

DIGITAL CIVILITY INDEX DAN KARAKTER BANGSA DALAM WACANA PEMBANGUNAN

Dia Gloria Ekklesia

Program Studi Pascasarjana Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,
Universitas Indonesia

Email: dia.gloria@ui.ac.id

ABSTRAK

Tulisan ini membahas mengenai *Digital Civility Index* dan hubungannya dengan karakter bangsa dalam wacana pembangunan dari sudut pandang antropologi. Belakangan ini isu mengenai karakter bangsa muncul ke permukaan melalui sebuah hasil penelitian daring yang dilakukan oleh Microsoft. Penelitian tersebut meneliti keberadaan interaksi manusia dalam ruang virtual dan penelitian tersebut memperlihatkan bahwa Indonesia berada di posisi 29 dari 32 negara yang diteliti. Hal ini menimbulkan polemik di kalangan warga Indonesia yang merasa tersinggung akan hasil tersebut. Secara tidak langsung, hasil penelitian tersebut menggambarkan cerminan dari karakter diri bangsa Indonesia oleh karenanya isu ini menarik untuk ditinjau lebih dalam. Metode yang digunakan dalam tulisan ini adalah studi literatur dan pengamatan terhadap berita seputar hasil penelitian dari Microsoft dan responsnya dari masyarakat Indonesia secara daring. Dalam mengkaji isu ini, pertama akan dibahas mengenai alur berita dan dinamikanya dalam masyarakat Indonesia terhadap hasil penelitian tersebut. Kedua akan dipaparkan mengenai konteks dari isu ini melalui sudut pandang antropologi pembangunan. Terakhir akan dijelaskan mengenai wacana pembangunan karakter bangsa yang berkelanjutan dan berbasis komunitas. Melalui tulisan ini penulis berargumen bahwa wacana pembangunan karakter bangsa memerlukan keterlibatan masyarakat serta pemerintah dalam pembangunan sebagai modal untuk menciptakan cerminan bangsa yang lebih beradab.

Kata kunci: karakter bangsa, komunitas, pembangunan

ABSTRACT

This paper discusses the Digital Civility Index and its relationship to the character of the nation in development discourse from an anthropological point of view. Recently, the issue of national character has surfaced through an online research conducted by Microsoft. This study examines the civility of human interaction in a virtual space and the study shows that Indonesia is in position 29 of the 32 countries studied. This caused a polemic among Indonesians who felt offended by the results. Indirectly, the results of this study describe a reflection of the character of the

Indonesian people, therefore this issue is interesting to be reviewed more deeply. The method used in this paper is literature study and observation of news about research results from Microsoft and online responses from Indonesian people. In reviewing this issue, first we will discuss the news flow and its dynamics in Indonesian society towards the results of this research. Second, the context of this issue will be presented from the perspective of development anthropology. Finally, the discourse on sustainable and community-based character development of the nation will be explained. Through this paper, the author argues that the discourse on the development of national character requires the involvement of the community and government in development as capital to create a reflection of a more civilized nation.

Keywords: national character, community, development

PENDAHULUAN

Di era digitalisasi ini, dunia diperhadapkan dengan perkembangan dalam teknologi dan informasi yang semakin cepat dan mudah, salah satunya adalah melalui internet. Pada satu sisi, selain internet dapat mempermudah segala sesuatunya, internet juga membukakan akses kepada informasi hingga pendidikan yang mayoritas dienyam oleh anak-anak hingga orang dewasa pada masa kini. Terutama pada masa pandemi Covid-19 ini segala kegiatan sebisa mungkin diminimalkan dan menggantinya dengan pertemuan virtual sehingga internet pun tidak dapat dihindari dan menjadi konsumsi sehari-hari. Pengguna internet menurut lembaga ahli bidang statistika, memperlihatkan hasil bahwa terdapat 202.6 juta penduduk Indonesia yang secara aktif menggunakan internet pada tahun 2021 ini (Statista, 2021) yang setara dengan 73% dari jumlah penduduk di Indonesia.

Pada bulan Februari 2021, Microsoft mengeluarkan sebuah survei yang disebut *Digital Civility Index* atau Indeks Keberadaban Digital. Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa pengguna internet Indonesia berada pada peringkat 29 dari 32 negara yang mengikuti survei tersebut, atau dengan kata lain masyarakat Indonesia menjadi masyarakat yang dipandang tidak sopan atau tidak beradab dalam menggunakan internet. Hasil survei ini terlihat sebagai sebuah tamparan bagi masyarakat Indonesia terutama yang menggunakan internet secara aktif dan berinteraksi di dalamnya. Selain itu, hasil survei ini juga membangkitkan emosi masyarakat Indonesia yang juga terlihat tidak terima dengan hasil survei tersebut. Karakter 'tidak sopan' yang dilekatkan pada masyarakat Indonesia ini digambarkan sebagai krisis moral dan etika dalam bermasyarakat dan bernegara, terutama di wajah berbagai negara yang ada di dunia ini sehingga penting untuk

menelisis ke dalam wacana pembangunan karakter dan juga reaksi masyarakat Indonesia terhadap hasil survei tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digital Civility dan Karakter Bangsa Indonesia

Karakter bangsa sebagai cerminan kualitas perilaku kebangsaan merupakan fondasi kehidupan bermasyarakat bagi sebuah negara sehingga wacana pembangunan mengenai karakter bangsa adalah hal yang sebenarnya esensial. Permasalahan mengenai keberadaban merupakan satu dari beberapa permasalahan yang dapat muncul dalam isu karakter bangsa. Belum lagi, fakta tersebut ditambah dengan interaksi baru yang muncul setelah adanya internet; yang memungkinkan masyarakat satu berkomunikasi dalam ruang virtual dengan masyarakat lainnya. Kemungkinan sikap dan reaksi yang muncul dari interaksi tersebut sangat beragam, termasuk di dalamnya sikap yang tidak santun, perundungan, ujaran kebencian, dan lain sebagainya. Hal ini, sepertinya, merupakan hal yang lumrah terjadi di ruang virtual, dan merupakan permasalahan yang juga sulit untuk diatasi dalam dunia fisik.

Isu mengenai keberadaban ini diselidik oleh Microsoft dalam *Digital Civility Index* (DCI) atau Indeks Keberadaban Digital. Hasil survei yang tidak menunjukkan hal yang baik mengenai Indonesia ini menggemparkan Indonesia, yang selama ini juga dikenal dengan masyarakatnya yang ramah. Hal ini mengundang respons yang tidak mengenakkan dari masyarakat Indonesia yang terlihat tidak terima akan hasil survei tersebut. Terlihat dari laman Instagram Microsoft yang sempat diserang oleh masyarakat Indonesia beberapa waktu lalu, setelah hasil survei tersebut dikeluarkan. Walaupun jumlah masyarakat Indonesia yang mengikuti survei tersebut hanya sebanyak 503 orang (Milana, 2021), masyarakat Indonesia yang aktif menggunakan internet pun gencar menanggapi hasil survei tersebut. Sedikit banyak, amarah yang ditunjukkan oleh masyarakat Indonesia mengindikasikan terdapat sentimental yang tersentuh akibat survei tersebut.

Karakter menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain; tabiat; watak. Dalam konteks ini, karakter yang dilekatkan pada bangsa Indonesia adalah mengenai ketidaksantunan. Masyarakat Indonesia dilihat sebagai masyarakat yang tidak sopan dalam berinteraksi di ruang virtual maupun media sosial yang ada lantaran konten dari interaksi dinilai lebih banyak mengandung perundungan, ujaran kebencian, dan berbagai penipuan (*hoax*) (Microsoft, 2021).

Hasil survei DCI oleh Microsoft menunjukkan tingkat perundungan dan gangguan (*harassment*) meningkat di tahun 2020 (Microsoft, 2021). Akan tetapi, fakta menariknya adalah 4 dari 10 orang menyatakan bahwa tingkat keberadaban *online* terasa lebih baik selama pandemi Covid-19. Dua kalimat sebelum ini cukup kontradiktif mengingat bahwa Indonesia mengalami peningkatan nilai dari 68 poin menjadi 76 poin yang menempatkan Indonesia pada peringkat 29 dari 32 negara yang mengikuti survei ini. Fakta bahwa keberadaban *online* dirasa lebih baik pada masa pandemi ini dilihat dari banyaknya yang menyaksikan aksi tolong menolong dan meningkatnya *sense of community* dari masyarakat Indonesia (Microsoft, 2021) dalam menggunakan media sosial. Hanya saja, fakta tersebut tidak lantas menghilangkan perundungan dan pelecehan yang marak ditemukan di dunia maya.

Data lainnya ialah target perundungan terbanyak menyerang kepada (1) generasi milenial, (2) generasi Z, (3) generasi X, (4) *boomers*. Milenial atau generasi Y merupakan generasi yang dikategorikan lahir pada tahun 1980-an hingga 1990-an—walaupun tidak ada kesepakatan yang pakem untuk definisi ini—yang memiliki karakter sangat melek dengan teknologi. Bahkan menurut Ericsson dalam Kominfo menyatakan bahwa produk teknologi akan mengikuti gaya hidup masyarakat milenial karena pergeseran perilaku turut berganti seiring dengan teknologi (Kominfo, 2016). Penggunaan teknologi bagi kaum milenial ini dapat menjadi batu sandungan bagi wacana pembangunan karakter dari pemerintah apabila tidak disertai dengan kehati-hatian dalam berperilaku dan berinteraksi di dunia maya. Milenial pada masa kini adalah orang dewasa muda di Indonesia, yang menurut Alex Inkeles dalam Hsu dapat dikatakan sebagai pemiliki modal karakter dan pola kepribadian dari karakter nasional (Inkeles, 1972). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa orang dewasa muda atau gen milenial adalah agen yang vital dalam wacana pembangunan karakter bangsa.

Respons yang menarik dilontarkan oleh Firman Kurniawan, Pakar Budaya dan Komunikasi Digital, dalam laman CNN Indonesia menilai bahwa kehidupan netizen¹ bermedia sosial di Indonesia sangat mengerikan yang disebabkan oleh perangkat digital sebagai alat pencari perhatian yang digunakan oleh netizen, sehingga dalam hal ini netizen adalah “korban: dari perangkat digital dan perkembangannya. Akar dari sikap tidak sopan ini juga berasal dari berbagai unsur yang ada sebelumnya, seperti maraknya ujaran kebencian, *hoax* dan perundungan

¹ Netizen atau warganet adalah sebuah lakuran dari kata warga (*citizen*) dan internet yang artinya “warga internet” (*citizen of the net*) (Wikipedia, 2021). Istilah ini marak digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk mengacu kepada pengguna aktif internet.

pada momentum seperti Pilpres, Pilkada dan pandemi Covid-19 (CNN Indonesia, 2021).

Penggunaan sosial media yang semakin meningkat di masa kini tidak berbanding lurus dengan meningkatnya pemahaman mengenai kekerasan dan perundungan sehingga tingkat kekerasan, perundungan, hingga penipuan masih banyak ditemukan dalam masyarakat di era digitalisasi ini. Apabila hal ini terus berlanjut, tidak heran jika terjadi perubahan dalam hal karakter bangsa, yang dalam tulisan ini dilihat sebagai krisis moral. Hasil survei keberadaban digital ini pun turut menunjukkan ketidakbijaksanaan penggunaan sosial media maupun ruang virtual hingga dapat dikatakan sebagai hal yang tidak sopan. Sebelum hasil survei ini diunggah, kasus ketidaksopanan yang berisikan ujaran kebencian, perundungan, hingga penghinaan juga dapat dijumpai di dalam dunia virtual. Contohnya adalah penghinaan yang dapat ditujukan kepada Presiden Indonesia, Joko Widodo, yang muncul di sosial media. Penghinaan ini langsung ditindak lanjuti dengan melacak pengguna sosial media tersebut dan memberikan risiko atas tindakan yang telah dilakukannya. Melalui hal ini, dapat dikatakan bahwa kesenjangan sosial amat terlihat jelas, perbedaan ketika hinaan diajukan kepada presiden dan hinaan atau perlakuan tidak sopan diajukan kepada sesama pengguna sosial media saja yang jarang ditindaklanjuti dan dibiarkan mengada begitu saja di dunia virtual.

Salah satu badan pemerintah yang merespons adanya hasil survei keberadaban digital ini adalah Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Johnny G. Plate sebagai menteri Kominfo merespons krisis ini dengan membentuk Komite Etika Berinternet atau *Net Ethics Committee (NEC)* yang bertujuan untuk membuat panduan praktis budaya dan etika berinternet serta menggunakan sosial media dengan berdasarkan asas kejujuran, penghargaan, kesantunan, dan penghormatan privasi individu lain (Agustini, 2021). Namun demikian hal ini masih berada dalam pemantauan untuk hasil dan pelaksanaannya. Sebelum adanya NEC sebenarnya Indonesia memiliki undang-undang yang serupa dan sejalan dengan asas yang ditekankan oleh NEC, yaitu UU ITE. Akan tetapi dalam pengimplementasiannya pun masih menuai beragam polemik tersendiri. Jika demikian adanya, maka kebutuhan Indonesia akan pembangunan karakter yang beradab menjadi sebuah kebutuhan yang arus segera disikapi dengan cerdas.

Antropologi Pembangunan

Ketika berbicara mengenai pembangunan, hal yang terbesitkan adalah pemerintah dan ekonomi atau terarah pada pertumbuhan ekonomi dan perkembangan teknologi yang memberikan keuntungan materiil melalui

modernisasi (Gardner & Lewis, 2015). Terdapat berbagai sektor yang mungkin luput atau kurang menjadi perhatian dari wacana pembangunan di Indonesia adalah sektor sosial dan budaya, termasuk di dalamnya adalah wacana pembangunan karakter bangsa. Hal ini menjadi janggal karena sektor sosial dan budaya juga berhubungan erat dengan sektor ekonomi yang mendapatkan banyak perhatian dalam wacana pembangunan sebuah negara. Masyarakat yang menjadi obyek dari pembangunan merupakan subyek penting yang harus diperhatikan dalam merencanakan strategi pembangunan yang kelak ingin dibangun dan digunakan.

Antropologi dalam kiprahnya juga turut membahas mengenai pembangunan. Walaupun dalam pembangunan para antropolog lebih banyak terlibat sebagai aktor yang membantu dari luar wacana pembangunan tersebut, peran antropolog terbilang cukup vital dalam pembangunan. Akan tetapi, peran antropolog mungkin terlihat sebagai pelaksana semata daripada yang memberikan *insight* dalam wacana pembangunan yang ada. Selain berbicara mengenai peran antropolog dalam wacana pembangunan, antropologi pembangunan juga membahas mengenai dinamika keberhasilan maupun kegagalan dari program pemerintah dalam wacana pembangunan sehingga pandangan bahwa pembangunan hanya berfokus pada program saja bukanlah hal utama lagi. Fokus yang lebih menarik beralih pada pengaruh dari wacana pembangunan yang dilakukan pemerintah kepada masyarakat dan dampaknya dalam kehidupan masyarakat. Dalam tulisan ini, yang mengambil fokus pada masalah keberadaban bangsa sebagai kritik dari krisis karakter bangsa, hendak berfokus pada proses historis dari hasil survei oleh Microsoft tersebut, percakapan yang ada karena hasil survei, hingga respons pemerintah dalam menangani hasil survei tersebut. Hal ini menarik bagi saya karena dengan berusaha untuk menelisik ke dalam fenomena yang ada dalam masyarakat ini, kita dapat melihat pengaruh wacana pembangunan pemerintah hingga realitas yang terjadi dalam masyarakat Indonesia.

Dalam tulisan ini saya berusaha untuk menelisik respons masyarakat dan pemerintah terhadap survei *Digital Civility Index* yang dilakukan oleh Microsoft beberapa waktu yang lalu serta pengaruh hasil survei tersebut terhadap wacana pembangunan karakter di Indonesia. Sebelum itu, yang dimaksud dengan pembangunan dalam tulisan ini mengacu pada Katy Gardner dan David Lewis (2015) adalah seluruh proses perubahan sosial dan ekonomi yang dipercepat oleh pertumbuhan ekonomi dan/atau rencana serta kebijakan yang spesifik pada tingkat pemerintahan, agen donor, atau gerakan sosial adat (Gardner & Lewis, 2015). Namun demikian, pembangunan jika hanya dipahami sekilas saja akan terlihat seperti program pemerintah, sebagai agen pembangunan, yang berusaha mengatur

masyarakat; mengubah masyarakat yang tidak terstruktur menjadi terstruktur. Hal ini membuat intervensi pembangunan menjadi *site of contest* antara masyarakat dan birokrasi (Robertson, 1984). Maksudnya adalah dalam wacana pembangunan menjadi sebuah *site* kontestasi antara masyarakat dan pemerintah, terutama ketika pembangunan tersebut direncanakan secara *top-down* oleh pemerintah yang dilihat sebagai *stakeholder* maupun *aid agencies* dalam pembangunan tersebut. Ide ini dapat menjadi pengabur maupun batu sandungan bagi pembangunan yang tidak melihat kebutuhan masyarakatnya.

Wacana pembangunan dapat dipahami melalui perhatian kepada konjungtur historis yang ada pada konteks yang dimaksud, dalam hal ini adalah hasil survei tersebut (Escobar, 1995). Jika mengacu pada definisi karakter bangsa sebagai karakteristik dan pola kepribadian yang relatif bertahan lama dan merupakan modal diantara anggota masyarakat dewasa (Inkeles, 1972), maka historisitas yang dapat ditinjau adalah mengenai bagaimana kultur anggota masyarakat dewasa dalam teknologi internet. Untuk dapat melihat hal tersebut, mengikuti alur berita yang ada di Indonesia seputar informasi yang berjalan dalam internet menjadi hal yang paling mudah untuk ditinjau.

Perkembangan dunia digital dan internet di Indonesia sudah cukup berwarna dalam beberapa isu. Salah satunya ialah isu mengenai agama yang kerap menimbulkan banyak respons oleh masyarakat yang aktif menggunakan sosial media, seperti kasus yang melibatkan Ahok, hingga isu mengenai agama yang dilakukan oleh *Youtuber* pasti menjadi santapan yang memikat banyak masyarakat untuk berkomentar. Tanggapan-tanggapan yang berikan oleh masyarakat dalam sosial media tidak selalu baik, bahkan cenderung bersifat perundungan dan berisikan hujatan kebencian. Hal ini jelas menunjukkan krisis moral dan karakter bangsa Indonesia. Selain itu, isu-isu lainnya kerap muncul ketika mendekati pemilihan umum, pemilihan presiden lain lain sebagainya yang dapat menggiring opini masyarakat dalam media sosial melalui berita-berita yang mudah ditemukan dalam internet. Penurunan karakter bangsa dapat dilihat dari etika dan moralitas yang terealisasikan dalam perbuatan dan perilaku manusia. Hal tersebut dapat terjadi dengan berbagai hal yang melatarbelakangi individu yang bersikap 'tidak sopan'. Misalnya dari konflik internal keluarga sebagai institusi pertama yang mengajarkan nilai-nilai dan membentuk karakter, hingga sekolah formal yang juga turut berperan membentuk moral individu dalam hidup bermasyarakat (Wahyu, 2011).

Internet dan Generasi Muda

Dalam isu penurunan moral dan karakter ini, internet menjadi *resource* yang berharga dan vital dalam memengaruhi perubahan sosial masyarakat,

terutama pada generasi muda dalam hal ini adalah generasi Z dan milenial. Menurut Brian Wilson, mengutip Bennett (2004), Wilson & Atkinson (2005), kehidupan *subcultural* orang muda adalah pengalaman *virtual-real* yang berkelanjutan (Wilson, 2006) dalam dunia virtual melalui teknologi internet. Dunia virtual mengizinkan orang muda untuk membentuk subkulturnya di ruang baru. Akan tetapi dinamika budaya tersebut (lokal) tidak terlepas daripada arus budaya global dan bagaimana cara budaya tersebut beredar. Selain itu, kehidupan subkultural orang dewasa muda juga sebenarnya sangat *interconnected* dengan kehidupan kesehariannya, oleh karena itu budaya dalam dunia *real* maupun *virtual* tidak dapat serta merta dipisahkan begitu saja (Wilson, 2006).

Subkultur dari generasi muda dengan kemajuan teknologi internet memungkinkan terjadinya interaksi dalam ruang virtual, seperti media sosial. Kehadiran dalam ruang virtual bahkan dapat dilihat sebagai bentuk praktik partisipasi (*practices of participation*) dalam ranah publik yang, secara bersamaan, mengaktifkan partisipasi keagenan generasi muda dalam budaya generasi muda secara global (Kral, 2011). Dalam hasil survei Indeks Keberadaan Digital menunjukkan hasil yang cukup menarik perhatian karena menurut survei, para remaja justru menunjukkan keberadaban yang lebih baik daripada orang dewasa muda. Menurut Ismail Fahmi, sosok dibalik Drone Emprit dalam wawancara dengan Kompas.com, hal ini disebabkan karena adanya pengaruh ketidaktertarikan remaja pada isu politik dan pengaruh budaya internasional (seperti K-Pop yang mengandung budaya dari Korea) sehingga memengaruhi keberadaban berinternetnya. Sebaliknya terjadi pada orang dewasa muda yang banyak berfokus pada polarisasi berbagai isu termasuk isu politik dan menggunakan media sosial untuk menyuarakan pendapatnya (Rizal, 2021). Dengan demikian, walaupun terdapat dua generasi yang berbeda dan menghasilkan perilaku berinternet yang berbeda, benang merah dari kedua generasi tersebut adalah bertumbuh bersama internet.

Menurut Gustavo S. Mesch (2009), orang dewasa muda telah masuk ke dalam lingkungan yang kaya akan media dan teknologi, hingga mengutilisasikannya untuk interaksi sosial, ekspresi identitas dan produksi serta konsumsi media. Teknologi dalam hal ini adalah internet memberikan dampak yang nyata dan pada saat yang sama menjadi produk dari masyarakat dan relasi kuasa yang ada dalam masyarakat tersebut. Untuk itu sangat penting melihat kepada alur produksi pengetahuan yang terdapat dalam informasi di internet. Hal ini termasuk pula dengan respons yang diberikan oleh masyarakat Indonesia terhadap survei Indeks Keberadaban Digital yang dikeluarkan oleh Microsoft. Bahwa hasil survei tidak sepenuhnya menyatakan karakteristik dari bangsa Indonesia adalah benar, tetapi pada saat yang sama hasil survei tersebut juga

menggambarkan karakter bangsa Indonesia yang dipandang tidak sopan dalam berinteraksi di rang virtual.

Masyarakat Indonesia, tua dan muda kini menggunakan internet sebagai sebuah kebutuhan yang dibutuhkan dalam keseharian. Mulai dari pendidikan, pekerjaan, hingga hiburan dapat ditemukan di internet, tidak terkecuali untuk kicauan masyarakat dalam merespons peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Budaya untuk menyuarakan pendapat dalam *platform* media sosial pada masa kini dapat dilihat sebagai sebuah kesempatan untuk bersuara, tetapi juga dapat diartikan sebagai pelarian untuk menyuarakan pendapat yang mungkin sulit untuk terdengar oleh pihak lain. Untuk itu, tidak heran apabila kita melihat banyak sekali kampanye yang dilakukan melalui sosial media dengan penggunaan *hashtag* atau tagar di media Twitter maupun Instagram. Melalui tagar tersebut kita dipertemukan dengan berbagai suara yang mengandung pengetahuannya masing-masing. Produksi pengetahuan tersebut menggambarkan pula, secara langsung maupun tidak, perolehan pengetahuan oleh subyek tersebut sebelumnya. Produksi pengetahuan oleh seorang individu tentu dipengaruhi oleh latar belakang sosial, budaya, hingga ekonominya. Pada kasus ini, respons masyarakat Indonesia yang tidak terima dipandang sebagai warganet paling tidak sopan se-Asia Tenggara dan peringkat 29 dari 32 negara mungkin saja hasil dari produksi pengetahuan terdahulu yang dipandang masyarakat Indonesia sebagai kebenaran. Contohnya adalah pandangan bahwa masyarakat Indonesia dimata warga negara asing yang berkunjung ke Indonesia adalah masyarakat yang sangat ramah dan murah senyum. Hal ini berkontradiksi dengan hasil survei tersebut sehingga terjadi penolakan terhadap hasil survei tersebut.

Respons masyarakat yang ditunjukkan dalam laman Twitter dengan menggunakan tagar #Microsoft yang sempat menjadi *trending* di Indonesia merupakan ragam respons dari masyarakat yang menolak hingga mengkritisi hasil survei tersebut. Masyarakat Indonesia yang merespons hasil survei tersebut dengan penolakan yang berisikan ujaran kebencian terhadap Microsoft juga tidak sedikit. Terlepas dari hal tersebut, justru yang menarik dari fakta penolakan tersebut adalah peluang yang terbuka dari hasil produksi pengetahuan masyarakat dalam bentuk penolakan ini memungkinkan pemerintah untuk dapat mereformulasi, menghasilkan dan mengubah gerakan pengetahuan yang berisikan penolakan hingga ujaran kebencian ini menjadi sebuah wawasan politis yang membangun masyarakat melalui wacana pembangunan.

Respons Pemerintah terhadap *Digital Civility Index*

Dalam menghadapi isu mengenai keberadaban ini, salah satu dari pihak pemerintahan—Kominfo—terlihat patut untuk merespons hal ini. Respon yang

diberikan oleh Kominfo adalah dengan menyusun Komite Etika Berinternet yang bertugas untuk membuat dasar untuk berinternet dengan aman. Pertanyaan yang kemudian timbul adalah apakah pembentukan komite tersebut adalah sebuah cara yang efektif untuk memangkas perundungan, ujaran kebencian, dan penyebaran *hoax* yang masih mewarnai dunia internet? Pertanyaan ini membuat saya ingin menyelidik mengenai respons pemerintah ini.

Dalam mengupayakan ulasan mengenai perundungan, Melissa K. Holt dan kawan-kawan (2017) melihat perundungan dalam dimensi multidisipliner yang dapat mendukung program pencegahan perundungan yang efektif, salah satunya adalah antropologi. Menurut Holt dan kawan-kawan (2017), antropologi membantu dari sisi yang mungkin tidak dapat dilihat melalui studi ilmu lainnya, karena aspek imersi yang panjang dan keterlibatan dalam konteks menjadi kunci yang mungkin dapat menjawab kegelisahan akan perundungan. Dalam membicarakan perundungan, hal pertama yang mungkin terpikirkan untuk meminimalisirnya adalah dengan membuat *code of conduct*—dalam konteks ini adalah di sosial media. Akan tetapi hal yang perlu diingat ketika mendiskusikan perundungan adalah perilaku manusia yang di dalamnya terdapat *explicit* dan *tacit knowledge* yang perlu untuk diselidik lebih dalam dengan mempertanyakannya untuk sampai pada *the sense of the rules that govern particular social, cultural settings* (Holt et. al., 2017).

Selain itu, hal penting yang dapat dipetik dari antropologi menurut Holt dan kawan-kawan (2017) adalah mengenai pemahaman akan perspektif emik. Hal ini terimplikasi dalam pemahaman akan kebutuhan masyarakat untuk memahami perundungan, ujaran kebencian dan penyebaran *hoax* serta dampaknya. Menurut saya, hal ini dapat menjadi kritik terhadap pemerintahan yang lebih banyak bergerak dari perspektif etik saja. Sebagai orang yang mungkin tidak terlibat dalam perundungan di media sosial, pemerintah dapat menelusuri lebih dalam dengan memahami *world view* dari komunitas yang tercipta dalam media sosial. Untuk dapat melakukan hal tersebut, menurut Bronislaw Malinowski, kita harus dapat menunda penilaian kita untuk dapat memahami realitas yang dialami oleh sebuah komunitas sehingga kita dapat memperoleh *native's point of view* (Malinowski, 1922).

Respons pemerintah melalui Kominfo dengan adanya pembentukan Komite Etika Berinternet, walaupun belum terlihat hasilnya, dapat menjadi boomerang tersendiri bagi pemerintah. Hal ini dapat terjadi sehubungan dengan problematika UU ITE yang menggelar kontroversi dalam masyarakat yang melihat UU ITE sebagai “polisi internet” dan sebagai pembungkam suara masyarakat. Lantas langkah apakah yang baik diambil pemerintah untuk meminimalisir

adanya perundungan, ujaran kebencian dan penyebaran *hoax* di era berinternet ini?

Wacana Pembangunan Karakter di Indonesia

Wacana pembangunan karakter di Indonesia sebenarnya sudah menjadi program pemerintah yang mendapatkan perhatian cukup. Hal ini dapat dilihat dari wacana pendidikan berkarakter yang digelar dalam sekolah-sekolah melalui Kemendikbud sejak beberapa tahun yang lalu. Akan tetapi hal ini tidak berbanding lurus dengan kenyataan bahwa tingkat perundungan, ujaran kebencian, dan penyebaran *hoax* masih terjadi dalam interaksi di internet.

Dalam isu yang hadir setelah adanya Indeks Keberadaban Digital ini, karakter menjadi gambaran pendidikan dan moral bangsa Indonesia. Akar dari karakter ini merupakan nilai yang dibangun dalam kebudayaan yang ada dalam sebuah bangsa. Untuk itu pembangunan hadir dengan upaya membangun peradaban manusia serta masyarakat yang ada di dalamnya dengan nilai budayanya. Hal ini membuat nilai-nilai dalam kebudayaan menjadi katalisator dalam pembangunan yang berorientasi pada masyarakat, yang menjadi subyek sekaligus obyek dari pembangunan.

Perbincangan mengenai pembangunan karakter Indonesia setelah Indeks Keberadaban Digital, menurut saya, adalah sebuah perbincangan yang patut untuk mendapatkan perhatian. Pasalnya, terkait dengan pembangunan karakter bangsa Indonesia, selama ini belum berlangsung secara berkelanjutan (*sustainable*). Selama ini, apabila wacana pembangunan hanya bertajuk wacana dan berisikan cita-cita ideal dari karakter sebuah bangsa tanpa melihat aspek-aspek yang berkembang dalam masyarakat, niscaya program tersebut akan sulit untuk berhasil. Pembangunan yang berkelanjutan mungkin dapat menjadi alternatif yang baik dalam wacana pembangunan karakter bangsa.

Pembangunan yang Berkelanjutan (Sustainable)

Pembangunan yang berkelanjutan yang mengacu pada kata berkelanjutan atau *sustainable* yang menurut *Oxford Dictionary [online]* berarti menggunakan produk alami dan energi dengan tidak membahayakan lingkungan. Kata *sustainability* awalnya digunakan dalam tulisan Hasn Carl von Carlowitz (1713) yang berjudul *A Guide to The Cultivation of Native Trees* yang membicarakan cara untuk mengonservasi dan kultivasi kayu yang berlangsung terus (*continuous*), tetap, dan berkelanjutan (*sustaining*) karena hal ini penting bagi negara (Brightman & Lewis, 2017). Apabila dapat dikembangkan, maka pembangunan yang berkelanjutan juga mengenai manusia dan non-manusia yang ada di dalam alam. Dalam tulisan ini, pembangunan yang berkelanjutan

difokuskan kepada komunitas masyarakat yang menggunakan internet dan secara langsung maupun tidak langsung membuat ruang virtual menjadi ruang berkomunitas subkultural.

Pembangunan yang berkelanjutan mengenai karakter sebuah bangsa menjadi sebuah isu penting untuk ditinjau karena wacana pembangunan sebelumnya masih menyisakan *gap* yang membuat pembangunan karakter belum berkelanjutan. Pembangunan karakter yang berkelanjutan, maka, dapat dipahami sebagai pembangunan karakter yang tidak mengorupsi masyarakat sebagai subyek sekaligus obyek dari pembangunan itu sendiri. Hal ini berkaitan erat dengan penggunaan program pemerintah yang dapat membungkam suara masyarakat dalam ruang virtual, kemudian menciptakan permasalahan baru. Namun demikian, aspek penting dalam pembangunan karakter yang berkelanjutan salah satunya adalah membantu membebaskan komunitas dari tekanan hegemoni yang ada dalam kekuasaan pemerintah. Peran komunitas dalam pembangunan karakter yang berkelanjutan ini menjadi vital.

Pembangunan Karakter Berbasis Komunitas

Dalam tulisan ini, pembangunan berbasis komunitas menjadi bagian penting dari pembangunan yang berkelanjutan. Komunitas dalam tulisan ini tidak didefinisikan secara geografis atau batasan wilayah, tetapi melibatkan interaksi antarmanusia dengan kepentingan yang sama. Ruang virtual memungkinkan adanya komunitas virtual yang terbentuk dari sekumpulan individu dengan kepentingan yang sama berinteraksi tanpa adanya batasan wilayah maupun fisik (Phillips & Pittman, 2009).

Sebelum adanya Indeks Keberadaban Digital, komunitas virtual masyarakat Indonesia sudah terbentuk. Pengguna internet sangat bervariasi dari anak-anak hingga masyarakat lanjut usia. Tujuan penggunaan internet pun sangat beragam, mulai dari penggunaan internet untuk belajar, mencari informasi, hiburan, hingga tujuan yang tidak baik, seperti peretasan informasi, dan penyebaran penipuan (*hoax*). Dampak dari penggunaan internet ini dapat berupa dampak yang positif dan negatif, bergantung dari tujuan penggunaan internet itu sendiri. Namun demikian, hal yang penting untuk dilihat dalam tulisan ini adalah pergeseran dari penggunaan internet dalam berinteraksi dengan sesama penggunanya. Ruang virtual yang hadir karena adanya internet memungkinkan masyarakat Indonesia untuk berinteraksi satu sama lain dalam jarak yang jauh maupun dekat, terutama pada masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk menjaga jarak dan mengurangi mobilisasi di ruang publik. Melalui hal tersebut, niscaya terbentuklah komunitas dalam ruang virtual atau *virtual community*. Komunitas virtual ini dapat dilihat dari pembagian media

sosial, seperti Twitter dengan komunitas Twitter yang mayoritas menyuarakan pendapat dilaman pribadinya. Hal yang serupa juga dapat ditemukan dalam Facebook dan Instagram. Komunitas virtual dapat ditemukan pula dalam bentuk tagar di Twitter maupun Instagram dengan mengikuti jalannya sebuah tagar. Misalnya tagar #Microsoft yang berisikan kritisasi, penyanggahan, hingga penghinaan yang diujarkan oleh pengguna Twitter ketika mengetahui hasil survei Indeks Keberadaban Digital. Penurunan moral dari banyaknya penggunaan internet yang bersifat negatif ini menggambarkan sedikit banyak karakter dari komunitas virtual pengguna internet di Indonesia yang butuh untuk ditinjau lebih dalam.

Perbincangan mengenai pembangunan yang tergambar seperti proyeksi ideal dari sebuah komunitas dapat menjadi batu sandungan apabila tidak memperhatikan konteks dari obyek yang akan dibangun. Pembangunan yang berbasis komunitas maksudnya adalah pembangunan komunitas—yang menjadi obyek sekaligus subyek—yang memiliki kesadaran untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembangunan dan memiliki kapasitas untuk memastikan akuntabilitas dan transparansi pemerintah dalam pengelolaan program pembangunan tersebut (Prahara, 2018). Pendekatan ini mengaktifkan keagenan masyarakat yang menggunakan internet untuk memiliki kapasitas untuk bertanggung jawab akan tindakannya di ruang virtual.

Masyarakat dengan keagenannya pada dasarnya memiliki kapasitas alamiah untuk menyikapi maupun mengola sumber daya yang dimilikinya. Dalam kasus ini, komunitas virtual, masing-masing dengan keagenannya, memiliki kemampuan untuk bertindak secara independen dalam media sosial dengan menggunakan pengetahuan sebagai sumber dayanya. Namun demikian, apabila tingkat perundungan, ujaran kebencian, dan peredaran penipuan (*hoax*) masih tinggi, lantas hal yang penting untuk ditingkatkan adalah pengetahuan maupun sumber daya manusia yang ada dalam komunitas tersebut. Pengolahan sumber daya manusia ini dapat dilakukan melalui berbagai program pemerintah, terutama pendidikan akan perundungan, ujaran kebencian dan penyebaran penipuan (*hoax*). Kurangnya edukasi mengenai hal-hal tersebut dapat menjadi pemicu utama masyarakat tidak memiliki kepekaan akan hal yang dituliskan dalam media sosial dan dampaknya kepada orang lain yang membacanya.

Akan tetapi terlepas dari itu, kapasitas alami yang dimiliki manusia ini juga dapat menjadi potensi untuk membawa dampak positif dalam ruang virtual. Misalnya, dalam tingginya tingkat perundungan, ujaran kebencian, dan penyebaran penipuan (*hoax*) yang ada, masih terdapat masyarakat Indonesia yang menunjukkan keberadabannya, yaitu dengan menunjukkan partisipasinya dalam media sosial untuk menyuarakan hal yang benar. Hal yang benar ini ialah

menyuarakan untuk menyadarkan bahwa menyerang akun Microsoft setelah hasil survei tersebut diterbitkan bukanlah hal yang pantas untuk dilakukan. Dengan kata lain adalah untuk menghentikan perundungan dan ujaran kebencian yang ada. Selain itu, keberadaban dalam digital oleh masyarakat Indonesia juga masih dapat dilihat dalam bentuk diskusi mengenai isu-isu penting yang dapat terjadi di media sosial. Diskusi-diskusi yang dilakukan tentu dengan menggunakan kepala dingin dan kapasitas untuk berdiskusi serta membuka wawasan baru. Pembangunan karakter yang berbasis komunitas ini dapat dilakukan selama program pembangunan karakter pemerintah mengikutsertakan peran masyarakat di dalamnya. Masyarakat juga memperoleh transparansi dari program pembangunan tersebut dan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menyuarakan pendapatnya dengan bebas dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Wacana pembangunan di Indonesia sangatlah beragam, termasuk dalam membangun karakter bangsa. Perilaku masyarakat menjadi hal yang paling terpampang jelas dalam interaksi antarmanusia, baik secara tatap muka maupun melalui ruang virtual. Ruang virtual yang berhasil menghubungkan manusia tanpa batasan geografis dan fisik memungkinkan keragaman interaksi manusia semakin terekspos dalam ruang yang lebih luas lagi. Tak nyana perilaku bangsa Indonesia dapat dinilai tidak sopan oleh bangsa lain. Untuk itu pembangunan karakter bangsa menjadi wacana penting dalam pembangunan Indonesia.

Dalam tulisan ini, pembangunan yang ditawarkan adalah dengan pembangunan karakter yang berkelanjutan berbasis komunitas. Kedua hal tersebut, saya pikir, dapat saling bersinergi untuk menciptakan peluang keterlibatan masyarakat dalam program pemerintah, sekaligus menjadi kritik bagi pemerintah yang tidak jarang masih menggunakan pembangunan yang bersifat *top-down* tanpa mementingkan suara dari masyarakat. Hal ini membuat masyarakat menjadi pasif dan memungkinkan masyarakat untuk tidak berpartisipasi dalam pembangunan karakter bangsa. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam wacana pembangunan ini adalah program pemerintah yang lebih memanusiakan masyarakat Indonesia, termasuk memberikan hak bersuara kepada masyarakat tanpa adanya ancaman dalam bentuk *code of conduct* dari Komite Etika Berinternet hingga undang-undang yang membatasi keterlibatan masyarakat dalam wacana pembangunan karakter Indonesia yang berkelanjutan. Dengan memberikan akses kepada masyarakat untuk berpartisipasi dalam program pemerintah untuk membangun karakter bangsa, program pembangunan

juga mendapatkan input yang penting dari masyarakat sebagai subyek sekaligus obyek dari pembangunan.

REFERENSI

- Agustini, P. (2021). *Seputar revisi UU ITE dan Koinfo bentuk etika berinternet*. [online] <https://aptika.kominfo.go.id/>. Available at: <https://aptika.kominfo.go.id/2021/03/seputar-revisi-uu-ite-dan-kominfo-bentuk-etika-berinternet/> [Accessed 20 Mei 2021].
- Brightman, M., & Lewis, J. (2017). *The anthropology of sustainability: beyond development and progress*. New York: Palgrave Macmillan.
- CNN Indonesia. (2021). *Pakar respons Microsoft: Netizen Indonesia mengerikan*. [online] <https://www.cnnindonesia.com/>. Available at: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210301122720-185-612166/pakar-respons-microsoft-netizen-indonesia-mengerikan> [Accessed 28 Mei 2021].
- Escobar, A. (1995). *Encountering development: the making and unmaking of the third world*. New Jersey: Princeton University Press.
- Gardner, K. dan Lewis, D. (2015). *Anthropology and development: challenges for the twenty-first century*. London: Pluto Press.
- Holt, M. K., Green, J. G., Tsay-Vogel, M., Davidson, J., & Brown, C. (2017). Multidisciplinary Approaches to Research on Bullying in Adolescence. *ADOLESCENT RESEARCH REVIEW*. 2, 1-10.
- Inkeles, A. ed., (1972). National Character and Modern Political Systems. In: *Psychological anthropology: Approaches to culture and personality*. Homewood: Dorsey Press, p. 201-240.
- Kral, I. (2011). Youth media as cultural practice: Remote indigenous youth speaking out loud. *Australian Aboriginal Studies* No.1, pp. 4-16.
- Kominfo. (2016). *Mengenal generasi millennial*. [online] <https://www.kominfo.go.id/>. Available at: https://www.kominfo.go.id/content/detail/8566/mengenal-generasi-millennial/0/sorotan_media [Accessed 16 Mei 2021].
- Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the western pacific*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Mesch, G. S. (2009). The internet and youth culture. *The Hedgehog Review*, Vol. 11 (1), pp. 51-60.
- Microsoft. (2021). *Digital civility challenge*. [online] <https://www.microsoft.com/>. Available at: <https://www.microsoft.com/en-us/digital-skills/digital-civility?activetab=dcireports%3aprimar4> [Accessed 15 Mei 2021].
- (2021). *Microsoft study reveals improvement in digital civility across Asia-Pacific during pandemic*. [online] <https://news.microsoft.com/>. Available at:

- <https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/microsoft-study-reveals-improvement-in-digital-civility-across-asia-pacific-during-pandemic/> [Accessed 15 Mei 2021].
- Milana, R. (2021). *Netizen keren, netizen yang berintegritas*. [online] <https://revolusimental.go.id>. Available at: <https://revolusimental.go.id/index.php/kabar-revolusi-mental/detail-berita-dan-artikel?url=netizen-keren-netizen-yang-berintegritas> [Accessed 15 Mei 2021].
- Phillips, R., & Pittman, R. H. (2009). *An introduction to community development*. London: Routledge.
- Prahara, H. (2018). Pembangunan yang terbayang: Imajinasi sosio-teknikal dalam implementasi pembangunan berbasis komunitas di Indonesia. *Antropologi Indonesia* vol. 39 (2), pp. 115-135.
- Rizal, G. R. (2021). *Kenapa warganet Indonesia bisa dapat predikat paling tidak sopan se-Asia Tenggara?* [online] Available at: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/02/26/191000565/kenapa-warganet-indonesia-bisa-dapat-predikat-paling-tidak-sopan-se-asia?page=all> [Accessed 13 Juni 2021]
- Roberson, A. F. (1984). *The people and the state: an anthropology of planned development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Statista. (2021). *Number of internet users APAC 2021, by country*. [online] <https://www.statista.com/>. Available at: <https://www.statista.com/statistics/265153/number-of-internet-users-in-the-asia-pacific-region/> [Accessed 28 Mei 2021].
- Wahyu. (2011). Masalah dan usaha membangun karakter bangsa. *Jurnal Komunitas*, 3 (2), pp.138-149.
- Wikipedia. (2021). *Warganet*. [online] <https://id.wikipedia.org/>. Available at: <https://id.wikipedia.org/wiki/Warganet> [Accessed 28 Mei 2021].
- Wilson, B. (2006). Ethnography, the internet, and youth culture: strategies for examining social resistance and “online-offline” relationship. *Canadian Journal of Education*, 29 (1), pp. 307-328.