

REALITAS KOMUNIKASI PUBLIK VIRTUAL DAN MASA DEPAN DEMOKRASI INDONESIA

Nova Yohana, S.Sos, M.I.Kom

Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Jurusan Komunikasi, Universitas Riau
Pekanbaru- 28293 Telp/Fax/HP (0761) 632677, 35675, 081320033210,
e-mail: nova.yo7@gmail.com

Abstrak

Dinamika kontentasi elektoral tidak hanya hadir di dunia faktual melainkan juga jagad virtual seiring dengan perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi. Ukuran geografis menjadi tidak bermakna dengan kehadiran media elektronik dan media virtual. Lalu lintas komunikasi menjadi tidak terbatas secara ruang dan waktu. Dampaknya bagi ruang komunikasi publik dan demokrasi selain merubah struktur ruang publik, digitalisasi informasi juga berpengaruh terhadap kondisi-kondisi komunikasi warga didalamnya, dan pada kelanjutannya berpengaruh pada kualitas berdemokrasi warga, jika tidak malah membentukannya kedalam apatisisme berpolitik dan berdemokrasi. Jalinan komunikasi di ruang publik virtual ini, mampu menggiring opini publik di dunia nyata atau dunia realita kita. Realitas dari komunikasi publik virtual, dimana adanya ruang publik untuk berinteraksi, membangun stratifikasi sosial, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, membentuk basis ekonomi, bahkan membangun sistem kejahatan (*cybercrime*, akhirnya memberikan sebuah penekanan pada pembentukan kepekaan (*sense of public*), sebagai praktik sosial yang melekat secara budaya. Intinya, bangunlah budaya komunikasi publik virtual yang baik yang mampu memberikan dampak positif bagi perubahan bangsa ini menuju zaman keemasannya dengan membangun budaya kritis terhadap pemerintah dan turut menjaga perkembangan sosial demokrasi.

Kata Kunci: Komunikasi Publik, Ruang Publik Virtual, Demokrasi

REALITAS KOMUNIKASI PUBLIK VIRTUAL DAN MASA DEPAN DEMOKRASI INDONESIA

Nova Yohana, S.Sos, M.I.Kom

Fakultas Ilmu Sosial Ilmu Politik, Jurusan Komunikasi, Universitas Riau
Pekanbaru- 28293 Telp/Fax/HP (0761) 632677, 35675, 081320033210,
e-mail: nova.yo7@gmail.com

Pendahuluan

Perkembangan teknologi komunikasi yang kemudian diikuti dengan kemajuan dalam teknologi informasi memberikan warna baru bagi bentuk komunikasi publik dalam kehidupan berdemokrasi di berbagai negara. Teknologi informasi dan komunikasi menyediakan akses lebih luas terhadap informasi dan kemampuan warga negara dalam



memfleksikan aspirasinya di luar lingkup individu. Masyarakat informasi yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi mulai bergerak membentuk ruang-ruang publik virtual sebagai sarana merepresentasikan kehendak dan menyatakan eksistensi mereka. Ruang virtual yang tersedia merupakan sarana untuk menyatakan visi, ukuran ataupun persoalan demokrasi menurut versi masing-masing individu. Dialoglah yang kemudian menjadi jembatan integrasi untuk menumbuhkan budaya demokrasi.

Beberapa tahun belakangan ini warga di dunia maya (*nitizenship*) di Indonesia meledak keras. Publik dengan mudah mengakses berita, opini, dan barang komoditi hanya dalam hitungan detik dengan sentuhan daripada *gadget* canggih; laptop, tablet, *smartphone*, melalui jejaring media sosial, *citizen journalism*, dan berbagai *aplication store* yang disajikan oleh sejumlah aplikasi software ternama seperti Android, Apple Macintosh, Windows, dan masih banyak lagi. Kehidupan masyarakat menjadi benar-benar terkoneksi secara radikal oleh media digital. Pagi hari kita membaca berita di surat kabar online, siang nya disuguhi postingan kawan pada dinding laman *Facebook* seputar isu hangat calon presiden yang asli dan yang penipu, lalu sore hari dikirim broadcast lewat *BBM Group* menyangkut kisruh di partai yang diklaim sebagai rekayasa politik. Belum lagi berita dan opini yang kita baca pada berita tv, *headline news*, atau pada laman gratis sejumlah situs online warga.

Kementerian Kominfo RI mencatat pada tahun 2013 pengguna internet mencapai 100 juta orang, Facebook 65 juta orang, dan Twitter 19,5 juta orang di Indonesia. Menurut survei yang dilakukan oleh Kompas (Wendyartaka, 2009) pada masyarakat perkotaan di kota-kota besar di Indonesia menunjukkan fakta bahwa 81 persen responden memiliki akses internet dan 69 persen responden terbiasa mengirim dan menerima surat elektronik (e-mail) dalam kehidupan sehari-harinya. Kedua hal ini menunjukkan bahwa mayoritas responden sangat akrab dengan dunia maya. Internet tak hanya digunakan sebagai



sarana untuk mengakses informasi, tetapi juga digunakan sebagai sarana komunikasi dan berinteraksi sosial. Untuk itulah, dapat kita simpulkan bahwa fenomena *netizens* dalam kehidupan demokrasi di Indonesia, sedikit banyak terjadi pada masyarakat perkotaan.

Perobosan demokrasi yang disalurkan melalui sarana digital/ virtual seperti ini merupakan bentuk baru peningkatan kapasitas warga negara untuk mengembangkan dan meningkatkan gerakan sosial. Tingkat melek teknologi (*eliteracy*) yang tinggi dari masyarakatnya mendorong mereka untuk menggunakan fasilitas-fasilitas elektronik dalam menyampaikan pandangan dan memberikan dukungan bagi wakilnya melalui internet, telepon seluler, dan lainnya yang sejenis. Penyebaran informasi publik dinilai lebih bermanfaat dengan cara ini, begitupun pengumpulan opini masyarakat terhadap kebijakan publik tertentu. Adapun bentuknya, demokrasi digital tersebut bermaksud menyediakan akses informasi dengan beragam rupa, menyediakan ruang publik yang menjadi prasyarat bagi sebuah tatanan demokrasi, dan interaksi memadai antara warga negara dengan pemerintah, maupun antar sesama warga negara.

Dalam suatu masyarakat demokrasi, pembentukan opini dan pembuatan keputusan adalah suatu yang dianggap sah ketika pembentukan dan pembuatan tersebut mewakili masyarakat, yang didefinisikan bukan sebagai harapan dari kelompok tertentu, atau kelompok yang memiliki pandangan yang sama, namun sebagai harapan dari semua orang yang merasa langsung merasakan dampak akibat dari suatu kebijakan. Model demokrasi partisipatif yang didukung sarana virtual atau digital bermunculan dewasa ini, mulai dari kampanye *online*, hingga *m-voting*. Namun hal ini dapat ditengarai sebagai kedewasaan demokrasi. Setidaknya, untuk menyampaikan pendapat tidak perlu sampai turun ke jalan, sehingga menimbulkan situasi yang mengancam. Digitalisasi informasi telah mengubah struktur ruang publik yang tentunya sangat berbeda dari kondisi pertama kali itu lahir, juga berpengaruh terhadap kondisi-kondisi komunikasi warga didalamnya,



dan pada kelanjutannya berpengaruh pada kualitas berdemokrasi warga, jika tidak malah menimbulkan apatisme berpolitik dan berdemokrasi.

Ruang publik virtual yang tersedia melalui berbagai *website*, *weblog*, *media online*, dan banyak jejaring sosial lainnya, merupakan ranah publik yang tak terbantahkan. Entah sadar atau tidak, interaksi yang terjadi di antara publik virtual ini telah memberikan berbagai dampak dan kesan dalam kehidupan masyarakatnya. Jalinan komunikasi di ruang publik virtual ini, mampu menggiring opini publik di dunia nyata atau dunia realita kita. Sebagai contoh, ketika ada kompasianer yang mempublikasikan tulisannya, maka kompasianer lain beramai-amai mengomentari tulisan tersebut dengan gaya dan sudut pandang masing-masing. Ada pula dukungan satu juta *facebookers* untuk KPK, atau dukungan *Facebookers* terhadap gerakan 100 pengacara untuk Prita Mulyasari, dan banyak lagi contoh lainnya. Orang-orang yang tergabung dalam kelompok virtual tertentu, juga bisa menjalankan fungsinya sebagai pengontrol dan juga sebagai kelompok penekan (*pressure groups*) bagi realita kebijakan pemerintah dan ragam kondisi sosial lainnya.

Fenomena hiperrealitas ini nampaknya sudah melingkupi segala sendi kehidupan dalam pembentukan ruang-ruang virtual *netizens*, penyampaian pendapat individu dilakukan secara serentak, tanpa rasa takut, dan bahkan lebih dahsyat daripada realitas di dunia nyata. Susunan aktivitas-aktivitas dan pengalaman-pengalaman yang ditekankan dalam ruang ini merefleksikan banyak interaksi penduduk yang pesertanya berada dalam ruang-ruang publik *virtual* yang menyuarakan perhatian mereka secara bersamaan, dengan demikian diharapkan untuk mempengaruhi pemerintah atau pelaku politik lainnya untuk mengambil kebijakan tertentu.



Tinjauan Pustaka

Komunikasi Publik

Komunikasi publik adalah penyebaran informasi yang dilakukan dari satu orang kepada banyak orang. Komunikasi publik memiliki tiga tujuan utama yaitu: memberi informasi, menghibur dan membujuk. Dalam pelaksanaannya komunikasi publik menggunakan prinsip-prinsip retorika. Retorika (*rhetoric*) dimaknai sebagai kemampuan yang dimiliki oleh pembicara/penyampai pesan dalam mempengaruhi khalayaknya (Richard West dan Lynn H. Turner, 2008: 40).

Di sisi lain, komunikasi publik diartikan sebagai sebuah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada sejumlah orang dalam situasi pertemuan, pertemuan ini dapat berupa rapat, seminar, lokakarya, simposium. Komunikasi publik ini disampaikan dalam bentuk lisan atau tulisan, dimulai dengan proses satu arah dan dilanjutkan dengan diskusi antara pembicara dengan audiens (Alo LiliWeri, 2007: 22).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komunikasi publik adalah komunikasi yang dilakukan oleh seseorang kepada orang banyak baik secara lisan maupun tulisan yang bertujuan untuk memberikan informasi, menghibur atau membujuk.

Ruang Publik Virtual

Konsep tentang ruang publik (*publik sphere*) dikemukakan oleh Hurgun Habermas pada tahun 1989 di dalam sebuah buku yang berjudul *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Gourggeois Society*. Ruang publik ini merupakan bentuk pernyataan sikap terhadap otoritas publik (Rulli Nasrullah, 2012: 35).

Definisi lain yang diinterpretasikan oleh Zubaidi dalam sebuah jurnal menyatakan bahwa Habermas mendefinisikan ruang publik sebagai sebuah komunitas imajiner atau virtual yang keberadaannya tidak selalu identik dengan adanya ruang. Habermas juga menegaskan



bahwa ruang publik merupakan media untuk menyampaikan/mengkomunikasikan informasi dan juga persepsi atau pandangan (Zubaidi, 2011: 146).

Terdapat beberapa kriteria ruang publik yang oleh Habermas disebut sebagai *Institutional Criteria* yang dapat memberikan pemahaman kepada kita apa sesungguhnya ruang publik yang dimaksud oleh Habermas yang antara lain adalah sebagai berikut.

1. Pengabaian terhadap status (*disregard of status*)

Maksud dari kriteria ini adalah ruang publik sangat menjauhi diskusi tentang status dan menginginkan adanya kesempatan dalam mengkritisi atau mengungkapkan dan mendiskusikan realitas yang ada. Dengan tidak memandang status seseorang, diharapkan ruang publik ini dapat melahirkan ide-ide terstruktur yang secara objektif dapat diterima oleh khalayak luas, dapat direalisasikan atau minimal dapat diketahui oleh khalayak umum.

2. Fokus pada *domain of common concern*

Fakta historis menggambarkan bahwa beberapa domain penafsirannya hanya dikuasai oleh orang yang berkuasa serta oleh kalangan gereja. Melalui *publik sphere* ini diharapkan penafsiran tidak hanya berasal dari otoritas penguasa, melainkan juga orang-orang yang berada di dalam ruang publik sehingga mampu menghasilkan interpretasi yang beragam dan diskusi kritis.

3. Inklusif (*inclusivity*)

Ide-ide yang muncul dari kelompok-kelompok yang eksklusif pada akhirnya akan menjadi bagian kecil dari ruang publik dan informasi yang disebarkan menjadi milik umum. Dengan kata lain hasil dari diskusi yang dilakukan di ruang publik pada dasarnya tidak menjadi milik anggota ruang publik itu melainkan juga dapat diakses oleh orang lain (Nashrullah, 2012: 35-36).



Mengutip kesimpulan Rulli Nasrullah dalam sebuah jurnal elektronik yaitu Jurnal Komunikator Vol.4 No. 1 pada Mei 2012 dengan judul “Internet dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi atas Teori Ruang Publik Habermas maka yang dimaksud dengan *publik sphere* atau ruang publik adalah:

Ruang publik Habermas merupakan ruang yang bekerja dengan memakai landasan wacana moral praktis yang melibatkan interaksi secara rasional maupun kritis dibangun dengan tujuan untuk mencari pemecahan masalah-masalah politik. Walau karya Habermas memfokuskan diri pada ruang publik dari masyarakat borjuis, namun melalui batu loncatan itulah ruang publik bisa dipahami sebagai ruang yang menyediakan dan melibatkan publik secara lebih luas dalam mendiskusikan realitas yang ada (Nasrullah, 2012: 37).”

Pada perkembangan selanjutnya ruang publik ini tidak hanya berbentuk fisik seperti ruang seminar, lapangan, warung kopi dan salon, namun juga menyangkut ruang lainnya di mana proses komunikasi tetap berlangsung. Ruang yang dimaksud adalah ruang media massa dan juga media baru seperti internet pada saat ini. Sedangkan gambaran ruang publik yang ideal menurut Habermas adalah jika didalamnya terdapat kemudahan akses, kebebasan berekspresi, kesetaraan, serta adanya kepastian hukum (Zubaidi, 2011:146-147).

Berbeda halnya dengan ruang publik, ruang publik virtual atau dalam istilah lain dengan *cyberspace*, *publik space*, atau secara digital disebut sebagai *virtual space*. *Virtual space* dimaknai sebagai sesuatu yang mengarah pada kepentingan umum, pribadi, atau lintas bahasa sampai pada publik yang tidak bisa terkontrol dan tidak terawasi. Camp and Chien (2002) dalam Nasrullah menyatakan bahwa ruang siber memberikan dan menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk berinteraksi membicarakan masalah politik, ekonomi, sosial, dan sebagainya. Sehingga forum perbincangan politik yang menurut Habermas dilakukan di café, ruang baca dan lain sebagainya telah menjelma menjadi apa yang disebut Poster (1995) sebagai *virtual space* (Nasrullah, 2012: 38-40).



Demokrasi

Demokrasi berfokus pada dua hal yang saling berkaitan, yaitu representasi (perwakilan) dan partisipasi. Focus pertama ini menunjukkan pertimbangan pada kepentingan mayoritas atau orang banyak. Sedangkan focus kedua menunjukkan adanya keinginan dan keikutsertaan publik pada aktivitas politik. Pengertian ini sejalan dengan pandangan Abraham Lincoln yang menyatakan bahwa *“democracy mean the rule of the people”* di mana “pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat.” (Hafied Cangara, 2011: 53).

Demokrasi memiliki empat pilar yakni adanya lembaga legislative, eksekutif, yudikatif dan media/kebebasan pers. Menurut Dahlan (1999) dalam Cangara, peranan komunikasi (media) dalam masyarakat sangat penting sekali, sehingga batasan demokrasi ditentukan oleh komunikasi. Selain itu naik turunnya tingkat demokrasi ditentukan oleh bagaimana struktur dan system komunikasi itu berjalan.

Oleh sebab itu Negara demokrasi harus menjunjung tinggi kebebasan berpendapat. Kebebasan untuk mengeluarkan pendapat menjadi suatu hal yang harus dilindungi, baik disampaikan secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media massa. Tidak adil dan tidak benar jika ada pihak lain yang membatasi, mengurangi, menghalangi, atau melarang seseorang untuk menuangkan pikiran dan menyatakan pendapatnya (Alkostar dalam Luwarso dalam Cangara, 2011).

Pers (media) sebagai salah satu pilar dalam demokrasi tidak hanya berfungsi sebagai pemberi informasi, namun juga berfungsi sebagai alat untuk mengontrol ketidakpatutan pemerintah/penguasa atas hak-hak publik (Cangara, 2011: 69).

Menurut John Locke penempatan media sebagai pilar keempat demokrasi karena media berperan untuk membentuk pendapat umum, yang sekaligus juga berfungsi sebagai *public sphere* yang memberikan kesempatan pada masyarakat untuk berimprovisasi dan menuangkan pikiran dan pendapatnya.



Secara yuridis, kemerdekaan mengeluarkan pendapat ini tercantum dalam UUD 1945 pasal 28 yang berbunyi: “Kemerdekaan berserikat dan berkumpul, mengeluarkan pikiran dengan lisan dan tulisan dan sebagainya ditetapkan dengan undang-undang.” Selain itu kebebasan untuk mengeluarkan pendapat juga diatur dalam UUD 1945 Pasal 28 F yang berbunyi: “setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.”

Menurut Goesniadhie dalam Budiyo, partisipasi rakyat adalah hal yang sangat mendasar dalam demokrasi, karena demokrasi tidak hanya melihat pada ketetapan yang dihasilkan oleh pemerintahan namun juga seluruh proses dalam membuat ketetapan itu (Budiyo, 2012: 195).

Berkaitan dengan ruang publik virtual, maka melalui pendekatan kultural yang dilakukan *virtual sphere* dapat melahirkan/ memberikan budaya baru dalam proses demokratisasi. Demokrasi inilah yang selanjutnya oleh Barry H. Nague dalam Armstrong sebagai demokrasi digital yang menurut Armstrong mengandung beberapa nilai-nilai yang mencerminkan demokrasi yaitu: sifatnya yang interaktif dan adanya kebebasan berbicara (Sembiring, 2010: 1).

Metodologi

Dalam artikel ini digunakan metode studi literature, yaitu metode yang menggunakan studi pustaka dengan mengumpulkan semua bahan yang diperoleh dari buku-buku, media massa dan internet dan atau jurnal ilmiah.



Analisis

Ruang Publik Virtual dalam Penguatan Demokrasi di Era Digitalisasi

Dalam seperempat abad terakhir ini muncul ruang publik virtual, sebuah ruang sosial yang tumbuh dan berkembang dengan fasilitasi teknologi internet. Ruang ini memiliki karakteristik berbeda dengan komunitas nyata (real community). Milis, situs komunitas, dan forum terbuka yang biasa digunakan oleh para netizen/publik virtual untuk mengungkapkan pendapat dan opini. E-government, forum lepas, penulis lepas, dan pelbagai milis lainnya adalah terobosan yang dimanfaatkan untuk menampung berbagai aspirasi pendapat, opinisi, ide-sarapan, maupun kritik. Baik yang ditujukan secara personal, kelembagaan, institusi, bahkan lintas budaya dan negara.

Perkembangan internet saat ini pun sudah memasuki *web* generasi 2.0, dimana antar lain sudah memungkinkan berinteraksi secara *real time*, interaktif, dan multimedia. Situs jejaring sosial dengan segala aplikasinya yang tersedia telah menumbuhkan minat sekaligus keinginan masyarakat untuk saling berbagi informasi, kritik, imbauan, bahkan gerakan aktual (bertemu secara fisik) melalui interaksi di dunia maya ini. Tesis *the world is flat* pun seolah mendapatkan pembeneran sosial, dimana masyarakat semakin massif menggunakan media sebagai kegiatan berbincang-bincang dengan bebas. Kebebasan yang dimaksud adalah dari dominasi negara dan intervensi pasar.

Masyarakat bisa berekspresi meluangkan pengetahuan, sikap dan skill yang mereka dapatkan dengan sebebas-bebasnya tanpa ada rasa canggung dengan meliputi pemahaman demokrasi partisipatif, dimana warga negara mengetahui bagaimana pemerintahan secara seharusnya, mengetahui dan berlaku kritis terkait isu-isu krusial kenasyarajaan.





ruang publik virtual diakui sebagaimana yang diungkapkan oleh Dahlberg dalam Kang Arul, yaitu:

1. Forum virtual bebas dari Intervensi Negara (*Autonomy from state and economic power*)

Jika diperhatikan banyak sekali forum-forum bebas di media virtual yang lepas dari intervensi Negara. Negara tidak punya wewenang sedikitpun untuk mengatur arus komunikasi di dalam forum virtual. Sebagai contoh berbagai gerakan yang muncul akibat dari banyak permasalahan bangsa menjadi ladang untuk berdiskusi dan memecahkan masalah atau hanya sekedar mengkritik kinerja pemerintah. Forum-forum ini dapat berupa grup yang sengaja dibentuk atau berupa diskusi umum yang tak disengaja yang dilakukan di sebuah status pengguna. Salah satu contoh forum virtual adalah gerakan sosial koin untuk Prita yang mempunyai masalah dengan rumah sakit Omni Internasional. Contoh lain adalah fans page tim sukses pasangan calon presiden dan wakil presiden 2014 yang memanajiri beranda facebook beberapa waktu lalu.

2. Ada pertukaran dan perdebatan yang berlandaskan moral dimana pengguna harus siap untuk mengkritik dan dikritik (*Exchange and critique of critizable moral-practical validity*)

Informasi yang dipublikasikan dan menjadi konsumsi umum masyarakat jagad bebas untuk dikritik dan pengguna juga bebas untuk mengkritik. Namun alangkah baiknya jika kritikan itu dilakukan dengan cara yang santun sehingga instansi atau orang yang dikritik pun dapat mengambil kebijakan atas informasi yang disampaikan. Sebagai contoh, kehadiran presiden Susilo Bambang Yudhoyono 12 Maret 2014 lalu di Riau disebabkan akibat dari lambannya penanganan kasus kabut asap di Riau oleh Gubernur Riau Asas Maamun. Hal ini dapat terjadi akibat banyaknya kritikan dan hujatan yang disampaikan oleh rakyat Riau melalui akun resmi facebook dan twitter yang dimiliki oleh



BY. Berbagai forum terbuka banyak bermunculan dari masyarakat Riau melalui status dan kicauan mereka di dunia virtual.

3. Mempertimbangkan nilai-nilai budaya, asumsi realita sosial(*reflexity*)

Beberapa forum virtual sangat memperhatikan nilai-nilai budaya serta asumsi realita sosial dan dalam konteks apa informasi itu dibicarakan. Misalnya gerakan sosial untuk rakyat palestina. Gerakan ini menggambarkan adanya nilai-nilai sosial yang diaplikasikan disana. Mengingat Palestina adalah Negara Islam dimana menurut nilai budayanya sesama muslim itu bersaudara. Selain daripada itu, gerakan ini lahir dari perasaan keprihatinan atas musibah yang menimpa palestina.

4. *Ideal role talking* tergambar pada beberapa forum yang mempunyai rasa saling menghargai yang tinggi. Kondisi ini salah satunya bisa dilihat dalam diskusi online yang diadakan oleh forum virtual Fisip Scientifc Club Universitas Riau.

Sincerity tergambar pada bagaimana seseorang mengungkapkan pendapatnya melalui tulisan yang mengutamakan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi.

Dispersive inclusion and equality

Di kondisi ini anggota media virtual berhak untuk bertanya atau menyanggah konten yang dipublikasikan oleh pemilik akun atau website. Sebagai contoh hal ini banyak sekali lihat di blog atau website milik pribadi atau instansi. Biasanya di setiap konten terdapat kolom komentar untuk menanggapi konten tersebut.

Dari keenam kondisi di atas, maka ruang publik virtual bisa berperan seperti ruang publik aktual. Walaupun pemecahan masalah yang didapatkan, pemikiran yang dituangkan dan penerapannya ditindaklanjuti oleh penguasa. Namun hal ini setidaknya menjadi titik awal masyarakat Indonesia untuk melaksanakan demokrasi digital melalui fasilitas ruang publik virtual yang telah disediakan oleh pengembang teknologi informasi dan komunikasi.



Gerakan Sosial Komunitas Publik Virtual sebagai Komunitas Pengontrol dan Kelompok Penekan Demokrasi

Kehadiran internet dan media sosial sebagai ruang baru publik virtual mengubah segalanya. Termasuk ke dalam sendi kehidupan berdemokrasi di Indonesia. Internet memiliki peran penting dalam perkembangan komunikasi kontemporer. Internet, sebagai media yang berkembang pesat pada dua abad terakhir, telah merevolusi cara orang berkomunikasi dan mengakses informasi termasuk cara berpendapat dan bertindak dalam menanggapi isu-isu sosial.

Masyarakat sudah terbiasa apresiatif dan aktif dalam menggunakan internet menyebabkan pengaruh pemikiran untuk digulirkan sebagai suatu gerakan massa via dunia maya. Walaupun demikian, tetap saja esensi dari komunikasi itu dapat berlangsung dengan baik bahkan sangat baik mengingat kebebasan berpendapat menjadi sesuatu yang diimani para pegiatnya. Opini yang menggurita di internet tentang proses pembangunan, misalnya, adalah salah satu bentuk pro-aktif masyarakat sebagai bagian dari unsur negara menuju demokratisasi peradaban. Melalui internet setiap orang memiliki kesempatan yang sama untuk mengaggas ide dan pikiran.

Sudah dibuktikan munculnya berbagai kasus sosial maupun politik melibatkan kehidupan internet (social media) seperti gerakan facebooker untuk dukungan kepada Prita Mulyawan, Bibit Samad Rianto dan Chandra M Hamzah sampai kampanye politik berbasis *social media* yang dilakukan partai politik dan kandidat untuk memenangkan Pemilu 2014. Kekuatan perdana kekuatan warga di internet (Netizen) yaitu di kasus Cicak vs Buaya yang menuat drama panjang pertarungan KPK dan Polri di ranah wewenang kelembagaan. Gerakan di Facebook bertajuk Gerakan 2 juta Facebooker Bebaskan Bibit-Chandra, Netizen bisa memaksa pengambil kebijakan tertinggi negeri ini. Adanya kasus Prita vs RS Omni yang menggulirkan Gerakan Koin Prita. Netizen dianggap



oleh pengamat media sosial juga mampu mempengaruhi hasil persidangan yang membebaskan Prita dari segala tuduhan.

Fenomena yang tengah hangat pun kini melibatkan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono yang sebenarnya juga seorang Netizen. Sang presiden yang gemar nge-Twit setiap hari ini ternyata belum menyadari kekuatan besar yang tersimpan di balik media sosial. Nyatanya, nama baik serta kewibawaannya nyaris tumbang oleh tagar #ShamedonYou, #ShamedBYou, hingga #WelcomeMrLiar. Gegar hujatan dan kritikan pedas akibat ulah para kader Partai Demokrat di sidang paripurna yang membahas RUU Pilkada, ia menjadi obyek *bullying* di media sosial. Sempat berkelit, SBY nyatanya sudah tak sanggup menahan batinya. Tentu saja, setiap kali ia mengecek trending topic Twitter kesayangannya, muncullah tagar-tagar 'usil' tadi. Sekali lagi, media sosial membuktikan diri sebagai salah satu pilar berdemokrasi yang baru.

Berikut adalah realitas komunikasi publik virtual sebagai deskripsi atas tafsir sosial dalam kehidupan faktual masyarakat Indonesia.

a. Membangun Stratifikasi Sosial

Ruang public virtual yang bersifat interaktif memungkinkan komunikasi terjadi secara dua arah. Sehingga kecenderungan untuk berpartisipasi mengeluarkan pendapat dan pikiran juga akan semakin besar. Meskipun sebagian besar ruang public virtual bisa diakses oleh siapa saja, namun ada beberapa forum yang bersifat tertutup dan anggotanya juga terbatas. Salah satu orang-orang inilah yang nantinya akan membangun stratifikasi social bagi masyarakat maya.

Pembangunan stratifikasi social ini juga dapat dilakukan melalui tema atau isu yang diangkat di dalam forum virtual. Hal ini lah yang membuat sebagian forum virtual terbagi menjadi strata-strata tertentu. Misalnya ada forum khusus Pebisnis muda yang berisi anak-anak muda yang berhasil menjalankan bisnisnya.



Di sisi lain juga terdapat forum khusus dunia politik yang hanya bisa diakses oleh elit-elit politik atau tim sukses partai politik tertentu.

b. Membangun Pranata Sosial

Melalui ruang public virtual juga masyarakat maya bisa membangun pranata sosial sesuai dengan apa yang mereka butuhkan atau apa yang mereka rasa penting untuk dilakukan. Misalnya membuat gerakan-gerakan social untuk membantu korban bencana alam, membuat grup khusus untuk menyebarkan ajaran Islam, berbagi ilmu dan lain sebagainya.

c. Membangun Kekuasaan

Selain dengan cara-cara tradisional, membangun kekuasaan melalui dunia virtual juga sangat mungkin untuk dilakukan. Bahkan untuk saat ini membangun kekuasaan melalui pencitraan di media virtual mempunyai dampak yang sangat besar. Kesuksesan seseorang dalam merebut kekuasaan bisa dihimpun melalui dunia virtual. Orang-orang yang memiliki *sense of belonging* terhadap pemimpin yang disukainya akan berkumpul membentuk sebuah kelompok-kelompok untuk menyusun strategi-strategi pemenangan calon yang diusungnya.

d. Membentuk Basis Ekonomi

Di era digitalisasi komunikasi dan informasi ini, kegiatan ekonomi bisnis tidak hanya dilakukan di dunia factual melainkan juga di dunia virtual sehingga melahirkan istilah “Toko Maya” yang proses transaksinya dilakukan melalui berbagai media virtual, tidak hanya satu media melainkan banyak. Dengan adanya ruang public virtul, maka pendapat, pikiran, gagasan yang diungkapkan oleh *client* dapat dengan mudah disalurkan sehingga menjadi indicator penting dalam penguasaan pelayanan terhadap konsumen.

Selain itu di ruang public virtual, seseorang juga dapat dengan mudah belajar tentang bisnis apapun yang diinginkannya. Sehingga dapat dikatakan bahwa realitas public virtul menghasilkan banyak took-toko online di dunia maya serta forum-forum yang berkaitan dengan bisnis.



e. Membangun Sistem Kejahatan

Selain dampak positif di atas, hal lain yang tidak kalah penting adalah tentang kejahatan dunia maya atau *cybercrime* yang saat ini juga marak terjadi. Penipuan dan website-website palsu, akun-akun palsu bertebaran dan sangat sulit untuk diidentifikasi. Karena itulah membangun system kejahatan di dunia maya masih memiliki celah yang besar untuk dilakukan.

Politik di media sosial bisa merupakan politik sejati, yaitu politik yang benar-benar berisi ide-ide cemerlang dan aksi nyata untuk kebaikan warga negara. Inilah demokrasi virtual/online yang sesungguhnya. Berbagai isu sosial yang menjadi beban masyarakat sering kali mendapatkan solusinya ketika disuarakan di media sosial. Di Indonesia, politisi mulai banyak menggunakan perangkat digital dengan tujuan untuk berkomunikasi dengan konstituen atau khalayak luas. Memberikan kontribusi kecil bagi proses pembangunan melalui media interaktif adalah benih yang mungkin tidak disangka-sangka menjadi pemicu perkembangan pembangunan yang ditengah digarap pemerintah. Ridwan Kamil @ridwan_kamil Walikota Bandung memanfaatkan ruang virtual untuk memperbincangkan masalah dan perbaikan kota. Ganjar Pranowo @GanjarPranowo Gubernur Jawa Tengah memanfaatkan media sosial untuk mencerna aspirasi publik. Sebagai catatan, media sosial dapat jadi solusi meminimalkan ketidakadilan.

Realitas dan Masa Depan Demokrasi Indonesia di Era Digitalisasi

Demokrasi kita tidak lagi sama seperti dulu. Dengan seribu satu persoalan yang merentang dari Sabang sampai Merauke. Dengan dan melalui digitalisasi, Indonesia sebagai bangsa mampu berbenah diri. Mengapa? Jika demokrasi dimaknai dari rakyat, oleh rakyat dan untuk rakyat, maka digitalisasi memiliki makna tak jauh beda. Di antara sifat



digital adalah interaktif dan komunikatif termasuk internet disebut sebagai komunikasi interaktif, sebagai bagian komunikasi publik (Anwar Arifin 2011; 41).

Budaya internet memberikan dampak yang beragam terhadap bentukan media. Selain media konvergensi (menyatukan cetak dan online), serta media konvensional (cetak dan elektronik) terdapat juga media independent yang kini lebih berjasa mewarnai demokrasi. Ketika media konvergensi dan konvensional dapat dikuasai untuk memberikan informasi dengan selubung ideology. Media independent yang dikelola LSM, NGO, komunitas, dan perseorangan di dunia maya banyak menyuarakan keadilan realitas karena independensi. Investigasi mereka atas ketidakadilan (penindasan, pelanggaran kemanusiaan, dan pembunuhan) dipublikasikan lewat media online untuk dikonsumsi publik.

Media independen ini yang berwujud cyberdemokrasi mampu mempertahankan eksistensinya sebagai ruang publik yang lebih murni dalam hal menyuarakan demokrasi. Karena tidak adanya ikatan structural yang mendominasi terhadapnya, beda halnya dengan media massa sekarang ini yang tidak mampu lagi menjalankan ruang publiknya secara optimal karena terdapatnya intervensi kepentingan ideology baik secara politik maupun dengan dan lewat demokrasi digital, ekspresi dan aspirasi publik mendapatkan setiap dari kita, misalnya, bisa dengan diskursif mengetengahkan gagasan-gagasan konstruktif atau yang paling gila sekalipun. Kita bisa membentuk komunitas virtual yang peduli dengan kepentingan publik dan komunikasi global yang tidak terbatas pada satu negara bangsa. Lewat demokrasi digital pula informasi kajian sosial-politik dapat diproduksi secara bebas dan disebar ke ruang virtual untuk diuji. Diskursus sepenuhnya difasilitasi secara bebas dalam demokrasi digital melalui *newsgroup*, *milis*, surat elektronik, *live discussion*, *blog*, *website* dan jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, dan seterusnya. Memang, demokrasi digital juga tidaklah miskin masalah. Ia ibarat pedang



berbata dua, di satu sisi sangat membantu kemajuan peradaban, tapi di sisi lain juga bisa menjadi pemicu retaknya peradaban.

Demokrasi di dalam *cyberspace* berkembang ke arah hiper-demokrasi (*hyper-democracy*), dalam pengertian, bahwa konsep-konsep kunci demokrasi seperti kebebasan (*liberation*), hak azasi (*right*) dan kekuasaan rakyat (*demos*), berkembang dalam bentuknya yang ekstrem, yang tanpa batas dan kontrol. Singkatnya, di dalam *cyberspace* „apapun boleh“ (*anything goes*). Publik terbentuk ketika dalam satu masyarakat berkembang minat bersama (*common interest*), dan mengkomunikasikan serta mensosialisasikan minat bersama tersebut, tanpa ada paksaan apapun.

Cyberspace sering pula dilihat sebagai sebuah 'ruang publik alternatif', yang di dalamnya berbagai komunikasi sosial dan politik dapat berlangsung. Ia dilihat sebagai sebuah jaringan komunikasi yang bebas, informal dan personal, tanpa ada paksaan dan kekerasan di dalamnya. Akan tetapi, benarkah tidak ada paksaan dan kekerasan di dalam *cyberspace*? Hal ini perlu dilihat ada hubungan antara 'jaringan komunikasi yang tanpa hambatan' dengan landasan masyarakat demokratis. tanpa ada paksaan dan kekerasan. Pengaturan sosial hanya mungkin jika ada komunikasi di antara berbagai pihak di dalam ruang publik. Untuk itu diperlukan jaminan ases yang terbuka terhadapnya, partisipasi publik yang luas dalam berbagai debat, penciptaan opini publik yang melibatkan masyarakat luas di dalam debat rasional, kebebasan mengeluarkan pendapat.

Ruang publik memerlukan sikap 'keterbukaan' di dalamnya. Akan tetapi, ketika 'ruang publik' ini telah beralih ke dalam *cyberspace*, maka prinsip hiper-demokrasi, yang menekankan komunitas virtual dalam *cyberspace*, akan memberi bentuk pada 'ruang publik virtual' (*virtual public sphere*), yang di dalamnya partisipasi publik, penciptaan opini publik, kebebasan pendapat, dan keterbukaan mengambil bentuknya yang paling ekstrem. Partisipasi ruang publik telah menciptakan sebuah *hyper-space*, yang begitu terbuka dan



bebas, yang dapat melenyapkan 'ruang publik' yang sesungguhnya. Di dalam 'ruang publik virtual', opini publik dibentuk seakan-akan tanpa norma, realitas dapat dikonstruksi atau dimanipulasi, kejahatan dapat dilakukan secara tersembunyi, sehingga meskipun tampaknya tidak ada pemaksaan (*coersion*) dan kekerasan (*violence*) di dalamnya, sesungguhnya terdapat berbagai bentuk kekerasan (pencurian, kerusakan, pemalsuan, pembajakan situs) dan pemaksaan . dalam bentuknya yang virtual. Impian *cyberspace* sebagai ruang publik ideal untuk masa depan demokrasi Indonesia tampaknya masih jauh dari kenyataan.

Kesimpulan

Penerapan teknologi informasi di satu sisi memungkinkan terjadinya perluasan partisipasi lewat komunikasi publik yang terjalin di ruang publik virtual. Tetapi di sisi lain kesuksesan penerapannya juga bergantung pada kapasitas pihak-pihak yang terlibat di dalamnya dan kemampuan negara untuk mengontrol keberadaan saluran demokrasi digital. Secara umum dapat dikatakan bahwa keberadaan teknologi informasi dan komunikasi merupakan bentuk dinamis yang merespon budaya demokrasi di suatu negara. Oleh karena itu komunikasi yang sungguh-sungguh dari setiap elemen diperlukan untuk mendukung keberadaan demokrasi digital demi mewujudkan tatanan kehidupan bernegara yang lebih demokratis.

Budaya saling kritis dan mengkritisi dalam proses demokrasi itu dibutuhkan. Kita perlu difasilitasi dengan banyaknya media dan *platform* yang bebas digunakan. Namun sebagai warga virtual/netizens bisa andil dengan cara-cara yang bijaksana dan saling menghargai pendapat, bertanggung jawab dengan pendapat-pendapatnya dan juga memperhatikan etika komunikasi kala berinteraksi di dunia virtual agar kita bisa diselamatkan untuk kepentingan bersama.



Daftar Pustaka

Buku

- Changara, Hafied. (2011). *Komunikasi Politik; Konsep, Teori, dan Strategi Edisi Revisi 2011*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Liliweri, Alo. (2007). *Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Elks
- West, Richard & Lynn H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi; Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika

Jurnal Elektronik

- Budyono. (2012). *New Media dan Ruang Partisipasi Warga*, dalam jurnal elektronik *IPTEK-KOM*, Vol. 14, No. 2, Desember 2012
<http://balitbang.kominfo.go.id/balitbang/bppki-yogyakarta/files/2013/01/06_Artikel-Jurnal_Budyono_191-210-E-rev-ok.pdf> (diakses pada 13 Oktober 2014).
- Hasullat, Rulli. (2012). *Internet dan Ruang Publik Virtual, Sebuah Refleksi Atas Teori Ruang Publik Habermas*, dalam jurnal elektronik *Komunikator*, Vol. 4, No. 1, 1 Mei 2012
<<http://www.umi.ac.id/fakultas-ilmu-sosial-ilmu-politik/wp-content/uploads/2011/07/Jurnal-Komunikator-Volume-4-Nomor-1-2012.pdf>> (diakses pada 13 Oktober 2014).
- Zubidi, AdvanNavis. (2011). *Ruang Publik dalam Media Baru (www.kaskus.us)*, dalam jurnal elektronik *Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 2, Oktober 2011
<http://www.academia.edu/6387407/RUANG_PUBLIK_DALAM_MEDIA_BARU_wawww.kaskus.us> (diakses pada 13 Oktober 2014).
- Setiawan, Kang. (2012). *Kriteria Ruang Publik Virtual (Virtual Sphere)*. Dipublikasikan pada 8 Juli 2012 <<http://kangarul.com/kriteria-ruang-publik-virtual-virtual-sphere/>> (diakses pada 12 Oktober 2014).
- Seibin, Amstrong. (2010). *Demokrasi Digital*. Dipublikasikan pada 22 Februari 2010
<<http://www.wattpad.com/2640436-demokrasi-digital>> (diakses pada 12 Oktober 2014).
- . (2014). *Gerakan Sosial Publik Virtual*. Dipublikasikan pada 24 Agustus 2014
<<http://m.koran-sindo.com/node/415000>> (diakses pada 12 Oktober 2014).

