

NEGARA DI TENGAH ANCAMAN DEMOKRASI SIBER

The State amid the Threats of Cyber Democracy

Faisyal

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Bung Karno

*Email: faisyal.chan@gmail.com

Abstract: *This article critically examines cyber democracy as a consequence of information and communication technology. A qualitative descriptive approach is used to analyze interaction, political participation, propaganda, conflict, and digital literacy in virtual public spaces. The discussion shows that cyber democracy broadens freedom of expression and political participation, but it also enables political actors to circulate hoaxes, hate speech, and identity-based propaganda. Misuse of anonymity and weak digital literacy produce a democratic deficit and may transfer polarization from virtual spaces into social life. Strengthening digital literacy, political awareness, and responsible communication is therefore essential to protect human rights and sustain democracy.*

Keywords: Cyber democracy; Digital media; Propaganda; Social conflict; Digital literacy

Abstrak: Artikel ini mengkaji secara kritis demokrasi siber sebagai konsekuensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis interaksi, partisipasi politik, propaganda, konflik, dan literasi digital dalam ruang publik virtual. Pembahasan menunjukkan bahwa demokrasi siber memperluas kebebasan berekspresi dan partisipasi politik, tetapi juga memungkinkan aktor politik menyebarkan hoaks, ujaran kebencian, dan propaganda berbasis identitas. Penyalahgunaan anonimitas dan lemahnya literasi digital menimbulkan defisit demokrasi serta dapat memindahkan polarisasi dari ruang virtual ke kehidupan sosial. Penguatan literasi digital, kesadaran politik, dan komunikasi yang bertanggung jawab diperlukan untuk melindungi hak asasi manusia dan menjaga keberlanjutan demokrasi.

Kata Kunci: Demokrasi siber; Media digital; Propaganda; Konflik sosial; Literasi digital

1. Pendahuluan

Demokrasi menjadi salah satu prinsip penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Di Indonesia, demokrasi menjadi acuan hubungan antara masyarakat dan pemerintah serta hubungan antarmasyarakat. Demokrasi memandang manusia sebagai makhluk bebas dan merdeka serta menjamin kebebasan beragama, berkumpul, berserikat, dan menyampaikan pendapat.

Kebebasan berpendapat diatur dalam Pasal 28 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Pelaksanaannya harus bertanggung jawab, berdasarkan fakta, dan menghormati hak asasi manusia karena kebebasan seseorang dibatasi oleh hak orang lain. Demokrasi memiliki pengertian yang beragam dan interpretatif sehingga muncul berbagai bentuk, antara lain demokrasi liberal, demokrasi rakyat, demokrasi proletar, demokrasi komunis, demokrasi Pancasila, demokrasi terpimpin, dan demokrasi parlementer (Suhelmi, 2007: 297).

Ketika syarat tanggung jawab tidak dipahami, kebebasan dapat kehilangan arah. Pendapat disampaikan bukan berdasarkan fakta, melainkan kepentingan pribadi atau kelompok yang dapat bertentangan dengan kepentingan masyarakat dan negara. Jika kondisi tersebut berlangsung terus-menerus, keutuhan bangsa dan kehidupan bernegara dapat terancam.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memperluas ruang interaksi masyarakat dari dunia nyata ke dunia maya. Siber menyediakan ruang baru bagi manusia untuk berkomunikasi dan menyalurkan beragam kepentingan. Namun, ruang tersebut juga digunakan untuk kepentingan pribadi dan kelompok melalui isu suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), hoaks, serta manipulasi psikologis yang diarahkan untuk memengaruhi opini dan perilaku masyarakat.

Hoaks sengaja dibuat untuk menipu pembaca, penonton, atau pendengar. Informasi semacam itu sering dikemas dengan judul yang menarik perhatian sehingga mudah menyebar dan dipercaya. Media sosial menjadi saluran yang efektif untuk membongkar, memelintir, atau menyebarkan informasi yang sebelumnya tersimpan dalam berbagai sumber digital (Mauludi, 2019: 258).

Prinsip kebebasan yang berlaku dalam interaksi siber melahirkan demokrasi siber. Teknologi mengubah pola komunikasi politik dan menuntut masyarakat beradaptasi. Masyarakat yang tidak mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi berisiko tertinggal sekaligus rentan menjadi objek manipulasi informasi.

Hubungan antara teknologi media dan demokrasi memiliki sejarah panjang. Gerakan Renaisans dan Reformasi di Eropa memperluas kebebasan berpikir dan beragama. Setelah mesin cetak ditemukan, gagasan mengenai demokrasi dan kebebasan dapat disebarkan lebih luas melalui buku, majalah, dan surat kabar. Teknologi digital melanjutkan perubahan tersebut dalam skala dan kecepatan yang jauh lebih besar.

Penelitian ini memusatkan perhatian pada ancaman demokrasi siber terhadap kehidupan bernegara. Demokrasi siber

membuka ruang baru bagi interaksi dan partisipasi, tetapi komunikasi yang berlangsung tanpa tanggung jawab dan kontrol sosial juga menimbulkan ancaman bagi keberlanjutan demokrasi.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif menekankan penyusunan pemahaman secara induktif dan empiris, sedangkan pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan kasus secara sistematis, faktual, dan akurat melalui pengamatan terhadap orang, lembaga, atau objek dalam lingkungan sosial (Suyanto dan Sutinah, 2010: 177).

Gejala demokrasi siber dipandang secara holistik karena meliputi tempat, pelaku, aktivitas, dan interaksi yang tidak dapat dipisahkan. Kajian tidak dibatasi pada satu variabel, melainkan pada keseluruhan situasi sosial yang relevan (Sugiyono, 2014: 287). Agar analisis terarah, penelitian membatasi masalah pada ancaman demokrasi siber dalam kehidupan bernegara.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Dinamika Demokrasi Siber

Perkembangan teknologi mengubah komunikasi langsung menjadi komunikasi bermediasi digital. Perubahan terjadi dalam bidang ekonomi, budaya, seni, politik, dan agama. Industri media juga bergeser dari media konvensional menuju media digital karena kecepatan, kemudahan akses, dan biaya yang lebih rendah.

Media baru menghubungkan teknologi informasi dan komunikasi dengan konteks sosial. McQuail menjelaskan bahwa media baru menyatukan artefak teknologi, aktivitas penggunaan, serta tatanan sosial yang terbentuk di sekelilingnya. Karakter utamanya meliputi keterhubungan, akses individu sebagai penerima maupun pengirim, interaktivitas, dan digitalisasi (McQuail, 2011: 43).

Dalam kehidupan politik, media baru melahirkan demokrasi siber. Masyarakat dapat menyampaikan partisipasi, memproduksi pesan, dan mendistribusikan informasi melalui media sosial. Demokrasi siber dapat dipahami sebagai hubungan dan interaksi di dunia maya yang mengedepankan kebebasan berpikir, berpendapat, berserikat, dan berkumpul tanpa mengabaikan hak asasi manusia.

Internet menjadi salah satu agen demokratisasi karena dapat memengaruhi kegiatan politik dan menyediakan masukan bagi pemerintah dalam merumuskan kebijakan. Peran siber tampak dalam perubahan politik di kawasan Timur Tengah yang dikenal sebagai Musim Semi Arab, serta dalam kontestasi politik di Indonesia pada Pilkada DKI Jakarta 2017 dan Pemilu Presiden 2019.

Gelombang politik di Timur Tengah menunjukkan bahwa komunikasi siber dapat membantu mengorganisasi ketidakpuasan terhadap rezim otoriter dan menyebarkan harapan demokratisasi. Perubahan terjadi di Libya, Mesir, Tunisia, Aljazair, dan Suriah dengan proses serta konsekuensi yang berbeda. Di Amerika Serikat, penggunaan Facebook, Twitter, dan Google dalam kampanye Donald Trump juga memperlihatkan besarnya peran platform digital dalam kontestasi elektoral.

Interaksi politik di dunia maya merupakan bagian dari komunikasi bermediasi komputer atau computer-mediated communication. Hartley menyebut proses demokrasi di dunia virtual sebagai cyberdemocracy, yaitu demokrasi dalam komunitas virtual yang dimediasi internet. Demokrasi siber membutuhkan ruang publik virtual agar pertukaran informasi, gagasan, dan partisipasi dapat berlangsung (Gatara, 2016: 1-2).

Ruang publik virtual mengandung nilai surplus sekaligus defisit. Nilai surplus muncul melalui perluasan kebebasan untuk berkoneksi, berekspresi, berkelompok, berkontestasi, dan bertukar informasi. Nilai defisit muncul ketika anonimitas digunakan untuk menghindari tanggung jawab atau menyerang pihak lain.

Media sosial merupakan medium yang memungkinkan pengguna merepresentasikan diri, berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2017: 11). Karakter tersebut membuat pengguna tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga produsen dan distributor informasi.

Kemampuan memproduksi dan mendistribusikan pesan memperluas partisipasi, tetapi juga meningkatkan risiko serangan identitas, pelecehan, dan pernyataan yang tidak bertanggung jawab. Kondisi ini menunjukkan lemahnya literasi media sosial dan menandai peralihan dari komunikasi massa menuju komunikasi interaktif berbasis internet (Syahputra, 2017: 458).

3.2. Konflik dalam Demokrasi Siber

Demokrasi siber seharusnya menyediakan kebebasan berpikir, berpendapat, dan berserikat. Persoalan muncul ketika aktor politik menggunakan ruang tersebut untuk kepentingan politik melalui isu yang memecah masyarakat. Agama, identitas, dan klaim kebenaran sepihak digunakan untuk menyerang pihak yang berbeda pandangan.

Penyalahgunaan anonimitas membuat sebagian pengguna mengeluarkan ujaran keras tanpa bertanggung jawab. Hartley menempatkan fenomena tersebut sebagai defisit demokrasi siber: kebebasan virtual tidak memperkuat deliberasi, tetapi justru mendorong praktik lempar batu sembunyi tangan (Gatara, 2016: 2).

Propaganda politik bukan fenomena baru. Pada Perang Dunia II, rezim Nazi menggunakan kebohongan dan pengulangan pesan untuk menyebarkan ideologi serta memobilisasi masyarakat. Pengalaman historis tersebut menunjukkan bahwa propaganda yang dirancang secara sistematis dapat memperluas pengaruh politik sekaligus menghasilkan akibat destruktif (Arifin, 2011: 133). Dalam ruang siber, kecepatan distribusi dan kemampuan reproduksi pesan memperbesar risiko serupa.

Pembentukan opini publik dalam ruang siber kerap menggunakan propaganda persuasif negatif. Propaganda bekerja dengan mengelola pesan agar khalayak bersikap sesuai tujuan komunikator. Tujuh teknik propaganda yang relevan meliputi:

1. Penjulukan (name calling), yaitu memberi sebutan buruk kepada pihak lain.
2. Iming-iming (glittering generalities), yaitu menggunakan kata muluk, slogan, atau pemutarbalikan fakta.
3. Transfer, yaitu menghubungkan pesan dengan lambang atau otoritas tertentu.
4. Testimoni (testimonial), yaitu mengulang ucapan tokoh untuk mempromosikan atau merendahkan pihak tertentu.
5. Merakyat (plain folks), yaitu menampilkan propagandis sebagai bagian dari rakyat biasa.
6. Menumpuk kartu (card stacking), yaitu memilih fakta atau pernyataan tertentu untuk mendukung satu sisi.
7. Gerobak musik (bandwagon), yaitu mendorong khalayak mengikuti kelompok yang diklaim akan menang (Arifin, 2011: 133-135).

Dalam demokrasi siber Indonesia, teknik penjulukan sering diarahkan pada identitas agama, etnis, atau afiliasi politik. Sebutan yang merendahkan terus diproduksi dan diulang sehingga masyarakat ikut menyebarkannya. Teknik testimoni juga digunakan dengan mengutip kekeliruan ucapan elite, menambahkan gambar, lalu mendistribusikannya melalui media sosial.

Propaganda negatif menciptakan deharmonisasi yang dapat berpindah dari dunia maya ke dunia nyata. Polarisasi yang tampak dalam Pilkada DKI Jakarta 2017 dan Pemilu 2019 menunjukkan bagaimana komunikasi siber dapat membelah masyarakat menjadi kelompok yang saling berhadapan.

Risiko konflik meningkat ketika ujaran kebencian dan hoaks masuk ke ruang demokrasi siber. Ujaran kebencian adalah ekspresi yang mempromosikan kebencian berdasarkan ras, agama, etnisitas, gender, atau kewarganegaraan. Bentuknya dapat berupa ujaran, tulisan, tindakan, atau perlakuan yang memperlakukan, merendahkan, mengintimidasi, dan memprovokasi pihak lain.

Dalam masyarakat majemuk, ujaran kebencian berbasis SARA dapat dikategorikan sebagai kejahatan siber karena mendorong kebencian terhadap kelompok tertentu. Penyebarannya mengikis nilai toleransi, saling menghormati, dan kesopanan yang hidup dalam budaya Indonesia.

Konflik dalam demokrasi siber dapat dipahami sebagai konflik kelompok. Ibnu Khaldun menjelaskan bahwa kelompok sosial berbasis identitas, golongan, etnis, atau suku dapat mendorong gerakan untuk menang dan menguasai. Solidaritas internal kelompok kemudian dibangun melalui isu yang sesuai dengan kepentingan dan identitas kelompok (Susan, 2010: 34).

Johan Galtung membedakan kekerasan struktural, kekerasan langsung, dan kekerasan budaya. Kekerasan budaya dapat menjadi penggerak bentuk kekerasan lain karena bersumber dari etnisitas, agama, atau ideologi. Stereotip terhadap kelompok tertentu memperkuat jarak sosial dan kerap hadir dalam relasi sosial-politik (Susan, 2010: 122).

3.3. Meningkatkan Kesadaran Media

Demokrasi berkembang baik ketika kesadaran dan pemahaman politik masyarakat memadai. Pengalaman negara Eropa dan Amerika Serikat menunjukkan pentingnya kelas menengah dalam mendorong partisipasi, mengisi ruang kebudayaan, serta menjaga sistem komunikasi dan politik (Rivers, Jensen, dan Peterson, 2003: 43).

Di Amerika Serikat, perkembangan demokrasi, revolusi industri, teknologi, dan pertumbuhan kota mengubah media serta lembaga sosial. Warga memperoleh hak suara dan merasa berkepentingan terhadap jalannya pemerintahan. Dengan intensitas yang berbeda, mereka kemudian terlibat dalam urusan publik. Pengalaman ini memperlihatkan bahwa demokrasi membutuhkan basis sosial yang mampu menggunakan saluran komunikasi secara bertanggung jawab.

Di Indonesia, pertumbuhan demokrasi belum selalu diikuti penguatan kelas menengah dan pendidikan politik. Sebagian masyarakat belum memahami cara berinteraksi secara bertanggung jawab, menata kebebasan, serta menyeimbangkan hak dan kewajiban dalam ruang siber.

Perubahan status sosial-ekonomi membutuhkan proses panjang. Dalam jangka pendek, pemahaman masyarakat terhadap media massa dan media sosial dapat ditingkatkan melalui literasi media dan literasi digital.

Literasi digital berkembang seiring meningkatnya penggunaan media digital. Gilster mendefinisikannya sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber yang diakses melalui komputer. Bawden mengaitkannya dengan kemampuan memahami informasi hipertekstual dan memadukan literasi komputer dengan literasi informasi (Mauludi, 2019: 78).

Jones dan Hafner memandang literasi digital bukan hanya sebagai kemampuan teknis dan kognitif, tetapi juga praktik sosial dalam berkomunikasi, membangun hubungan, berpikir, dan menjadi bagian dari lingkungan digital. Literasi digital karena itu mencakup kemampuan memahami, menganalisis, mengorganisasi, dan mengevaluasi informasi secara sehat,

bijak, cerdas, cermat, tepat, dan taat hukum (Mauludi, 2019: 79).

Literasi digital membantu masyarakat beralih dari objek pasif yang dibanjiri informasi menjadi subjek yang mampu mengolah informasi sebagai pengetahuan. Masyarakat dapat mengakses informasi yang meningkatkan kualitas hidup serta berpartisipasi dalam politik dengan menyampaikan aspirasi tanpa provokasi, fitnah, atau pencemaran nama baik.

4. Kesimpulan

Demokrasi siber merupakan perkembangan demokrasi yang lahir bersama teknologi informasi dan komunikasi. Ruang ini harus tetap bergerak sesuai prinsip demokrasi, yaitu memberi hak yang setara untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan berpartisipasi tanpa mengabaikan hak pihak lain.

Ketika prinsip tersebut tidak diterapkan, kebebasan dapat digunakan oleh aktor politik untuk menyebarkan propaganda, ujaran kebencian, dan hoaks. Kegaduhan di dunia maya dapat menjalar ke kehidupan nyata dan meningkatkan risiko konflik SARA dalam masyarakat Indonesia yang majemuk.

Literasi digital menjadi langkah penting untuk mencegah konflik dan memperkuat demokrasi siber. Tanggung jawab tersebut tidak hanya berada pada negara, tetapi juga lembaga swadaya masyarakat, perguruan tinggi, sekolah, tokoh masyarakat, dan tokoh agama. Masyarakat yang memiliki kesadaran digital tidak mudah diprovokasi dan mampu menggunakan media sosial untuk menyampaikan pandangan secara sehat serta menjaga keberlanjutan demokrasi siber.

Daftar Pustaka

- Arifin, Anwar. 2011. *Komunikasi Politik: Filsafat, Paradigma, Teori, Tujuan, Strategi, dan Komunikasi Politik Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Gatara, Asep A. Sahid. 2016. *Demokrasi Nothing: Kritik terhadap Konsep dan Praktik Cyber Democracy*. Jurnal Dialog Kebijakan Publik, Edisi 22 Desember 2016. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Mauludi, Sahrul. 2019. *Socrates Cafe*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa* McQuail. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mukarom, Zaenal. 2016. *Komunikasi Politik*. Bandung: Pustaka Setia.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Rivers, William L., Jay W. Jensen, dan Theodore Peterson. 2003. *Media Massa dan Masyarakat Modern*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelmi, Ahmad. 2007. *Pemikiran Politik Barat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Susan, Novri. 2010. *Pengantar Sosiologi Konflik dan Isu-Isu Konflik Kontemporer*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Bagong, dan Sutinah, ed. 2010. *Metode Penelitian Sosial: Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana.
- Syahputra. 2017. *Demokrasi Virtual dan Perang Siber di Media Sosial: Perspektif Netizen Indonesia*. Jurnal ASPIKOM, 3(3), 457-475.

