

**SOCIAL NETWORKING SYSTEM SEBAGAI *PUBLIC SPHERE* POLITIK ERA POSTDEMOKRASI  
KAMPANYE PILPRES 2014**

**Harrys Nanda Pratama**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya  
harrys.nanda@yahoo.com

**FX Sri Sadewo**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya  
fsadewo@gmail.com

**Abstrak**

Perkembangan masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya. Salah satu perkembangan budaya adalah teknologi komunikasi dan informasi. Ketika teknologi berkembang dan dimanfaatkan sebagai media politik dan perwujudan demokrasi modern. *Public sphere* adalah tema yang cocok untuk membahasnya. Sudut pandang disini akan mengambil internet dengan salah satu *web basic* terkenal yaitu SNS sebagai bahasan utamanya. Bagaimana Peranan Internet ketika menjadi *public sphere* politik dan informasi, dan membentuk era postdemokrasi. Konsep Jurgenn Habermas tentang *public sphere* akan menjadi analisis kritis *public sphere* dalam penelitian ini dan menggunakan kualitatif analisis deskriptif sebagai tehnik analisis data. Gambaran ringkas hasil penelitian, mendasarkan pada kelebihan dan kekurangan website SNS, dengan membandingkan realitas di dunia nyata. Berbagai bentuk interaksi didalam dunia maya, terbentuknya kelas sosial baru seperti admin dan user. Munculnya *Cybermass* sebuah konsep untuk menyebut komunitas didalam media sosial. Kasus yang digunakan sebagai penerapan *public sphere* di era postdemokrasi adalah momen pemilihan umum presiden Indonesia yang berlangsung beberapa waktu yang lalu. Ketika kampanye politik berlangsung, muncul beberapa komunitas di media massa dan media online. Perdebatan di dunia maya menjadi media kampanye sekaligus penjarang aspirasi masyarakat. Suara di dunia online seolah merepresentasi dukungan sebenarnya kepada calon presiden pada pilpres 2014. Dibalik semua fitur yang bisa dilakukan media massa menyimpan berbagai kekurangan dan dapat menimbulkan konflik seperti isu *black campaign*.

**Kata Kunci:** Internet, *public sphere*, politik, kota, demokrasi

**Abstract**

The development of the community in line with the development of culture. One of the development of culture is technology communication and information. When technology developed and used as media and political embodiment of modern democracy. *Public sphere* is a theme that suited to discuss it. The angle of view here will take the internet with one of the web basic famous namely SNS as the main subjects. How the role of the internet when it becomes public political sphere and information, and forming the era of postdemocraton. The concept of Jurgenn habermas about *public sphere* will be critical analysis *public sphere* in this research and use descriptive analysis technique qualitative as data analysis. A brief picture of research results , based on excess and a shortage of website SNS, by comparing the realities in the real world. Various forms of interaction in the virtual world, the establishment of a class of new social and as admin user. The emergence of *cybermass* a concept to mention the community in social media. A case used as the application of *public sphere* in the era is moment postdemocraton presidential election of Indonesia that lasted some time ago. When a political campaign lasted, appear several communities in the mass media and online media. Debate in cyberspace become media at once campaign community aspirations filtering. Votes in the online world as if actually represented support to prospective president in 2014 presidential election. Behind all the features that you can do mass media store various deficiency and could cause a conflict like the black campaign issue.

**Keywords:** Internet, publis sphere, Politic, City, Democraton

## PENDAHULUAN

*Social Networking Site* atau SNS adalah suatu *basic system* yang digunakan sebagai bahasa pemrograman untuk membuat berbagai *website* media sosial. Media berbasis SNS menjadi populer di internet, khususnya pada masyarakat perkotaan. Berbagai gerakan sosial dan kesadaran politik yang tinggi masyarakat kota, didukung letak wilayahnya yang banyak menjadi ibukota, pusat pemerintahan dan administratif.

Masyarakat kota cenderung individualitas, berdasar rasional dan tujuan pragmatis di tengah asosiasi dan institusi sosial. Jika dikaitkan dalam hal politik kesadaran masyarakat kota yang jelas jauh lebih tinggi daripada masyarakat desa, malah berdampak sebaliknya. Acuh dan malah bersikap apatis terhadap politik yang berjalan. Ini dikarenakan sikap pragmatisme yang ingin mencapai tujuannya sendiri. Dilain sisi seolah tidak ada waktu untuk mendiskusikan masalah politik atau mengikuti perkembangannya.

Bagi masyarakat kota yang modern, internet adalah sesuatu yang wajib. Segala macam informasi bisa didapat dari internet dan dari internet juga mereka bisa berinteraksi dengan satu sama lain dimanapun berada. Namun kini internet menjadi suatu ruang bagi publik *public sphere*. Yang berfungsi untuk membuat opini dan mengaspirasikan pemikiran mereka kepada publik.

Tindakan ini dilakukan karena di wilayah perkotaan sendiri ruang publik yang ada terbatas, dan akhirnya menjadikan dunia maya dalam internet menjadi *cyberspace* atau istilah lain *public sphere*.

Sedangkan Mark Poster dalam tesisnya berjudul berjudul *Cyberdemocracy: Internet and the Public Sphere*, menjelaskan potensi Internet dalam memberikan konstruksi dan konfigurasi baru terhadap mediasi media atas akses pengetahuan dan interpretasi realitas sosial. Poster menekankan pada aspek spasialitas dan historisitas dari Internet. Internet sebagai suatu arena dan ruang konfigurasi, dan konstruksi identitas yang di dalamnya bisa terjadi suatu relasi dan reaksi terhadap kuasa. Kebebasan untuk terlepas dari konfigurasi dan kategori identitas dan kebebasan untuk berbicara inilah yang menunjukkan suatu tindakan politis (Poster, 1995: 201)

Abad 21 adalah awal dari perubahan yang sangat modern dalam bidang teknologi dan informasi. Kemunculan internet yang tidak hanya memberikan suatu berita atau referensi untuk banyak informasi. Dikembangkan juga sebuah ruang kreatif untuk manusia, agar dapat memberikan gagasan tentang apa yang ingin diutarakan lewat *comment system*. Seperti namanya sistem ini mampu menerima dan mengizinkan pengakses internet untuk memberikan komentar berupa kritik, saran atau hal lainnya yang ingin disampaikan untuk di publikasikan.

Kemudian berkembang menjadi sistem chatting lewat *mail system* dengan terhubung dalam e-mail pengguna. Ini membuat pengguna bisa berinteraksi langsung di waktu yang sama layaknya telephone. Akhirnya sampai saat ini telah berkembang kembali dan

merebak menjadi apa yang disebut *social network*. Berbagai produknya seperti facebook, twitter dan lainnya.

Kemampuan untuk bebas memberikan komentar bagi siapa saja ini. Seolah memberikan suatu tempat bagi masyarakat yang juga sebagai pengguna untuk memberikan opini. Inilah awal munculnya *public sphere* atau ruang publik dimana semua bisa saling bertemu tanpa hambatan kelas atau status sosial untuk mengaspirasikan dirinya. Berbagai topik dibahas, didiskusikan, dan bahkan cukup mampu untuk menjadi sebuah kekuatan dukungan massa.

Media ini lebih banyak dimanfaatkan oleh masyarakat di kota karena memang ciri-ciri modernisasi adalah kemampuan pemahaman teknologi yang tinggi. Masyarakat kota layak disebut masyarakat modern. Sebaliknya dengan masyarakat desa yang kurang dalam pemahaman teknologi dan informasi karena terbatasnya akses dan kemampuan untuk mengaksesnya.

Penilaian sebuah kapabilitas dari sebuah *public sphere* dapat dilihat dari jumlah masa dan dukungan didalamnya dan tidak adanya intervensi dari sistem pemerintahan yang ada. Kebebasan beraspirasi dan berafiliasi dijamin didalamnya. Internet sudah memenuhi syarat-syarat tersebut dan layak menjadi sebuah media *public sphere*. Dengan tujuan memperkuat kreatif masyarakat dan mengumpulkan opini dalam suatu isu. Pemerintah juga turut antusias memanfaatkannya. Baik untuk menjangkau aspirasi rakyat atau sengaja untuk bisa lebih dekat dengan rakyat. Fungsinya untuk menjangkau aspirasi politik. Kemudian berkembang menjadi alat politik itu sendiri.

Bagaimanapun juga ketika di dunia internet mereka bukan dirinya *eksistensi* sebenarnya dan cenderung berbeda didunia nyata. Realitas di dunia nyata yang penuh kesibukan dan intervensi dari pemerintah dalam berbagai aspek kekuasaan. Mendorong banyak orang untuk beralih memilih sesuatu, dimana tidak ada hukum yang mengekang. Kebebasan untuk berpendapat yang diperlukan. Ini merupakan solusi yang terbaik karena memang benar apa adanya. Untuk mengatasi masalah sosialisasi di masyarakat kota memang diperlukan suatu wadah untuk mereka bisa bersosialisasi meski tidak nyata.

Berdasar latar belakang yang ada dapat dibuat rumusan masalah, bagaimana peranan internet berbasis SNS menjadi *public sphere* mewujudkan era postdemokrasi.

## KAJIAN TEORI

Merujuk pada latar belakang dan rumusan masalah, dibutuhkan teori yang mendukung untuk menganalisa peran serta internet sebagai *public sphere* dan partisipasi politik masyarakat.

Jürgen Habermas (1987: 200) mengungkapkan bahwa tiap-tiap individu berhak dan memiliki hak yang sama untuk masuk ke dalam suatu *public sphere*. Tiap-tiap orang pada dasarnya sebagai individu yang privat, bukan sebagai orang yang dengan kepentingan bisnis atau politik tertentu. Adanya jaminan bagi mereka untuk berkumpul dan mengekspresikan ide dan gagasan serta

pendapat secara bebas tanpa ada perasaan takut atau tekanan dari pihak manapun. Konsep tentang *public sphere* Jurgen Habermas diatas berisi tentang harapan akan adanya suatu kondisi atau suatu dunia (ruang) di mana terjadi suatu komunikasi yang bebas dari dominasi, kekuasaan dan paksaan didalam masyarakat. Diskusi yang semacam itu hanya mungkin muncul di dalam wilayah sosial yang bebas dari sensor dan dominasi. Wilayah itulah yang disebut dengan *public sphere* (Hardiman, 1993: 128).

Setiap orang didalam *public sphere* mengesampingkan kepentingan dan status mereka, bukan kepentingan bisnis, politik, bukan pejabat, pengusaha, politikus, ataupun profesional dibidangnya. Tetapi percakapan mereka membentuk suatu ranah publik, sebab bukan soal-soal pribadi mereka yang dipercakapkan, melainkan soal-soal kepentingan umum atau isu publik yang dibicarakan tanpa paksaan. Baru dalam situasi ini orang-orang privat ini berlaku sebagai publik, sebab mereka memiliki jaminan untuk berkumpul dan berserikat secara bebas dan menyatakan serta mengumumkan opini-opini mereka secara bebas (Hardiman, 1993:129).

Habermas membedakan tiga jenis *öffentlichkeit* (*public sphere*), (1) Politische *öffentlichkeit*: artinya “ruang publik politik atau politis” (atau kadang-kadang diterjemahkan menjadi “ruang publik di wilayah politik atau politis”), (2) Literarische *öffentlichkeit*: diterjemahkan sebagai “ruang publik sastra atau literer” (atau “ruang publik di dunia sastra atau tulis-menulis”), dan, (3) Repräsentative *öffentlichkeit*: “perepresentasian atau perwakilan publik” (yakni pertunjukan kehormatan di depan khalayak yang menonton) (Habermas, 1987: 15)

Keberhasilan *public sphere* tergantung pada, (1) Luasnya akses (se-universal mungkin), (2) Tingkat otonomi (warga Negara harus bebas dari kekerasan/pemaksaan), (3) Penolakan hierarki (sehingga setiap individu merasa berada pada kedudukan yang sama), (4) Aturan hukum (terutama sekali subordinasi negara), (5). Kualitas partisipasi (komitmen umum untuk cara-cara yang logis) (Rutherford, 2000). Habermas menjelaskan bahwa *public sphere* harus diwujudkan di dunia nyata. Keberadaan internet dan SNS membalikkan pernyataan dari Habermas. Ternyata

Terdapat hubungan yang kuat antara perbincangan informal, dalam bentuk kelompok masyarakat yang riil maupun virtual, ruang mengobrol di komputer (*chat rooms*). Kemampuan grup sosial tersebut memiliki ciri mampu mengatur dirinya sendiri tanpa ada pemerintahan monarki atau diktator. Ide hubungan pembagian peran di dalam grup sosial tersebut adalah sebuah metafora ide dari *cyberspace* dan sering disebut juga dengan istilah *public sphere*.

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat secara teoritis seperti mendukung penelitian sebelumnya atau bahan acuan untuk yang akan datang terutama dalam perkembangan sosial teknologi

informasi bagi masyarakat modern. Sedangkan secara praktis dapat menjadi gambaran dan acuan bagi instansi atau pemerintah sebagai system yang berkuasa memanfaatkan *public sphere* dan membuat kebijakan yang anti-intervensi terhadap kebebasan beropini dan beraktivitas politik.

## METODE

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dimana penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang juga disebut pendekatan investigasi karena biasanya peneliti mengumpulkan data dengan cara berinteraksi langsung dengan orang-orang di tempat penelitian, namun yang membedakannya kali ini juga ditambah berinteraksi langsung didalam dunia internet yang disebut wawancara online. Untuk bertemu dan bergabung langsung kedalam *public sphere* yang akan diteliti.

Penelitian kualitatif tidak memerlukan prosedur statistik atau bentuk hitungan. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif karena peneliti ingin mengetahui gambaran mengenai bentuk pemanfaatan internet sebagai *public sphere* dalam ranah politik dan bentuk interaksi yang berlangsung secara real dan mendalam.

Sampling yang digunakan adalah purposive sampling, dengan memilih informan yang memiliki karakteristik tertentu. Peneliti mengambil sampling informan dinilai dari pengalaman, jumlah posting, tingkat keaktifan dalam berdiskusi dan kualitas jawaban dalam komentar, dan berasal dari latar belakang berbeda sehingga ditemukan 10 orang informan yang memiliki variasi unik.

Teknik yang digunakan dalam Pelaksanaan pengumpulan data penelitian ini, secara garis besar dilakukan dengan dua cara, yaitu penggalan data primer dan data sekunder. Data primer yang didapat langsung dari hasil wawancara dan sekundernya berupa data tidak langsung yang mendukung seperti dari buku, tapi peneliti mencoba mencari sumber dari internet juga berupa foto, meme atau file yang menggambarkan bentuk interaksi didalam *public sphere* dunia online. Karena peneliti juga melakukan penelitian di dunia maya itu sendiri dengan para peserta diskusi yang online, maka dibutuhkan data berupa gambaran dari diskusi di situs tersebut.

Analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Teknik analisis ini dimulai dari menelaah data yang diperoleh dari beberapa sumber yang telah terkumpul, Peneliti memperoleh data awal dari informan baik data primer dari wawancara dan observasi juga data sekunder pendukung lainnya. Peneliti dalam penelitian ini melakukan analisis data dengan dengan mempelajari hasil wawancara, dan menekankan pada penjelasan mengenai pengalaman informan dalam kehidupannya. Pengalaman subjektif dari informan. Inilah yang menjadi pokok pemikiran hasil penelitian. Kemudian menganalisisnya dengan teori yang ada. Dalam analisis yang di lakukan, peneliti berusaha menyajikan data yang benar-benar sesuai dengan maksud yang diungkapkan informan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Maya Versus Nyata

10 informan yang terpilih memiliki pengalaman dan menyukai dunia maya (netter) dan berasal dari beberapa komunitas sosial media berbasis SNS yang pernah ada, seperti *friendster, facebook, twitter*, dan beberapa aplikasi penyedia *chatting*. Pengalaman informan dalam berpartisipasi di situs jejaring, hampir tiap minggu selama ada waktu luang mengunjungi, atau bahkan bisa setiap hari.

Kehidupan yang lebih baik mana antara nyata atau didunia maya. Kehidupan didunia nyata dirasa cukup sulit. Untuk memunculkan sebuah *public sphere*, ruang diskusi meski bertujuan dalam pembelajaran. Kenyataannya memiliki banyak intervensi baik dari hukum ataupun norma. Ketika sebuah *public sphere* menuntut kesamaan status dalam ruang demokrasi. Norma di kehidupan nyata selalu membatasi dengan masalah etika, usia, status sosial, tingkat pendidikan dan lain-lain. Berbagai norma akan mendatangkan intervensi dan ketidaksetaraan demokrasi dan tidak tercapainya tujuan dari *public sphere*. Masalah seperti kebebasan berpendapat, argumen, kritik, saran, opini dan sebagainya menjadi bebas ketika didalam dunia maya. Identitas sosial bisa dibatasi dan sesama kontak tak bisa saking mengenali, sehingga dapat terciptanya kondisi kondusif diskusi tanpa intervensi status sosial dan sebagainya. Foto profil adalah representasi dari pengguna sesungguhnya dan ini tidak mempengaruhi seperti ketika berhadapan langsung dengan orang tersebut.

### Kritik Dan Komentar

Menjadi pihak yang bebas mengomentari, memberikan opini kritik dan saran, juga memberikan resiko tentang kebenaran komentar. Informan yang memberikan komentar berupa kritik terhadap tema politik misalnya, sering berakhir kericuhan karena perbedaan pendapat, ideologi dan pilihan politik. Tetapi karena sifatnya di dalam media sosial yaitu dunia maya, ketika suatu diskusi sudah tidak bisa dikendalikan. Setiap anggota diskusi berhak kapanpun untuk keluar dari ruang diskusi, tanpa memberi keterangan ataupun meminta izin terlebih dahulu. Berbeda diruang diskusi dunia nyata yang mengemban etika. Para peserta diskusi terkadang bisa terjebak dalam situasi panas dan tak bisa keluar, sampai permasalahan selesai atau ada yang menghentikan.

Reaksi yang dikritik atau diberi saran. 5 orang menjawab tidak tentu, terkadang jika saranya baik didengar, bila tidak malah dicemooh. Sedangkan untuk kritik semuanya sepakat tidak ada yang mendengar atau diabaikan dengan tidak menjawab atau meremove komentarnya. Namun itu hanya terjadi di situs jejaring saja. Sedangkan disitus berita online, selama komentar, baik kritik, saran atau lainnya. Selama tidak ada unsur SARA akan tetap diterima dan dihargai oleh bagian posting berita.

### Identitas Tersembunyi

Dunia internet seperti situs jejaring sosial memungkinkan penggunanya untuk mendaftarkan dirinya dengan ID atau identitas yang dikehendaki. Namun terkadang identitas

yang diberikan tidak sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Contoh nama yang berbeda, jenis kelamin berbeda, usia yang dipalsukan, tanggal lahir dan lain sebagainya.

Mengapa sampai muncul hal seperti ini. Beberapa alasan yang digunakan seperti, ingin tampil eksis, keren dengan nama-nama yang keren atau lucu, karena malu dengan nama aslinya yang tidak bisa mempresentasikan baik dirinya. Biar terlihat sudah dewasa atau masih muda dengan pemalsuan usia, jenis kelamin berbeda karena ada tujuan tertentu seperti, ingin mencari keuntungan dengan menipu seseorang, profil gambar yang berbeda atau terlalu bergaya berarti simbol dari dirinya, dan yang menjadi masalah pihak server tidak memperdulikan benar atau salah. Karena internet bukan dunia nyata.

Ketika dalam suatu forum diskusi di dunia maya. Apakah informan mengetahui lawan diskusinya atau mengenalnya. Jawabannya hampir tidak mengenal siapa sebenarnya lawan diskusi. Dari foto atau biodata kurang meyakinkan. Kecuali memang grup dalam forum tersebut adalah grup lokal, seperti grup pertemanan, teman sekelas, satu komunitas di kehidupan nyata, sekota dan lain sebagainya. Mereka masih mengenalnya

Tapi tidak masalah sebenarnya mengenal atau tidak. Karena prinsip *public sphere* dunia maya, adalah bebas status dan kepentingan politis kecuali memang dalam pembahasan masalah politik.

Tidak mengenal terkadang justru lebih baik, dan ini disepakati oleh 4 informan. Karena bila saling mengenal, terkadang nanti berujung permintaan bantuan atau hal lain. Yang bisa berimbas pada tindak kriminal. Rasa kurang percaya lebih baik muncul di dunia online. Alasan mengenal untuk diskusi hanya dalam forum dan sebatas *online to online*. Yang artinya bertemu atau mengenal hanya dalam internet. Sedangkan di dunia nyata tidak ada ketertarikan untuk bertemu.

### Partisipasi Politik

Tidak banyak orang yang tertarik dengan masalah politik. Alasan tertarik adalah sebuah pembahasan menarik, seru dan kritis layak untuk diikuti sebagai warga negara yang baik. Sedangkan alasan ketidak tertarik karena masalah yang membingungkan, tidak mengerti atau masalah yang orang yang berstatus tinggi saja bisa menyentuh. Namun kebiasaan masyarakat kita bila ada posting tentang berita yang mengkritik pemerintahan sering ikut mengkritik juga. Karena mengakui mengkritik pemerintah lebih mudah daripada memberi saran.

Bentuk partisipasi politik lain yang ditemui dalam sosial network. Lebih *up-to date* ketimbang realitas di media massa lain. Dari promosi calon presiden, bupati, gubernur, bahkan pemilihan lainnya, promosi partai politik, sosialisasi kebijakan pemerintah. Jumlah postingan dan diskusi semakin ramai ketika musim kampanye dan mendekati event pemilihan umum.

Kemampuan internet untuk melakukan jejak pendapat suatu kebijakan semacam survey atau event di hari nasional tertentu, memberikan informasi jauh lebih cepat dan efektif daripada dilakukan manual di dunia nyata. Survey online misalnya, dengan menjawab dan mengisi pertanyaan disuatu situs yang mencoba

mengukur popularitas calon. Dapat ditemukan hasil yang signifikan hanya dalam hitungan hari dibanding survey lapangannya. Tentu saja validitas masih dipertanyakan.

### **Masyarakat Internet**

Dunia maya dikenal istilah online sebagai indikasi sedang aktif terhubung internet. Sedangkan dalam sebuah situs apapun juga baik jejaring sosial, perdagangan, web hosting, dan lainnya sering membuat komunitas pengunjung yang diperbolehkan mengakses dengan log in, dengan syarat harus menjadi membernya.

Inilah tahapan sebuah masyarakat atas tujuan tertentu terbentuk di sebuah situs di internet. Mereka disebut juga *network society*. *Network society* juga dapat menjadi bukti berkembangnya era demokrasi menuju postdemokrasi. Tatanan sistem tidak lagi ditentukan

Alasan apa dibalik pemaksaan untuk menjadi member ini. Mencari popularitas tentunya, semakin tinggi popularitas situs tersebut dikunjungi semakin besar keuntungan yang diambil pengelola website. Apalagi jika dalam situs tersebut berjejalan dengan *advertisement* atau sponsor. Berarti itu pertanda sudah begitu populernya situs tersebut. Tapi dipenelitian ini peneliti tidak membahas praktek-praktek kapitalis dalam media internet.

Kelebihan yang didapat dengan menjadi member suatu situs *website*, terutama sudah terdaftar menjadi VIP, *gold* atau *premium* member. Member yang bergabung dengan donasi dan pembayaran rutin. Maka fasilitas yang didapat jauh lebih istimewa seperti *download unlimited* dan *full bandwidth speed internet*. Kemudian berhak untuk memberikan komentar, baik kritik dan saran. Diizinkan untuk memposting atau menupload informasi atau data selama tidak menyimpang dari tema situs website jika ada. Berhak atas partisipasi event yang diadakan oleh situs web tersebut. Memperoleh update informasi terbaru lebih cepat, dan berbagai promosi-promosi lainnya.

Seperti dikehidupan nyata menjadi anggota mendapat privasi khusus dan otoritas lainnya. Walaupun dalam dunia maya pengaturan dan peraturan masih dipegang penuh oleh admin sebagai pemilik situs web, sedangkan bentuk kontribusi *public sphere* internet bagi dunia nyata cukup banyak. Gerakan-gerakan yang bertujuan menuntut atau mendukung suatu hal dengan cara voting sudah sering dilakukan di beberapa situs jejaring sosial. Misalnya aksi sejuta likers untuk mendukung hari bumi internasional, 10 juta voters untuk mendukung pulau komodo menjadi seventh wonderful world, dan lain sebagainya.

Dalam isu politik Seperti presiden AS Barack Obama yang memanfaatkan media *facebook* untuk mempromosikan dirinya. Jejak pendapat dan voting suatu kebijakan pemerintah yang akan ditetapkan. Bahkan untuk kampanye partai politik, calon atau sosialisasi pemilu. Di Indonesia ketika pemilu presiden 2014, mampu memancing banyak ruang diskusi, forum-forum pendukung maupun kontra bagi kedua pasangan calon Jokowi-JK dan Prabowo-Hatta. *Black campaign* menjadi isu menarik yang paling banyak beredar di dalam media massa dan internet.

### **Survey Online**

Kemampuan internet untuk menghubungkan dan menyatukan banyak server user. Memberikan kemungkinan untuk mengumpulkan data survey tentang jejak pendapat. Survey menjadi sarana populer untuk mengetahui perkiraan hasil. Beberapa fitur yang disediakan dalam beberapa media berbasis SNS seperti *Facebook* dan *Twitter*, menyertakan situs survey pengguna *open source*. Banyak hal yang bisa disurvei dari hobi, artis, dan banyak hal terfavorit lainnya. Ketika musim PILKADA dan PILPRES 2014 lalu. Banyak trend topik menyajikan survey kepada pengunjung terhadap pilihan calon legislatif dan eksekutif. Beberapa hasil survey tidak relevan dan beberapa hanya digunakan untuk mengumpulkan simpatisan.

Jokowi sebagai salah satu calon presiden waktu itu, menggunakan facebook sebagai media kampanye, sekaligus mendekati diri dengan pendukungnya. Cara serupa juga digunakan banyak anggota legislatif, khususnya calon didaerah tingkat dua kabupaten dan kota.

Alasan mengapa survey dari internet memiliki kredibilitas yang rendah adalah, tidak jelasnya data yang mengisi survey. Komunitas dalam suatu forum survey biasa didasarkan pada kepentingan tertentu. Seperti pencinta hobby yang sama, rekan seprofesi, atau komunitas pendukung. Sehingga sangat memungkinkan data tidak *valid*.

### **Black Campaign**

Kampanye hitam atau dikenal juga dengan *black campaign*. Menjadi isu yang banyak beredar di internet. Isu yang dipublikasikan adalah seputar kampanye, promosi politik salah satu calon pemilihan umum, dengan cara menjatuhkan atau menjelekan kelemahan lawan. Tujuan yang diharapkan adalah berkurangnya popularitas lawan. *Black campaign* juga bisa merujuk pada kampanye politik ilegal diluar ketetapan kampanye yang dibuat KPU.

*Black campaign* sangat rawan dilakukan di internet, karena tak ada batasan ruang bagi pembaca. Sangat berpotensi untuk tidak terdeteksi, karena tak memerlukan biodata bagi penyebar atau memungkinkan data untuk disamarkan. Proses publik yang menerima informasi tanpa mengolah atau mencari kebenarannya terlebih dahulu, yang menyebabkan membesarnya masalah dari usaha *black campaign*. Internet tidak hanya menghubungkan dan mengintegrasikan manusia, penggunaan sebaliknya juga dapat mendisintegrasikan hubungan manusia itu sendiri. Bahasa tulis lebih memiliki banyak pemaknaan yang berbeda, dan berpotensi kesalah pahaman.

### **The Borderline**

Dunia online pun memiliki batas atau sengaja dibatasi oleh system yang berlaku diwilayah tersebut. Berbentuk aturan atau kebijakan yang membatasi aktifitas *surfing*. Indonesia membatasi dengan menerapkan software yang mampu memblokir situs terlarang tertentu untuk diakses, atas muatan porno, judi, malware, kekerasan,

ilegal lainnya. Inilah kuasa system dalam membatasi ruang gerak dunia online yang seolah tanpa batas.

Dari 6 informan keseluruhan mengakui ini, pernah menghadapi sebelumnya. Namun 1 informan mengaku sengaja menghack untuk dapat mengaksesnya. Mematikan proteksi pada software pengaman pemerintah. Walaupun belum dapat dikategorikan informan tersebut menyamai level pro dalam kejahatan dunia maya. Dimana disitu ada represif disitu juga muncul resistensi. Namun dalam dunia maya seperti situs jejaring garis batas tersebut dapat dipegang perorangan atau golongan tertentu. Misalnya jika berkomentar, dan yang memposting tidak menyukai isi komentarnya bisa dibanned atau meremovenya. Sedangkan bagi yang mengomentari tidak memiliki prioritas ketika itu terjadi.

Aturan tentang tidak mengangkat isu SARA juga diberlakukan. Intinya peraturan tersebut tidak datang dari institusi pemerintah dan disahkan secara hukum. Namun berdasarkan konsensus yang berlangsung. Selama mengikuti seluruh aturan, maka selama itu juga diperbolehkan bergabung.

Tidak diragukan lagi peran internet memang membawa pengaruh besar bagi perkembangan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat. Bahkan mampu menjadi solusi bagi seseorang yang memiliki masalah bersosialisasi dengan sifat introvertnya, untuk tetap eksis keberadaanya di dalam suatu kelompok atau kehidupan sosial.

Selain itu garis batas yang sangat jelas yang nantinya akan menjadi kelemahan *cyberspace* dalam menggalang *public sphere* adalah, *ketidak-terbatasan* itu sendiri. Akhirnya menyebabkan pertentangan hak, opini yang terlalu banyak dan sulit diterima, sampai penyalahgunaan internet.

Ketika dunia nyata terdapat begitu banyak intervensi untuk menciptakan *public sphere* yang ideal, dunia maya dengan program SNS juga menerapkan intervensi. Intervensi datang dari pihak dengan status lebih tinggi yaitu *admin*. Tujuan admin yang bertugas untuk mengolah dan mengatur jalannya sistem pemrograman berubah atau bertambah. Dengan menjadi *hakim ditempat*, yang memiliki kemampuan mengeksekusi dengan cara *kick out*, *banned* dari sebuah grup ketika tidak menyukai seorang *user*, atas kesalahan *user* dalam beraktifitas dalam ruang diskusi. *admin* dan *user* adalah bentuk dari hierarki di dunia media sosial.

Garis batas lain yang sebenarnya jelas namun tidak nampak adalah. Kenyataan tidak semua orang bisa mengakses internet, masyarakat kota yang modern dengan teknologi informasi yang berkembang pesat memungkinkan hal itu, bagaimana untuk daerah pinggiran yang terpencil. Kembali *public sphere* hanya bisa dimanfaatkan oleh sebagian masyarakat. Dengan begini konsep awal *public sphere* dari Habermass tentang kesetaraan sudah terbantahkan.

### **Habermas Untuk Cyber Mass**

*Cybermass* adalah istilah baru yang dimunculkan di dunia komunitas diskusi online. *Cyber Space* mengacu pada ruang maya di internet dan komunitas yang ditempati. Artinya adalah Masyarakat cyber atau teknologi virtual.

Disanalah mereka saling mendiskusikan masalah umum atau hal lainnya selayaknya konsep *public sphere* Habermas.

Konsep Habermas tentang *public sphere* yang merujuk pada dunia nyata dan menolak keberadaan *public sphere* di dunia nyata. Menjadi kritik dan kelemahan konsep melawan perkembangan jaman. Perkembangan internet dan kemajuan teknologi komunikasi mulai menggeser batasan yang dikonsepsikan Habermas.

Kenyataan masyarakat kota yang terpinggirkan dengan kehidupan sosialnya dan masih memegang politik pragmatis yang kuat. Media jejaring sosial menjadi solusi sosialisasi yang efektif sampai saat ini. Sedangkan kebutuhan untuk beropini mengapresiasi gagasan menjadi hal yang sangat dibatasi di kehidupan nyata. Sangat bertentangan dengan prinsip demokrasi yang dianut Indonesia.

Douglas Kellner (2010: 22) beranggapan, pada masyarakat teknologi tinggi kontemporer, muncul perumusan ulang dan perluasan ranah publik, yang melampaui konsep Habermas. Ranah publik adalah tempat bagi informasi, diskusi, kontestasi, perjuangan politik, dan organisasi, yang mencakup media siaran dan ruang maya (*cyberspace*) baru, serta interaksi *face-to-face* dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan-perkembangan ini, yang terutama berhubungan dengan teknologi multimedia dan komputer.

Perkembangan teknologi terus berlanjut dan ada kemungkinan fungsi dari media internet sebagai *public sphere* akan berubah dan bertambah jauh lebih modern. Seperti kebutuhan moderitas masyarakat kota. Ketidakmampuan konsep Habermas dalam melihat fenomena internet dan perkembangan teknologi,

### **Kelebihan Dibanding Public sphere Dunia Nyata**

Jika dalam konsep *public sphere* Habermas, mengidentifikasi *public sphere* menjadikan tempat seperti bar, salon, warung kopi, dan lainya sebagai arena bebas untuk berdiskusi. Di media internet tidak membutuhkan tempat - tempat semacam itu dan berkesan merepotkan. Kebiasaan masyarakat kota modern yang instan dan praktis terkadang tidak nyaman dengan itu. Menghabiskan biaya dan waktu hanya untuk berdiskusi yang dulunya hanya ada ditempat seperti itu. Sedangkan dari internet mereka mendapatkan tempat dan waktu kapan dan dimana saja dan tidak membutuhkan biaya dan tenaga yang banyak. Belum lagi jika di Negara yang sedang berkonflik. Dimana semua tempat diisolasi dan mendapat pengawasan yang ketat dari pemerintah dan militer.

*Public sphere* dalam dunia nyata juga memiliki keterbatasan pada jumlah yang dapat berpartisipasi. Logika sebuah warung kopi yang dipenuhi sampai ratusan orang dengan tema diskusi politik yang serius tanpa memesan secangkir kopi pun. Tentu saja merugikan pemilik tempat, dan dari tempatnya sendiripun belum tentu muat. Masalah lain lagi semakin banyak peserta yang hadir akan semakin mempersulit diskusi, karena kecenderungan untuk diam karena tidak berani beropini, dan faktor psikologi lainnya.

Sedangkan di dunia maya *public sphere* ada tanpa mempertemukan langsung tiap pesertanya. Sehingga semua opini yang masuk bisa diutarakan dengan bebas tanpa intimidasi dari peserta lain, tak ada yang akan memotong pembicaraan, sehingga semua opini juga bisa tertampung.

Hal lainnya yang yang bisa didapat dari *public sphere* dunia maya adalah tidak harus mengenal baik atau tidak kenal sama sekali antar sesama peserta. Sehingga status, ideologi, penampilan fisik, dan kriteria lainnya tidak akan menjadi masalah. Seorang profesional bidang tertentu, anggota partai politik, DPR, pejabat, militer, disetarakan. Sehingga diskusi bisa lebih bebas tanpa intervensi. Walaupun ada kemungkinan juga kesengajaan untuk menilai opini publik tentang permasalahan di instansi mereka, mencari provokator atau melacak teroris.

### **Kelemahan Yang Muncul**

Bahwa tidak semua anggota masyarakat memiliki kesempatan yang sama untuk memiliki akses terhadap media massa itu sendiri. Media massa cenderung melakukan seleksi terhadap siapa-siapa yang berhak atau boleh memiliki akses terhadap media tersebut. Sedikit yang bisa mengksesnya. Terkadang didominasi oleh para elit, jadi ruang publik internet yang bisa disebut *cyberspace* tidak ada bedanya dengan ruang publik di dunia nyata pada umumnya (Piliang, 2000: 116)

Ruang yang terbatas di dalam media massa juga seringkali dijadikan dalih bagi media massa untuk tidak menyediakan ruangan bagi dunia publik. Ruangan yang dimiliki oleh media massa mayoritas sudah dikavling oleh program-program media itu sendiri, bahkan seringkali ruangan tersebut telah dipesan oleh para pengiklan. Jadi tidak tersisa lagi bagi ruang publik. Disinilah kapitalis mulai menguasai media massa kembali. Namun kembali dipenelitian ini tidak membahas masalah kapitalis secara spesifik

Informanpun mengakui bahwa terkadang untuk bergabung pada suatu komunitas di media online atau ruang diskusi di suatu grup dalam situs jejaring. Menyertakan syarat dan ketentuan yang berlaku. Bagi yang melanggarnya maka akan dihapus atau dikeluarkan, sedangkan bagi yang baru ingin bergabung tidak akan diterima dalam keanggotaan. Inilah yang menjadikan *public sphere* di internet tidak *open mind* dengan semua opini dan terkadang masih melihat status pada penggunaannya. Bagaimanapun dalam dunia maya sebagai *public sphere*, privasi seseorang masih dipertahankan. Padahal seharusnya ini bukan menjadi permasalahan yang dibahas dalam publik sphere. Melainkan soal-soal kepentingan umum yang dibicarakan tanpa paksaan.

Kelemahan penting lain adalah jika asas demokrasi adalah pengambilan keputusan berdasarkan suara terbanyak *voting*, di dunia nyata ini bisa diterapkan karena adanya konsensus berupa hukum, aparat sebagai alat dan eksekutif sebagai pelaksana. Dunia maya tidak memiliki element-element demokrasi ini kecuali hanya kebebasan berpendapat. Akibatnya segala keputusan yang diambil lewat media sosial berbasis SNS tidak lebih

dari komentar-komentar kosong yang bisa dihapus begitu saja dengan kuasa admin tanpa bisa diaplikasikan.

Ruangan-ruang media massa selalu penuh oleh program-program yang berisikan kepentingan para pemilik media, pemodal, politisi, dan pengiklan. Bagi siapa-siapa yang memiliki kapital, maka dia memiliki akses yang lebih luas terhadap media massa dibandingkan dengan orang-orang yang tidak memiliki kapital tersebut. Hal inilah yang terjadi pada perkembangannya. Membuat konsep Habermas tak lebih dari sekedar idealitas, karena perkembangannya sudah jauh berubah.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan sebelumnya akhirnya dapat disimpulkan jawaban. Peranan internet ketika menjadi *public sphere* politik dan informasi, dan mengapa banyak orang yang lebih menggunakan internet sebagai *public sphere* mereka, dibanding *public sphere* yang tersedia juga di dunia nyata.

Peranan internet ketika menjadi *public sphere* politik dan informasi. Internet sangat membebaskan siapapun untuk beropini dan beraspirasi. Namun sejamannya perkembangan, peranan itu mulai dibatasi dengan persyaratan untuk bergabung sebagai peserta diskusi. Dunia yang diharapkan bebas dari pengaruh intervensi hukum dan permainan kapitalis. Malah berkembang dengan dua hal tersebut. Dianggap terlalu bebas dan berbahaya, maka diperlukan perundangan tentang teknologi dan informasi. Apalagi ditambah kapitalis mencoba meraup keuntungan dari bisnis online yang menggiurkan.

Aspek positif sampai saat ini, biarpun situs yang menjadikan dirinya *public sphere* tetap mengejar keuntungan, namun tetap memberikan fasilitas dan aksesibilitas gratis dan jaminan keamanan bagi penggunaannya. Sehingga pengguna bisa melakukan aktifitas layaknya *public sphere*, kapan dan dimana saja tanpa batas dan gratis.

Jika semua dikembalikan pada substansinya awal, selama itu juga tujuan dari *public sphere* akan terus berlangsung. Untuk masalah kenetralan dari intervensi pemerintah, di Indonesia cukup bagus, hanya saja yang namanya oknum itu pasti selalu ada. Bahkan presiden Republik Indonesia ini sekarang mulai ikut menggunakan situs jejaring untuk urusan politik dan mendekati diri dengan rakyat. Sedangkan penggunaan media internet sebagai partisipasi politik, dari pengamatan di internet memang cukup banyak dan antusias, namun buruknya penyampaian kata juga perlu diperhatikan bagi setiap pengguna, bebas bukan berarti bisa berkata semaunya, sampai dengan arti dan bahasa yang kasar.

Komunitas yang muncul lebih banyak menggunakan media internet sebagai publik sphere, dibanding yang ada di dunia nyata. Alasannya mulai dari, bisa kapan dan dimana saja tanpa batas waktu, tidak membutuhkan banyak tenaga dan tentunya biaya. Sampai masalah jumlah partisipasi yang mampu menerima sangat banyak,

tidak ada intervensi dari pihak lain maupun sesama peserta diskusi dalam forum.

Terakhir adalah *public sphere* tidak harus dimaknai interaksi secara kontak fisik, namun sekarang berbagai media dalam internet *cyberspace* sudah mulai menyediakan *public sphere* selama adanya persebaran informasi dan penyampaian ide, opini. Walaupun virtual namun pemikiran mereka dan aktifitas diskusi mereka nyata.

### Saran

Dibutuhkan atau tidak sebuah *public sphere*, tergantung dari kebutuhan manusia untuk bersosialisasi. Sebuah negara dengan sistem pemerintahannya yang tidak mungkin serba sempurna. Pasti membutuhkan kontribusi dari opini rakyatnya. Karena mereka bekerja juga untuk mengatur rakyat. Apa yang perlu diatur untuk kesejahteraan bersama tentu saja harus berdasar kebutuhan masyarakat dan dari apresiasi masyarakatnya itu sendiri. Jika publik sphere dibatasi atau bahkan tidak diperbolehkan. Bagaimana rakyat bisa ikut mengontrol dan berpartisipasi secara politik. Jika aspirasi langsung dibatasi, jika berdemo selalu dihadang dengan aparat, jika kritik konspirasi selalu dihadapkan hukum. Dimanakah kebebasan dan keadilan yang selalu diucapkan para pemimpin negeri ini.

Jika ingin melihat bagaimana kejamnya kata-kata rakyat dan ekstrimnya pemikiran rakyat sendiri. Maka lihatlah dan pertahankanlah ruang bagi mereka untuk berdiskusi demi kebaikan bersama, membangun bersama. Karena jika mengaku demokrasi maka rakyat tidak butuh pemimpin. Karena sudah terlalu banyak pemimpin, pemimpinnya adalah rakyat. Kemerdekaan untuk berasosiasi kemerdekaan berpendapat dan kemerdekaan mendapat kebebasan berpolitik. Bukan berpolitik hanya waktu pemilu.

Sedangkan untuk masyarakat kota yang menjadi objek kajian utama penelitian ini. Begitu banyak alasan mengapa dunia maya begitu populer dan begitu banyak alasan untuk bersikap pragmatis dan individual. Namun juga masih banyak cara menjadi masyarakat modern yang sadar dan bertanggung jawab. Salah satunya mulailah dari berkontribusi untuk kesejahteraan bersama walau hanya sekedar beropini di dunia maya

*Alternatif. Demokrasi & HAM.* IRE PRESS:  
Yogyakarta

Poster, M. 1995. "Cyberdemocracy: Internet and the public sphere". In D. Porter (Ed.), *Internet culture*. Routledge: London.

### DAFTAR PUSTAKA

Habermas, Jürgen. 1987. *The theory of communicative action*. Boston: Beacon Press

Hardiman, Fransisco Budi. 1993. *Menuju Masyarakat Komunikatif*. Kanisius: Yogyakarta

Kellner, Douglas. 2010. *Budaya Media, Cultural Studies, Identitas, dan Politik: Antara Modern dan Posmodern*. Yogyakarta: Jalasutra.

Piliang, Yasraf. A. 2000. 'Public sphere' dan 'cyberdemocracy': *Media Internet Sebagai Kekuatan*