

Dampak UU ITE dalam Demokrasi Digital: Studi Kasus Kampanye Digital Dalam Pilkada DKI Jakarta Tahun 2017

Tia Zatu Ikramina

Magister Program, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga
(tiazatu@gmail.com)

Abstrak

Penggunaan media sosial memiliki potensi untuk pembaharuan dan pengembangan demokrasi di Indonesia. Terbukanya akses untuk partisipasi politik masyarakat yang bebas di media sosial menghasilkan kontrol negara sebagai bentuk pengawasan ruang publik siber. Penelitian ini bermaksud menganalisa dan mendeskripsikan secara mendalam mengenai bagaimana bentuk kontrol negara dan dampaknya terhadap otonomi demokrasi warga negara di era digital. Menggunakan metode penelitian kualitatif, penelitian ini menemukan bahwa kontrol negara yang berbentuk regulasi dan perundangan yaitu UU ITE dan PKPU tentang akun media sosial pada dasarnya dibentuk bukan untuk mengekang otonomi demokrasi itu sendiri, tapi lebih untuk menjaga agar otonomi demokrasi yang berjalan tidak melampaui batas dan melanggar hak-hak dari orang lain.

Keywords: Demokrasi, Partisipasi, Kontrol Negara, Demokrasi Digital

I. Pendahuluan

Penggunaan internet menghasilkan bentuk demokrasi yang baru yaitu demokrasi digital. Demokrasi digital merupakan kumpulan upaya untuk mempraktikkan demokrasi tanpa batas waktu, ruang dan kondisi fisik lainnya, dengan menggunakan teknologi informasi sebagai gantinya, sebagai tambahan, bukan pengganti praktik politik "analog" tradisional.¹ Bentuk praktik demokrasi digital menggunakan media digital untuk berkomunikasi secara online dan offline. Perbedaan antara online-offline harus ditambahkan karena kegiatan politik tidak hanya terjadi di internet tapi juga harus punya dampak di dunia nyata.

Seiring berkembangnya teknologi, muncul suatu media baru yang disebut sebagai media sosial seperti Facebook, Twitter, YouTube serta Blog. Kemudahan untuk berinteraksi lewat fitur-fitur interaktif media sosial dimanfaatkan oleh warga negara untuk melakukan partisipasi politik seperti saling berdiskusi, bermusyawarah, memberi opini dan kritik sebagai bentuk pengawasan terhadap rezim yang sedang berkuasa serta menggunakannya sebagai salah satu alat kampanye pemilu.

Seperti yang terjadi pada pilkada DKI Jakarta di tahun 2017. Penggunaan media sosial terasa sangat masif. Mulai dari munculnya relawan ahok hingga gerakan ini berhasil menghimpun satu juta KTP untuk ahok lewat gerakan media sosialnya. Lalu unggahan video Ahok yang bersinggungan dengan masalah SARA sampai menjadi viral dan membangkitkan gerakan-gerakan penekan untuk segera memenjarakan Ahok karena ucapannya.

Jakarta memang merupakan kota dengan jumlah tertinggi pengguna media sosial di Indonesia. Berdasarkan data Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (Puskakom UI) tahun 2014, pengguna internet di Jakarta mencapai 40 persen dari total pengguna internet di Indonesia yang sebesar 88,1 persen dari total jumlah penduduk Indonesia. Jakarta merupakan kota dengan pengguna Twitter terbesar di dunia.²

Dengan tingginya pengguna internet di Jakarta, maka tidaklah salah jika penggunaan media sosial merupakan alat kampanye yang efektif dalam pemilu di Jakarta. Tetapi pengawasan penggunaan media sosial untuk kampanye dalam Pilkada menjadi rumit karena sulitnya mengatur dan mengelola seluruh aktivitas dalam jaringan internet. Meskipun tidak mampu dikontrol secara penuh, penggunaan media sosial masih bisa untuk dikontrol oleh negara dengan cara melakukan pengawasan.

Penggunaan media sosial sebagai alat kampanye politik diatur lewat UU No. 8 tahun 2015 tentang Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur, Bupati dan Wakil Bupati serta Walikota dan Walikota (UU Pilkada), dimana penggunaan Medsos secara normatif harus sebagai wujud pendidikan politik masyarakat yang dilaksanakan secara bertanggungjawab (Pasal 63 ayat 1). Penggunaan Medsos sebagai instrumen kampanye, oleh UU tersebut dilarang antara lain menghina seseorang, agama, suku, ras, golongan Calon Gubernur, Calon Bupati, Calon Walikota, dan/atau Partai Politik, menghasut, menghina, memfitnah, mengadu domba Partai Politik, perseorangan, dan/atau kelompok masyarakat, dan lain sebagainya.

Pengaturan tersebut mengacu pada Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) 2008. Kehadiran UU ITE merupakan bentuk regulasi yang dibuat untuk melindungi aktivitas internet dari ancaman-ancaman kejahatan siber. Di dalam kategori kejahatan siber itu, ada pasal mengenai konten ilegal yang digunakan untuk mengatur konten-konten yang tersebar dalam ruang publik maya. Seperti pasal mengenai penodaan agama, ancaman online dan defamasi (pencemaran nama baik).

¹ Kenneth L hacker dan Jan A G M van Dijk, ed, *Democracy Digital: Issues Theory and Practice*, (London: Sage Publication, 2000), 1.

² Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (PUSKAKOMUI), Profil Pengguna Internet Indonesia, <http://puskakom.ui.ac.id/wp-content/uploads/2017/01/Survey-APJII-2014-v2.pdf>, (akses 2 Desember 2017)

Lewat UU ITE pemerintah berusaha mengatur konten ilegal yang muncul dalam ruang publik maya ketika musim pemilu tiba dimana partisipasi politik masyarakat menjadi meningkat. Yang menjadi pertanyaan kemudian, apakah kontrol negara dalam iklim demokrasi digital saat ini mempengaruhi otonomi masyarakat dalam berdemokrasi, terutama dalam penyampaian pendapat saat musim pemilu. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana bentuk kontrol negara dan pengaruhnya terhadap otonomi masyarakat demokrasi digital Indonesia.

Tulisan ini akan dipaparkan dalam beberapa bagian, yang pertama pada bab ke 2 akan dibahas tentang kajian pustaka, kemudian bab ke 3 tentang kajian teoritis, bab ke 4 akan dibahas tentang metode penelitian, kemudian bab ke 5 akan masuk pada pembahasan yang akan dibagi menjadi tiga sub bab, dan terakhir adalah kesimpulan.

II. Kajian Pustaka

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai media sosial dan relevansinya dengan demokrasi. Seperti tesis hasil karya I G.A.A. Kade Galuh, Universitas Gajah Mada, dengan tesis berjudul "*Media Sosial Dan Demokrasi (Studi Kasus Transformasi Aktivitas Media Sosial ke Gerakan Nyata Bali Tolak Reklamasi Periode Agustus 2013 sampai dengan Juli 2015)*" (2015). Tesis ini mengungkap proses pemanfaatan media sosial yang akhirnya berhasil menghasilkan gerakan sosial dalam melawan pengembang reklamasi Bali yang didukung oleh negara. Media sosial ternyata mampu mendorong representasi demokratis ketika berhasil bertransformasi menjadi aksi nyata sebagai strategi untuk mengubah isu publik menjadi agenda politik.

Christina Ruby dalam tesisnya yang berjudul "*Social Media and Democratic Revolution; The Impact of New Forms of Communication Democracy*" (2014). Tesis ini mendukung anggapan bahwa teknologi media baru telah menjadi alat komunikasi yang vital bagi revolusi demokrasi saat ini. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa aksesibilitas dan penyebaran informasi yang cepat dan difasilitasi oleh media sosial baru telah mempermudah penyaluran opini dan penyebaran gagasan, sehingga meningkatkan kemampuan warga negara untuk mempengaruhi kebijakan pemerintah.

Dua penelitian diatas membahas bagaimana media sosial mendorong perkembangan demokrasi. Belum ada penelitian mengenai peran negara dalam melakukan kontrol terhadap penggunaan media sosial dan bagaimana efeknya terhadap perkembangan demokrasi digital di masa depan, sehingga penulis tertarik untuk melakukan pembahasan mengenai dampak dari UU ITE sebagai bentuk kontrol negara terhadap media sosial di Indonesia.

III. Kajian Teoritis

Munculnya komputer dan internet dalam skala besar di tahun 1980an dan 1990an, memicu pemikiran baru mengenai perubahan dalam bidang politik dan proses pembuatan kebijakan di masa depan. Internet dianggap sebagai media baru yang akan mendorong proses demokrasi. Kenneth L. Hacker (2000) dalam bukunya *Democracy Digital: Issues Theory and Practice* menyebutkan demokrasi digital sebagai kumpulan upaya untuk mempraktikkan demokrasi tanpa batas waktu, ruang dan kondisi fisik lainnya, dengan menggunakan teknologi informasi sebagai gantinya, sebagai tambahan, bukan pengganti praktik politik "analog" tradisional.³

Jan A.G.M. Van Dijk (2013) lewat tulisannya yang berjudul *Digital Democracy: Vision and Reality* sepakat mengenai hal ini, dia mendefinisikan demokrasi digital sebagai bentuk praktik demokrasi menggunakan media digital untuk berkomunikasi secara online dan

³ Kenneth L hacker dan Jan A G M Van Dijk, ed, *Democracy Digital: Issues Theory and Practice*, (London: Sage Publication, 2000), 1.

offline. Perbedaan antara online-offline harus ditambahkan karena kegiatan politik tidak hanya terjadi di internet tapi juga harus punya dampak di dunia nyata.⁴

Anthony G Wilhelm dalam bukunya *Demokrasi di Era Digital* menjelaskan mengenai usaha-usaha dalam menekan tantangan yang muncul ketika kemajuan teknologi informasi dan komunikasi mulai dimanfaatkan untuk tercapainya demokrasi ideal di era digital. Kumpulan kegiatan dan pengalaman-pengalaman yang dituliskan oleh Wilhelm melibatkan partisipasi masyarakat di ruang publik siber dimana masyarakat menyalurkan opini mereka sebagai warga negara dan mereka berharap usaha mereka ini bisa memberikan pengaruh kepada pemerintah atau aktor politik yang lain dalam menentukan keputusan-keputusan politiknya.

Wilhelm menjelaskan mengenai empat ciri cyberspace yang ideal. *Pertama*, Sumber Daya Terdahulu. Yang dimaksud Wilhelm sebagai sumber daya terdahulu adalah kemampuan dasar dan kecakapan masyarakat, seperti kemampuan membaca, menulis dan berbicara dengan baik. Keahlian dan kapasitas ini penting dimiliki agar seseorang mampu mencapai fungsi (politik) tertentu. Khususnya mampu untuk melakukan kegiatan politik melalui jaringan komputer dan menggunakannya dengan cara yang benar.

Kedua, Keterlibatan. Merupakan adanya kesempatan untuk mengakses atau terlibat dalam partisipasi secara online. Dalam era demokrasi, pembentukan opini dan pembuatan keputusan adalah sesuatu yang dianggap sah ketika proses tersebut mewakili harapan dari masyarakat yang akan terkena dampak dari suatu kebijakan. Untuk meyakinkan urusan kenegaraan ini, perlu untuk menciptakan keadaan-keadaan dalam suatu masyarakat di mana setiap orang yang ingin berpartisipasi dalam ruang publik memiliki kesempatan untuk menyuarakan perhatian, kebutuhan dan pilihan mereka.

Selanjutnya, yang *ketiga* adalah Kebebasan. Kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan untuk melakukan debat, diskusi dan himbauan secara bebas pada isu-isu kebijakan yang substantif dengan mengemukakan ide-ide kepada publik. Jika proses ini dibatasi maka gagal sudah proses dalam mencapai kebebasan demokrasi. Arti ruang publik sendiri adalah adanya keberagaman pendapat. Ide-ide baru yang sebelumnya tidak disuarakan, muncul keluar dari pertentangan dialektik di ruang publik.

Walaupun Wilhelm menyatakan kebebasan adalah salah satu unsur penting dalam mencapai cyberspace yang ideal, tetapi Wilhelm juga menyadari bahwa di dalam cyberspace, peserta-peserta dalam forum publik berpotensi menjadi tidak sopan. Di dalam cyberspace, komunikasi yang dihasilkan juga tidak selaras. Tidak ada keharusan untuk merespon sesegera mungkin. Tidak seperti di dunia nyata saat bertatap muka secara langsung, ketika lawan bicara tidak merespon ketika dipanggil, bisa saja seseorang akan tersinggung.

Jika individu di dalam ruang publik hanya menyuarakan kepentingan mereka dan tidak merespon pandangan dari orang lain maka mereka hanya menyuarakan kepentingan pribadi mereka dan sedikit kemungkinan mereka akan mengubah opini dan pilihan mereka. Hal ini terjadi karena dengan tidak merespon pandangan orang lain berarti mereka tidak berusaha untuk mengadaptasi posisi orang lain melalui proses negosiasi dan kompromi.

Yang terakhir, *keempat* adalah Desain. Desain adalah suatu istilah yang diungkapkan Wilhelm yang mencakup arsitektur suatu jaringan. Termasuk apakah suatu jaringan memiliki sifat yang interaktif, tenang, aman dan tidak disensor, serta tidak banyak memiliki tujuan komersil. Apakah jaringan teknologi informasi dan komunikasi yang baru yang mampu menghasilkan dialog publik yang universal, bebas dan sehat. Desain suatu jaringan menghasilkan suatu pembuatan kebijakan yang menghasilkan bentuk-bentuk interaksi sesuai dengan yang diinginkan oleh perancangannya.

⁴ Van Dijk dalam I. Snellen & W. Van de Donk, *Public Administration in the Information Age: Revisited*, (Amsterdam: IOS- Press, 2013),3

IV. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif agar bisa mengeksplorasi topik penelitian secara mendalam, detail dan terperinci. Dimana peneliti melakukan penelitian untuk mencari jawaban atas fenomena politik yang terjadi di masyarakat. Dengan pendekatan kualitatif yang dipilih oleh peneliti, maka dalam pengumpulan data peneliti melakukan wawancara langsung dengan informan yang telah dipilih sebelumnya oleh peneliti. Informan yang dipilih antara lain divisi cyber crime Bareskrim Polri, Frans Haritonang; Direktorat Keamanan Informasi Kominfo (Subdit penyidikan dan penindakan), Helmy Yahyasetia; penggiat LSM Safenet, Damar Juniarto dan peneliti LIPI, Wasisto Raharjo Jati.

Dalam penelitian kualitatif yang dipilih oleh peneliti, maka data utama dalam penelitian adalah melalui wawancara dengan informan-informan terkait. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan *in depth interview* (wawancara mendalam) yang didukung dengan pengumpulan data dengan studi dokumentasi dengan jalan melakukan penelusuran dan identifikasi, untuk melengkapi dan mempertajam data dari wawancara.

V. Pembahasan

V.1 Pengaturan Media Sosial Sebagai Alat Kampanye

Penggunaan media sosial sebagai alat kampanye politik diatur lewat UU No. 8 tahun 2015 tentang Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur, Bupati dan Wakil Bupati serta Walikota dan Wakil Walikota (UU Pilkada). Penggunaan Medsos sebagai instrumen kampanye, oleh UU tersebut dilarang antara lain menghina seseorang, agama, suku, ras, golongan Calon Gubernur, Calon Bupati, Calon Walikota, dan/atau Partai Politik, menghasut, menghina, memfitnah, mengadu domba Partai Politik, perseorangan, dan/atau kelompok masyarakat, dan lain sebagainya.

Selain itu, peraturan KPU No. 7/2015 tentang Kampanye Pilkada Serentak pasal 41, 46, 47 dan 48 juga menyebutkan bahwa kampanye bisa dilakukan lewat media sosial, oleh pasangan calon atau tim kampanye. Para pasangan calon bisa membuat akun untuk keperluan selama masa kampanye. Akun media sosial yang dipakai untuk kampanye harus didaftarkan ke KPUD setempat, paling lambat sehari sebelum masa kampanye. Bawaslu melengkapi PKPU tersebut dengan mengeluarkan Peraturan Bawaslu nomor 10 tahun 2015 tentang Pengawasan Kampanye Pemilihan.

Bawaslu secara khusus bekerja sama dengan Polda Metro Jaya terkait kampanye hitam di media sosial. Melalui kerja sama itu, dibentuk sentra penegakkan hukum terpadu (gakkumdu). Pembentukan gakkumdu ini bertujuan menciptakan koordinasi dan bantuan dalam melakukan penelusuran kampanye hitam di media sosial. Penelusuran itu dilakukan pada akun-akun media sosial yang menyebarkan kampanye hitam berupa isu suku agama ras dan antargolongan (SARA).

Sebelum melakukan penangkapan terhadap pelaku kampanye hitam, aparat kepolisian terlebih dahulu menyerahkan kasus tersebut kepada Bawaslu untuk meneliti apakah termasuk pelanggaran administrasi atau pidana. Untuk meneliti kasus tersebut Bawaslu diberi waktu selama tiga hari jika ada pelanggaran pidana maka akan diserahkan kasus tersebut kepada kepolisian. Namun, jika waktu tiga hari yang diberikan tidak cukup untuk meneliti maka waktu akan diperpanjang dua hari. Setiap putusan harus dilakukan oleh Bawaslu.

Terhadap akun resmi di Medsos, jika diketahui melakukan penghasutan dan black campaign yang tidak memiliki dasar, fakta dan sebagainya, maka harus ditutup, tetapi dengan mengikuti prosedurnya. Misalnya, ada pelapor yang mengadukan hal tersebut ke Bawaslu. Maka, pelapor ini harus lebih dahulu mengisi form isian pengaduan, melengkapi berbagai

persyaratan administrasi terutama identitas pelapor, untuk dilanjutkan dengan prosedur berikutnya termasuk pemanggilan para pengelola akun tersebut. Bila pelanggaran tersebut memang terbukti, maka Bawaslu dapat memerintahkan kepada KPU untuk menutup akun resmi tersebut. Tapi, untuk menutupnya, tidak bisa dilakukan oleh KPU sendiri, melainkan harus meminta bantuan dari Kementerian Kominfo.

Dalam kasus Pilkada DKI Jakarta, KPUD hanya melaksanakan sanksi yang ditetapkan Bawaslu apabila ada pelanggaran yang dilakukan tim kampanye resmi pasangan calon. Jika ada simpatisan di luar tim kampanye resmi yang menyebarkan isu SARA atau menghasut lewat akun-akun media sosial yang bukan milik tim kampanye, alias tidak didaftarkan ke KPU, maka KPU dan Bawaslu tidak bisa mengambil tindakan dan tidak memiliki dampak kepada pasangan calon. Penindakan terkait akun seperti ini akan dilakukan oleh kepolisian dan akan dikenakan sanksi yang mengacu pada ketentuan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) 2008.

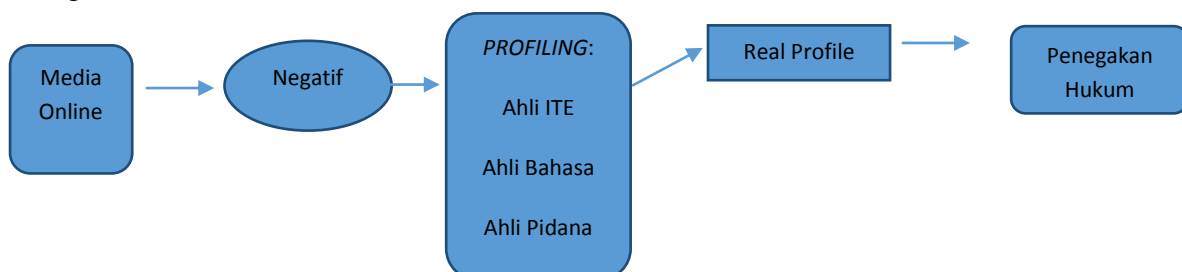
Kehadiran UU ITE merupakan bentuk regulasi yang dibuat untuk melindungi aktivitas internet dari ancaman-ancaman kejahatan siber. Di dalam kategori kejahatan siber itu, ada pasal mengenai konten ilegal yang digunakan untuk mengatur konten-konten yang tersebar dalam ruang publik maya. Seperti pasal mengenai penodaan agama, ancaman online dan defamasi (pencemaran nama baik). Lewat UU ITE pemerintah berusaha mengatur konten ilegal yang muncul dalam ruang publik maya ketika musim pemilu tiba dimana partisipasi politik masyarakat menjadi meningkat. Oleh karena itu penting untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana bentuk penegakan hukum yang terkait dengan tindak pidana UU ITE.

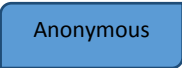
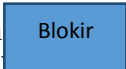
V.2 Penegakan Hukum Tindak Pidana UU ITE

Pengaturan keamanan siber di Indonesia berada di bawah kewenangan Kementerian Koordinator Bidang Politik, Hukum dan Keamanan Republik Indonesia (Kemenkopolhukam). Melalui Surat Keputusan Menko Polhukam Nomor 24 Tahun 2014 tentang Desk Ketahanan dan Keamanan Informasi Cyber Nasional (DK2ICN). Institusi yang berwenang menangani tindak pidana *cyber crime* adalah Polisi, lewat divisi kejahatan siber sebagai penanggung jawab tindak pidana kejahatan siber dan Kemkominfo, lewat direktorat keamanan informasi penegakan hukum UU ITE, sebagai institusi yang berperan mengelola informasi yang didapat masyarakat dan berhak melakukan kontrol konten internet. Untuk kewenangan penyidikan kasus bisa dilakukan oleh dua pihak, antara penyidik polisi atau penyidik pegawai negeri sipil (PPNS) Kominfo. Siapa yang menangani akan bergantung pada di mana perkara ITE tersebut dilaporkan. Kebanyakan akun yang dilaporkan kepada *cyber crime* merupakan hasil laporan dari masyarakat.

Kejahatan di dunia siber terbagi menjadi dua. Yaitu kejahatan siber murni (*cyber crimes*) seperti *hacking*, *cracking*, *deface*, dan kejahatan yang berkaitan dengan dunia siber (*cyber related crimes*), yang berkaitan dengan pengaturan informasi dan konten ilegal. Narasumber dari divisi *cyber crime* polri yaitu Frans Haritonang menjelaskan bahwa kasus mengenai defamasi dan hate speech yang termasuk dalam *cyber related crimes* lebih banyak dilaporkan dibandingkan dengan masalah yang berkaitan dengan tindak pidana siber murni. Berbanding dengan yang terjadi di divisi *cyber crime* polri, narasumber dari Direktorat tindak pidana hukum Kominfo, Helmy Yudhasetia menjelaskan bahwa mereka lebih banyak mendapatkan pengaduan masalah tindak pidana siber murni.

Dalam penanganan laporan mengenai konten ilegal, divisi *cyber crime* memiliki alur sebagai berikut:



Setelah menerima laporan kasus kemudian  lakukan  atau *profiling* kepada akun tersebut. *Profiling* ini harus dilakukan oleh tiga saksi ahli, yaitu ahli tindak pidana, ahli bahasa, dan ahli ITE. Jika ketiga ahli menyatakan konten yang dimaksud menyalahi peraturan maka polisi akan melakukan tindak lanjut seperti pemblokiran, jika akun yang dimaksud *anonymus* dan melakukan proses penegakan hukum seperti penangkapan, jika admin akun berhasil ditemukan.

V.3 Bentuk Kontrol Negara Terhadap Demokrasi Digital

UU ITE merupakan payung hukum dalam mengatasi masalah yang muncul di *cyberspace* terutama di media sosial Indonesia. Regulasi ini berarti mengatur bagaimana ruang publik tetap kondusif untuk terwujudnya demokrasi digital yang baik di Indonesia. Oleh karena itu, merujuk pada teori demokrasi digital dari Anthony Wilhelm, penting untuk menjamin empat syarat *cyberspace* ideal untuk menjaga iklim demokrasi digital agar tetap baik dan sehat.

Syarat pertama yaitu sumber daya terdahulu, yang diterjemahkan Wilhelm sebagai kemampuan masyarakat untuk mengoperasikan internet dan media pendukungnya (gadget). Seperti kita tahu perkembangan teknologi saat ini begitu cepat dan menuntut masyarakat untuk dapat beradaptasi. Kemampuan masyarakat dalam menggunakan teknologi internet akan sangat berpengaruh terhadap konten-konten di media sosial yang mereka akses. Kemampuan dalam penguasaan teknologi tentu banyak dipengaruhi oleh level pendidikan seseorang, semakin tinggi pendidikannya biasanya orang akan jauh lebih mahir dalam menggunakan teknologi informasi. Hal tersebut tentu akan sangat berkaitan dengan konten yang mereka akses. Kecenderungannya adalah masyarakat dengan pendidikan yang rendah dan kemampuan penggunaan internet yang terbatas rentan untuk terjebak pada konten-konten di media sosial yang berbau hoax dan hasutan kebencian. Hal tersebut yang akhirnya mendorong maraknya kasus-kasus ujaran kebencian dan hoax di media sosial. Untuk itu gagasan Wilhelm tentang sumberdaya terdahulu mestinya memang harus dipenuhi sebagai prasyarat demokrasi digital dapat berjalan dengan baik.

Kedua, Keterlibatan yaitu berupa adanya kesempatan untuk mengakses atau terlibat dalam pertukaran informasi politik secara online. Pada dasarnya kebebasan masyarakat dalam iklim demokrasi di Indonesia telah dijamin dalam undang-undang. Hal tersebut juga termasuk kebebasan dalam mengakses dan melakukan pertukaran informasi dalam dunia digital. Negara dalam hal ini tidak akan mampu membendung digitalisasi dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam mengakses dan terlibat dalam pertukaran informasi dan saat ini beralih dari ranah konvensional ke ranah digital. Keterlibatan masyarakat juga sangat penting untuk mewujudkan demokrasi digital yang sehat dalam sebuah iklim negara demokrasi.

Poin ketiga terjaminnya *cyberspace* menurut Wilhelm adalah adanya kebebasan. Kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan untuk melakukan debat, diskusi dan himbauan secara bebas pada isu-isu kebijakan yang substantif dengan mengemukakan ide-ide kepada publik. Dalam masyarakat demokrasi Indonesia, seperti dibahas pada point kedua, pada dasarnya negara telah menjamin kebebasan masyarakat untuk melakukan kegiatan penyampaian pendapat, melakukan diskusi maupun debat baik di ruang publik nyata dengan face to face ataupun dalam ruang maya. Namun, yang menjadi permasalahan saat ini di banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana mengatasi pertukaran informasi dan akses terhadap informasi serta penyampaian pendapat dan debat dalam dunia maya yang berpotensi untuk mengganggu disintegrasi bangsa, seperti misalnya ujaran kebencian, hoax, fitnah dalam interaksi masyarakat di dunia maya.

Dalam hal ini untuk mengatasi agar perdebatan dan pertukaran informasi dalam dunia maya tidak mengarah pada disintegrasi bangsa seperti yang saat ini menjadi kekhawatiran banyak orang, perlu adanya sebuah langkah preventif dari pemerintah. Keterlibatan dan kebebasan sangat tergantung pada bagaimana desain yang dibuat oleh pemerintah. Wilhelm sudah melihat bahwa terjaminnya kebebasan dalam demokrasi digital akan menghasilkan ruang publik yang gaduh dan menghasilkan polarisasi opini karena kecenderungan masyarakat untuk berada di komunitas yang sepaham dengan mereka dibanding harus melakukan debat dengan orang lain sehingga penting untuk menghasilkan desain yang baik.

Hal ini adalah bentuk dari sebab akibat tidak tercapainya poin pertama pembentuk *cyberspace* yang ideal yaitu sumberdaya terdahulu. Orang-orang dengan pendidikan yang rendah dan kemampuan mengakses internet yang terbatas cenderung akan terlibat dalam polarisasi opini dan pendapat di media sosial dan sangat minim untuk melakukan debat yang sehat dengan netizen lainnya.

Bagi Wilhelm desain yang baik adalah pengaturan minimal namun tetap berhasil untuk bisa mendominasi secara online agar *cyberspace* tetap tertib. Desain suatu jaringan mewariskan komitmen kebijakan dalam bentuk-bentuk interaksi yang diinginkan oleh para perancangannya, apakah itu para pejabat atau eksekutif pelaku industri. Pengaturan yang Wilhelm maksud dalam hal ini adalah untuk menjamin bahwasanya hak setiap individu dalam berpendapat, beropini, dan berbagi informasi di media sosial tidak melanggar hak orang lain. Namun dalam hal ini, Wilhelm belum masuk terlalu dalam pada pembahasan tentang bagaimana membentuk peraturan yang ideal.

Untuk kasus di Indonesia, pemerintah saat ini telah berusaha untuk melakukan pengaturan yang dimaksud. UU ITE digagas oleh pemerintah untuk mengatur kehidupan di *cyberspace* agar lebih sehat dan bertanggung jawab. UU ini dibuat dengan dasar kebutuhan Indonesia yang belum memiliki payung hukum khusus mengenai informasi dan transaksi elektronik. Pemerintah membuat regulasi ini bersifat komprehensif. Agar dengan hanya satu UU sudah bisa mencakup banyak permasalahan yang bisa diselesaikan, daripada harus menghabiskan waktu membuat UU yang lebih spesifik dan banyak macamnya. Oleh karena itu, UU ini dianggap lebih efektif karena tidak hanya mengatur tentang informasi dan elektronik semata, tetapi juga mencakup juga hak dan kewajiban masyarakat serta sanksi dan ppidanaannya.

Dalam konteks demokrasi digital pasal yang mengatur mengenai *cyberspace* berkaitan dengan pengaturan konten ilegal yang masuk dalam Pasal 27, Pasal 28, dan Pasal 29 UU ITE mengenai kesusilaan, perjudian, penghinaan/pencemaran nama baik, penyebaran kebencian, ancaman dan pemerasan. Regulasi ini dibuat untuk melindungi hak warga negara untuk tetap bebas dalam melakukan partisipasi politik lewat *cyberspace* dan menjaga agar hak warga negara tidak dilaksanakan dengan semena-mena dan tidak adil. Hak warga negara harus seimbang dan tidak boleh melanggar hak orang lain. Sehingga regulasi ini menjaga agar praktek demokrasi tidak berjalan dengan melanggar norma-norma yang ada.

Untuk dari itu penindakan kasus konten ilegal dalam pilkada seperti tersebarnya SARA, hoax dan hate speech akan mengacu pada UU ITE. Meskipun ada regulasi khusus mengenai penggunaan media sosial dalam kampanye seperti PKPU tetapi regulasi ini masih terbatas kepada akun kampanye resmi yang didaftarkan pasangan calon sehingga payung hukum utama yang mengatur *cyberspace* tetaplah UU ITE.

Tetapi UU ITE tidak mengakomodir mengenai sumber daya terdahulu dan keterlibatan warga negara dalam partisipasinya. Padahal sumber daya manusia dalam penggunaan media sosial secara bijak sangat penting untuk menghindari masalah pelanggaran norma-norma akibat dari ketidaktahuan masyarakat untuk menempatkan diri dalam ruang publik. Menempatkan diri ini bukan hanya masalah perilaku yang harus dijaga untuk menghormati orang lain tapi juga bagaimana pemahaman masyarakat terhadap fitur-fitur di

internet, khususnya media sosial agar tidak terjadi kesalah pahahaman antar masyarakat karena kesalahan penggunaannya.

VI. Kesimpulan

UU ITE merupakan suatu bentuk kontrol negara terhadap demokrasi digital di Indonesia. UU ITE juga menjadi acuan utama bagi peraturan penggunaan media sosial sebagai alat kampanye dalam Pilkada di Indonesia yang diatur dalam UU No. 8 tahun 2015 tentang Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur, Bupati dan Wakil Bupati serta Walikota dan Walikota (UU Pilkada) dan PKPU No. 7/2015 tentang Kampanye Pilkada Serentak. Regulasi ini dibuat untuk menjaga iklim demokrasi digital berjalan dengan sehat dan tidak merugikan pihak lain.

Hadirnya UU ITE sebagai sebuah payung hukum untuk mengontrol jalannya demokrasi dalam dunia digital tidak serta merta mengkerdilkan otonomi demokrasi masyarakat. Penggunaan UU ITE untuk menjerat pelaku penyebaran berita bohong atau hoax, ujaran kebencian dan fitnah di media sosial seperti dalam kasus-kasus yang terjadi di pilkada DKI Jakarta lebih ditujukan untuk menjaga agar tidak ada hak masyarakat yang dirampas oleh orang lain yang tidak bertanggung jawab. Ruang-ruang untuk masyarakat berdemokrasi di dunia maya masih terbuka lebar selama tidak melanggar hak-hak orang lain. Forum-forum diskusi dan debat-debat publik yang sehat masih banyak ditemui di ruang-ruang maya yang merupakan bentuk dari otonomi demokrasi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Andriadi, Fayakhun. *Demokrasi Di Tangan Netizen*. Jakarta: RMBooks, 2016
- Hacker, Kenneth. L & Jan van Dijk. *Digital Democracy: Issues of Theory and Practice*. SAGE Publications, 2000
- Hague, Barry. N & Brian Loader. *Digital Democracy: Discourse and Decision Making in the Information Age*. Routledge New York, 2000
- Held, David. *Models Of Democracy*. Cambridge: Policy Press, 1987
- Saco, Diana. *Cybering Democracy: Public Space and the Internet*. U of Minnesota Press, 2002
- Soehartono, Irawan. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008
- Suyanto, Bagong. *Metode Penelitian Sosial*. Surabaya: Airlangga University Press, 1995.
- Wilhelm, Anthony G. *Demokrasi di Era Digital*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2003

Jurnal & Hasil Penelitian

- Alatas, Salim. *Media Baru, Partisipasi Politik Dan Kualitas Demokrasi*. Makalah. Dipresentasikan dalam Konferensi Nasional Komunikasi 2014, Batam 11 Maret 2014
- Andriana. Nina. “*Media Siber Sebagai Alternatif Jembatan Komunikasi Antara Rakyat Dan Pemimpinnya*”. Jurnal Penelitian Politik-LIPI | Volume 10, No.2 (Desember 2013): 81. ejournal.politik.lipi.go.id/index.php/jpp/article/view/436 (akses 23 Maret 2017)
- Cho, Ilsoo. “*Digital Democracy And Citizenship As The Democratic Political Systems For The Information Age*”, Journal of 52nd Annual Meeting of the International Society for the Systems Sciences, (2008): 4, <http://journals.iss.org/index.php/proceedings52nd/article/view/949/346>, (akses 28 Maret 2017)
- Deibert, Ronald. J. *Black Code: Censorship, Surveillance, and the Militarisation of Cyberspace*. Millennium - Journal of International 2003 32: 501
- Infografis Peneterasi dan Perilaku Pengguna Internet di Indonesia, <https://www.apjii.or.id/survei2016>, (akses 29 Maret 2017)
- Jati, Wasisto Raharjo. “*Aktivisme Kelas Menengah Berbasis Media Sosial: Munculnya Relawan dalam Pemilu 2014*”, Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Volume 20, Nomor 2, November 2016 (147-116), <https://media.neliti.com/media/publications/103578-ID-aktivisme-kelas-menengah-berbasis-media.pdf>, (akses 28 November 2017)
- Jati, Wasisto Raharjo. *Cyberspace, Internet, Dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia*. Jurnal Pemikiran Sosiologi, Volume 3, Issue 1, 25-35. 2015

Khanisa. *Dilema Kebebasan Dunia Maya: Kajian Dari Sudut Pandang Negara*. Widyariset, Vol. 16 No.1, April 2013: 23–30

Lim, Merlyna. *Many clicks but little sticks: Social media activism in Indonesia*. Journal of contemporary asia. Jilid 43-4. 636-657. 2013

Lim, Merlyna. *The Internet, social network, and reform in Indonesia*. Jurnal Contesting Media Power: Towards a Global Comparative Perspective. 273-88. 2003

Pusat Kajian Komunikasi Universitas Indonesia (PUSKAKOMUI), Profil Pengguna Internet Indonesia, <http://puskakom.ui.ac.id/wp-content/uploads/2017/01/Survey-APJII-2014-v2.pdf> , (akses 2 Desember 2017)

Ruby, Christina. *Social Media and Democratic Revolution; The Impact of New Forms of Communication Democracy*. Thesis: CUNY City College. 2014

Van Dijk, Jan A.G.M. *Digital Democracy: Vision and Reality* Di publish dalam I. Snellen & W. van de Donk ‘Public Administration in the Information Age: Revisited’, IOS-Press, 2013

Website:

Belarminus, Robertus “*Ini Ketentuan Kampanye lewat Media Sosial pada Pilkada DKI*”, <http://ekonomi.kompas.com/read/2016/09/28/19195721/ini.ketentuan.kampanye.lewat.media.sosial.pada.pilkada.dki>, (akses 29 November 2017)

Pendaftaran Akun Media Sosial Pemilihan Gubernur dan Wakil Gubernur DKI Jakarta Tahun 2017, kpujakarta.go.id, https://kpujakarta.go.id/file_data/AKUN%20MEDSOS%20PASLON.pdf, (akses 29 November 2017)

Sandy, Gapey “*Tidak Sembarangan Kampanye Pilkada di Media Sosial*”, https://www.kompasiana.com/gapey-sandy/tidak-sembarangan-kampanye-pilkada-di-media-sosial_560d2409329373210b2fc6ff, (akses 29 November 2017)

Yendhi, “*Polda Metro Jaya – Bawaslu Awasi Kampanye Hitam di Medsos*”, <http://poskotanews.com/2016/11/09/polda-metro-jaya-bawaslu-awasi-kampanye-hitam-di-medsos/>, , (Akses 29 November 2017)

Undang-Undang:

Pasal 69 UU 8/2015 jo. Pasal 66 ayat (1) PKPU 12/2016

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik