

KEBEBASAN EKSPRESI INDIVIDUAL DALAM PEMBANGUNAN MANUSIA ERA DIGITAL

Rizki Setiawan¹

¹Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
rizkisetiawan@untirta.ac.id

Abstrak

Tulisan ini akan membahas mengenai sejauh mana perkembangan generasi digital Indonesia kontemporer dalam konteks sosial dan perubahan sosial yang mempengaruhi perkembangan tersebut beserta dengan implikasinya. Generasi muda saat ini tengah menghadapi perkembangan teknologi digital yang sangat pesat. Secara partikular, generasi muda tengah menuju apa yang dijuluki Mark Prensky sebagai “pribumi digital” (digital natives). Kondisi ini berimplikasi pada hampir seluruh aspek kehidupan sosial. Seluruh proses sosial mulai dari cara pandang, mekanisme berpikir, keterlibatan dalam interaksi, relasi sosial, aksi, sampai dengan refleksi proses sosial, yang dijalani individu terus mengalami perubahan yang signifikan. Dalam perkembangan itu, beberapa produk hukum dan kebijakan pemerintah turut mempengaruhi dinamika masyarakat digital. Diantaranya adalah Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang membatasi dan bahkan dianggap banyak kalangan telah menekan relasi sosial dunia digital; dan Kurikulum 2013 yang menghapuskan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) dari kurikulum sekolah dasar dan menengah.

Kata Kunci: *pribumi digital, imigran digital, sosiologi pembangunan, sosiologi pendidikan.*

Abstract

This paper will discuss the extent to which the development of contemporary digital generation in the social context and social changes that affect these developments and their implications. The young generation is currently facing the rapid development of digital technology. Particularly, the younger generation is heading to what Mark Prensky calls the "digital natives". This condition has implications for almost all aspects of social life. The whole social process from the perspective, the mechanism of thinking, involvement in interaction, social relations, action, up to the reflection of social processes, the individual continues to experience significant changes. In that development, several government legal and policy products also influence the dynamics of the digital community. Among them are "Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 on Information and Electronic Transactions (ITE)" that limits and even considered many circles have suppressed the social relations of the digital world; and "Kurikulum 2013" that eliminates the subjects of information and communication technology (TIK) and Computer Skills and Information Processing (KKPI) of the primary and secondary school curriculum.

Keywords: *digital native, digital immigrants, development Sociology, sociology of education.*

PENDAHULUAN

Generasi muda saat ini hidup di era perkembangan teknologi yang pesat. Hampir semua aktivitas yang dilakukan, terutama komunikasi, melekat dengan teknologi dan menjadi bagian dari kehidupan keseharian. Mereka telah akrab dengan teknologi digital sejak dini, dan bahkan cenderung memiliki ketergantungan terhadap teknologi. Mereka menghabiskan sebagian besar waktunya untuk menonton televisi, bermain video game secara *online* maupun *offline*, mendengarkan musik dari pemutar musik digital yang terkoneksi dengan

internet, *browsing* dengan smartphone ataupun komputer, membina relasi sosial melalui media sosial, berbincang dengan orang atau kelompok dengan *video call* dan beragam peralatan digital lainnya.

Generasi ini dinamakan Mark Prensky (2001a) sebagai “pribumi digital” (*digital natives*). Sementara generasi sebelumnya, yaitu generasi yang “asing dengan teknologi” dan membutuhkan upaya untuk mengikuti perkembangan teknologi, disebut dengan istilah “imigran digital” (*digital immigrants*).

Selain “pribumi digital”, sebagaimana dikemukakan Sue Bennett dkk., (2008), terdapat beberapa istilah lain yang digunakan, seperti “*Net generation*” (Oblinger & Oblinger, 2005; Tapscott, 1998), atau juga “generasi millennial” (Howe dan Strauss, 2000 dan 2003). Dimana istilah ini ialah untuk menggambarkan generasi yang akrab dan memiliki ketergantungan pada TIK (lekat dengan teknologi ; komputer, videogame, pemutar musik digital, kamera video, telepon seluler, dan semua mainan dan alat lain dari era digital). Kesemuanya memiliki pandangan positif terhadap generasi baru ini sebagai orang dan kelompok yang berprestasi dan berbakat dengan teknologi.

Kondisi inilah yang menjadi dasar Mark Presnky (2001a) membedakan karakteristik antara siswa dengan gurunya. Kondisi dan karakteristik siswa sekarang ini sudah berubah secara radikal jika dibandingkan dengan kondisi dan karakteristik siswa sebelumnya, atau dengan pengajarnya. Pribumi digital memiliki pengetahuan dan keterampilan teknologi dan informasi. Keakraban yang kuat dengan teknologi membuat generasi ini memiliki preferensi gaya belajar tertentu yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Situasi ini kemudian menurutnya berimplikasi pada usangnya sistem pendidikan, dan oleh karenanya sistem pendidikan harus dirubah untuk mengakomodasi kebutuhan “pribumi digital”.

Sementara net generation memiliki ciri-ciri: memiliki kemampuan literasi digital yang baik; selalu terhubung dengan internet; mengutamakan kecepatan (segera); eksperimental, belajar dengan melakukan; mengutamakan kehidupan sosial (terutama dalam dunia digital); senang belajar dan bekerja dalam tim; berorientasi prestasi dengan aktifitas terstruktur; mengutamakan keterlibatan dalam pengalaman, dan; lebih menyukai grafik, gambar, diagram, dan sebagainya ketimbang teks (Oblinger dan Oblinger, 2005 dalam Wulandari, 2011).

Jika Presnky (2001a) menilai bahwa “pribumi digital” merupakan generasi siswa Amerika yang lahir berkisar antara tahun 1980 dan 1994, di Indonesia sendiri nampaknya generasi “pribumi digital” barulah dimulai pada anak yang lahir setelah tahun 1995. Ini bisa dilihat dari hasil studi kerjasama antara UNICEF, Kementerian Komunikasi dan Informatika, dan Universitas Harvard, AS yang

berjudul “Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia.” Studi ini menemukan bahwa pada tahun 2014 lebih dari 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. (Siaran Pers Kemenkominfo No.17/PIH/KOMINFO/2/2014 tanggal 18 Februari 2014).

Studi lain dilakukan oleh We Are Social bekerjasama dengan Hootsuite. Laporan tahunan hasil kerjasama ini memuat data Pertumbuhan Internet antara Januari 2016 sampai dengan Januari 2017 sebesar 51%. Dengan kecepatan internet sedikit diatas rata-rata global (6,3 MBPS), yaitu sebesar 6,4 MBPS dan waktu yang dihabiskan dalam menggunakan internet perhari selama 4 jam 40 menit melalui komputer dan 3 jam 55 menit melalui smartphone. Lebih menarik lagi, pertumbuhan pengguna media sosial Indonesia sebesar 34% dengan penambahan jumlah pengguna terbesar ketiga di dunia, yaitu 27 juta pengguna. Selain itu juga jumlah pengguna facebook terbesar keempat di dunia dengan 106 juta pengguna. Dimana penggunaan media sosial rata-rata selama 3 jam 16 menit perhari (wearesocial.com, 2017).

Pertanda lainnya bahwa generasi *digital native* di Indonesia baru saja tumbuh adalah masih banyaknya mahasiswa dan universitas yang belum terintegrasi dalam sistem digital. Masih banyak ciri-ciri generasi imigran digital di lingkungan kampus, sebagaimana yang disebutkan beberapa oleh Presnky; mencetak email untuk dibaca; mencetak dokumen untuk melakukan editing; memberi tahu baru saja mengirim email atau menanyakan apakah email yang dikirim sudah sampai, dan lainnya. Bahkan tak jarang mahasiswa yang sama sekali tidak akrab dengan teknologi komputer dan internet, yang sedikit banyak dicerminkan dari minimnya mata kuliah ataupun pelatihan penggunaan perangkat lunak dan internet untuk mendukung pembelajaran.

Ditengah lambatnya perkembangan generasi pribumi digital, muncul undang-undang yang menghambat, atau setidaknya membatasi perkembangan tersebut. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) membatasi dan bahkan dianggap telah menekan demokratisasi relasi sosial dunia digital. Lokasi interaksi dan relasi sosial kontemporer yang semakin dilakukan

pada media digital mendapat tantangan besar, karena UU ini telah membuat “norma baru” yang mendapatkan dukungan dan tentangan dari masyarakat, serta telah membuat banyak orang terlibat kasus hukum karena aktifitasnya di dunia digital.

Sementara Kurikulum 2013 yang menghapuskan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) dari kurikulum sekolah dasar dan menengah memperlihatkan dua hal sekaligus. Pertama, ia menunjukkan bahwa pemerintah, akademisi, atau masyarakat secara umum, telah dipengaruhi pemikiran bahwa generasi muda kini adalah generasi pribumi digital dimana generasi muda tidak memerlukan upaya untuk mahir menggunakan dan memanfaatkan teknologi digital. Beriringan dengan itu, kebijakan ini juga berasumsi bahwa tenaga pengajar telah sepenuhnya mahir dalam pemanfaatan teknologi digital. Kedua, kebijakan ini telah menghambat, atau setidaknya membatasi peralihan imigran digital ke pribumi digital. Ini bisa dilihat dari data pertumbuhan dan pemerataan pembangunan, serta pengguna teknologi digital oleh masyarakat Indonesia yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital saat ini belumlah optimal.

Selain undang-undang dan kebijakan yang menghambat, terdapat juga undang-undang yang mendorong tumbuhnya pribumi digital. Beberapa diantaranya adalah; Undang-Undang Dasar 1945 pasal 31 yang menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia wajib mengikuti pendidikan dasar dan berhak mendapatkan pendidikan gratis yang dibiayai pemerintah; dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, yang didalamnya memuat aturan mengenai biaya pendidikan pada pendidikan tinggi yaitu Biaya Kuliah Tunggal (BKT) dan Uang Kuliah Tunggal (UKT). Perundang-undangan tersebut beserta peraturan yang menyertainya telah mendorong “relasi kelas sosial baru” pada generasi muda yang sedang menempuh pendidikan tinggi.

Bersandar pada pendukung dan penghambat optimalisasi perkembangan digital, tulisan ini akan membahas kemungkinan implikasi beserta dengan jalan keluar untuk mengatasi masalah ataupun mendorong peningkatan implikasi positif perkembangan digital di Indonesia.

PEMBAHASAN

Generasi Pribumi Digital Indonesia

Meski pandangan optimis terhadap penguasaan keterampilan penggunaan TIK merebak dan menjadi tren satu dasawarsa terakhir, terdapat juga pandangan yang melihat bahwa karakteristik generasi pribumi digital ini tidaklah sepenuhnya benar.

Sue Bennett dkk., (2008) yang menyatakan bahwa klaim generasi baru siswa yang memiliki keterampilan teknologi yang canggih dan dengan preferensi belajar dalam pendidikan tidak diperlengkapi bukti kuat. Terlebih klaim ini kemudian memicu bentuk 'kepanikan moral' akademis dengan menggunakan argumen ekstrem yang tidak memiliki bukti empiris untuk menyatakan bahwa pendidikan harus berubah secara dramatis untuk memenuhi kebutuhan pribumi digital.

Gambaran aktual yang muncul dari penelitian tentang relasi generasi muda dengan teknologi jauh lebih kompleks daripada yang disarankan oleh karakter asli digital. Dimana penggunaan dan keterampilan teknologi pemuda tidak seragam dalam kehidupan pribadi dan sosialnya. Tidak ada bukti adanya ketidaknyamanan yang meluas dan universal, atau gaya belajar yang berbeda, seperti yang belum pernah terlihat sebelumnya.

Bennett dan Maton (2010) mengakui bahwa sekarang ini dunia berjalan dengan teknologi tinggi, namun implikasi perubahan teknologi terhadap kehidupan sosial terjadi melalui evolusi, bukan revolusi. Terjadi perbedaan kultur generasi muda, namun nampaknya tidak benar-benar berubah sepenuhnya dari generasi sebelumnya. Pendidikan juga mungkin saja berubah untuk mengikuti perkembangan ini, namun harus bersandar pada penelitian dan identifikasi yang lebih hati-hati. Pernyataan ini bukanlah untuk menyangkal ketertarikan dan keterlibatan aktif generasi muda pada teknologi dan pemanfaatannya untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, namun diperlukan penyelidikan dan pertimbangan yang lebih dalam lagi sebelum melakukan perubahan yang luas.

Di Indonesia sendiri, akademisi, pemerintah maupun masyarakat secara luas turut terpengaruh pandangan optimis generasi pribumi digital bahwa generasi muda kini adalah generasi pribumi digital dimana generasi muda

dan tenaga pengajar tidak memerlukan upaya melalui pelajaran di sekolah untuk mahir menggunakan dan memanfaatkan teknologi. Ini tercermin dalam kebijakan pemerintah yang semenjak implementasi kurikulum 2013 telah menghapuskan mata pelajaran yang berkaitan erat dengan perkembangan masyarakat digital (mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) di tingkat sekolah dasar dan menengah.

Sejalan dengan penghapusan mata pelajaran TIK dan KKPI, pemerintah kemudian mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 68 Tahun 2014 tentang Peran Guru TIK dan Guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dalam Implementasi Kurikulum 2013. Didalamnya termuat bahwa guru TIK (setelah tidak memiliki jam mengajar) memiliki tugas; melakukan bimbingan pada peserta didik untuk mencapai standar kompetensi lulusan; memfasilitasi sesama guru dalam menggunakan TIK untuk persiapan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah; dan memfasilitasi tenaga kependidikan dalam mengembangkan sistem manajemen sekolah berbasis TIK.

Padaحال jika kita mengikuti ajakan Bennet (2008, 2010) untuk mengkaji ulang optimisme penguasaan TIK oleh generasi muda, kita akan menemukan pertentangan antara konsep dan realita masyarakat Indonesia kontemporer. Alih-alih menyesuaikan pendidikan dengan perkembangan sosial dunia digital, kebijakan ini justru dapat menjadi hambatan atau setidaknya membatasi gerak peralihan imigran digital ke pribumi digital.

Secara aktual situasi ini dapat dilihat dari tidak meratanya penggunaan dan penguasaan TIK pada seluruh lapisan masyarakat secara optimal. Dengan kata lain, masyarakat Indonesia belum sepenuhnya masuk ke dalam dunia digital. Sebagaimana ditunjukkan Data statistik sosial budaya 2012 BPS, penduduk Indonesia dengan usia 5 tahun ke atas yang mengakses internet pada tahun 2012 hanyalah sebesar 15,36 persen. Selanjutnya memang terjadi peningkatan akses masyarakat terhadap internet dan pertumbuhan media online yang signifikan, yang dapat kita lihat pada hasil survey perusahaan riset pemasaran Markplus Insight dan majalah online Marketeers, yang

menunjukkan peningkatan pengguna internet di Indonesia sebanyak 22 persen di tahun 2013 (74,6 juta) jika dibandingkan dengan tahun 2012 (61,1 juta) (Techinasia.com, 31 Oktober 2013).

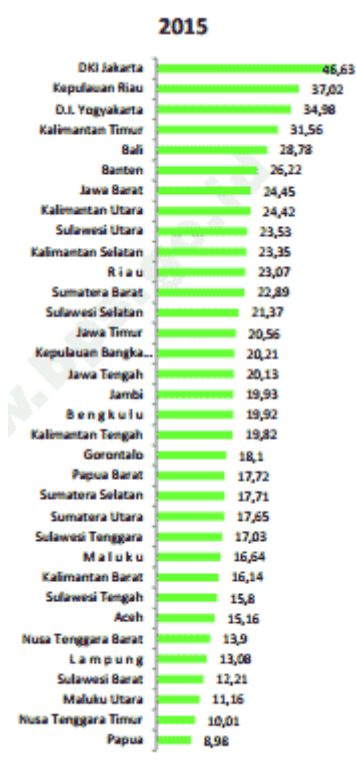
Kemudian sekarang ini, menurut data yang dipublikasikan Internet World Statistics (<http://www.internetworldstats.com/asia/id.htm>, diakses 29 April 2017), sampai dengan tahun 2017 terdapat 132 juta pengguna internet di Indonesia (50 persen dari keseluruhan populasi), dengan penetrasi sebesar 50,4 persen dari tahun sebelumnya. Sementara dari data Survei Sosial Ekonomi Nasional yang dilakukan oleh BPS, ditemukan bahwa pada tahun 2015 persentase penduduk usia 5 tahun ke atas yang menyatakan pernah mengakses internet dalam tiga bulan terakhir adalah sebanyak 21,98 persen. Di daerah perkotaan, persentase pengguna internet pada tahun 2015 adalah sebanyak 32,04 persen, sedangkan pengguna internet di daerah perdesaan pada tahun 2015 sekitar 11,70 persen. (BPS, 2016).

Sementara mengenai kesenjangan digital dapat kita temui pada hasil studi kerjasama antara UNICEF, Kemenkominfo, dan Universitas Harvard (2014), bertajuk "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" yang telah disinggung sebelumnya. Studi ini memperlihatkan bahwa dari 80 persen responden survei yang merupakan pengguna internet, ditemukan kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah perdesaan dan kurang sejahtera.

Pada wilayah perkotaan seperti Daerah Istimewa Yogyakarta, Jakarta dan Banten, hampir semua responden merupakan pengguna internet. Sementara di Maluku Utara dan Papua Barat, kurang dari sepertiga jumlah responden telah menggunakan internet. Antara desa dengan kota pun terjadi kesenjangan digital, di daerah perkotaan hanya 13 persen dari anak dan remaja yang tidak menggunakan internet, sementara daerah perdesaan menyumbang jumlah 87 persen. Menariknya, 50 persen responden pertama kali belajar tentang internet dari teman. Selain itu, studi ini mengungkapkan bahwa 69 persen responden menggunakan komputer untuk mengakses internet. Dan lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet.

Pada perkembangannya di tahun 2015, sebagaimana ditunjukkan gambar 1, terjadi peningkatan penduduk yang mengakses internet ini terjadi di seluruh wilayah di Indonesia dimana persentase akses internet tertinggi terdapat di Provinsi DKI Jakarta yaitu 46,63 persen. Sementara persentase terendah terdapat di Provinsi Papua yaitu 8,98 persen.

Tabel 1 Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas yang Mengakses Internet dalam Tiga Bulan Terakhir menurut Pulau tahun 2015



Sumber : Survei Sosial Ekonomi Nasional BPS 2015 dalam BPS, Statistik Telekomunikasi Indonesia 2015, halaman 28

Melihat data aktual yang tersedia, pendapat Bennet dkk., (2008, 2010) yang menyangkal pandangan bahwa generasi muda sekarang ini telah benar-benar mahir dalam penguasaan keterampilan dunia digital tidak sepenuhnya benar, cukup memiliki bukti. Implikasinya, kebijakan yang ditetapkan atas dasar asumsi bahwa generasi muda sekarang ialah generasi pribumi digital kurang tepat dan dapat mengakibatkan beragam masalah.

Untuk itu penting untuk melakukan refleksi terhadap perkembangan agenda penelitian yang berkembang dan mengukur aksestabilitas dan

aktivitas dunia digital melalui survei berskala besar, yang akan memberikan pendasaran ilmiah yang akurat mengenai informasi umum tentang pola relasi, tren dari waktu ke waktu dan karakteristik subkelompok yang luas seiring perubahan penggunaan teknologi dan kemunculan teknologi baru. Sejalan dengan itu, penggunaan metode kualitatif juga penting guna mendapatkan pengetahuan mendalam mengenai perbedaan dalam akses, aktivitas dan pengaruh implikasi penggunaan teknologi dalam kehidupan manusia. Setelahnya, dapat dilakukan konseptualisasi isu penelitian dengan memanfaatkan teori-teori dari sosiologi pendidikan dan pengetahuan (meski tidak menghalangi perspektif lain). Dengan begitu debat 'pribumi digital' haruslah dilampaui untuk memungkinkan kita memberikan pendidikan yang tepat untuk generasi muda (Bennet dkk., 2010).

Kebebasan Ekspresi Individu di Era Digital

Kebebasan berpendapat dan berekspresi adalah hak individual sekaligus kolektif, yang memungkinkan orang mempunyai kesempatan untuk menyampaikan, mencari, menerima, dan membagikan berbagai macam informasi, yang dapat mengembangkan dan mengekspresikan opini/pandangan mereka dengan cara yang menurut mereka tepat. Kebebasan ekspresi bisa dilihat dari dua cara, yakni: hak untuk mengakses, menerima dan menyebarkan informasi, dan; hak mengekspresikan diri melalui medium apapun (ELSAM, 2013:17).

Pembahasan mengenai pribumi digital dan praktik pendidikan sekarang ini berkaitan erat dengan kebebasan berekspresi di internet. Baik generasi "pribumi digital" dan "imigran digital" memiliki aktifitas di dunia digital juga. Sementara generasi imigran digital tidak memiliki pengalaman yang baik dengan dunia digital, generasi pribumi digital tak memiliki perangkat pengetahuan yang cukup ketika beraktifitas di dunia digital.

Pasca reformasi, berbagai upaya dilakukan untuk membenahi sistem demokrasi di Indonesia. Akan tetapi, tampaknya pembenahan itu masih dilakukan secara parsial, terbatas pada mekanisme, dan belum menyentuh pada substansi demokrasi (Setiawan, 2010). Lebih jauh lagi, sekarang ini juga terjadi kesenjangan antara perlindungan kebebasan berekspresi antara masyarakat secara individual dengan

masyarakat pers. Kebebasan berekspresi pada pers relatif lebih baik jika dibandingkan dengan kebebasan warga secara individual. Pada masyarakat pers terdapat Dewan Pers yang melindungi pers dari tuntutan atas segala ekspresi yang diungkap, sementara warga secara individual yang pengetahuan mengenai etika dan implikasi hukum dari aktivitas berpendapat di internet-nya relatif lebih rendah dari masyarakat pers justru tidak memiliki perlindungan sama sekali.

Kebebasan berekspresi yang merupakan salah satu tolak ukur demokrasi telah mengemuka setidaknya sejak dikeluarkannya Ketetapan MPR RI Nomor: XVII/MPR/1998 tentang Hak Asasi Manusia (HAM) oleh Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia (MPR RI). Ketetapan ini menandai pergeseran sudut pandang mengenai kekuasaan atas komunikasi dan informasi, yang tadinya diatur secara ketat oleh negara menjadi hak warga yang harus dilindungi oleh negara.

Selain itu, kebebasan berekspresi juga dimuat konstitusi pasca amandemen, yaitu pada pasal 28 E Ayat (2) dan (3) serta Pasal 28 F UUD 1945. Didalamnya dimuat beberapa hal berikut; warga berhak atas kebebasan meyakini kepercayaan, menyatakan pikiran dan sikap, sesuai dengan hati nuraninya (pasal 28 E Ayat 2); warga berhak atas kebebasan berserikat, berkumpul, dan mengeluarkan pendapat (pasal 28 E Ayat 3); dan warga 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 (pasal 28 F). Kebebasan berekspresi juga adalah hak semua manusia, sebagaimana dimuat dalam Pasal 19 Piagam Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB) tentang HAM: "Setiap orang berhak atas kebebasan mempunyai dan mengeluarkan pendapat. Dalam hal ini termasuk kebebasan memiliki pendapat tanpa gangguan, dan untuk mencari, menerima, dan menyampaikan informasi dan pikiran melalui media apa saja dan dengan tidak memandang batas-batas wilayah".

Sementara itu, pada tingkat undang-undang terlihat terjadi perbedaan antara kebebasan berekspresi pada masyarakat pers dengan masyarakat umum secara individual.

Pers dilindungi dengan UU Nomor 40 Tahun 1999 tentang Pers, dimana kewenangan kontrol terhadap pers dialihkan dari pemerintah ke masyarakat (melalui Dewan Pers). Dengan begitu tuntutan pelanggaran hukum, etika dan kekeliruan teknis pemberitaan oleh pers diutamakan untuk diselesaikan melalui Dewan Pers. Kebebasan ekspresi masyarakat pers juga diperkuat dengan penandatanganan nota kesepahaman (Memorandum of Understanding / MoU) antara Kepolisian Republik Indonesia (Polri) dengan Dewan Pers tentang Koordinasi di Penegakan Hukum dan Perlindungan Kebebasan Pers pada 9 Februari 2012. Dari sini bisa dikatakan bahwa kebebasan pers secara partikular (karena oleh beberapa kalangan dianggap masih belum memberikan perlindungan penuh terhadap pers) telah baik.

Namun kebebasan ekspresi warga secara individual belum diberikan perlindungan hukum yang kuat. Sejauh ini belum ada perundangan yang memperkuat kebebasan berekspresi masyarakat di tingkat individual. Kebebasan berekspresi individu justru terancam dengan kehadiran UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Sejatinnya UU ITE dilahirkan sebenarnya dengan tujuan untuk memberikan perlindungan hukum atas identitas dan aktifitas warga negara dalam dunia internet. Namun kemudian UU ini justru membatasi kebebasan berekspresi dengan beberapa poin berikut: *pertama*, UU ini tidak memberikan batasan yang terang dan jelas dalam pendefinisian pencemaran nama baik; *kedua*, sanksi yang diberikan lebih berat jika dibandingkan dengan KUHP, yaitu pidana maksimal 4 tahun penjara; *ketiga*, dalam praktiknya penggunaan UU ini menerpa hampir seluruh lapisan masyarakat. Mulai dari warga biasa, mahasiswa, dosen, buruh, universitas, kepala badan negara, ibu rumah tangga dan lapisan masyarakat lainnya.

Menurut laporan South East Asia Freedom of Expression Network (SAFEnet), dari tahun 2008 hingga tahun 2015, terdapat 118 netizen yang terjerat kasus UU ITE. Sementara Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat (ELSAM) mencatat 47 warga yang terjerat kasus ini hanya pada tahun 2015. Lebih jauh, hasil kajian Remotivi menunjukkan bahwa 50 kasus dari keseluruhan 126 laporan terkait UU ITE yang tercatat pada rentang antara 28 Agustus 2008 hingga 23 Agustus 2016 dilaporkan oleh

aparatur negara, seperti: kepala daerah, anggota legislatif di tingkat daerah, hakim atau jaksa serta aparat penegak hukum. Dengan kata lain, 50 persen pelapor ialah pejabat publik dengan terlapor masyarakat biasa (elsam.or.id, 29 November 2016).

Penyebab masalah jeratan UU ITE terhadap individu lebih sering diidentifikasi oleh karena ketidakmampuan individu menghadapi atau hidup dalam dunia sosial di era digital. Individu yang terjerat dianggap tidak bisa bertindak secara rasional, etis, dan bertanggung jawab atas tindakannya di dunia maya. Gerak proses individualisasi masyarakat jauh lebih cepat ketimbang pengokohan individu dalam menemukan identitas dan penyesuaian dengan kultur baru. Etika dan norma terus menerus digantikan oleh sistem hukum formal, yang menyebabkannya tak lagi melulu dijadikan sebagai cara bertindak individu dalam masyarakat. Di sisi lain lembaga-lembaga yang ada tidak cukup tanggap dalam mengatasi peralihan hukum tradisional ke hukum formal tersebut.

Terlebih jika kita melihat lokasi masyarakat dalam melakukan aktifitas internet yang ditunjukkan tabel 1. Dimana institusi pendidikan dan kantor merupakan lokasi yang paling rendah, sementara yang tertinggi adalah melalui telepon genggam dan warung internet (warnet).

Kondisi ini juga dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan terhadap sebanyak 589 anak usia 9 sampai 15 tahun di Jakarta pada tahun 2012, ditemukan lebih dari setengah anak-anak mengatakan bahwa di dalam kamar mereka tersedia telepon seluler (81%), televisi (70%), video game (53%), buku (73%) dan majalah (55%). Hal yang menarik dari penelitian tersebut yakni persentase tertinggi ketersediaan media di tempat tidur bukanlah televisi, melainkan telepon seluler. Bahkan telepon seluler tersebut merupakan milik pribadi anak. Lebih lanjut, waktu yang dihabiskan anak-anak dengan media setiap harinya lebih banyak. Waktu yang dihabiskan untuk menonton televisi rata-rata 3 jam di hari sekolah dan 7.4 jam pada hari libur, waktu bermain permainan elektronik 3.8 jam dan waktu dihabiskan untuk bermain internet rata-rata 2.1 jam. Data dari Nielsen Media menunjukkan bahwa satu dari setiap empat penonton televisi di Indonesia adalah anak, dan waktu yang dihabiskan anak-anak menonton

televisi rata-rata tiga jam per hari (Hendriyani dkk., 2011; 2012 dalam Hasibuan, 2015).

Tabel 1 Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas yang Mengakses Internet dalam Tiga Bulan Terakhir menurut Media/Lokasi tahun 2015.

No.	Lokasi	Persentase
1	Rumah	26,65 %
2	Warnet	16,39 %
3	Telepon Genggam	85,46 %
4	Kantor	12,53 %
5	Sekolah	14,02 %

Sumber : Survei Sosial Ekonomi Nasional BPS 2015 dalam BPS, Statistik Telekomunikasi Indonesia 2015, halaman 29

Gambaran ini pada akhirnya memperlihatkan bahwa aktifitas individu lebih bersifat individual ketimbang komunal. Dengannya dibutuhkan keterampilan dan penguasaan teknologi yang memadai agar individu dapat memanfaatkan teknologi secara tepat dan bersifat positif dalam perkembangan masyarakat.

Hasibuan (2015) berpendapat bahwa kompleksitas lingkungan bermedia membawa beragam pengaruh bagi anak dan menimbulkan variasi corak pandang mengenai pengaruh positif dan negatif terhadap anak. Untuk itu diperlukan sudut pandang yang lebih dialektik dan penuh kehati-hatian untuk dapat memberi penilaian. Kekuatan media di satu sisi secara signifikan mempengaruhi kehidupan anak, baik dalam partisipasinya sebagai korban pasif, maupun juga banyak hal positif yang bermanfaat sebagai modal sosial di kemudian hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sepanjang tulisan ini, ditemukan sedikitnya 2 simpulan yang dapat digunakan untuk merumuskan arah pembangunan manusia melalui pendidikan masyarakat Indonesia di era digital.

Pertama, tesis Mark Prensky bahwa generasi muda sekarang sepenuhnya ialah generasi pribumi digital tidak sepenuhnya tepat. Dengan begitu, memperlakukan para pelajar sebagaimana generasi pribumi digital tidaklah tepat. Dikotomi pribumi digital dan imigran digital secara empiris tidak memiliki garis batas yang jelas. Generasi muda Indonesia masih memiliki karakteristik yang merupakan asimilasi

antara generasi pribumi digital dan imigran digital. Mereka masih rawan atau bahkan belum mampu secara otodidak memanfaatkan teknologi sebagai sarana aktualisasi dan pengembangan diri secara positif dalam menghadapi globalisasi dan era teknologi yang semakin pesat.

Kita perlu melakukan refleksi ulang terhadap karakteristik yang dilekatkan pada generasi digital / generasi net / generasi millennial / generasi google. Karena penggambaran tersebut tidak akurat dan berpotensi membuat generasi muda tumbuh dengan stereotipe yang justru bisa menghambat kesempatan mereka untuk mempelajari sesuatu dengan lebih optimal (Koutropoulos, 2011).

Dengan begitu secara praktis Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan Keterampilan Komputer dan Pengolahan Informasi (KKPI) jelas masih dibutuhkan oleh pelajar. Kedua mata pelajaran ini tidak bisa dihilangkan begitu saja secara nasional, diperlukan satu mekanisme khusus dalam pengambilan kebijakan yang mempengaruhi pemenuhan kebutuhan literasi digital masyarakat Indonesia baik secara spasial maupun menyeluruh. Masyarakat yang plural, kebijakan otonomi daerah, ketidakmerataan ekonomi, dan beragam hal lainnya menunjukkan bahwa diperlukan penelitian yang komprehensif secara kuantitatif dan kualitatif sebagai justifikasi regulasi terkait pembelajaran teknologi pada generasi muda.

Kedua, kebebasan ekspresi individual era digital sekarang ini sangatlah rentan jika dibandingkan dengan kebebasan ekspresi pers. Dimana aturan hukum yang belum sempurna menghantui setiap tindakan masyarakat di dunia digital, sementara individu dalam masyarakat belum siap sepenuhnya untuk memasuki dunia digital.

Implikasinya, secara praktis perlu dilakukan revisi ulang terhadap UU ITE yang telah mengalami revisi terhadap 8 Pasal dengan penambahan 2 Pasal pada 27 Oktober 2016 lalu, sehingga dapat lebih tepat sasaran dan tidak menghalangi kebebasan ekspresi individu dengan mengenakan sanksi hukum pada anggota masyarakat yang tidak bersalah. Beberapa Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang memiliki fokus dalam bidang HAM dan Internet seperti ELSAM, kelompok pengawas informasi, komputer dan teknologi (ICT Watch), SAFENet,

dan lainnya menilai bahwa UU ITE hasil revisi masih mengancam kebebasan berekspresi di Internet.

Terlebih di era globalisasi ini fenomena eskalasi informasi yang semakin meningkat mensyaratkan individu yang kapabel dalam mengkonsumsi informasi. Kemudahan informasi di satu sisi memudahkan perolehan pengetahuan dan informasi yang dibutuhkan, namun di sisi lain derasnya informasi probabilitas terpaan informasi yang tidak diperlukan individu atau bahkan informasi yang tidak benar semakin meningkat juga. Individu dapat memiliki pengetahuan yang luas, atau malah muak dan tersesat oleh informasi yang diterimanya.

Lebih jauh, individu juga dapat terperangkap dalam ruang simulakra akibat komodifikasi digital dan kehilangan orientasi dari kehidupan yang nyata (Baudrillard, 2011). Dengan kata lain informasi yang mudah diperoleh dalam jumlah yang tidak terbatas tidak selalu menghasilkan konstruksi tata sosial dan kehidupan personal yang lebih baik, namun juga bisa membuat masyarakat kehilangan produktifitasnya.

Untuk itu lembaga pendidikan maupun keluarga harus menanamkan prinsip kehati-hatian dan pengetahuan yang cukup pada generasi muda untuk melakukan aktivitas sosial di dunia digital. Generasi muda Indonesia masihlah memerlukan pengetahuan terstruktur dan terencana melalui lembaga pendidikan, karena pengetahuan yang didapat secara otodidak melalui berselancar di internet maupun melalui seperti teman sebaya atau bahkan penjaga warnet tidaklah melibatkan pengetahuan yang cukup memadai mengenai nilai, norma, dan hukum yang berlaku.

Lebih jauh lagi, keterampilan penggunaan teknologi bukan hanya sekedar pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan teknologi, namun juga kemampuan untuk menjadi individu yang aktif dan kritis dalam seluruh proses digitalisasi kehidupan sosial. Jelasnya, seluruh mata pelajaran yang terkait dengan relasi sosial dan sikap individu harus bersama-sama bersinergi untuk mengembangkan mata pelajaran di sekolah dan memasukkan hukum, norma, nilai dan perilaku dalam interaksi sosial dunia digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS). 2013. *Statistik sosial budaya 2012 hasil survei sosial ekonomi nasional badan pusat statistik*. http://www.bps.go.id/hasil_publicasi/sta_sos_bud_%202012/files/search/searchtext.xml. diakses 28 April 2017.
- _____. 2016. *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2015*. Jakarta: BPS.
- Baudrillard, J. P. (2011). Masyarakat Konsumsi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Bennett S., Maton K. & Kervin L. 2008. *The 'digital natives' debate: a critical review of the evidence*. London : British Journal of Educational Technology 39, 775–786.
- Bennett, S. & Maton, K. (2010). *Beyond the "Digital Natives" Debate: Towards a More Nuanced Understanding of Students' Technology Experiences*. Journal of Computer Assisted Learning, 26(5), 321-331. London : Wiley.
- Elsam.or.id. *Revisi UU ITE Masih Berpotensi Mengancam Kebebasan Berekspreasi*. <http://elsam.or.id/2016/11/revisi-uu-ite-masih-berpotensi-mengancam-kebebasan-berekspreasi/>. Diakses 29 April 2017.
- Hasibuan, Salman. 2015. *Budaya Media dan Partisipasi Anak Di Era Digital*. Proceedings of International Post-Graduate Conference, 01, 829-850. Surabaya : Penerbit Program Studi S2 Media dan Komunikasi Universitas Airlangga Surabaya.
- Hendriyani, Ed Hollander, Leen d'Haenens & Johannes Beentjes. 2011. *Children's Television in Indonesia*, Journal of Children and Media, 5:01, 86-101 dalam Hasibuan, Salman. 2015. *Budaya Media dan Partisipasi Anak Di Era Digital*. Proceedings of International Post-Graduate Conference, 01, 829-850. Surabaya : Penerbit Program Studi S2 Media dan Komunikasi Universitas Airlangga Surabaya.
- _____. (2012). *Children's media use in Indonesia*. Asian Journal of Communication. Vol.22, No.3, p. 304-319 dalam Hasibuan, Salman. 2015. *Budaya Media dan Partisipasi Anak Di Era Digital*. Proceedings of International Post-Graduate Conference, 01, 829-850. Surabaya : Penerbit Program Studi S2 Media dan Komunikasi Universitas Airlangga Surabaya.
- Internet World Statistics. 2017. *Indonesia: Internet usage, broadband and telecommunications reports*, <http://www.internetworldstats.com/asia/id.htm>, diakses 29 April 2017.
- Kemenkominfo. 2013. *Kominfo : Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang*. http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker#U66S6YF_v74, diakses 28 April 2017.
- Koutropoulos, Apostolos. 2011. *Digital Natives: Ten Years After*. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching Vol. 7, No. 4, December 2011. California : MERLOT.
- Lembaga Studi dan Advokasi Masyarakat (ELSAM). 2013. *Buku Saku Kebebasan Berekspreasi di Internet*. Jakarta: ELSAM.
- MoU Kepolisian Republik Indonesia dengan Dewan Pers tentang Koordinasi di Penegakan Hukum dan Perlindungan Kebebasan Pers, 9 Februari 2012
- Oblinger, Diana G., dan Oblinger, James L. 2005. *Educating the Net Generation*. <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/pub7101.pdf>, diakses pada 29 April 2017.
- Prenkysy, M. 2001a. *Digital natives, digital immigrants*. From On the Horizon (MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001), 5, 1-6.
- _____. 2001b. *Digital natives, digital immigrants, part II. Do they really think differently?*. From On the Horizon (NCB University Press, Vol. 6, December 2001), 1-6.
- Setiawan, Rizki. 2010. *Tantangan Perlindungan HAM dalam Era Demokrasi*. Buletin ASASI Elsam Edisi Maret-April 2010. Jakarta : ELSAM.
- Siaran Pers No.17/PIH/KOMINFO/2/2014 tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet (18 Februari 2014), diakses dari <http://kominfo.go.id/> pada 28 April 2017.

- Techinasia, 2013. *Laporan: inilah yang dilakukan 74,6 juta pengguna internet Indonesia ketika online.* <http://id.techinasia.com/tingkah-laku-pengguna-internet-indonesia/>, diakses 28 April 2017.
- Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 1999 tentang Pers
- Ketetapan MPR RI Nomor: XVII/MPR/1998 tentang Hak Asasi Manusia (HAM)
- Wuryantai, AG Eka Wenats . 2013. *Digitalisasi Masyarakat : Menilik Kekuatan dan Kelemahan Dinamika Era Informasi Digital dan Masyarakat Informasi.* Jurnal Ilmu Komunikasi Volume 1, Nomor 2, Desember 2013: 131-14. Yogyakarta : Jurnal Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- We Are Social dan HootSuite. 2017. DIGITAL IN 2017: GLOBAL OVERVIEW. <https://wearesocial.com/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview>, diakses pada 29 April 2017.
- Wulandari, Dian. 2011. Mengembangkan Perpustakaan Sejalan Dengan Kebutuhan Net Generation. Visi Pustaka Vol. 13, No. 2, Agustus 2011. Hal. 16-24. Surabaya : Universitas Kristen Petra.