

**Dilema *E-Democracy* di Indonesia:
Menganalisis Relasi Internet, Negara, dan Masyarakat**

Ahmad Alwajih

Mahasiswa S2 Ilmu Komunikasi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

Abstract

Implementation of e-democracy in Indonesia is still problematic. This notions based on three arguments which is discussed in this article. First, e-democracy is just the facilities or the goals? Second, define e-democracy as a facilities or goals of democracy, leads to question, how this new system of democracy could be start, from structure or culture of society? Third, if Indonesians digital culture has established, then internet as democracy space could be examined, does this necessarily make the internet as a public sphere, as Jurgen Habermas theory said? This article does not aim for a practical solution, but rather try to analyze and mapping out some of the indecision in the implementation of e-democracy in Indonesia, so that the various tensions between internet relations, state , and society can be clearly explained.

Keywords: *e-democracy, internet, state, society, public sphere*

Abstrak

Implementasi *e-democracy* di Indonesia masih sangat problematis. Gagasan tersebut berdasarkan tiga argumen yang dikaji dalam artikel ini. *Pertama*, *e-democracy* sebatas sarana atautkah tujuan? *Kedua*, mendefinisikan *e-democracy* sebagai sarana atau tujuan berimplikasi pada pertanyaan, bagaimana sistem demokrasi yang baru ini harus dimulai, dari struktur atautkah kultur masyarakat? *Ketiga*, katakanlah jika kultur digital telah mapan, maka internet sebagai ruang demokrasi patut dipertanyakan, apakah lantas menjadikannya sebagai *public sphere*, seperti teori Jurgen Habermas? Artikel ini tidak bertujuan mencari solusi praktis, melainkan untuk menganalisis dan memetakan beberapa kebimbangan dalam implementasi *e-democracy* di Indonesia sehingga berbagai ketegangan antara relasi internet, negara, dan masyarakat bisa terbaca secara jelas di sini

Kata kunci: *e-democracy, internet, negara, masyarakat, ruang publik*

Pendahuluan

Apakah internet mampu menjamin penyelenggaraan negara menjadi lebih demokratis? Jawabannya bisa berujung pada “ya” dan “tidak,” atau bahkan paradoks keduanya, tentu dengan alasan masing-masing. Namun, beberapa fenomena yang tertangkap oleh para akademisi selama kurang lebih satu dasawarsa ini menunjukkan gejala: seakan-akan internet adalah jawaban atas kemacetan diskursus demokrasi di Indonesia.

Riset David Hill mengisahkan bagaimana ruang maya bernama internet mampu mengubah kebekuan demokrasi di ruang nyata. Ia merekam sepenggal cerita di Yogyakarta menjelang lengsernya Soeharto dari kursi kepemimpinan.

Pasca kekacauan 27 Juli 1996 dan pembredelan majalah berita Tempo, sekitar 40.000 orang mengakses internet untuk menengok Tempo Interaktif (versi website Tempo). Aktivitas ini – kata Hill – tak ubahnya mendengarkan radio yang memberi informasi bagi gerakan bawah tanah serta simbol perlawanan mereka terhadap rezim Orba (Hill, 2000:234).

Menurut hemat Hill, dikarenakan belum adanya kebijakan yang jelas dari pemerintah soal internet saat itu, maka para mahasiswa dan aktivis penentang Soeharto tidak ambil pusing. Wacana politik pun akhirnya berubah, dari kebekuan menjadi semacam ‘cemilan’ yang ringan dan santai (Hill, 2000:233).

Bagi pemerintah yang otoriter, aktifitas ini dinilai berbahaya.

Pemerintah yang mulai mengendus adanya aksi bawah tanah itu segera turun tangan. Sebaran pesan-pesan di internet dicurigai tengah dicampuri dan diawasi pemerintah. Detik-detik sebelum Soeharto dimakzulkan, banyak server rusak karena adanya *letterbomb* yang membebani penerima. Banyak yang mengira, interupsi ini akibat penahanan arus informasi dari pihak keamanan (Hill, 2000:240).

Temuan riset Idi Subandy Ibrahim juga mempertegas adanya pergeseran proses demokrasi dalam *public sphere* yang meniscayakan sebuah ruang diskusi tanpa represi seperti gagasan Habermas.

Ibrahim yang meneliti pemanfaatan sebuah situs jejaring sosial bernama *Facebook* sebagai media politik mencatat, dukungan untuk Bibit – Chandra semakin bertambah saat kasus KPK *versus* Polri sedang menghangat. Dukungan ini direalisasikan dalam wujud *fanpage*, jumlah orang yang menge-klik *Like*, dan beberapa komentar di *wall* (dinding) *page* tersebut (Ibrahim, 2011:97-120).

Dukungan itu menurut Ibrahim adalah riil. Disebut riil karena publik merasa Bibit dan Chandra adalah korban dari kriminalisasi oknum-oknum politik, sekaligus reaksi atas tersumbatnya saluran demokrasi resmi. Dari sini kita tahu, bahwa lewat internet, publik bisa

mengorganisir diri, berkampanye, dan membangun proses komunikasi yang aktif dalam wacana politik.

Fenomena-fenomena di atas kemudian jamak dikenal sebagai *electronic democracy*, dimana kekuatan rakyat (*people power*) tersalurkan melalui teknologi informasi dan komunikasi secara bebas, tanpa dominasi oleh pihak tertentu. Namun, penulis berpendapat, banyaknya fenomena tersebut bukan berarti Indonesia sudah siap sepenuhnya menerapkan sistem demokrasi elektronik (*e-democracy*). Apalagi jika menimbang berbagai macam komponen demokrasi yang tidak melalui rakyat, sistem pemerintahan atau pasar (*market*) misalnya, tidak saling menguatkan atau terjadi kesenjangan satu sama lain. Dewasa ini, kesenjangan inilah yang banyak terjadi sehingga aplikasi *e-democracy* dirasa ganjil atau bahkan mengalami kondisi “dilema” sehingga di sisi lain, alih-alih menyelesaikan masalah, *e-democracy* justru dianggap memicu ketegangan-ketegangan tertentu.*

Meminjam teori Anthony Giddens, memasuki era *electronic democracy* saat ini bagaikan menaiki panser raksasa (*juggernaut*), yang berarti tiap fenomena selalu bermata ganda. Di satu sisi, ia tampak manis dan menawarkan banyak janji menggiurkan, tetapi di sisi lain tersembunyi resiko-resiko yang siap mengintai dari sudut gelap. Sangat

problematis (Juliawan dalam *Majalah Basis*, 2000:49).

Artikel ini tidak bertujuan mencari solusi praktis, melainkan mencoba menganalisis dan memetakan beberapa kebimbangan dalam implementasi *e-democracy* di Indonesia sehingga berbagai ketegangan antara relasi internet, negara, dan masyarakat bisa terbaca secara jelas di sini. Namun, pembacaan ini akan dibatasi dalam ruang lingkup isu teoritik saja.

Memandang *E-Democracy*: Tujuan atau Sarana?

Sebelum memasuki diskusi mengenai berbagai kegamangan dalam demokrasi elektronik, terlebih dahulu kita harus memahami arti demokrasi itu sendiri. Abraham Lincoln pernah mengatakan, demokrasi itu adalah pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat. Secara umum, demokrasi berarti kekuasaan tertinggi ada di tangan rakyat dan dijalankan secara langsung oleh wakil-wakil yang mereka pilih melalui pemilihan umum (Slamet, dkk, 2009:86).

Sementara tentang *e-democracy*, imbuhan *e* di awal kata demokrasi berarti “elektronik”, yang menandakan adanya sentuhan teknologi informasi dan komunikasi di dalamnya. Belum ada konsepsi yang jelas mengenai demokrasi elektronik atau *e-democracy* ini. Stephen

Coleman dan Donald F. Morris (dalam Slamet, dkk, 2009:86) merumuskan arti *e-democracy* sebagai penggunaan TIK untuk memfasilitasi dan meningkatkan kinerja demokrasi. Dari pengertian inilah, kemudian muncul pengembangan di sub bidang lainnya, seperti *e-government*, *e-voting*, *e-forum*, dan sebagainya.

Landasan ideal yang dibangun di atas pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi itu segaris dengan prinsip-prinsip demokrasi, yakni meningkatkan transparansi, akuntabilitas, partisipasi, kesetaraan hak dan kewajiban warga negara (terutama hak atas informasi). Diharapkan juga kehadiran teknologi informasi dan komunikasi yang sudah serba terkoneksi internet saat ini mampu memotong proses birokrasi yang rumit sehingga negara semakin mampu terakses publik (*enabler*). Maka, demokrasi elektronik bisa dipahami sebagai inovasi dalam sebuah sistem politik yang berperan sebatas sarana demokrasi (Slamet, dkk, 2009:85).

Pertanyaannya, bagaimana selama ini *electronic democracy* diaplikasikan di Indonesia? Apakah demokrasi elektronik ini dipahami sebagai tujuan atautkah sarana? Kasus yang dicatat David Hill maupun Idi Subandy Ibrahim menunjukkan, teknologi komunikasi dan informasi ialah sarana atau media ketika hampir semua kanal untuk bersuara tertutup. Pada aras ideal, ia hanyalah sarana, tetapi praktiknya, demokrasi

elektronik kerap dipandang sebagai tujuan.

Di tahun 2000, Kerangka Teknologi Informasi Nasional yang dipakai sebagai acuan pemerintah dalam menentukan kebijakan di bidang teknologi informasi, demokrasi elektronik secara jelas tertulis menjadi tujuan jangka panjang pemerintah sampai pada tahun 2010. Strategi untuk mencapai *e-democracy* melalui tiga hal, yaitu adanya interaksi bebas friksi antara masyarakat dan wakil-wakilnya di pemerintahan pada tahun 2003, adanya transparansi dalam kegiatan lembaga-lembaga perwakilan pada tahun 2004, dan pemanfaatan teknologi informasi pada tahun 2004 (Tim Koordinasi Telematika Indonesia 2001:11).

Melewati 2010, Pemerintah melalui Depkominfo masih terlihat memfokuskan diri pada *e-democracy* sebagai tujuan. Program terbarunya bernama Pusat Layanan Internet Kecamatan (PLIK) dan Mobil Pusat Layanan Internet Kecamatan sampai 2013 yang berprinsip demi pemerataan hak informasi rakyat Indonesia dinilai cacat oleh banyak pihak. Bahkan, menurut situs resmi www.dpr.gov.id, PLIK dan MPLIK dinyatakan tidak tepat tujuan karena terbukti banyak perangkat yang diselewengkan atau dibiarkan rusak (www.dpr.gov.id, *Komisi I Minta Program PLIK dan MPLIK di Moratorium*, artikel 18 Maret 2013,

tanggal akses 4 Januari 2014, jam akses 17:50 WIB).

Tifatul Sembiring selaku Menteri Komunikasi dan Informasi saat ini terkesan menjadikan PLIK dan MPLIK tidak lagi semata sarana demokrasi, melainkan sebuah sarana perebutan tender pihak swasta. Jika PLIK dan MPLIK dijadikan alat ekonomi politik maka sudah pasti berjalan terlalu jauh dari prinsip demokrasi itu sendiri (www.tempo.co, edisi Senin, 22 Juli 2013, *DPR Temukan Kejanggalan dalam Proyek Internet Tifatul*, tanggal akses 4 Januari 2014, jam akses 18:00 WIB).

Di mata internasional, Indonesia juga harus bersaing dengan negara-negara Asia Tenggara lainnya untuk menyambut ASEAN Economic Community atau Masyarakat Ekonomi ASEAN, dimana perdagangan bebas menjadi hal yang lumrah untuk tahun 2015 dan setelahnya. Mau tidak mau, di ranah digital Indonesia juga mesti berbenah diri. Sebab, mitos kecanggihan digital juga merupakan bayang-bayang persaingan ekonomi. Logikanya sederhana, komunikasi harus terbuka agar negara dan investor memperoleh informasi sebanyak-banyaknya dalam meraih keuntungan (www.bisnis.com, edisi Rabu 24 Juli 2013, *Siap Tidak Siap Menyambut Masyarakat Ekonomi Asean*, tanggal akses 5 Januari 2014, jam akses 16:24 WIB). Masuk akal apabila pemerintah tampak “ngotot”

menetapkan demokrasi elektronik sebagai salah satu program negara.

Sampai di sini, antara prinsip dan praktik *e-democracy* di Indonesia ternyata masih terjadi kesenjangan yang jauh. Dalam implementasinya, masih sukar membedakan *e-democracy* itu seharusnya dilihat sebagai sarana ataukah tujuan untuk mendekati landasan ideal negara, yakni demokrasi Pancasila. Wajar jika ada pertanyaan: bagaimana harus mengaplikasikan *e-democracy* di Indonesia?

E-Democracy: Dimulai dari Struktur Atau Kultur?

Secara garis besar, tiap kebijakan yang diterapkan pemerintah hampir selalu dianalisis oleh para akademisi dari perspektif untung-rugi atau nilai guna. Beberapa sumbangan terkait hal ini, *e-democracy* pun dinilai, semisal: berdasarkan peluang, tantangan, dan hambatan (Slamet, dkk, 2009); model terapan di lapangan (Djunaedi, 2002) kajian konvergensi media dan demokratisasi (Holik, 2011). Namun, pemikiran yang menyumbangkan tentang kajian *e-democracy* dari perspektif relasi struktur sosial dan kultur masih belum banyak dijumpai.

Hal ini terkait dengan dugaan, apakah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam demokratisasi di Indonesia itu terlalu cepat, ataukah justru

sudah sangat terlambat (dibanding negara lainnya). Sebab, kajian-kajian tersebut mengindikasikan gejala paradoks *e-democracy* di Indonesia, yakni struktur baru demokrasi digital dibentuk, infrastruktur belum memadai, dan kultur digital masyarakat belum sepenuhnya mapan. Selain itu, pemerintah terkesan “memaksa” masyarakat agar secepatnya beradaptasi karena tak mau tertinggal dalam arena digital (*digital divide*).

Dua asumsi antara struktur dan kultur ini akan didedah melalui cara berpikir komparatif sebagai berikut: *Pertama*, titik pijakan struktur berarti terlebih dahulu pemerintah menyiapkan infrastruktur (teknologi, alat, pengetahuan) barulah dibentuk struktur baru (pejabat pengelola demokrasi digital) untuk mengelolanya dan kultur mengikutinya. *Kedua*, kultur digital terlebih dahulu mapan, artinya masyarakat sudah siap untuk menerima pemanfaatan teknologi ke jenjang yang lebih tinggi, barulah infrastruktur dibuat, lalu struktur baru dibentuk. Untuk lebih memperjelasnya, kita bisa mencermati studi kasus di bawah ini

Pada tahun 2008, sebuah laporan studi kasus penerapan pemerintahan elektronik (*e-government*) di Sragen menunjukkan, kendati mayoritas penduduk Sragen bercorak agrikultur (pertanian) dan pedagang kecil-menengah, pemerintah setempat tetap menjalankan proyek *e-government*.

Proyek tersebut dimulai dari tahun 2002. Melalui bantuan Bagian Penelitian dan Pengembangan Data Elektronik, Pemerintah Kabupaten Sragen mengawali proyek ini dengan memberi pelatihan IT (Teknologi Informasi) kepada seluruh jajaran pegawai pemerintahan. Pemkab Sragen meneguhkan komitmen *e-government* dengan membuat Kantor Pelayanan Terpadu (KPT) yang sifatnya *one stop service*, yaitu pelayanan yang memudahkan pembuatan segala macam surat ijin dan lisensi (misalnya, surat ijin bangunan, usaha, dan KTP). Hasilnya, sampai tahun 2005, KPT telah mengeluarkan total 12.601 lembar surat ijin yang sebagian besar untuk kepentingan ekonomi, sehingga berdampak meningkatnya pendapatan daerah sampai 61,3% terhitung sejak 2002-2005 (Wahid dan Bjorn, 2008:2).

Peningkatan itu memberikan dorongan bagi pemerintah setempat untuk terus mengembangkan sayap *e-government*. Memasuki tahun 2006, 52 kantor pemerintah telah terkoneksi jaringan internet, yang meliputi 21 kantor kabupaten, 20 kantor kecamatan, dan 11 kantor dinas. Selain itu, antar kantor juga saling terhubung melalui LAN (*Local Area Network*). Skema tiga tahun berikutnya, mulai 2007, Pemerintah Kabupaten Sragen berambisi menghubungkan ratusan kantor desa dengan internet. Menariknya, sekalipun Sragen adalah kabupaten percontohan untuk implementasi *e-government* di Indonesia,

sebagian besar masyarakatnya masih belum terbiasa mengakses layanan tersebut secara langsung melalui internet. Faktanya, masyarakat masih mengandalkan pelayanan secara fisik dengan mendatangi kantor-kantor yang ada (Wahid dan Bjorn, 2008:2).

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa strategi infrastruktur-struktur sebagai pijakan awal ternyata sangat kontras dengan kultur digital yang masih belum mapan di masyarakat. Meningkatnya pengguna internet seakan menegaskan Indonesia sudah memasuki era digital, bukan lagi masa transisi.

Berdasarkan data statistik yang dilansir oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), jumlah pengguna internet di Indonesia terus mengalami kenaikan yang signifikan. Pada tahun 2012, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta, sementara di tahun 2013 mencapai 74 juta, dan diperkirakan menembus angka 100 juta pengguna di tahun 2014 (www.apjii.or.id).

Indonesia Internet Survey 2013, seperti dikutip Republika menyatakan, sekitar 28 persen penduduk Indonesia menggunakan internet, dengan rincian hampir separuh pengguna internet itu berusia 30 tahun ke bawah, sedangkan 16 persen adalah pengguna internet berusia 45 tahun ke atas. Selain itu, 95 persen dari pengguna internet tersebut mengakses lewat ponsel seperti *smartphone*

(www.republika.co.id, edisi Senin 28 Oktober 2013, *Survei: Pengguna Internet di Indonesia Mencapai 74 Juta Orang*, tanggal akses 5 Januari 2014, jam akses 18:00 WIB).

Sayangnya, data statistik di atas belum cukup kuat sebagai acuan untuk menyimpulkan kultur digital Indonesia sudah mapan. Terlebih, dari total penduduk Indonesia, angka 28 persen masih terbilang sedikit, dan kemungkinan belum tersebar secara merata di berbagai wilayah Indonesia. Ditambah lagi mayoritas penggunanya adalah kalangan muda di bawah 30 tahun.

Merebaknya forum-forum yang mewacanakan hak asasi dunia maya di berbagai situs jejaring sosial setidaknya memberi harapan kultur digital di Indonesia mulai menuju proses pematangan. Kasus Prita Mulyasari pada penghujung 2009 terbukti berhasil menggaet empati besar-besaran dari masyarakat melalui situs jejaring sosial yang diberi nama gerakan “Koin Prita”. Saat itu, masyarakat merasa betapa hukum seringkali menutup mata bagi rakyat jelata. Efeknya, ratusan juta rupiah terkumpul dari para pengguna internet di seluruh Indonesia demi membantu Prita dari jerat hukum yang dirasa penuh kecurangan (*Total Koin Prita Rp 810 Juta, Disalurkan untuk Dana Kemanusiaan*, detik.com, 30 Desember 2009, tanggal akses 7 Januari 2014, jam akses 6:30 WIB). Di titik inilah

demokratisasi yang berlangsung di internet menjadi isu ruang publik. Namun, sejauh mana internet mampu diposisikan sebagai ruang publik?

Internet: *Public Sphere* atau *Public Space*?

Dampak sosial dari internet selalu melahirkan utopia dan distopia (Di Maggio, dkk 2001:310). Beberapa kalangan ilmuwan meyakini, demokrasi deliberatif membutuhkan sebuah ruang agar semua kalangan bisa mendukung terciptanya kehidupan negara yang demokratis, tanpa ada represi. Ide ini diilhami gagasan Jurgen Habermas mengenai *public sphere*. Habermas membayangkan sebuah tatanan masyarakat cerdas (reflektif), yang menginginkan tercapainya konsensus bebas dominasi. Otonomi tidak terletak pada siapa yang paling dominan, melainkan otonomi kolektif. Dalam otonomi kolektif, tentu emansipasi bisa dicapai karena masyarakat menjadi semakin dewasa (Hardiman, 2009a:17).

Masalah relasi antara kemajuan teknis dan dunia kehidupan sosial menjadi kaitan antara teknologi dan demokrasi. Sejauh teknologi dipahami sebagai kontrol rasional ilmiah atas proses-proses yang diobyektifkan, dan demokrasi sebagai bentuk-bentuk komunikasi umum dan publik yang terjamin secara institusional, yang mengemukakan soal praktis tentang

bagaimana manusia bisa dan ingin hidup dalam kondisi-kondisi obyektif kekuasaan kontrol mereka yang senantiasa meluas. Maka, Habermas akhirnya menawarkan soal bagaimana kekuasaan atas kontrol teknis itu dapat diarahkan melalui konsensus para warga masyarakat (Hardiman, 2009b:147).

Dalam salah satu kumpulan artikelnya, Roza Tsagarousianou (1998:167) memaknai *e-democracy* sebagai sebuah 'akuntabilitas,' mampu mempertanggungjawabkan keberadaan kantong-kantong politik yang melibatkan partisipasi dari masyarakat. Kantong-kantong politik yang dimaksudnya tak lain adalah 'forum-forum' ruang maya.

Meminjam istilah yang dipakai Bordewijk dan Van Kaams, Donald Matheson (2005:162) memberikan penjelasan beberapa karakteristiknya. Ia menyebutkan istilah *allocation*, yaitu kemampuannya memosisikan satu orang sebagai pusat informasi dan penyebar pesan kepada sekelilingnya. Tak hanya sebatas pusat informasi, seseorang juga bisa mewakili kata *consultation*, yang menurut Matheson berarti memosisikan diri sebagai pencari informasi. Sama halnya dengan seseorang yang ingin pergi ke perpustakaan untuk meminjam buku atau sekedar menengok koleksi datanya. Selain menengok *database*, seseorang juga bisa memerankan posisi informan untuk pusat informasi atau dalam istilah yang ditulis Matheson adalah *registration*. Dalam internet, antar *user* saling

berkomunikasi lewat teks. Bahkan berkembang lagi dengan tersedianya fasilitas berbagi gambar, suara, dan video. Ia menyebutnya interaksi ‘navigasional’ dan ‘fungsional’ (*navigational and functional interactivity*), dimana pengguna cukup memainkan tombol klik atau fungsi-fungsi *keyboard*.

Bagi mereka yang masih optimis akan pencapaian demokrasi deliberatif melalui *new media*, tentu saja bagai gayung bersambut dengan segala fasilitas dari internet. Demokrasi deliberatif tidak lagi menjadi cita-cita belaka karena sudah menemukan tempatnya.

Kemenangan demokrasi deliberatif bukanlah terletak pada masyarakat sebagai ‘komunitas’ yang memiliki satu kesamaan pemikiran, nilai, dan norma. Lebih dari itu, justru kesadaran pada fakta, bahwa keberagaman dan perbedaan adalah definisi dari masyarakat. Kehadiran internet akhirnya menjadi jembatan keragaman itu karena mengakomodasi suara-suara dari masyarakat yang berbeda kepentingan maupun ketertarikan. Politik dan demokrasi pun bukan lagi milik mereka yang duduk di atas kursi legislasi, melainkan menjadi suara masyarakat (*vocal citizenry*) (Gimmler, 2001:28-29).

Terlebih lagi, tema-tema kebebasan dan kesetaraan sudah bisa disuarakan tanpa adanya dominasi. Menurut Gimmler (2001:29), kesadaran atas internet sebagai ruang publik yang

menyuarakan demokrasi merambah ke berbagai bidang. Maka, politik bisa bermakna luas, tidak lagi wacana elitis, melainkan merambah pada wacana populer.

Bernhard Peters (dalam Gimmler, 2001:28) mengajukan dua model pengembangan *public sphere*: *Pertama*, komunikasi publik dalam lingkup luas, termasuk di dalamnya adalah media massa, agenda-agenda masyarakat, dan pertemuan-pertemuan yang diadakan masyarakat. Dalam level ini penting untuk memahami wacana-wacana atas pemahaman diri secara hermeneutis, bentuk teatral dan representatif dari komunikasi, serta hal-hal yang biasa dijumpai semacam demonstrasi, kinerja, dan kejadian-kejadian tertentu. Maka, kultur politik model ini meniscayakan ekspresi dan manifestasinya yang bisa saja sangat beragam warnanya.

Kedua, komunikasi publik dalam lingkup sempit dan secara spesifik termaktub ruang publik komunikatif yang memasukkan unsur-unsur demokrasi deliberatif. Dalam level ini, lebih ditekankan pada alasan dan argumen yang rasional. Deliberasi, menurut Peters sendiri, selalu identik dengan disertakannya justifikasi atas bukti-bukti yang mampu dipertanggungjawabkan. Fungsinya sebagai penguat atau dasar dari argumen-argumen yang dikemukakan danantisipasi bila terjadi kegamangan,

terbuka atas pertanyaan-pertanyaan dan bisa difalsifikasi.

Model baru dari ruang publik ini memperlakukan proses politik sebagai sebuah kesatuan yang utuh. Proses demokrasi dimulai dari wilayah periferer menuju sentral, dari yang sempit menuju yang luas. Jantung dari proses berpolitik adalah fungsi lembaga perwakilan rakyat (legislatif) dan parlementer, tempat dimana peraturan-peraturan digodok dan disahkan. Menurut Peters pula, deliberasi terletak di antara gesekan-gesekan yang sentral dan yang periferer. Maksudnya, keterlibatan secara aktif elemen-elemen masyarakat untuk mencurahkan gagasannya ke dalam wilayah yang legal dan sah. Dalam istilah formalnya, untuk mampu bertransformasi seperti ini tentu saja butuh akses bebas dan tak terbatas, partisipasi yang setara, dan prosedur-prosedur yang secara penuh mendukung aktivitas para partisipan (Gimmler, 2001:30).

Jika kita merefleksikan dengan model *public sphere* di atas, sudah jelas internet mampu berperan sebagai media yang sesuai untuk mengiringi langkah masyarakat menuju proses demokrasi deliberatif. Di tengah-tengah zaman yang meniscayakan informasi sebagai penggerak struktur masyarakat, maka akses atas informasi memiliki titik perhatian yang penting. Kesetaraan atas hak akses menjadi penentu keterlibatan aktif partisipan dalam menyuarakan aspirasinya dan merupakan pondasi dari

praktik-praktik berwacana. Kesempatan dalam berinteraksi juga dipandang sebagai elemen pelengkap praktik deliberatif. Internet tidak hanya sebatas pertukaran informasi dan menghidupkan fungsi-fungsi layanan publik saja. Ia juga merupakan medium bagi kehidupan yang plural-representasi dari kenyataan penuh keberagaman (Gimmler, 2001:31).

Mark Poster (1995) menyangkal konsep-konsep Habermas yang diterapkan pada media baru ini karena banyaknya aspek kabur dari ketegasan eksplanasi. Menurutnya, 'perbincangan' (*talk*) melalui pertemuan *face to face* yang membahas wacana publik di internet tak lebih dari sekedar pertukaran simbol-simbol belaka. Wacana publik tereduksi menjadi 'data' dan sekumpulan 'pixel' yang membentuk komunitas 'virtual' tanpa pernah bertatap muka secara langsung. Maka pertanyaan Poster kemudian, inikah yang disebut 'dialog'?

Bila jawabannya adalah 'iya', maka masa-masa berdiskursus melalui tatap muka langsung sudah berakhir. Bentuk diskursus lalu berubah menjadi komunikasi yang termediasi secara elektronik dan serba digital. Bagi Habermas sendiri, *public sphere* adalah ruang 'homogen' yang merupakan perwujudan dari relasi antar subyek secara simetris, dengan maksud mencapai konsensus melalui argumentasi rasional, dan menyertakan klaim-klaim kesahihan. Teori ini dengan sendirinya terpentak saat merasuki area politik elektronik.

Judith Perrolle (dalam Poster, 1995) meminta para Habermasian untuk menengok kembali realita diskursus dunia *cyber*. Kondisi-kondisi perbincangan ideal yang dibangun Habermas tidaklah terpenuhi di sini. Sebab, percakapan dan interaksi yang dilakukan telah terdistorsi oleh kontrol komputer melalui perintah-perintah (*commands*) tertentu. Sudah jelas, klaim-klaim Habermas seperti 'kejujuran', 'kebenaran', 'komprehensibilitas', lebih dekat dengan logika-logika komputer, ketimbang muncul dari negosiasi secara manusiawi.

Perbincangan yang terjadi akhirnya termasuk bagian dari program komunitas virtual komputer. Perrolle menuduh, teori-teori Habermas sulit dicapai melalui media internet oleh karena sebagian besar program tidaklah didesain untuk menjawab klaim-klaim kesahihan di atas. Tolok ukur klaim-klaim validitas dirancang dan bahkan bisa diubah oleh mereka yang memiliki *skill* teknis di bidang ini.

Di samping itu, Zizi Papacharissi (2002:12-13) menegaskan, kehadiran internet *toh* tidak menjamin kehidupan politik menjadi lebih demokratis daripada sebelumnya. Para pengguna juga tidak dijamin untuk lebih aktif secara politik ketimbang menggunakan media-media lainnya. Meski dialog-dialog politik mampu dengan mudah 'ditransfer' secara *online*, mampu memberikan dampak pada berputarnya roda politik, dan memberi

ruang politik yang luas, tetap saja internet masih layak disebut *public space* daripada *public sphere*.

Bedanya, dalam *public space* tidak dibutuhkan argumentasi rasional demi menunjang demokrasi. *Public space* berarti siapa saja boleh menggunakannya untuk kepentingan sosial yang luas, tidak terbatas pada persoalan politik belaka. Meminjam ide Henri Lefebvre (1991:77), sebagai *public space*, internet berisikan berbagai obyek material, termasuk jaringan dan "ranah" untuk bertukar informasi yang luas, saling berkelindan dengan pengetahuan (*knowledge*), ideologi, maupun representasi individual.

Penutup

Melalui uraian di atas, bisa disimpulkan bahwa implementasi *e-democracy* di Indonesia masih sangat problematis. Setidaknya bila ditinjau dari isu-isu teoretik yang telah dipaparkan, ada tiga poin utama ketegangan-ketegangan secara prinsipil dalam penerapan *e-democracy* tersebut.

Pertama, *e-democracy* hanyalah fasilitas atau sarana untuk mencapai tujuan penyelenggaraan negara melalui teknologi informasi dan komunikasi. Namun, faktanya, *e-democracy* justru menjadi tujuan itu sendiri, hingga akhirnya tujuan penyelenggaraan negara kerap diabaikan. Pengadaan segala macam pelayanan publik berbasis internet

dianggap lebih penting karena berbagai kepentingan di dalamnya. Pada saat yang sama, prinsip *e-democracy* sebagai fasilitas belaka berlawanan arah dengan praktiknya.

Kedua, sulitnya membedakan tujuan dan sarana sebenarnya berdampak pada kegamangan titik pijakan implementasi *e-democracy* di Indonesia. Logika pemerintah yang menetapkan demokrasi elektronik sebagai tujuan, seakan mengabaikan kultur digital yang belum mapan. Ujung dari logika infrastruktur diadakan dulu, struktur baru ditambahkan, kemudian kultur setempat harus adaptif, ternyata tidak berjalan sesuai harapan. Apabila mengharapkan kultur digital yang mapan sekalipun, Indonesia masih berada pada masa transisi.

Ketiga, meski masih pada masa transisi, meningkatnya jumlah pengguna

internet dan munculnya berbagai forum di dunia maya membangkitkan optimisme ruang demokrasi elektronik. Namun, apakah hal ini lantas menjadikan internet sebagai *public sphere*, jika dikaitkan dengan teori ruang bebas dominasi? Sementara di sisi lain, internet tidak melulu sarana untuk menyuarakan aspirasi politik, melainkan berbagai wacana tumpang tindih di dalamnya. Oleh karenanya, sejauh mana internet itu dipandang sebagai *public sphere* atau *public space* telah terlihat jelas batasannya, yakni ketika diskusi rasional tentang kepentingan publik saja.

Ketiga kesimpulan ini sebenarnya masih memiliki banyak kekurangan. Apalagi artikel ini merupakan studi kepustakaan dan sangat konseptual. Butuh penelitian dengan disiplin metode lebih lanjut agar asumsi-asumsi yang dikemukakan penulis bisa diuji secara komprehensif.

Daftar Pustaka

- Di Maggio, Paul, et.al.2001.*Social Implications of The Internet*.Annual Review of Sociology
- Djunaedi, Ahmad.2002.*Beberapa Pemikiran Penerapan E-Government Dalam Pemerintahan Daerah Indonesia*.Makalah Seminar Nasional “E-Government dan Workshop Linux” FMIPA UGM Yogyakarta.Tidak diterbitkan.
- Gimmler, Antje.2001.*Deliberative Democracy, The Public Sphere, and The Internet*.Journal of Philosophy and Social Criticism.London: Sage Publications
- Hardiman, F.Budi.2009a.*Demokrasi Deliberatif: Menimbang Negara Hukum dan Ruang Publik dalam Teori Diskursus Jurgen Habermas*.Yogyakarta: Kanisius
- Hardiman, F.Budi.2009b.*Menuju Masyarakat Komunikatif: Ilmu, Masyarakat, Politik, dan Posmodernisme Menurut Jurgen Habermas*. Yogyakarta: Kanisius
- Hill, David T & Krishna Sen.2000.*Media, Budaya, dan Politik Di Indonesia*.Jakarta: Institut Studi Arus Informasi
- Holik, Idham.2011.*Teknologi Baru Media dan Demokratisasi di Indonesia*.Jurnal Makna, Vol.1, Nomor 2, September –Februari 2011
- Ibrahim, Idi Subandy.2011.*Kritik Budaya Komunikasi: Budaya, Media, dan Gaya Hidup Dalam Proses Demokratisasi Di Indonesia*.Yogyakarta: Jalasutra
- Lefebvre, Henri.1991.*The Production of Space*.Cambridge: Blackwell
- Majalah Basis Edisi Khusus Anthony Giddens, Nomor 01-02, Tahun ke-49, Januari-Februari 2000
- Matheson, Donald.2005.*Media Discourses:Analysing Media Texts*.New York: Open University Press
- Papacharissi, Zizi.2012.*The Virtual Sphere: The Internet as Public Sphere*.nmssagepub.com, tanggal akses 12 April 2013, jam akses 20.00 WIB
- Poster, Mark.1995.*Cyberdemocracy: Internet and Public Sphere*.www.se.unisa.edu.au.tanggal akses 12 April 2013, jam akses 20:00 WIB
- Slamet, dkk.2009.*E-Demokrasi di Indonesia, Antara Peluang dan Hambatan, Pendekatan Fenomenologis*.Seminar Nasional UPN Veteran Yogyakarta 23 Mei 2009.Tidak diterbitkan
- Tim Koordinasi Telematika Indonesia. 2000. Kerangka Teknologi Informasi Nasional”.ejournal.narotama.ac.id/files/Kerangka%20Teknologi%20Informasi%20Nasional.pdf, tanggal akses 5 Januari 2014, jam akses 18:00 WIB
- Tsagarousianou, Roza.1998.*Electronic Democracy and The Public Sphere: Opportunities and Challenges*.London: Routledge

Wahid, Fathul dan Bjorn

Furuholt.2008.*E-Government Challenges and The Role of Political Leadership in Indonesia: The Case of Sragen*.41st Hawaii International Conference of System Sciences.Tidak diterbitkan

Referensi Online:

<http://news.detik.com/read/2009/12/30/160700/1268693/10/total-koin-prita-rp-810-juta-disalurkan-untuk-dana-kemanusiaan>, tanggal akses 7/1/14, jam akses 6:30 WIB

<http://www.tempo.co/read/fokus/2013/07/22/2801/DPR-Temukan-Kejanggalan-dalam-Proyek-Internet-Tifatul>, tanggal akses 4/1/2014, jam akses 18:00 WIB

<http://www.dpr.go.id/id/berita/komisi1/2013/mar/18/5394/Komisi-I-Minta-Program-PLIK-dan-MPLIK-di-Moratorium->, tanggal akses 4/1/2014, jam akses 17:50 WIB

<http://koran.bisnis.com/read/20130724/245/152743/siap-tidak-siap-menyambut-masyarakat-ekonomi-asean>, tanggal akses 5/1/14, jam akses 16:24 WIB

<http://www.republika.co.id/berita/trendteknologi/internet/13/10/28/mvdcxp-survei-pengguna-internet-di-indonesia-mencapai-74-juta-orang>, tanggal akses 5/1/14, jam akses 18:00 WIB

www.apjii.co.id, tanggal akses 5/1/14, jam akses 18:00 WIB