Puspen TNI, 2005.
- George, L. (2008). Dude, where's my job? McLeans.Ca. Retrieved June 21, 2009.
- Hadi Sutrisno, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: PT. Gunung Agung, 2006.
- Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial*. Salemba Jakarta, Humanika. Jakarta 2010.
- Ibid.
- Joint Warfare Publication 3-80, *United Kingdom: Information Operations*, II-1.
- John M. Echols dan Hasan Shadly, *Kamus Inggris – Indonesia*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1980.
- Kietzmann, J.H.; Hermkens, K., McCarthy, I.P. & Silvestre, B.S.. *Social media? Get serious! Understanding the functional building blocks of social media*. *Business Horizon*, 2011.
- Kamal, M. M. "An analysis of eParticipation research: moving from theoretical to pragmatical viewpoint". *Transforming Government: People, Process and Policy*, 3(4), 2009.
- Lijan P. Sinambela, *Kinerja Pegawai: Teori Pengukuran dan Aplikasi*, Bandung: Refika Aditama, 2012.
- McAllister, S.M. 2012. *How the world's top universities provide dialogic forums for marginalized voices*. *Public Relations Review*.
- Malayu S.P Hasibuan, *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: Gunung Agung, 2006.
- Mangkunegara, Opcit,
- Mustafa. Zaenal. Dalam *Metodologi Penelitian*. Tidak dipublikasikan.2002.

- Nurudin. *Komunikasi Propaganda*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2001.
- Price, K. " Web 2.0 and education: What it means for us all. In 2006 Australian Computers in Education Conference ", Cairns, Australia, 2-4 October 2006.
- Porter, J.. Journal " Designing for the Social Web ", New Riders Press, Thousand Oaks, CA, 2008.
- Puspen Mabes TNI, Rabu 11 April 2007.
- Ruslan Rosadi, *Praktik dan Sosial Publik Dalam Situasi Krisis*, Jakarta: Ghalia, 2002.
- Rutherford, L.L. Journal. " *Building participative library services: the impact of social software use in public libraries* ". *Library Hi Tech*, 2008 26(3).
- Ruslan Rosadi, opcit.
- Renald. Kasali,. *Manajemen Publi Relations, Konsep dan Aplikasi di Indonesia*, Jakarta: Pustaka Utama Grafiti. 1994.
- Suzy Widayarsi " *Strategi Pengembangan Kompetensi SDM Indonesia Dalam Memasuki Era Global* ", Fokus Ekonomi, Vol. 2, No.2, (2004).
- Suyadi Prawirosentono, *Kebijakan Kinerja Karyawan*, Yogyakarta : BPFE, 2008,
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung .Alphabeta.2014.
- Siagian, Sondang. *Manajemen SDM*. Jakarta : Bumi Aksara. 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi*.Bandung .Alphabeta.2010.
- Sariyathi, *Manajemen Sumber Daya Manusia, Reformasi Birokrasi dan Manajemen Pegawai Negeri Sipil*. Bandung: Refika Aditama, 2003.
- Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Onong Uchjana Effendy, Opcit.

- Veithzal Rivai, *Performance Appraisal*, Jakarta: Raja Grafindo, 2005.
- Weinburg, Tamar. *The New Community Rules: Marketing on the Social Web*. Sebastopol: O'Reilly Media, Inc. 2009.
- Waters, R.D., & Jamal, J.Y. *Tweet, tweet, tweet: A content analysis of nonprofit organizations' Twitter updates*. *Public Relations Review*.2011
- Werner J. Severin –Jamesa W Tankard ,Jr., *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, Terapan di Dalam Media Massa*, terjemahan, Remaja Rosdakarya, 2001.

B. Elektronik

<http://unpas.ac.id/pages/apa-itu-sosial-media/> diakses tanggal 2 April 2015

<http://id.wikipedia.org/wiki/Propaganda> diakses tanggal 2 April 2015

<http://bukukotakkotak.blogspot.com/2013/12/dampak-positif-dan-negatif-menggunakan.html>

<http://www.cnnindonesia.com/politik/20151212233800-32-97806/panglima-tni-indonesia-jadi-target-perebutan-negara-asing/>

<http://www.femina.co.id/article/ciri-khas-gen-y->

<https://prezi.com/cketsym5g6ts/generasi-x-y-z/>

Dr. N.L.Krisna at 4:08 PM <http://sdm-teori.blogspot.co.id/2007/05/kinerja-pegawai.html>

<http://bhineka-komunikasi.blogspot.co.id/2014/08/perspektif-komunikasi-generasi-x-vs.html>

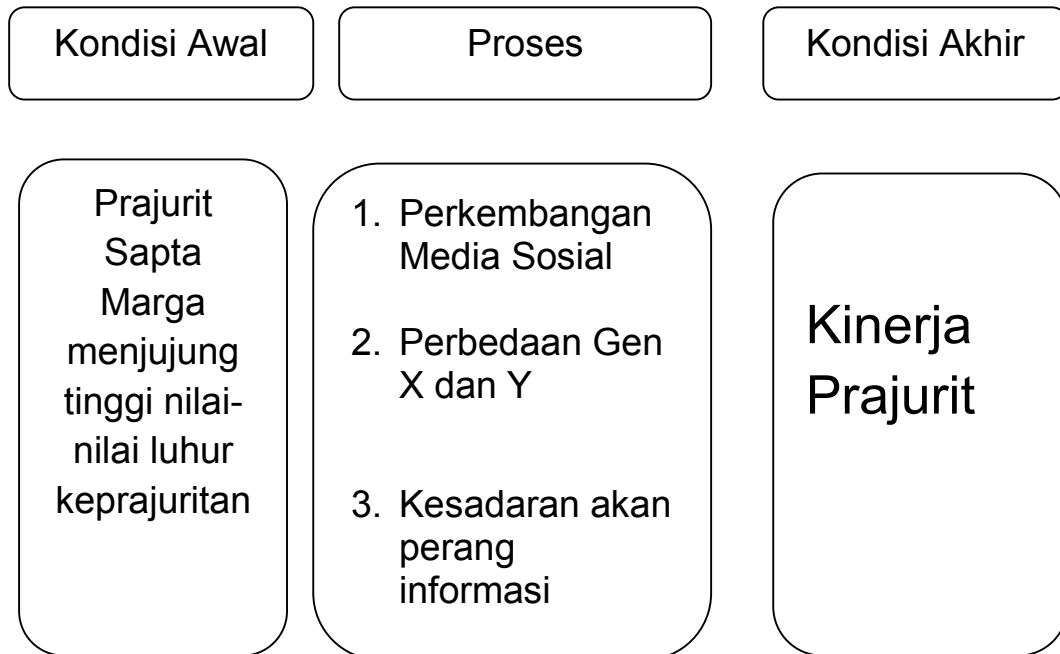
Lampiran I

Matrik Penelitian Terdahulu

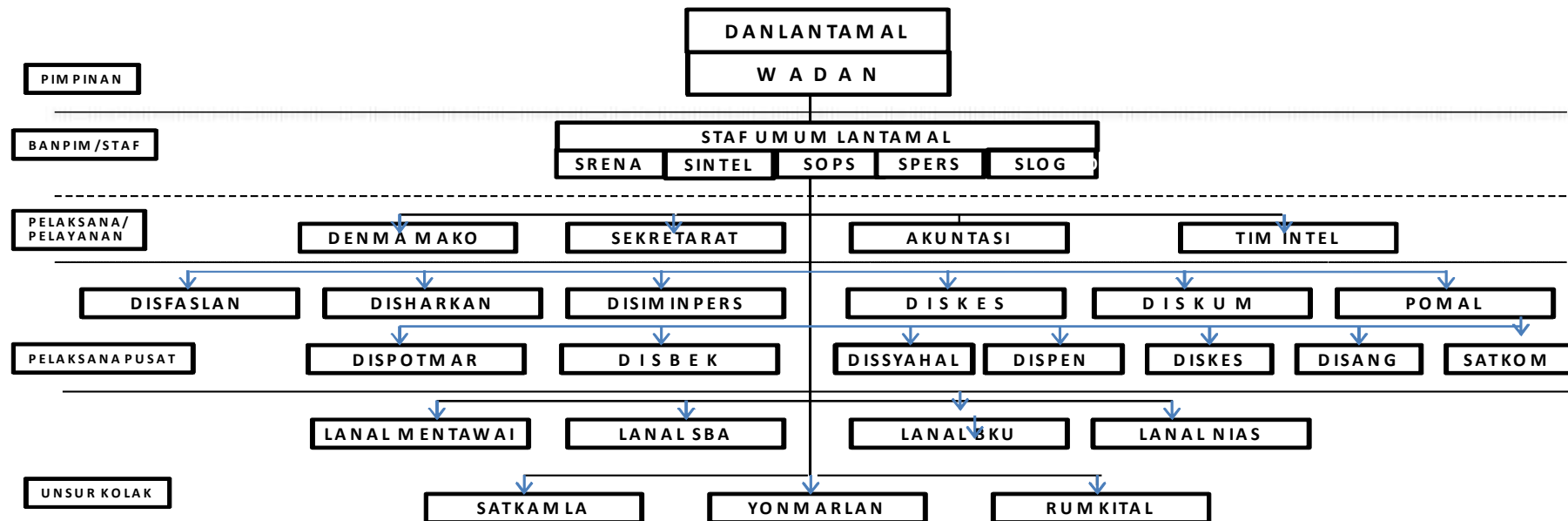
Nama/ Tahun	Judul	Variabel	Metode	Hasil	Alat Analisis	Persamaan	Perbedaan	Sumber data
Yayan Herdianto/2011	Pengaruh Jejaring Sosial Facebook terhadap pola Komunikasi Interpersonal.	- Pengaruh Situs Jejaring Sosial Facebook (X) - Pola Komunikasi (Y)	Kuantitatif	Terdapat perubahan yang signifikan terhadap pola komunikasi. Untuk penyebaran informasi siswa lebih memilih facebook daripada melakukan di papan pengumuman.	Uji hipotesis, uji <i>product moment correlation</i> , uji reliabilitas dan validitas	Tentang sosial media (facebook)	Metode penelitian	Yayan Herdianto
Nurbaiti/2010	Pengaruh Pengawasan, Kompensasi dan Lingkungan Kerja Terhadap Disiplin Prajurit di Markas Komando Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II"	- Disiplin Kerja - Pengawasan - Kompensasi - Lingkungan Kerja	Kuantitatif	Pengawasan, kompensasi dan lingkungan kerja secara bersama-sama mempengaruhi disiplin prajurit Markas Komando Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II, artinya semakin baik pembenahan pada pengawasan, kompensasi dan lingkungan kerja akan dapat meningkatkan disiplin prajurit.	Uji Reliabilitas, Uji Prasyarat Analisis, Model Estimasi dan Uji Hipotesis	Tentang Kinerja	Metode penelitian	Nurbaiti
Jasman D /2014	Pengaruh Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Personel Markas Komando Pangkalan Utama TNI Angkatan Laut II	- Lingkungan Kerja - Kinerja	Kuantitatif	Adanya pengaruh positif yang dihasilkan oleh Lingkungan kerja terhadap Kinerja sebesar 0.430 atau 43,0%. sisanya 57,% kinerja.	Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Korelasi sederhana dan Uji t	Tentang Kinerja	Metode penelitian	Jasman Darwis

Lampiran II

Bagan Alur Pikir



STRUKTUR ORGANISASI LANTAMAL II



Sesuai Keputusan Kasal No Kep/721/V/2012 Tanggal 28 Mei 2012