



Demokrasi Pancasila: Etika Berpendapat Warganet dalam Praktik Demokrasi Virtual di Indonesia

A'zunita Zainuri, Aisyarani Audhitia Frianti, Krista Mala Oktaviani
Jurusan Ekonomi Pembangunan, Fakultas Ekonomi, Indonesia
azunita.zainuri.1804316@students.um.ac.id

ABSTRACT

Online media is a means of expressing one's point of view on something in the form of writing in the comments column. If they are not satisfied with the condition of a government or outside the government, whether in the social, economic or other spheres, netizens can easily express their dissatisfaction through social media. This indeed creates space for the public to foster democracy in the virtual realm. However, on the other hand it also presents a new problem. If problems arise, it can be said that freedom of expression on social media has exceeded ethical limits as Indonesian citizens who uphold the values of Pancasila. The latest issue regarding attacks on Microsoft accounts due to mentioning Indonesian netizens is the most disrespectful in Southeast Asia. The purpose of this study is to get a picture of Pancasila democracy that was built in the virtual realm in responding to the case of Microsoft account attacks. This study uses a content analysis method with a qualitative approach. The object of research is Microsoft's survey on the Digital Courtesy Index as of February 2021. The results of the study conclude that virtual democracy has increased the search and exchange of information, created public debate, created pro and contra groups, and has made Indonesian netizens aware of self-introspection by realizing that comments made. The comments that have been written on the Microsoft account indirectly confirm that Indonesian netizens are not polite.

Keywords: Pancasila Democracy, Virtual Democracy, Warganet, Commenting Ethics

ABSTRAK

Media online merupakan sarana mengekspresikan cara pandang seseorang mengenai suatu hal ke dalam bentuk tulisan di kolom komentar. Jika tidak puas terhadap kondisi suatu pemerintahan maupun di luar pemerintahan, baik dalam ranah sosial, ekonomi maupun lainnya, warganet dengan mudah dapat menyampaikan ketidakpuasannya melalui media sosial. Hal ini memang menimbulkan ruang bagi publik untuk menumbuhkan demokrasi di ranah virtual. Namun, di sisi lain juga memberikan permasalahan baru. Jika permasalahan timbul dapat dikatakan kebebasan berekspresi di media sosial sudah melampaui batas etika sebagai warga negara Indonesia yang menjunjung nilai-nilai Pancasila. Isu terkini mengenai penyerangan akun Microsoft akibat menyebutkan netizen RI paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran demokrasi Pancasila yang terbangun di ranah virtual dalam menyikapi kasus penyerangan akun Microsoft. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif. Objek penelitian adalah survey Microsoft mengenai Indeks Kesopanan Digital per Februari 2021. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa demokrasi virtual telah meningkatkan pencarian dan pertukaran informasi, menimbulkan perdebatan publik, memunculkan kelompok pro dan kontra, dan telah menyadarkan warganet Indonesia untuk introspeksi diri yaitu dengan menyadari bahwa komentar-komentar yang telah dituliskan di akun Microsoft secara tidak langsung mengiyakan bahwa warganet Indonesia tidak sopan.

Kata Kunci: Demokrasi Pancasila, Demokrasi Virtual, Warganet, Etika Berkomentar



PENDAHULUAN

Revolusi 4.0 membawa dampak besar dalam digitalisasi ke semua sektor kehidupan. Perkembangan teknologi dan informasi yang menjadi ciri utama digitalisasi tak lepas dari dampak tersebut. Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat seiring berkembangnya zaman membawa manfaat yang besar bagi manusia. Perkembangan ini semakin memudahkan setiap orang saling berkomunikasi dan memperoleh informasi di dalam wilayah yang berbeda. Hal ini juga memberikan kesempatan yang besar bagi masyarakat untuk memanfaatkan media komunikasi dan informasi. Salah satu media yang sering digunakan oleh masyarakat adalah media sosial. Berdasarkan pendapat Boynd (2015), media sosial merupakan kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan suatu individu ataupun komunitas untuk saling berkomunikasi, berkumpul, berbagi, bermain serta berkolaborasi.

Banyak kemudahan yang dapat diperoleh dari sosial media, hal ini membuat banyaknya warga Indonesia yang menggunakannya. Menurut survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II 2020 pada Senin, 9 November 2020 naik menjadi 73,7% dari populasi penduduk Indonesia atau setara dengan 196,7 juta pengguna. Media sosial Facebook, Instagram dan Twitter menempati urutan teratas sebagai media sosial paling digemari bagi masyarakat Indonesia.

Media sosial menyediakan akses yang luas dan tercepat dalam perolehan informasi serta mendukung masyarakat untuk bebas berpendapat mengenai suatu hal yang mereka lihat secara virtual. Tak jarang masyarakat juga mengekspresikan cara pandang mereka mengenai suatu hal ke dalam bentuk tulisan di kolom komentar. Sebagai negara demokrasi hal ini dapat menyebabkan adanya demokrasi virtual karena dapat memberikan porsi untuk masyarakat dalam melakukan kontrol terhadap hal-hal yang menyangkut wacana, informasi, rumor dan isu yang berkaitan dengan masyarakat itu sendiri. Dalam demokrasi virtual ini masyarakat membentuk suatu ruang virtual dalam publik dimana mereka bisa mengemukakan pendapat dan eksistensi mereka secara bebas.

Namun kenyataannya, kebebasan menyampaikan pendapat yang diperoleh masyarakat dalam media sosial terkadang melebihi batas etika sebagai warga negara Indonesia yang menjunjung nilai-nilai Pancasila. Hal ini merujuk pada ujaran kebencian dan perang opini yang sering terjadi di media sosial. Masyarakat menjadi berlomba-lomba untuk mengomentari suatu hal dengan gaya dan sudut pandang masing-masing. Hal ini dapat menyebabkan munculnya opini publik dan terbentuknya dua kubu yaitu kubu pro dan kontra. Hal ini dapat mengancam nilai-nilai kebangsaan dan jati diri bangsa Indonesia.

Salah satu peristiwa terkait adalah kasus penyerangan akun Microsoft oleh warga Indonesia karena mengeluarkan pernyataan bahwa warga Indonesia adalah pengguna media sosial yang paling tidak sopan di Asia Tenggara. Pernyataan yang dikeluarkan oleh Microsoft tersebut membuat warga Indonesia tidak terima dan meluapkan berbagai macam ujaran kebencian di kolom komentar akun Instagram Microsoft yang secara tidak langsung memberikan bukti bahwa pernyataan tersebut adalah benar.

Pada akhirnya pada tanggal 9 Februari sampai 4 Maret 2021 dan 6 Maret 2021 sampai 9 Maret 2021 kolom komentar akun Instagram ditutup. Dengan peristiwa ini dapat disimpulkan bahwa demokrasi virtual yang seharusnya dijadikan sarana penguatan demokrasi antar kelompok masyarakat melalui kebebasan pendapat masih disalahgunakan sebagai ajang kritik dan menyampaikan ujaran kebencian yang menyimpang dari demokrasi Pancasila yang ada di Indonesia.

Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut dan dalam rangka mewujudkan kesejahteraan masyarakat, sebuah negara membutuhkan sebuah sarana yang disebut dengan demokrasi. Keefektifitas dan produktivitas demokrasi ini dipengaruhi oleh kondisi obyektif



masyarakat dimana demokrasi tersebut berlaku. Di Indonesia demokrasi yang berlaku adalah Demokrasi Pancasila. Demokrasi Pancasila merupakan demokrasi yang merujuk pada Pancasila sila ke-empat yang bermakna bahwa demokrasi berdasarkan atas kerakyatan yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan. Demokrasi Pancasila berlaku di Indonesia sejak lahirnya Orde Baru. Hakikat Pancasila sendiri menyatakan pada nilai-nilai kemanusiaan yang religius bukan hanya kemanusiaan yang sekuler. Maka dari itu tolak ukur kebenaran yang dijadikan dasar kebijakan tidak hanya rasional namun juga religius.

Awalnya demokrasi dikenal secara sederhana melalui media masa, sekarang di zaman digitalisasi ini demokrasi beralih ke media internet sampai media sosial atau yang disebut dengan demokrasi virtual. Semakin banyaknya pengguna internet dan teknologi informasi sebagai media berdemokrasi maka dimungkinkan juga apabila ada dampak negatif yang timbul dari hal tersebut. Maka dengan itu diberlakukannya UU ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik) untuk mencegah adanya dampak buruk dari penggunaan media internet dan teknologi informasi. Dalam UU ITE jika ada seseorang yang berpendapat yang menyinggung pihak lain baik disengaja maupun tidak maka seseorang tersebut terancam dijatuhi pidana yaitu penjara ataupun denda. Berdemokrasi di dunia virtual khususnya diatur dalam UU ITE Pasal 27 ayat 3 yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diakses sebagai informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan atau pencemaran nama baik”.

Sehingga dari paparan diatas dapat terlihat besarnya pengaruh demokrasi virtual dalam etika warganet dalam menyampaikan pendapat di media maya. Sehingga peneliti tertarik untuk mengulas lebih dalam mengenai demokrasi virtual di Indonesia berdasar pada kasus penyerangan akun Microsoft oleh warganet Indonesia dikarenakan mengeluarkan pernyataan bahwa warganet Indonesia disebut sebagai netizen paling tidak sopan di Asia Tenggara. Atas dasar inilah, maka penelitian ini mengambil judul “DEMOKRASI PANCASILA: Etika Berpendapat Warganet dalam Praktik Demokrasi Virtual di Indonesia”.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif. Objek penelitian adalah survey Microsoft mengenai Indeks Kesopanan Digital per Februari 2021. Metode analisis ini mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak (Wimmer, Roger, D. Dominick, Joseph, 2000). Adapun pengertian lainnya dari analisis isi adalah teknik analisis isi pesan dan menganalisis isi perilaku komunikasi yang terbuka dari komunikator yang dipilih. Tujuan penggunaan analisis isi yaitu untuk mendeskripsikan isi pesan, memperkirakan gambaran media terhadap kelompok tertentu, membandingkan isi media/ isi komentar dengan realitas nilai-nilai Pancasila, dan juga mengetahui dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial sebagai tempat berjalannya demokrasi virtual.

Adapun unit analisis yang merupakan fokus riset adalah survey Microsoft mengenai Indeks Kesopanan Digital per Februari 2021. Penentuan waktu ini disesuaikan dengan diunggahnya survey ke-5 Microsoft terkait Indeks Kesopanan Digital pada bulan Februari 2021 dan survey ini sangat mendapatkan perhatian dari warganet Indonesia karena dari hasil survey menyebutkan Indonesia sebagai negara yang tidak sopan secara global. Kemudian dari data survey Microsoft diinterpretasikan dan disesuaikan dengan kategori konsep yang telah di pilih oleh peneliti.

Kajian teori merupakan hal penting dalam penelitian analisis isi yang mana dipakai sebagai acuan dalam menjawab permasalahan yang diteliti. Kajian teori dalam penelitian ini yakni demokrasi Pancasila, demokrasi virtual dan UU ITE. Tidak dapat dipungkiri juga dengan adanya ketiga kategori tersebut dapat meningkatkan pencarian dan pertukaran informasi, menimbulkan perdebatan publik, memunculkan kelompok pro dan kontra, dan telah menyadarkan warganet Indonesia untuk introspeksi diri yaitu dengan menyadari



Gambar 1. Survey Indeks Kesopanan Digital oleh Microsoft



bahwa komentar-komentar yang telah dituliskan di akun Microsoft secara tidak langsung mengiyakan bahwa warganet Indonesia tidak sopan (detikinet, 2021).

Survey tahunan yang dilakukan microsoft dilakukan pada bulan April-Mei 2020 yang melibatkan 16.000 responden di 32 negara yang terdiri dari kaum muda dan dewasa. Survey ini menggunakan skor 0-100 dimana semakin rendah paparan resiko online semakin rendah sehingga tingkat kesopanan di negara tertentu semakin tinggi. Resiko online yang dimaksud antara lain, ujaran hoax, ujaran kebencian, penipuan, bullying, hingga diskriminasi yang dialami di dunia maya. Berdasarkan Indeks Kesopanan Pengguna Internet Global negara maju mendapatkan peringkat tertinggi yaitu Belanda mendapatkan peringkat pertama dengan indeks skor 51, sementara di Asia Tenggara, Singapura menjadi negara teladan se-Asia dengan menempati peringkat 4 dengan indeks skor 59.

Yang paling menarik, kalau dilihat dari generasinya, yakni generasi boomers, gen X, gen Z, dan milenial. Generasi Z dan milenial paling banyak terlibat dalam kasus bullying. Sementara generasi X dan milenial ini adalah yang paling banyak menjadi target bullying, yang mana sebanyak 62% dari gen X dan 59% dari generasi milenial. Pelaku bullying oleh anonim di tahun 2020 melonjak, yang paling tinggi tingaktannya adalah pelecehan secara onlien yaitu dari 25% melonjak ke 47%, kemudian dari 12% menjadi 33%, dan diperlakukan dengan tidak baik dari 19% menjadi 37%.

Indonesia penempati peringkat 29 dari 32 negara atau memburuk 8 point dengan indeks skor 76 dengan kata lain netizen indonesia mendaatkan predikat paling tidak sopan se-Asia Tenggara. Secara globa dapat di lihat skor kesopanan tingkat remaja tidak berubah dibandingkan tahun kemarin, namun untuk tingkat dewasa mengalami penurunan, sehingga merosotnya indeks kesopanan digital di Indonesia menurut survey Microsoft di dorong oleh netizen dewasa yang bertambah tidak sopan, dimana skornya meningkat sebanyak 16 point. Sementara itu ada 3 cara yang digunakan dalam menghadapi bullying di Indonesai yaitu block, berbicara kepada teman, dan mengabaikan saja. Sementara itu, dari survey tersebut terdapat 42% responden Indonesia mengatakan kesopanan virtual lebih baik selama masa pandemi covid-19 karena mereka merasa tingkat kesopanan virtual meningkat berkat rasa kebersamaan yang besar dan menyaksikan orang satu sama lain saling membantu. Sebaliknya ada 17% responden mengatakan aktivitas online memburuk selama pandemi, pasalnya lebih banyak penyebaran informasi palsu dan juga menyesatkan, sekaligus lebih banyak orang yang bertindak secara egois di dunia virtual.

Berdasarkan riset Microsoft seberapa baik atau buruk kesopanan virtual terkait dengan interaksi yang tidak diinginkan +2, interaksi seksual yang tidak diinginkan -2, kerusakan reputasi 0, dan ditindas sekaligus dilecehkan nilai negatif atau semakin buruk pada tahun 2020 dibandingkan tahun 2019 yaitu naik +5 point. Selanjutnya mengenai faktor mengapa warganet Indonesia menjadi salah satu yang berada di peringkat bawah kesopanan di dunia maya adalah dikatakan bahwa warganet Indonesia dinilai cukup tinggi terpapar hal-hal negatif di internet yang mana hal ini dapat mengerus kesopanan tersebut yakni penyebaran hoax dan penipuan +13 (47%), ujaran kebencian +5 (27%), dan diskriminasi -2 (13%). Ternyata resiko terbesar warganet Indonesia adalah dengan adanya hoax dan penipuan yang naik +5 point menjadi 47%, kemudian ada ujaran kebencian naik +5 menjadi 27%, dan deskriminasi menurun 2 point menjadi 13%. Nah, usut diusut ternyata 48% resikonya berasal dari orang asing/ strangers, sementara itu 47% responden mengaku terlibat dalam kasus bullying maupun penindasan dan 19% responden mengaku mereka sebagai target bullying. Sebanyak 54% milenial merasa terpukul akibat bullying kemudian disusul 47% generasi Z yang juga mengalami perundungan.

Dari riset Rustika Herlambang selaku Direktur Komunikasi Indonesia Indikator, telah dilakukan riset yang cukup menarik yang berguna untuk mengkonfirmasi apakah



memang benar adanya seperti itu terkait penelitian yang dilakukan Microsoft? Menurut Rustika, riset dilakukan berdasarkan 10.000 akun di Indonesia yang dipilih sebagai sampling dan 100.000 percakapan dan ini merupakan akun-akun organik/ akun asli dan hasilnya cukup mengejutkan yakni 45% apa yang disampaikan warganet sifatnya adalah netral dalam artian baik, tetapi emosi kedua yang dimunculkan itu adalah anti begent dan anger, dari sini dapat diketahui bahwa masyarakat Indonesia sering meluapkan emosinya melalui media sosial

HASIL DAN PEMBAHASAN

Demokrasi virtual semakin berkembang saat pandemi covid-19 menyapa seluruh dunia. Sebab sebagian besar masyarakatnya melakukan segala kegiatan dari rumah sehingga mereka cenderung cepat bosan dan mencari hiburan melalui media sosial. Selain itu internet juga sudah menjadi makanan sehari-hari bagi warganet era digital sehingga dijadikan ruang bagi masyarakat untuk mengekspresikan diri, menggali informasi, bahkan memobilisasi massa. Kebebasan berpendapat di negara demokrasi seperti di Indonesia merupakan salah satu pilar tegaknya sistem demokrasi di negara kita tercinta. Kebebasan berpendapat sebagai prasyarat mutlak agar rakyat dapat memainkan peran terbaiknya dalam sistem demokrasi secara cerdas, bertanggungjawab (Asshiddiqie, 2008).

Niai-Nilai Pancasila di dalam Demokrasi Pancasila terkait Etika Berpendapat di Media Sosial

Seseorang yang percaya/mengimani, memahami dan mengerti nilai-nilai yang terkandung di dalam Pancasila pasti akan secara sadar diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya ketika menggunakan media sosial, sebagai warga negara yang baik dan berpegang teguh terhadap nilai-nilai Pancasila seyogyanya mengamalkan nilai-nilai tersebut di ranah ruang virtual sehingga etika dalam berpendapat tetap kondusif, terarah, terjaga, dan bertanggungjawab. Hal ini sesuai dengan Sila ke-4 Pancasila, yakni kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan, salah dua nilai yang menggambarkan sila ke-4 adalah pertama menghargai kesukarelaan dan kesadaran dari pada memaksakan sesuatu kepada oranglain, kedua menghargai sikap etis berupa tanggungjawab yang harus ditunaikan sebagai amanat seluruh rakyat baik kepada manusia maupun kepada Tuhannya. Dalam artian menggunakan media sosial juga tidak memaksakan pendapat Anda kepada orang lain, dan orang lain yang memiliki pendapat berbeda mendapatkan hate speech dari Anda, hal inilah yang tidak mencerminkan nilai sila ke-4 Pancasila. Selain itu, berpendapat dimanapun itu baik offline maupun online sebaiknya tetap menghargai sikap etis karena merupakan tanggungjawab sebagai manusia yang berpendidikan seyogyanya bersikap sopan baik secara lisan, tulisan maupun tindakan. Sehingga, jika kita mampu mengamalkan sila ke-4 Pancasila dengan baik, hal ini dapat mengurangi hate speech yang ada, selain itu kita tidak mudah tersulut isu-isu seperti halnya Survey Microsoft yang menyebutkan Indonesia sebagai negara tidak sopan secara global terkait indeks kesopanan digital dan Anda terombang-ambing menjadi salah satu supporter hate speech di akun Instagram Microsoft yang mana secara tidak langsung berarti Anda membenarkan bahwa pihak Microsoft benar.

Demokrasi Virtual dalam Etika Berpendapat di Media Sosial

Walaupun demokrasi virtual sama halnya seperti menyampaikan pendapat di dunia nyata, namun di kancah virtual akan lebih bebas dan mudah berekspresi tanpa di ketahui identitasnya, sehingga proses penyampaian pendapat di media sosial sering dilaksanakan seenaknya saja. Menjadikan media sosial seolah-olah sebagai tempat menumpahkan cerita



dan segala bentuk aktivitas, luapan emosi dalam bentuk tulisan, foto, maupun video yang tidak jarang mengesampingkan etika yang ada. Hal ini yang menjadikan media sosial bukan lagi sebagai media penyebar informasi tetapi juga penyebar sensasi. Maka sebaiknya kemajuan teknologi harus dibarengi kemajuan dalam pola berpikir sehingga etika moralitasnya tetap terjaga.

Tidak dapat dipungkiri juga bahwa demokrasi virtual memberikan kebebasan warganet dalam berpendapat, namun etika berpendapat tetap harus diperhatikan. Cara seseorang menyampaikan pendapatnya merupakan cerminan kesantunan kepribadian personal. Komunikasi di ibaratkan urat nadi penghubung kehidupan yang ditunjukkan salah satunya ekspresi dari karakter, sifat atau tabiat seseorang untuk saling berkomunikasi. Komunikasi yang beretika tentu saja menjadi persoalan penting terkait dengan kontrol demokrasi virtual, selain itu juga menjadi persoalan penting dalam penyampaian aspirasi/pendapat. Dalam kesehariannya penyampaian pendapat masih sering dijumpai sejumlah hal yang mencemaskan dari perilaku komunikasi yang kurang santun.

Adapun etika yang baik dalam berkomunikasi di kancah virtual yaitu jangan menggunakan kata kasar, provokatif, porno ataupun sara. Kemudian jangan memposting artikel atau status yang hoax, jangan menyalin dan tempel artikel atau gambar yang mempunyai hak cipta, serta memberikan komentar yang relevan (Mursito, 2006).

UU ITE Pasal 27 Ayat 3 dalam Etika Berpendapat di Media Sosial

Kaidah perlindungan kehormatan setiap orang dilekati dengan sanksi pidana, selain dari ketentuan KUHP ada juga ketentuan-ketentuan normatif di luar KUHP. Salah satunya adalah UU ITE. Berdemokrasi di dunia virtual khususnya diatur dalam UU ITE Pasal 27 ayat 3 yang berbunyi “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan membuat dapat diakses sebagai informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan atau pencemaran nama baik”. Secara sederhananya UU Pasal 27 Ayat 3 mengatur tentang pencemaran nama baik, yang mana merugikan salah satu pihak. Sehingga dengan adanya UU ITE sebaiknya berpendapat di media sosial hendaknya beretika yang baik, jika perkataan yang ditulis membuat orang lain merasa dirugikan hal tersebut dapat dilaporkan dan diproses secara hukum. Namun UU ini juga disebut pasal karet yang mana memang beberapa hal kontroversi karena penilaiannya secara subyektif sebab bagi orang tertentu dirasa sebagai pencemaran nama baik, tetapi belum tentu bagi orang tersebut dianggap sebagai pencemaran nama baik. Namun dengan adanya UU ITE sedikit mendorong etika berpendapat yang baik karena jera atau takut terhadap sanksi pidana.

KESIMPULAN

Kebebasan menyampaikan pendapat dalam ruang lingkup media sosial dijadikan saluran bagi masyarakat beropini dalam iklim negara demokrasi. Hal ini awalnya memberikan porsi bagi masyarakat untuk melakukan kontrol terhadap hal-hal yang menyangkut wacana, informasi, rumor, dan isu yang berkaitan dengan masyarakat itu sendiri, tak terkecuali dalam aspek nasionalisme. Namun, tak dapat dihindari bahwa kini aktivitas individu masyarakat di media sosial cenderung diluar batas etika dalam berpendapat. Hal ini merujuk pada ujaran kebencian dan perang opini yang sering terjadi di media sosial. Masyarakat berlomba-lomba menyuarakan pendapat dan tak jarang hal ini malah berdampak pada terbentuknya dua sisi pihak, yaitu pihak pro dan kontra.

Media sosial sebagai sarana terbuka opini publik bersifat dinamis, yang mana akan sangat mudah mempengaruhi pola pikir penggunanya. Perdebatan publik dan perang informasi sebagai contoh pengaruh kuatnya demokrasi virtual di Indonesia. Perang ini lebih



berdampak luar biasa karena sifatnya yang tak nyata, sulit dikendalikan bahkan mengancam nilai-nilai kebangsaan dan jati diri bangsa. Indonesia yang terkenal akan keramah tamahannya, kesopanan, dan kesantunan penduduknya, terlihat damai dalam fisiknya. Namun dalam kenyataan, timbul persepsi negatif dan penyelewengan nilai kebangsaan Pancasila yang bisa menghancurkan citra tersebut tergambarkan dari opini publik yang dilontarkan warganet dalam menanggapi isu-isu global.

Hal ini yang terjadi pada peristiwa penyerangan akun Microsoft oleh warganet Indonesia dikarenakan mengeluarkan pernyataan bahwa warganet Indonesia disebut sebagai netizen paling tidak sopan di Asia Tenggara. Demokrasi virtual yang seharusnya dijadikan sarana penguatan demokrasi antar kelompok masyarakat melalui kebebasan berpendapat, malah digunakan sebagai ajang kritik dan menyampaikan ujaran kebencian, yang secara tidak langsung masyarakat Indonesia membenarkan berita tersebut.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa adanya demokrasi virtual telah meningkatkan pencarian dan pertukaran informasi, menimbulkan perdebatan publik, memunculkan kelompok pro dan kontra, dan telah menyadarkan warganet Indonesia untuk introspeksi diri yaitu dengan menyadari bahwa komentar-komentar yang telah dituliskan di akun Microsoft secara tidak langsung mengiyakan bahwa warganet Indonesia tidak sopan dalam pemakaian media sosial di dunia maya.

DAFTAR RUJUKAN

- Asshiddiqie, J. (2008). *Pokok-Pokok Hukum Tata Negara*. Bhuana Ilmu Populer.
- Wimmer, Roger, D. Dominick, Joseph, R. (2000). *Mass Media Research: an introduction (Wadsworth Series in Mass Communication)*. Wadsworth Publishing.
- Mursito, Bambang. (2006). *Ramuan Tradisional untuk Pelangsing Tubuh*. Jakarta: Penebar Swadya