

Negara Ditengah Ancaman Demokrasi Siber

Oleh:

Faisyal, M.Si

Penulis merupakan Dosen Tetap Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bung Karno.

E-mail: faisyal.chan@gmail.com

Abstract

This paper aims to illustrate critical about the phenomenon cyber democracy born of information and communication technology. Presence information and communication technology give a new color in national life. Space of interaction in cyber democracy become a tool in channeling political interests. On the other hand, cyber democracy get gave birth to political actors which threatens the country. The political actors interact without regard to democratic conditions, as respect for human rights - to threaten the continuity of democracy.

Keywords: Cyber democracy, digital, new media, conflict.

Pendahuluan

Demokrasi kini menjadi ideologi yang menguasai dunia. Berbagai negara menerapkan paham ini dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Termasuk di Indonesia. Demokrasi menjadi acuan dalam berinteraksi antara masyarakat dan pemerintah, antara masyarakat dengan masyarakat. Paham ini menjelaskan, manusia pada hakekatnya adalah makhluk bebas dan merdeka. Selain memberikan kebebasan dalam beragama, paham demokrasi memberikan kebebasan dalam berkumpul, berserikat dan berapat.

Di Indonesia, kebebasan diatur dalam pasal 28 UUD Negara Republik Indonesia 1945, mengatakan bahwa kebebasan bertanggungjawab dan bertindak untuk menyampaikan pendapat dimuka umum. Demikian pula dengan negara lain. Mereka merumuskan demokrasi dan kebebasan berdasarkan konstitusi negara dan budaya masing-masing. Sebab demokrasi bukan konsep yang mudah dipahami, demokrasi mempunyai banyak konotasi dan arti, variatif dan dinamis. Demokrasi bersifat variatif, karena bersifat interpretatif. Setiap negara berhak mengklaim sebagai negara demokrasi. Maka lahirlah berbagai konsep demokrasi, ada

demokrasi liberal, demokrasi rakyat, demokrasi proletar, demokrasi komunis, demokrasi Pancasila, demokrasi terpimpin, demokrasi parlementer dan demokrasi lain-lain.¹

Meski demokrasi memberikan ruang besar dalam berpendapat, berserikat dan berkumpul. Namun ada syarat yang diberikan demokrasi ketika menjalankan nilai kebebasan tersebut, yaitu bertanggungjawab, berdasarkan fakta, tidak menyingung hak asasi manusia lain, karena hak asasi manusia dibatasi oleh hak asasi manusia lain. Syarat tersebut kurang dipahami masyarakat. Jika masyarakat tidak paham tentang syarat-syarat demokrasi, maka demokrasi menjadi tidak terarah. Akibatnya, kebebasan menjadi liar, dan tidak terkendali. Termasuk kebebasan berpendapat. Menyampaikan pendapat tidak lagi berdasarkan fakta, namun berdasarkan kepentingan pribadi atau kelompok. Di mana kepentingan tersebut sering bertentangan kepentingan masyarakat dan negara.

Bila realitas sosial seperti ini berlangsung lama, jelas dapat mengancam kelangsungan hidup bernegara, dan mengancam keutuhan bangsa. Inilah realitas sosial yang terjadi sekarang dalam kehidupan bangsa Indonesia. Apalagi sejak berkembangnya teknologi internet, ruang interaksi masyarakat semakin luas. Mereka mempunyai dua tempat berinteraksi, yaitu dunia nyata dan dunia maya.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pola komunikasi manusia ikut berubah. Menyesuaikan diri dengan teknologi. Suka tidak suka, manusia dipaksa harus bisa menerima kehadiran teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu vitur yang dilahirkan teknologi informasi dan komunikasi adalah *cyber* atau siber (dunia maya). Siber memberikan ruang baru pada manusia buat interaksi. Dalam ruang tersebut, mereka bisa menyalurkan berbagai kepentingan, sesuai keinginan dan kebutuhan masing-masing.

Namun sangat disayangkan, atas dasar prinsip kebebasan berpendapat. Sebagian manusia menggunakan ruang dunia maya sebagai alat untuk kepentingan pribadi dan kelompok. Di mana kepentingan tersebut bertentangan dengan kepentingan masyarakat dan negara. Termasuk bertentangan dengan tujuan-tujuan

¹. Ahmad Suhelmi, *Pemikiran Politik Barat*, (PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2007), hal 297.

bernegara – bahkan bertentangan dengan prinsip-prinsip demokrasi. Mereka mengemas isu-isu berbagai menjadi sebuah wacana dan pembicaraan publik. Termasuk isu Sara (suku, agama, ras dan antar golongan), hingga sebuah wacana publik yang seolah-olah bersentuhan dengan iman dan keyakinan.

Menyebarkan hoaks² atau berita bohong dengan judul yang memukau – hingga menarik perhatian pembaca atau warganet, perhatian ini disebut virus digital. Secara psikologi, virus digital lebih mudah viral dan dipercaya. Hoaks sengaja dibuat untuk menipu pembaca, penonton atau pendengar. Menggiring opini, agar masyarakat bertindak dan bersikap sesuai harapan pembuat hoaks. Salah satu cara membuat hoaks adalah menggunakan pendekatan manipulasi psikologis, dengan cara menguak suatu informasi rahasia yang tersimpan diberbagai *file*, termasuk dalam internet. Paling mudah melalui jaringan media sosial.

Siber menjadi ruang baru masyarakat dengan negara, antara masyarakat dengan masyarakat, antara masyarakat dengan elemen-elemen lain dalam berhubungan. Sama seperti dunia nyata, interaksi dalam siber harus menjunjung prinsip kebebasan. Masyarakat bebas berinteraksi dan menyampaikan pendapat, berserikat dan berkumpul.³ Prinsip tersebut berasal dari paham demokrasi. Inilah yang mendasari lahirnya demokrasi siber. Kehadiran teknologi dalam demokrasi memberikan wacana baru. Terjadi pergerasan pola komunikasi – masyarakat dipaksa harus bisa menerima, dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi komunikasi. Masyarakat yang tidak bisa beradaptasi, dan mengikuti perkembangan teknologi informasi – mereka akan tertinggal oleh peradaban modern yang terus bergerak maju kedepan.

² . Banyak literatur yang menceritakan tentang asal-usul hoaks. Kata hoaks didefinisikan tipuan yang berasal dari Thomas Ady dalam bukunya *Candile in The Dark* (1656). Alexander Boese dalam *Museum of Hoaxs* mencatat hoaxs pertama kali dipublikasikan adalah almanak (penanggalan) palsu yang dibuat oleh Isaac Bickerstaff alias Jonattan Swift pada 1709. Sahrul Muludi, *Socrates Cafe*, (PT Elex Media Komputindo, Jakarta, 2019) , hal 258.

³ . Gerakan demokrasi di Eropa melahirkan renaisans (XIV) dan reformasi (XVI-XVII) menentang agama, desakralisasi kekuasaan gereja, memperjuangkan kebebasan beragama, kebebasan berpikir, kebebasan mengemukakan pendapat, dan mempelopori pembentuk negara bangsa. Gagasan demokrasi semakin tersebar masa renaisan setelah ditemukan mesin cetak. Para cendekiwan semakin bebas menyebarkan gagasan demokrasi dan kebebasan melalui media masa, buku, majalah dan koran. *Ibid*, hal 299- 300.

Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian memfokuskan pada kajian ancaman demokrasi siber pada kehidupan bernegara. Demokrasi siber memberikan ruang baru bagi masyarakat dalam berinteraksi dan berkomunikasi. Namun bentuk interaksi dan komunikasi yang terjadi dalam ruang demokrasi siber di Indonesia bebas tanpa kontrol – hingga menimbulkan ancaman baru.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah adalah cara yang rasional, empiris dan sistematis. Begitu juga dalam penelitian ini. Di sini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif bertumpu pada berbagai aliran, tradisi atau orientasi teori yang kesemuanya menekankan pentingnya pengembangan dan penyusunan teori yang ditandai oleh induktif empiris.⁴

Pendekatan ini bertujuan untuk mengurai kasus secara deskriptif. Dengan cara mengamati orang, lembaga atau objek penelitian yang berinteraksi dalam lingkungan sosial. Penelitian deskriptif akan membuat gambaran secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta, dan sifat pada suatu objek. Dari uraian tersebut, penulis menguraikan bahaya demokrasi siber, dan langkah apa saja yang harus dilakukan dalam menata demokrasi siber. Harus diakui kehadiran teknologi informasi dan komunikasi memberikan sisi lain dalam kehidupan bernegara.

Dalam pandangan penelitian kualitatif, gejala tersebut bersifat holistik (menyeluruh, tidak dapat dipisah-pisahkan), hingga penulis menggunakan pendekatan kualitatif, tidak menetapkan penelitiannya hanya berdasarkan variabel

⁴. Bagong Suyanto dan Sutinah (editor), *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*, (Kencana, Jakarta, 2010), hal177.

penelitian. Tetapi secara keseluruhan dari situasi sosial yang diteliti, meliputi aspek tempat, pelaku dan aktivitas berinteraksi.⁵

Karena dalam pendekatan kualitatif terlalu banyak masalah yang musti urai. Maka dalam penelitian kualitatif harus dilakukan pembatasan objek penelitian. Dengan demikian, batasan masalah yang akan diurai adalah ancaman demokrasi siber dalam kehidupan bernegara. Tak selama paham demokrasi memberikan dampak positif.

Dinamika Demokrasi Siber

Pola interkasi dan komunikasi manusia berubah sesuai perkembangan teknologi. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi telah merubah cara manusia berkomunikasi. Dari komunikasi langsung menjadi komunikasi tidak langsung, yaitu menggunakan perantara digital, termasuk media digital. Tak hanya dalam ekonomi, budaya, seni dan politik, komunikasi tak langsung juga terjadi dalam beragama. Para penyebar atau pendakwah agama sekarang menggunakan teknologi digital.

Dari sisi industri media massa, terjadi pergeseran dari media massa konvensional ke media digital. Perlahan-lahan media konvensional mulai ditinggalkan masyarakat, karena kurang efektif dalam memberikan informasi. Kecepatan media digital dalam memberikan informasi – membuat masyarakat beralahi ke media digital. Mereka merasa lebih senang, karena tak perlu lagi mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli media konvensional, seperti koran, majalah dan tabloid. Semua kebutuhan informasi ada terpenuhi, dan bisa didapat melalui media digital.

Apa lagi sejak lahirnya media baru (new media)⁶ – media digital semakin eksis, dan ikut menggunakan media sosial dalam menyebarkan informasi. Dari sisi

⁵. Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Alfabeta, Bandung, 2014), hal 287.

⁶. Menurut Denis McQuail media baru adalah menghubungkan antara teknologi informasi dan komunikasi (ICT) dengan konteks sosial yang berhubungan dan menyatukan tiga elemen yakni alat dan artefak teknologi; aktivitas, praktek dan penggunaan, dan tatanan serta organisasi sosial yang terbentuk di sekeliling alat dan praktik tersebut. Dengan ciri utama dari media baru adalah adanya saling keterhubungan, aksesnya terhadap khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim

prilaku, digital mengubah berbagai aspek kehidupan manusia secara cukup signifikan, mulai dari aktivitas politik, ekonomi, sosial, dan kebudayaan, serta agama. Semua berubah dengan cepat. Pola berinteraksi dan komunikasi pun ikut berubah.

Dalam kehidupan politik misalnya, kehadiran media baru telah menyodorkan fenomena baru, yaitu apa yang dikenal sebagai demokrasi siber. Masyarakat menyampaikan berpartisipasi melalui media baru. Tak hanya industri media massa. Sejak ada media baru, kini masyarakat bisa mengemas berbagai pesan atau berita menjadi menarik – bahkan masyarakat menggunakan unsur seni lukis dalam mengemas pesan.

Dari fenomena di atas, kita bisa merumuskan tentang demokrasi siber, yaitu hubungan dan interaksi manusia yang mengedapan prinsip-prinsip kebebasan berpikir, berpendapat, berserikat, dan berkumpul – tanpa ada intervensi, namun tetap mengedepankan hak azasi manusia. Hubungan dan interaksi tersebut di dunia maya. Internet menjadi salah satu faktor dominan proses demokratisasi. Internet menjadi agen dalam berinteraksi. Termasuk saat melakukan perubahan, merumuskan dan mempengaruhi kegiatan-kegiatan politik. Input siber yang berasal dari masyarakat menjadi rujukan oleh pemerintah dalam merumuskan kebijakan dan program negara.

Cukup banyak kasus nyata yang membuktikan siber mempunyai peran besar dalam kegiatan dan perubahan politik – termasuk dalam penumbangan rezim. Fenomena politik di kawasan Timur Tengah misalnya, terjadi hembusan demokratisasi yang dikenal dengan istilah “Musim Semi” demokrasi, yang ditandai tumbangnyanya rezim otoriter mulai dari Muammar Khadafi di Libia, Husni Mubarak di Mesir, dan Sadam Husein di Irak serta beberapa negara lain seperti Tunisia, Aljazair, dan Syria yang masih terus bergolak – tak lepas dari peran siber. Kehadiran internet terbukti memberikan kontribusi cukup signifikan terhadap pergantian sebuah rezim yang tak diinginkan rakyat, dan sekaligus menghembuskan

pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya yang berada di mana-mana. Denis McQuil, *Teori Komunikasi Massa McQuil*, (Salemba Humanika, Jakarta, 2011), hal 43.

harapan baru percepatan demokratisasi. Fenomena demokrasi siber pun terjadi di Indonesia, terasa sangat kental ketika Pemilu Presiden 2019 dan Pemilihan Umum Gubernur DKI Jakarta 2017. Di Amerika Serikat Donald Trump menggunakan media sosial, seperti Facebook bersama Twitter dan Google dalam kemenangan pemilu – hingga menimbulkan polemik.

Terjadi interaksi dan komunikasi di dunia nyata dan dunia maya. Mereka saling menggunakan media sosial,⁷ sebagai sumber informasi, dan sarana penyampaian informasi. Dalam kajian media, deskripsi di atas merupakan bagian dari gejala *Computer Mediated Communication* (CMC). Di mana segala aspek kehidupan tidak bisa luput dari liputan media, baik media massa maupun media sosial. Oleh sebab itu, aspek kehidupan apa pun, termasuk kehidupan demokrasi, senantiasa termediasikan komputer atau internet.⁸

Dalam kajian ini kita bisa menggunakan pemikiran John Hartley (2010), yang dituangkan dalam buku *Communication, Cultural, & Media Studies*. John menjelaskan, proses demokrasi yang berlangsung dalam dunia virtual dijuluki *Cyberdemocracy*, yakni komunitas virtual yang memiliki aturan sendiri. Di sini demokrasi hidup di dunia virtual dengan mediasi internet. Seperti halnya demokrasi di ruang aktual, *cyberdemocracy* atau demokrasi siber hanya bisa bertahan ketika adanya ruang publik, khususnya ruang publik dalam internet (ruang publik virtual). John sangat menekankan kehadiran ruang publik dalam demokrasi siber. Membiarkan terjadi interaksi dan komunikasi dalam ruang tersebut.

John menekan, ruang publik virtual merupakan prasyarat bagi keberlangsungan demokrasi siber. Di ruang tersebut terdapat nilai dan praktik konektivitas, intraktivitas dan anonimitas, sehingga memproduksi asas langsung,

⁷ . Meike dan Young mengartikan media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di antara individu (*to be shared one to one*) dan media publik untuk berbagai kepada siapa saja tanpa kekhususannya individu. Rulli Nasrullah mendefinisikan media sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. Rulli Nasrullah, *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosiologi*, (Simbiosis Rakatama Media, Bandung, 2017), hal 11.

⁸ . Asep A. Sahid Gatara, *Demokrasi Nothing Kritik Terhadap Konsep dan Praktek Cyber Democracy*. Jurnal Dialog Kebijakan Publik, Edisi 22 Desember 2016, Kementerian Informasi dan Informatika Republik Indonesia, hal 1.

komunikatif, bebas dan rahasia.⁹ Syarat tersebut harus diisi dengan cara saling berhubungan. Ruang virtual menurut John menjadi media untuk bertemu, untuk bertukar informasi, memberi informasi dan pertukaran gagasan.

John berpandangan, ruang publik virtual, di satu sisi menjadi nilai surplus bagi demokrasi, dan di sisi lain, menjadi nilai defisit. Nilai surplus misalnya berupa makin meluasnya kebebasan warga internet dalam berkoneksi, berekspresi, berkelompok, berkontestasi suara, dan bertukar informasi. Ini tentu menjadi peluang dalam penguatan kehidupan demokrasi politik. Sementara nilai defisit digunakan untuk kepentingan sekelompok orang yang suka lempar batu sembunyi tangan.¹⁰

Keberadaan media sosial dalam demokrasi siber, harus dipergunakan untuk memperkuat hubungan antar masyarakat atau mencari hubungan dengan orang lain. Namun, aktivitas individu di media sosial cenderung seenaknya dalam mengeluarkan pernyataan. Beberapa netizen di media sosial bahkan saling menyerang, melecehkan atau mencederai identitas yang sudah dimiliki oleh individu lainnya. Hal tersebut menunjukkan adanya kelemahan individu dalam literasi media sosial. Perubahan pola interaksi antar individu tersebut, disebabkan karena karakteristik media sosial memungkinkan setiap penggunanya tidak saja mengkonsumsi informasi, tetapi juga memproduksi informasi sekaligus mendistribusikan informasi.

Karakteristik baru ini memungkinkan siapa saja yang aktif di media sosial dapat masuk dan terlibat menjadi konsumen, sekaligus produsen informasi. Bahkan setiap aktivis atau pengguna media sosial berperan sebagai distributor pesan. Beberapa ahli menyebut media sosial merupakan faktor yang menentukan perubahan dramatis dari struktur komunikasi yang mapan selama ini. Ini merupakan era beralihnya komunikasi massa ke era komunikasi interaksi berbasis internet.¹¹

Konflik dalam Demokrasi Siber

⁹ . *Ibid*, hal 2.

¹⁰ . *Ibid*, hal 2.

¹¹ . Syahputra, *Demokrasi Virtual dan Perang Siber Di Media Sosial: Perspektif Netizin Indonesia*, Jurnal ASPIKOM, Volume 3 Nomor 3, Juli 2017, hal 458.

Kita sepakat demokrasi siber harus memberikan ruang kebebasan berpikir, menyampaikan pendapat dan berserikat. Yang menjadi persoalan, ruang kebebasan tersebut disalahgunakan oleh sekelompok orang atau aktor politik untuk menyampaikan kepentingan politik. Ini membuat suasana dalam demokrasi siber menjadi terganggu dan tidak kondusif. Aktor-aktor politik media digital dan media sosial sebagai alat dan kepentingan politik.

Awalnya dalam demokrasi siber terdapat kebebasan berpikir dan menyampaikan pendapat. Sejak hadirnya aktor-aktor politik dalam demokrasi siber – kondisi demokrasi siber perlahan-lahan menjadi terganggu. Para aktor politik menggunakan ruangan isu politik secara bebas. Jika ada sebagian masyarakat yang menentang isu yang mereka sebar – aktor politik melakukan pelawanan. Menggunakan agama sebagai alat untuk menyerang masyarakat yang berbeda pandangan dengan mereka. Dengan cara menghakimi masyarakat menggunakan ayat-ayat kitab suci. Para aktor politik menganggap kebenaran agama hanya ada dipihak mereka. Memaksa masyarakat untuk menerima benaran tersebut. Mereka juga menganggap sebagai manusia “suci” – hingga terjadi absolut kebenaran yang bersifat sepihak.

Atas nama kebebasan, tindakan yang dilakukan aktor politik menghambat proses demokrasi dalam demokrasi siber. Mereka melarang manusia berinteraksi secara bebas – termasuk dalam menyampaikan pemikiran dan pendapat. Kebebas berpikir, bertindak dan berpendapat dalam demokrasi siber menjadi terhambat. Fenomena politik seperti ini menjadi ancaman dalam kehidupan bernegara. Termasuk ancaman atas keberlangsungan proses demokrasi siber.

Kasus di atas John Hartley menyebutnya sebagai defisit demokrasi siber. Terjadi kemunduran dalam berdemokrasi. Titik defisit atau titik problematis pada demokrasi terjadi di ruang virtual. Misalnya, semakin maraknya penyalahgunaan asas anonimitas tersebut dengan pembiasaan “lempar batu sembunyi tangan”. Orang semakin banyak memanfaatkan kebebasan itu untuk bersuara keras, berteriak-teriak secara vulgar di ruang virtual. Setelah itu mereka ia tidak mau

bertanggung jawab atas segala ujarannya. Mereka lebih memilih berlindung di balik anonimitas atau multi identitas.¹²

Taknya itu, dalam membentuk opini publik¹³ – mereka menggunakan pendekatan propagan metode persuasif negatif – tujuannya agar jangkau pengaruhnya luas. Penggunaan propaganda seperti ini pernah dilakukan Hitler dalam Perang Dunia II, dengan cara melakukan kebohongan dalam menyebar ideologi Nazi. Tujuannya adalah memperluas pengaruh dan kekuasaan. Sejak itu, propaganda Hitler mendapat perhatian dari negara-negara demokrasi, karena banyak memakan korban. Amerika, Inggris dan Belanda melakukan perlawanan terhadap fasis Jerman.¹⁴ Hitler berhasil memobiliasi rakyatnya untuk perang – terjadi perang akbar antara Jerman dengan Sekutu (Amerika Serikat, Inggris, Rusia, dan Tiongkok). Perang Dunia II adalah konflik terbesar dan paling destruktif sepanjang sejarah. Perang Dunia II dianggap sebagai salah satu konflik terbesar, dan paling mematikan dalam sejarah umat manusia. Perang tersebut melibatkan banyak negara dan bertempur di medan perang di Eropa, Afrika Utara, Asia, dan Pasifik.

Secara konsep ada tujuh teknik propaganda, pertama penjulukan (*name calling*), yaitu memberi nama jelek kepada pihak lain, kedua iming-iming (*glittering generalities*), yaitu menggunakan kata-kata yang muluk, slogan-slogan, dan memutar balikan fakta, ketiga transfer, yaitu melakukan identifikasi dengan lambang-lambang otoritas, keempat *tertimonial*, yaitu pengulangan ucapan orang yang dihormati atau yang dibenci untuk mempromosikan atau meremehkan. Kelima merakyat (*plain foks*), yaitu menempatkan diri sebagai bagian dari rakyat, keenam menumpuk kartu (*card stacking*), yaitu memilih dengan teliti pernyataan yang akurat dan logis, dan yang ketujuh gerobak musik (*bandwagon*), yaitu

¹² . *Op cit*, hal 2.

¹³ . Opini publik merupakan hasil atau efek dari pesan komunikasi yang diciptakan dan disampaikan oleh komunikator politik dengan menggunakan saluran atau media kepada khalayak dalam rangka mencapai tujuan komunikator. Zaenal Mukarom, *Komunikasi Politik*, (Pustaka Setia, Bandung, 2016), hal 151.

¹⁴ . Anwar Arifin, *Komunikasi Politik: Filsafat, Paradigma, Teori, Tujuan, Strategi dan Komunikasi Politik Indonesia*, (Graha Ilmu, Yogyakarta, 2011), hal 133.

mendorong khalayak untuk bersama-sama bergerak untuk mencapai tujuan atau kemenangan yang pasti.¹⁵

Mengacu pada konsep propaganda, demokrasi siber banyak diisi aktor-aktor politik yang dalam bekerja mereka menggunakan teknik propaganda penjulukan yang mengarah pada penggunaan Sara. Tak hanya di pemilu dan pilkada, sampai sekarang propaganda penjulukan terus terjadi. Bahkan masyarakat sudah ikut terperanguh, dan ikut-ikutan melakukan hal yang sama. Secara tidak sadar masyarakat ikut melakukan kegiatan propaganda. Masyarakat sudah terpengaruh oleh aktor politik.

Propaganda penjulukan seperti *dia pemimpin beragama a, pemimpin tidak seiman, orang kafir, pemimpin dari etnis b, cebong, kampret, kadrin* dan lain-lain. Selain propaganda penjulukan (*name calling*), teknik propaganda tertimonial sering digunakan oleh aktor politik dalam dunia maya. Mengulang-ulang ucapan seorang elit yang salah, atau salah berucap, karena tidak sengaja atau minim pengetahuannya soal sesuatu yang mau diucapkan atau dibahas. Kalimat salah tersebut dikutip, dikemas dengan baik, ditambah unsur seni lukis atau gambar dan *share* ke media sosial.

Inilah realitas demokarsi siber di Indonesia, diisi propaganda-propaganda negatif. Membuat kondisi demokrasi siber menjadi tidak kondusif, dan tidak sehat. Jika kondisi seperti ini berlangsung lama, akan menimbulkan deharmonisasi dalam demokrasi siber. Tidak hanya dalam demokrasi siber, interaksi dan komunikasi seperti di atas akan menular pada demokrasi nyata. Gejala deharmonisasi terlihat dari terpolanya masyarakat menjadi dua kubu – dari Pemilu 2019 dan Pilkada DKI Jakarta 2017.

Sebagai negara majemuk yang terdiri dari berbagai etnis, suku dan agama – jika tidak dikelola dengan baik. Kehadiran demokrasi siber rawan akan konflik. Potensi konflik sangat terbuka. Yang lebih mengkhawatirkan sejak *hate speech* atau ujaran kebencian dan berita bohong ambil bagian dalam ruang demokrasi siber. Menurut Micheal Herz, *hate speech* merupakan ujaran yang dirancang untuk

¹⁵ . *Ibid*, hal 134 – 135.

mempromasikan kebencian berdasarkan ras, agama, etnisitas atau kewarganegaraan. *Hate speech* dapat dipahami sebagai eksperesi atau manifestasi kebencian dalam bentuk ujaran, tulisan, tindakan dan perlakuan yang bertujuan untuk mempermalukan, merendahkan, mengintimidasi, dan memprovokasi orang lain atau kelompok lain berdasarkan ras, agama, gender, etnisitas atau kewarganegaraan. Secara hukum, ujaran kebencian yang mengandung sara dapat dikategorikan sebagai kejahatan siber (*cybercrime*). Sebab menghasut orang untuk membenci pihak tertentu. Sejak berkembangnya ujaran kebencian, nilai leluhur yang ada dalam budaya Indonesia, seperti totelaransi, saling menghormati dan sopan santu menjadi hilang.

Propaganda-propaganda negatif digunakan aktor politik sebagai alat untuk mengambil keuntungan. Interaksi dan komunikasi yang dibangun dalam demokrasi siber tidak lagi bersifat komunikasi membangun, tetapi komunikasi yang merusak. Melihat gejala dari interaksi dalam demokrasi siber, bentuk konflik yang terjadi adalah konflik kelompok. Karena masyarakat yang ada dalam demokrasi siber Indonesia bersifat plural – terdiri dari berbagai suku, etnis, agama atau aliran kepercayaan.

Ibnu Khaldun menjelaskan, bahwa serajah manusia ditentukan oleh keberadaan kelompok sosial (*ashobiyah*) yang berbasis pada identitas, golongan, etnis maupun tribal atau suku. Kelompok sosial dalam struktur sosial mana pun dalam masyarakat bisa berkontribusi terhadap terbentuknya konflik. Hal ini dipengaruhi oleh sifat asal manusia yang sama seperti hewan, yaitu memiliki nafsu. Nafsu adalah kekuatan hewani yang mampu mendorong berbagai kelompok sosial untuk menciptakan berbagai gerakan untuk menang (*to win*), dan menguasai (*to rule*).¹⁶ Sifat asal atau dasar itu bisa mengerakan manusia menjadi radikal. Bergerak tanpa memperhatikan etika, moral dan hak azasi manusia.

Suatau kelompok sosial akan mendominasi kekuasaan tatkala secara internal kelompok tersebut mampu menjaga solidaritas kelompoknya. Solidaritas ini terus dibangun dalam demokrasi siber – dengan cara membuat isu-isu yang

¹⁶ . Novri Susan, *Pengantar Sosiologi Konflik dan Isu-isu Konflik kontemporer*, (Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010), hal 34.

sesuai dengan kepentingan kelompok, dan isu-isu yang sesuai dengan karakter kelompok, seperti agama, etnis dan identitas kelompok lain.

Secara kajian teori konflik, pola kekerasan yang terjadi dalam konflik tersebut bernama kekerasan budaya. Johan Galtung dalam buku *Pengantar Sosiologi Konflik dan Isu-isu Konflik kontemporer* menjelaskan, ada tiga bentuk kekerasan, pertama kekerasan struktural, kedua kekerasan langsung, dan yang ketiga kekerasan budaya. Kekerasan budaya bisa disebut sebagai motor dari kekerasan struktural dan kekerasan langsung, karena sifat budaya bisa mencul pada dua tipe kekerasan tersebut. Sumber kekerasan budaya (*culture violence*) bisa beral dari etnisitas, agama, maupun ideologi.¹⁷ Satu etnis bisa membenci etnis lain hanya, karena *stereotyping*, misalnya etnis China dianggap eksklusif hanya mau bekerjasama dengan etnisnya sendiri. Etnis China anti sosial, sombong dan lain. Hal ini juga terjadi pada suku atau etnis lain. Kekerasan budaya sering hadir dalam banyak relasi sosial politik masyarakat.

Meningkatkan Kesadaran Media

Demokrasi bisa tumbuh baik jika tingkat kesadaran dan pemahaman politik masyarakat sudah tinggi. Demokrasi sulit berkembang baik, bila kesadaran atau pemahaman politik masyarakat masih rendah. Dalih ini bisa kita lihat dari perkembangan demokrasi negara-negara Eropa. Demokrasi di Eropa berkembang pesat, karena jumlah kelas menengah di Eropa sudah besar. Kelas menengah menjadi agen mendorong dan penjaga demokrasi. Dari sisi ekonomi, kehadiran kelas menengah menunjukkan tingkat kemakmuran ekonomi masyarakat sudah mulai membaik. Kemakmuran ekonomi akan meningkatkan kualitas pendidikan atau kecerdasan masyarakat.

Hal serupa juga terjadi di Amerika Serikat, William L Rivers pemikir sosial dari Universitas Stanford, Kalifornia, Amerika Serikat menjelaskan, salah satu penyebab kemunculan demokrasi di Amerika Serikat, karena kelas menengah

¹⁷ . *Ibid*, hal 122.

menguasai kebudayaan Amerika Serikat. Kepentingan dan kebutuhan mereka mempengaruhi sistem komunikasi di Amerika Serikat.¹⁸ Sejak revolusi industri di Amerika, kelas menengah menguasai sistem komunikasi dan politik Amerika. Media sama seperti institusi-institusi lainnya di Amerika berubah cepat akibat perkembangan demokrasi, revolusi industri dan teknologi, serta bermunculnya kota-kota. Semua warga negara mempunyai hak suara, mereka merasa ikut berkepentingan dengan berjalannya roda pemerintahan. Setiap warga dengan intensitas yang berbeda-beda, mulai ikut berpartisipasi dalam urusan-urusan publik.

Kita tarik kasusnya ke Indonesia, demokrasi di Indonesia tumbuh tidak diiringan dengan pertumbuhan kelas menengah. Kelas menengah tidak mengisi ruang-ruang kebudayaan demokrasi, sistem politik dan sistem komunikasi. Di sini titik persoalannya, akibatnya ruang demokrasi – termasuk ruang demokrasi siber diisi oleh masyarakat kelas bawah yang kesadaran politiknya masih rendah. Pemahaman kelas menengah kebawah terhadap demokrasi masih rendah. Mereka belum tahu seperti apa cara berinteraksi yang baik dalam demokrasi siber – mereka pun belum cara menata demokrasi, pun belum paham antara hak dan kewajiban ketika berinteraksi.

Agar ruang demokrasi siber dapat berjalan baik, tidak mungkin dalam waktu singkat pemerintah merubah status sosial masyarakat dari kelas menengah kebawah – naik menjadi kelas menengah. Membutuhkan proses panjang untuk merubah status sosial masyarakat. Pemerintah harus merubah tingkat pendapat masyarakat, yang nanti akan berdampak pada tingkat pendidikan. Bukan pekerjaan yang mudah, dan membutuhkan waktu yang cukup lama.

Lalu apa yang bisa kita lakukan dalam waktu singkat ini? Agar ruang demokrasi siber dapat diisi oleh masyarakat berkualitas atau cerdas. Yaitu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap media massa – termasuk pemahaman terhadap media sosial yang disebut literasi media dan literasi digital. Literasi diartikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis tek, serta kemampuan untuk memaknai. Istilah ini terus mengalami perkembangan dan

¹⁸. William L. River, Jay W. Jensen dan Theodore Peterson, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, (Kencana, Jakarta, 2003), hal 43.

terbagi dalam bentuk literasi, salah satunya literasi digital. Konsep literasi digital mulai muncul sejak tahun 1990-an yang kemudian menjadi salah satu isu penting, seiring dengan meningkatnya pengguna media digital.

Paul Gilster, merupakan salah satu tokoh yang memelopori istilah literasi digital dan menerbitkan buku pada tahun 1997 dengan judul *Digital Literacy*. Ia mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang sangat luas, di akses melalui piranti komputer.

Tokoh lain, yakni Bawden mengartikan literasi digital sebagai kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertektual dalam arti membaca non sekuensial dengan media komputer. Dalam hal ini Bawden menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi.¹⁹

Menurut Jones dan Hafner, literasi digital bukan hanya seperangkat kemampuan kognitif atau teknis, tetapi juga sebagai fenomena sosial – mengartikan literasi digital sebagai praktik mengomunikasikan (*communicating*), menghubungkan (*relating*), memikirkan (*thinking*), dan menjadi (*being*) yang berhubungan dengan media digital.

Jadi literasi digital bukan hanya berhubungan dengan kemampuan menggunakan perangkat digital, seperti kemampuan teknis dalam menggunakan alat-alat dan produk teknologi, dan sejenisnya. Termasuk pula kemampuan untuk memahami, menganalisa, mengorganisasi, dan mengevaluasi beragam informasi melalui alat-alat digital secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Dari sisi ini tergambar jelas, tugas utama literasi digital adalah mengajarkan bagaimana para pengguna media digital tidak hanya menjadi objek – yang dibanjiri ribuan informasi secara pasif, tetapi mampu mengubahnya menjadi pengetahuan yang bermanfaat, mampu menganalisa dan menciptakan pengetahuan dengan cara yang kreatif, dan inovatif dari berbagai informasi yang mereka akses di dunia maya.

¹⁹ . Sahrul Mauludi, *Socrates Cafe*, (PT Eelx Media Komputindo, Jakarta, 2019), hal 78.

²⁰ . *Ibid*, hal 79

Dengan literasi digital masyarakat dapat memahami berbagai jenis informasi secara kritis dan memanfaatkannya untuk kepentingan yang baik. Masyarakat juga dapat mengakses informasi yang dapat meningkatkan kualitas hidup, seperti masalah gizi, kesehatan, keluarga dan masalah lainnya. Mereka dapat berpartisipasi dalam kehidupan bernegara dan berpolitik dengan menyampaikan aspirasi secara sehat, tanpa provokasi, fitnah atau pencemaran nama baik. melalui media sosial masyarakat menyuarakan pendapat, pandangan dan gagasan dengan sehat di dunia maya.

Kesimpulan

Negara Indonesia sudah sepakat menggunakan demokrasi sebagai prinsip dalam kehidupan bernegara. Prinsip-prinsip tersebut tertuang dalam ideologi bangsa konstitusi negara Indonesia. Ideologi dan konstitusi menjadi rujukan dalam kehidupan bernegara – termasuk saat membuat kebijakan dan merumuskan program pembangunan. Demokrasi siber bagian dari perkembangan demokrasi yang lahir perkembangan teknologi komunikasi dan informasi harus bergerak senada dengan konsep demokrasi, yaitu memberikan ruang dan hak yang sama dapat berinteraksi dan berkomunikasi – termasuk berpartisipasi dalam demokrasi siber, serta tidak mengenyampingkan hak manusia lain.

Jika prinsip-prinsip tersebut tidak diterapkan dalam demokrasi siber, akan menghambat proses demokrasi. Saluran-saluran komunikasi masyarakat menjadi tersumbat. Prinsip kebebasan demokrasi siber memberikan ruang pada siapa saja untuk terlibat dalam proses komunikasi didalamnya. Akibatnya, aktor-aktor politik ikut mengisi di ruang demokrasi siber. Dalam berinteraksi mereka melakukan berbagai pendekatan propaganda. Termasuk menyebarkan ucapan kebencian dan hoaks.

Hingga terjadi kegaduhan dalam demokrasi siber. Tidak hanya dalam demokrasi siber – kegaduhan tersebut berimbas pada demokrasi nyata. Bila kegaduhan berlangsung lama, di mana negara dan masyarakat tidak mampu mengatasinya. Kegaduhan tersebut bisa menimbulkan konflik antar masyarakat.

Karakteristik masyarakat Indonesia yang majemuk – punya potensi yang tinggi untuk terjadi konflik Sara.

Salah satu langkah bisa dilakukan agar konflik tidak terjadi adalah melakukan literasi digital. Mengedukasi masyarakat cara berinteraksi di dunia maya – termasuk cara menggunakan digital. Literasi digital, selain tegus negara. Lembaga swadaya masyarakat, perguruan tinggi dan sekolah, termasuk tokoh masyarakat dan agama bertanggungjawab yang sama, yaitu melakukan literasi digital. Bila kesadaran masyarakat sudah tinggi terhadap digital, masyarakat tidak bisa dijadikan objek oleh aktor-aktor politik yang mempunyai tujuan-tujuan tersendiri.

Masyarakat tidak akan mudah lagi terprovokasi. Mereka tidak lagi menjadi objek, mereka akan menjadi subjek, yaitu pelaku dalam dunia maya. Menggunakan media sosial untuk kebaikan – berpartisipasi dengan baik dalam menyampaikan pandangan dan pendapat. Pada tahap lebih lanjut, masyarakat akan menjadi aktor-aktor penjaga atas keberlangsungan demokrasi siber.

Daftar Pustaka

A. Buku

Arifin, Anwar, *Komunikasi Politik: Filsafat, Paradigma, Teori, Tujuan, Strategi dan Komunikasi Politik Indonesia*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2011.

L. River, Wiliam, Jay W. Jensen dan Theodore Peterson, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, Kencana, Jakarta, 2003.

Nasrullah, Rulli, *Media Sosial: Perpektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*, Simbiosis Rakatama Media, Bandung, 2017.

Mauludi, Sahrul, *Socrates Cafe*, PT Eelx Media Komputindo, Jakarta, 2019.

Mukarom, Zaenal, *Komunikasi Politik*, Pustaka Setia, Bandung, 2016.

Suhelmi, Ahmad, *Pemikiran Politik Barat*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2007.

Suyanto, Bagong dan Sutinah (editor), *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*, Kencana, Jakarta, 2010.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, Alfabeta, Bandung, 2014.

Susan, Novri, *Pengantar Sosiologi Konflik dan Isu-isu Konflik kontemporer*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2010.

B. Jurnal

Asep A. Sahid Gatara, *Demokrasi Nothing Kritik Terhadap Konsep dan Praktek Cyber Democracy*. Jurnal Dialog Kebijakan Publik, Edisi 22 Desember 2016, Kementerian Informasi dan Informatika Republik Indonesia.

Syahputra, *Demokrasi Virtual dan Perang Siber Di Media Sosial: Perspektif Netizin Indonesia*, Jurnal ASPIKOM, Volume 3 Nomor 3, Juli 2017.