

Media Baru dan Potensi Terorisme Virtual

Rulli Nasrullah

Abstrak

It is interesting to look at the Head of Criminal Investigation statement of the Indonesian National Police Commissioner General Ito Sumardi (Kompas, 22/9/2010), which warns that the crime of terrorism is closely related to ideology. Sociologist Van Dijk (1993) states that ideology is basically a mental system that is exchanged, represented both in the level of discourse and action to achieve certain goals or desires in a groups (defined as the system of mental representations and processes of group members). Why (technology) Internet so powerful in spreading the message of terrorism? First, the interaction happens on internet can be done anywhere and anytime. Second, Internet users in Indonesia, which is increasingly growing in number, allows access to the site or content to be easily obtained terrorism. Third, Internet medium provides access not only cheap but free. Fourth, the Internet allows anyone to construct new identity. In a fact proves that the identities of individuals in cyber world are individuals who have two possibilities, it could be the same or different identities as in the real world. Furthermore, the individual does not only have one identity per se on the internet, they could have multiple identities as well as different characteristics from each other. In according to Gilmore (1996), those on the Internet nobody knows you at all, not either knows your race or your sex. This is the opportunities that could be used by the perpetrators of terrorism to spread the ideology of terrorism and violence in the name of religion without worried their identity will be revealed.

Key words: cybermedia, virtual terorism, internet, identity.

Pendahuluan

Internet sudah menjadi media baru yang memberikan akses kemudahan bagi penggunanya di seluruh dunia. John Vivian (2008: 262-264) mencatat bahwa penyebaran pesan internet hampir serupa dengan penyebaran pesan dalam medium massa tradisional yang mengirim pesan melalui titik sentral. Namun, internet bisa melampaui hal tersebut; sifatnya yang bisa berinteraksi, kapasitas orang berkomunikasi bukan hanya menerima pesan saja, dan yang terpenting bisa dilakukan secara *real time*.

Meski pada awalnya APRAnet sebagai embrio internet muncul untuk kepentingan militer pada tahun 1969, namun kini pemanfaatan internet telah menjangkau banyak bidang. Media massa tradisional seperti koran, majalah, radio, bahkan televisi perlahan-lahan mulai bersaing dengan internet, penyebaran iklan yang bisa menjangkau *potential buyer* dari berbagai belahan dunia, pertukaran informasi serta data yang bisa lebih cepat dibandingkan jasa pos, gudang pustaka yang bisa mencari lema dan data dalam waktu sesingkat mungkin, transaksi keuangan yang bisa dilakukan secara online, hingga berdakwah pun bisa dilakukan melalui internet.

Tapi Apakah Identitas itu Sebenarnya?

Identitas Menurut Foucault

Stuart Hall dalam *The Question of Cultural Identity* (1996: 596-636) menegaskan bahwa perkembangan era modern kini telah membawa perkembangan baru dan

mentranformasikan bentuk-bentuk individualism; sebagai ‘tempat’ di mana konsepsi baru mengenai subyek individu dan bagaimana identitas itu bekerja. Ada transformasi yang terjadi dalam individu modern dimana mereka mencoba untuk melepaskan diri dari tradisi maupun struktur (sosial) yang selama ini dianggap membelenggu. Bukan berarti bahwa masyarakat yang hidup pada masa pra-modern tidak individualis, melainkan term ini memiliki ‘kehidupan’, ‘pengalaman’, dan ‘konsep’ yang berbeda sesuai dengan masanya. Salah satu ciri modernitas yang diduga kuat merubah tatanan sosial yang ada menurut Hall adalah penemuan dan perkembangan mesin. Dari pembahasan ini, Stuart Hall ingin menempatkan identitas menurut beberapa teori sebagai *the Enlightenment ‘subject’*, identitas yang stabil dan final, sebagai *de-centred* sampai kepada identitas yang terbuka, kontradiksi, tidak selesai, identitas terfragmentasi dari subjek postmodernisme. Bagi Hall dalam *Identity: Community, Culture, Difference* (1990), “..*There are two kinds of identity, identity as being (which offers a sense of unity and commonality) and identity as becoming (or a process of identification, which shows the discontinuity in our identity formation)*”.

Mengutip pandangan Raimond Williams, bahwa sejarah modern dari subyek individual telah membawa makna yang jelas bahwa 1) subyek sesuatu yang ‘*indivisible*’, entitas yang telah menyatu dan tidak dapat dilepaspisahkan serta 2) subyek mengandung intensitas yang ‘*singular, distinctive, unique*’. Merujuk pada Michel Foucault yang menggelontorkan ‘*genealogy of the modern subject*’. Foucault memformulasikan sebuah tipe baru dari kekuasaan yang berasal dari penelusuran sejarah di abad ke-20 yang disebutnya sebagai ‘*disciplinary power*’. ‘*Disciplinary power*’ mengandung pembahasan mengenai regulasi, pengawasan, dan pemerintah yang berlaku pada 1) populasi secara keseluruhan dan 2) individu maupun tubuh. Konsep ini berkembang dimana ‘polisi’ dan kedisiplinan yang beralaku pada masyarakat modern baik di tempat kerja, barak-barak, penjara, sekolah, rumah sakit, dan sebagainya.

The aim of ‘disciplinary power’ is to bring ‘the lives, deaths, activities, work, miseries and joys of the individual’, as well as his/her moral and physical health, sexual practices and family life, under stricter discipline and control; bringing to bear on them the power of administrative regimes, the expertise of the professional, and the knowledge provided by the ‘disciplines’ of the social sciences. Its basic object is to produce ‘a huasadsman being who can be treated as a “docile body”’.

Yang menjadi perhatian penting Stuart Hall adalah bahwa sejarah modern menunjukkan kekuasaan dan kedisiplinan Foucault merupakan produk dari sekala besar regulasi institusi yang di akhir era modernisasi, teknik ini melibatkan aplikasi dari kekuasaan dan pengetahuan yang selanjutnya disebut sebagai ‘*individualizes*’ yang terinternalisasi dalam diri (tubuh) seseorang.

In a disciplinary regime, individualization is descending. Through surveillance, constant observation, all those subject to control are individualized.... Not only has power now brought individuality into the field of observation, but power fixes that objective individuality in the field of writing. A vast, meticulous documentary apparatus becomes an essential component of the growth of power [in modern societies]. This accumulation of individual documentation in a systematic ordering makes ‘possible the measurement of overall phenomena, the description of groups, the characterization of collective facts, the calculation of gaps between individuals, their distribution in a given population’. (dikutip Stuart Hall dari H. Dreyfus and P. Rabinow, Michel Foucault--*Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Harvester, Brighton, 1982).

Internet dan Komunikasi Termediasi Komputer

Meminjan konsep yang digelontorkan oleh Christine Hine (2000), David Bell melihat *cyberspace* atau ruang siber bisa didekati dalam term ‘*culture*’ dan ‘*cultural artefact*’. Sebagai sebuah budaya (*culture*), pada awalnya internet ditenggarai sebagai model komunikasi yang sederhana bila dibandingkan dengan model komunikasi secara langsung atau *face-to-face* (Baym, 1998). Bahwa interaksi *face-to-face* tidak hanya melibatkan teks sebagai simbol atau tanda dalam berinteraksi semata. Ekspresi wajah, tekanan suara, cara memandang, posisi tubuh, agama, usia, ras, dan sebagainya merupakan tanda-tanda yang juga berperan dalam interaksi antarindividu. Sedangkan dalam CMC interaksi terjadi berdasarkan teks semata bahkan emosipun ditunjukkan dengan menggunakan teks, yakni dengan simbol-simbol dalam emoticon.

Membicarakan *cyberspace* sebagai artefak kebudayaan berarti mau tidak mau akhirnya harus melihat bagaimana term itu digunakan dan berkembang hingga saat ini. Dalam perspektif studi-studi budaya, melihat ruang siber sebagai produk kebudayaan sebagaimana produk-produk kebudayaan yang muncul di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Ruang seiber akhirnya menjadi produk sekaligus produser yang menghasilkan kebudayaan secara simultan, termasuk dalam pola berkomunikasi dan relasi antarindividu yang terjadi di dalamnya.

Relasi antar individu saat ini tidak lagi fisik atau ‘*interface*’, telah diwakili oleh perangkat atau ‘terminal’ teknologi komunikasi, sebagaimana perangkat teknologi yang biasa kita temukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan dalam perkembangan *cyber* saat ini, kehadiran individu sebagai objek bisa diwakili dengan animasi (avatar) sesuai dengan keinginan kita; dan di internet siapapun bisa mejadi siapa atau apa yang diinginkannya. Inilah yang pernah diteliti oleh Sherry Turkle (1984) yang memublikasikan penelitian dalam ‘*second life*’ yang menggambarkan bagaimana layar komputer telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam relasi individu. Bahkan Sharp (1993) menyatakan teknologi komunikasi telah meluaskan pengertian waktu dan jangkauan dalam relasi antarindividu menggunakan cara berkomunikasi baru dengan teknologi informasi.

Inilah yang menurut Holmes (2005: 4) bahwa internet merupakan tonggak dari perkembangan teknologi interaksi global di akhir dekade abad ke-20 yang mengubah cakupan serta sifat dasar dari medium komunikasi. Transformasi ini yang disebut sebagai ‘*second media age*’, dimana media tradisional seperti radio, Koran, dan televise telah banyak ditinggalkan oleh khalayak. Bahwa bentuk-bentuk baru dari teknologi komunikasi malah lebih terfokus pada segmentasi tertentuyang disebut Marc (2000) sebagai ‘*market-specific communication*’. Selanjutnya, Holmes memaparkan bahwa penyebutan era ‘*second media age*’ pada dasarnya memberikan implikasi baik secara praktik maupun teoritis. Secara praktis, bahwa implikasi dari ‘*second media age*’ memberikan pengaruh terhadap integrasi sosial menuju ke arah lebih kontemporer. Sementara implikasi secara teoritis, bahwa ada semacam keharusan revisi secara radikal terhadap signifikansi sosiologis terhadap broadcast media sebagaimana yang selama ini dipahami dalam kajian-kajian tentang media.

Dalam perspektif CMC atau *computer mediated communication* lebih menekankan bagaimana komputer memediasi proses komunikasi. Selanjutnya, David Holmes (2005, 55)

menegaskan bahwa ada empat poin penting mengenai perspektif CMC, yaitu 1) memfokuskan pada keunikan komunikasi yang terjadi di *cyberspace*; 2) lebih mengkhususkan diri pada term ‘*interaksi*’ dibanding ‘*integrasi*’, yang lebih mengangkat beragam bentuk interaksi individu dibandingkan semua konteks serta ritual sosial dimana interaksi tersebut memiliki makna; 3) tidak seperti ‘*media studies*’ beberapa pembahasan CMC mengungkap bagaimana faktor-faktor eksternal memengaruhi kegiatan komunikasi. Dengan menganalisis *broadcast*, kenyataannya sangat sedikit yang mengeksplorasi bagaimana faktor-faktor eksternal tersebut memengaruhi konten media sementara media konten itu sendiri dinilai dari bagaimana ia merefleksikan segala sesuatunya diluar media atau realitas non-media; 4) Dengan sedikit mengabaikan beragam bentuk interaksi sosial yang mungkin mendukung perspektif CMC, bahwa perspektif ini memfokuskan pada integrasi informasi dimana komunikasi yang terjadi melalui medium komputer berdasarkan pada proses informasi yang dapat dijumpai dalam beragam bentuk.

Akhirnya, mengutip penjelasan Tim Jordan dalam bukunya *Cyberpower* (1999) bahwa CMC pada dasarnya anti hirarki sebab identitas individu di *cyberspace* tidaklah menggambarkan secara utuh hirarki yang terjadi secara off-line. Juga, kapasitas internet yang bisa mencakup dari banyak ke banyak menciptakan inklusifitas dan lingkungan partisipan dimana terdapat kultur pengecualian yang sulit mendukung bahwa inilah gambaran individu yang sebenarnya di dunia nyata atau *off-line life*. Problem identitas inilah yang menjadi salah satu isu penting ketika membicarakan CMC.

Dua perspektif ini, CMC dan second media age, pada akhirnya bisa dipahami dalam kerangka konvergensi media sebagaimana yang diulas Fidler (1997), Flew (2002), dan Van Dijk (1999) yang bisa meruntuhkan bangunan perbedaan distingsi antara broadcast dan *network*, bahkan dalam beberapa kasus berkaitan dengan sejarah (*second media age*). Menurut Van Dijk (1999: 9) konvergensi media merangkum beragam bentuk dari integrasi antara telekomunikasi, komunikasi data, dan komunikasi massa. Bahkan perspektif konvergensi membicarakan tentang arah dari konvergensi industri, ke konvergensi yang lebih medium, dan akhirnya konvergensi teknologi media yang lebih individu. Konvergensi fungsional juga terjadi yang lebih memenuhi kebutuhan individu, misalnya menyatukan telepon genggam dengan fasilitas kamera digital. Inilah yang disebut Van Dijk sebagai ‘*the second communications revolution*’ dimana teknologi media yang lama akhirnya berubah wujud menjadi lebih interaktif dan digital.

Membangun Identitas Virtual

Kehadiran Facebook merupakan salah satu medium dalam budaya siber yang memediasi interaksi antarsubyek di ruang virtual. Dalam kupasan yang dipaparkan David Bells di awal tulisan ini bahwa komunikasi termediasi komputer bisa didekati dalam dimensi pengalaman. Perangkat Facebook yang dilahirkan oleh Mark Zuckerberg memberikan perangkat untuk membangun subyek. Setiap pengguna dan atau pemilik akun di Facebook disediakan form atau borang untuk menuliskan profil diri mereka seperti nama, nama kecil, tempat tanggal lahir, pendidikan, hobi, sampai pada kutipan yang disenangi olehnya. Fasilitas Facebook tersebut memungkinkan seseorang mengkonstruksi dirinya melalui perantaraan teks baik itu dalam pengertian kumpulan kata maupun gambar yang pada akhirnya memberikan

kepingan-kepingan gambar bagaimana subyek pemilik akun Facebook itu; pada praktiknya ruang konstruksi identitas ini bisa bersifat *opt in* (hanya dibaca oleh pemilik akun itu sendiri, sebagian teman dalam jaringan Facebook, atau teman dari teman dalam jaringan Facebook) atau *opt out* (yang bisa dibaca oleh siapapun juga).

Meski Facebook memiliki kuasa untuk mengarahkan bagaimana informasi apa saja yang harus disampaikan oleh subyek tersebut, namun pilihan untuk memberikan informasi tersebut tetap kembali kepada kesadaran pengetahuan dari pengguna facebook tersebut. Kesadaran pengetahuan yang bagi Foucault seharusnya membebaskan setiap orang dari pemahaman kesejarahan tentang identitas yang selama ini berlaku atau terjadi di dunia nyata. Karena bagi Foucaults secara esensi, siapa pun memiliki kekuasaan untuk mengonstruksi dirinya dan apabila ada kekuasaan lain—dalam hal ini pengaruh kuasa yang mendominasi yang lain (*the other*)—maka hal tersebut bisa menyebabkan kegilaan dan kemarahan. Foucaults mencontohkan kasus tragis di abad XIX yang menimpa Herculine Barbin. Ketika lahir Barbin diidentifikasi sebagai seorang perempuan, namun campur tangan dokter dan pendeta saat itu yang menyaksikan tumbuh kembang Barbin yang cenderung menunjukkan aspek maskulinitas menyebabkannya harus di hukum dengan mewajibkan (mewacanakan dalam pengaruh kuasa *absolut*) untuk mengubah identitasnya menjadi seorang lelaki. Apa yang terjadi? Tekanan terhadap wacana pengubahan seksualitas dan pengakuan jenis kelamin ini menyebabkan Barbin memutuskan untuk bunuh diri.

Hanya saja, sebagaimana ketika Foucault membahas tentang subyek dalam episteme yang menyatakan subyek itu ada pada bahasa dan bukan pada Tuhan atau manusia yang dianggapnya sudah mati, teks atau gambar yang ada di Facebook merupakan satu-satunya (wacana) identitas yang dipahami oleh pengguna Facebook yang lain (*the other*). Misalnya, X merupakan identitasnya di dunia nyata dan ketika membuka akun Facebook X membuat sebuah identitas melalui teks, gambar, siapa saja yang disetujuinya menjadi teman dalam jaringan pertemanan Facebooknya, hingga grup diskusi mana saja yang akan diikuti oleh X. Perspektif Foucault menyatakan bahwa X di dunia nyata telah mati dan hanya X di dalam Facebook yang hadir. Wacana siapa X itu di dunia virtual tidak bisa dihubungkan dengan siapa X di dunia nyata, sebab dalam teknologi internet komputer telah menjadi alat teknologi yang memunculkan pola interaksi komunikasi baru berdasarkan pada teks-teks dan juga internet telah menghubungkan para penggunanya dari berbagai wilayah geografis di muka bumi. Selain juga karena alasan empiris, bahwa tidak mungkin seorang pengguna internet bisa bertatap muka langsung dengan pengguna internet yang lainnya; di Facebook siapapun bisa mengajukan dirinya untuk menjadi teman (*invite*) dan bisa menyetujui (*approve*) siapa yang akan menjadi temannya.

Berdasarkan perspektif wacana yang dikembangkan Foucaults, identitas pengguna Facebook tidak bisa berdiri sendiri. Identitas itu harus bercermin dari yang lain (*the other*) dan tidak bisa lepas dari pengakuan/pengukuhan pengguna Facebook yang lain. Contoh sederhananya adalah keberadaan X di Facebook tidak akan eksis ketika ia tidak memiliki jaringan pertemanan dan atau tidak ada pengguna Facebook lain yang mau berteman dengannya. Fasilitas Facebook memungkinkan pengguna hanya menampilkan informasi hanya nama pengguna dan foto profil penggunanya saja, sedangkan informasi lengkap X

termasuk foto-foto bisa disembunyikan untuk tidak dilihat oleh bagi pengguna Facebook lain yang tidak menjadi jaringan pertemanannya. Di sinilah wacana kehadiran subyek itu beroperasi, bahwa bagi pengguna yang bukan menjadi jaringan pertemanan X keberadaan X tidak eksis dan dengan demikian subyek X juga tidak ada di Facebook. Itulah mengapa identitas bagi Foucault memerlukan pengakuan dari yang lain, dibentuk oleh serangkaian opini yang melibatkan konfirmasi dalam hal ini oleh para pengguna Facebook yang lainnya.

David Holmes (2005: 55) menegaskan bahwa salah satu poin penting dalam komunikasi yang termediasi komputer ini adalah “Dengan sedikit mengabaikan beragam bentuk interaksi sosial yang mungkin mendukung perspektif CMC, bahwa perspektif ini memfokuskan pada integrasi informasi dimana komunikasi yang terjadi melalui medium komputer berdasarkan pada proses informasi yang dapat dijumpai dalam beragam bentuk”. Proses informasi inilah yang terjadi di Facebook hanya melalui teks dan gambar. Siapa X di dunia nyata dan siapa X di dunia virtual bisa jadi sama dan bisa jadi sangat berbeda. X sebagai seorang lelaki pekerja, kepala keluarga, dan memiliki dua orang anak bisa menjadi X yang bujangan, berstatus mahasiswa, dan belum memiliki pacar di dunia virtual. Ini yang disebut oleh Tim Jordan bahwa operasionalisasi identitas di dunia virtual menjadi *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, dan *information as reality*. *Identity fluidity* bermakna sebuah proses pembentukan identitas secara online atau virtual dan identitas yang terbentuk ini tidaklah mesti sama atau mendekati dengan identitasnya di dunia nyata (*offline identities*). *Renovated hierarchies* adalah proses dimana hirarki-hirarki yang terjadi di dunia nyata (*offline hierarchies*) direka bentuk kembali menjadi *online hierarchies*. Bahkan dalam praktiknya Tim Jordan (1999, 62-87) mendefinisikan istilah ini dengan anti-hierarchical. Hasil akhir dari *identity fluidity* dan *renovated hierarchies* inilah yang selanjutnya menjadi *informational space*, yakni informasi yang menggambarkan realita yang hanya berlaku di dunia virtual.

Pada praktiknya, identitas yang dibangun ini berlaku juga untuk upaya pengungkapan diri terhadap agama yang diyakini, Islam. Bahwa foto yang diunggah, pesan status yang dibuat, profil diri yang ditulis, dan bahkan grup apa yang diikuti bisa ditafsirkan sebagai upaya individu (muslim) untuk menunjukkan jati dirinya. Pertanyaan bukan pada apakah setiap identitas yang dibangun itu menunjukkan atau mencerminkan kesalehan pribadi individu di dunia nyata, melainkan hanya sebatas wacana identitas yang ada di Facebook; situs jejaring sosial yang siapapun bisa memiliki akun di sana, walau akun itu adalah palsu. Namun, sebagai misal, kasus akun ‘Everybody Draw Mohammed Day’ di Facebook yang dilawan dengan akun ‘AGAINTS Everybody Draw Mohammed Day’, kemudian akun produk user dari Indonesia ‘Melawan Everybody Draw Mohammed Day’, ditambah dengan kemunculan Facebook ala Muslim yang dibuat oleh muslim di Pakistan dan beralamat di www.millatfacebook.com menunjukkan adanya kekuatan pengungkapan terhadap identitas muslim di dunia virtual.

Virtual Terorisme serta Kekerasan atas Nama Agama

Kebebasan mengekspresikan gagasan dan pandangan merupakan *core* dari demokrasi. Demokrasi merupakan salah satu format dari sistem politik di dunia. Demokrasi, sebagaimana dikemukakan Daniel J. Boorstin bukanlah pemerintahan oleh rakyat. Sebuah masyarakat dikatakan demokrasi apabila masyarakat diperintah oleh semangat persamaan serta dikuasai

oleh hasrat untuk mencapai perataan, berusaha memberikan setiap sesuatu untuk setiap orang. Demokrasi sebagai sebuah sistem politik moderen menyiratkan bukan hanya meliputi bidang politik, tetapi demokrasi juga mencakup bidang kehidupan ekonomi (Stoglitz, 2005 dan Rahardjo, 1988).

Di Indonesia, demokrasi mencakup dua hal, yaitu aspek politik dan aspek ekonomi. Dalam dimensi politik, demokrasi mencakup proses yang menghubungkan produk perundang-undangan, peraturan dan kebijaksanaan dengan aspirasi dan kehendak rakyat, partisipasi masyarakat dalam proses pengambilan keputusan, keikutsertaan dalam melaksanakan pembangunan atau penyelenggaraan pemerintah maupun pengawasan terhadap pemerintahan negara atau pelaksanaan pembangunan, secara langsung maupun melalui cara perwakilan, desentralisasi dan penyebaran pusat-pusat kekuasaan guna menghindari atau mencegah timbulnya kekuasaan *absoult* atau konsentrasi kekuasaan.

Dalam dimensi ekonomi, demokrasi mencakup kesempatan untuk mengembangkan individualitas dan kemampuan diri sendiri guna mencapai sesuatu sesuai dengan kepentingannya, kesempatan untuk memperoleh pekerjaan, kesempatan untuk mengembangkan usaha, pembagian pendapatan dan kekayaan secara adil dan merata, hak dan kewajiban dalam pengelolaan ekonomi, keikutsertaan buruh dalam manajemen perusahaan, tercukupinya kebutuhan pokok bagi rakyat banyak, keikutsertaan dalam pemilikan alat-alat produksi dan sebagainya (Rahardjo, 1988: 140). Internet menjadi salah satu media untuk mengungkapkan gagasan dan pendapat secara lebih terbuka dan lebih luas tanpa ada sekat penghalang dari siapapun. Setiap orang yang ada dijagad raya ini sepanjang dia menggunakan media internet, maka dia secara lebih leluasa mengungkapkan pandangan, pengalaman dan perasaannya secara *online* sehingga dapat dengan mudah dilihat dan dibaca oleh setiap users.

Tidak dapat diragukan bahwa internet telah dan sedang menjadi media politik bagi setiap orang. Internet telah menjadi milik publik yang dapat dengan mudah dimanfaatkan untuk kepentingan-kepentingan pragmatis dan kepentingan politis. Pergeseran kepemilikan teknologi internet yang semula hanya dapat digunakan oleh pemerintah menjadi *public ownership* yang digunakan untuk kebebasan berekspresi, khususnya dalam mengungkapkan pandangan politik menjadikan media ini sebagai wahana politik yang sangat praktis dan murah. Tak dapat disangkal, dalam kepemilikan electronic mail, misalnya, pandangan politik menjadi satu item yang tak terlewatkan untuk diisi oleh penggemar *electronic mail*. Pada sisi lain, isu-isu politik yang berkembang dari berbagai belahan dunia dapat dengan mudah diakses melalui internet.

Relasi internet dengan politik menjadi realitas yang tak dapat dinafikan oleh siapa pun. Internet digunakan oleh para elit politik sebagai *tools* untuk menghimpun kekuatan voters dan sebagai alat kampanye. Berbagai Blog/Website Capres dan calon anggota legislatif (caleg) menjajakan visi misi dan program-program mereka melalui dunia maya dengan tujuan untuk meraih dukungan publik. Ada keyakinan bahwa elit yang menjajakan visi misi dan program melalui dunia maya akan memperoleh porsi kesempatan yang lebih besar untuk membangun dukungan massa/ komunitas. Ibaratnya *captive market* para pengguna internet yang sudah memberikan dukungan kepada salah satu parpol/calon presiden akan mengajak teman-teman dekat, saudara, tetangga, dan lain-lain untuk mendukung pilihannya tersebut.

Dengan media internet maka akan terjalin satu hubungan yang lebih personal dan mendalam dalam bentuk komunikasi 2 arah. Setiap orang bisa membaca informasi dan mendapatkan apa yang diinginkan lebih mudah dan menuliskan kembali tanggapan secara langsung tanpa hambatan dengan batasan netiket yang benar.

Teknologi internet menjadi sarana/media efektif dan efisien untuk meraih Goal mereka dengan memanfaatkan konten-konten yang dibuat sendiri (Portal Website, Forum, dan lain-lain) atau dengan memanfaatkan situs-situs atau Portal Jejaring Sosial terkenal (Facebook, Youtube, Friendster, dan lain-lain) sebagai alat untuk menjalankan taktik membangun massa. Barrack Obama role model calon presiden yang berhasil menggunakan media *social networking* di Internet sebagai sarana membangun basis massa dukungan dan fund raising (penggalangan dana). Penggunaan internet sebagai sarana membangun komunikasi politik akan membangun cakrawala demokrasi hal ini dikarenakan membangun komunitas melalui internet itu lebih “tak beresiko” daripada di dunia nyata. Lebih murah dan langsung ke sasaran/ target *audience*. *Impact* yang ditimbulkan pun tidak akan seperti di dunia nyata yang mempertontonkan kepada kita kondisi chaos, peperangan atau keributan akibat kegagalan yang dialami calon pemimpin atau kepala daerah.

Obama memanfaatkan jejaring sosial populer dan menggunakan Portal Obama sebagai *interface* dari situs-situs jejaring sosial tersebut. Dan, strategi ini terbukti sukses karena Obama berhasil meraih mayoritas pengguna internet di Amerika. Di Facebook Obama berhasil menggaet lebih dari 1,5 juta *supporter*. Melalui Youtube, Obama berhasil menggaet 59 juta orang pengakses. Hal ini menjadikan Obama mengungguli jauh rivalnya McCain dalam kampanye melalui internet. *Impact* lainnya adalah Obama berhasil menggalang dana (*fund raising*) yang jauh lebih besar dari McCain. Dari contoh ini jelas bahwa internet tidak saja telah menjadi media yang denganya kita dapat memasarkan slogan-sloga politik, tetapi juga masyarakat memahami konsekuensi-konsekuensi spesifik dari fenomena global, tetapi juga internet telah menjadi alat politik bagi demokrasi. Lim dikutip Muhammad Iqbal (2010:2) mengungkapkan bahwa internet telah memainkan peran penting dalam menyediakan sebuah ruang publik (*public sphere*), di mana orang-orang dapat berkomunikasi dan bertukar informasi tanpa kontrol dan intervensi negara.

Nyata bagi kita bahwa apa yang dikemukakan Lim di atas telah menjadi bagian dari realitas sosial, politik dan ekonomi. Kebebasan berekspresi melalui media internet menyebabkan demokrasi menjadi kebablasan. Pemerintah menjadi sulit untuk melakukan kontrol terhadap penggunaan internet sebagai media ekspresi ide politik yang dilakukan oleh warga negara (*citizen*)-nya. Demikian kuatnya arus ekspresi politik melalui media internet sehingga sebagian pengamat melihat demokrasi telah membuka ruang bagi menguatnya peran *civil society*. Sejalan dengan analisis ini, Lim (2002) melihat peran internet sebagai sarana untuk merekonstruksi dan mendekonstruksi masyarakat sipil. Dengan mengungkap episode sejarah gerakan politik melalui *students and people power* yang membawa kejatuhan rezim presiden Soeharto pada bulan Mei 1998. Dari kenyataan ini, Lim melihat bahwa internet memainkan peran sebagai alat politik bagi pembentukan definisi diri dan tindakan kolektif. Ia melihat bahwa transformasi teknologi terkait erat dengan relasi politik dan bahwa lokalitas- negara, kota dan komunitas adalah situs pergulatan antara negara,

korporasi dan masyarakat madani atas pilihan, pengguna dan transformasi teknologi seperti internet (Iqbal, 2010: 23).

Pandangan Lim di atas memberikan ekspalanasi peranan internet secara lebih luas. Internet juga menjadi wahana pergulatan negara dan korporasi. Ini menegaskan bahwa internet juga menjadi media promosi ideologi politik ekonomi. Jika dalam uraian sebelumnya dikatakan demokrasi menjadi *core* sistem politik, maka di sini dapat diajukan rumusan hipotesis Seymour Martin Lipset bahwa sebagian syarat terbentuknya demokrasi adalah pembangunan ekonomi dan legitimasi politik (Lane dan Ersson, 1990: 123).

Meskipun ada hipotesis lain yang diajukan oleh para sarjana bahwa demokrasi melihat sistem politik sebagai variabel yang berdiri sendiri, menurut Lane dan Ersson, hipotesis yang menafikan adanya relasi antara politik-ekonomi tidak dapat diterima. Pembangunan ekonomi, khususnya yang bersifat politik berperan besar bagi kemunculan rezim atau pemerintahan demokratis. Faktor ekonomi menjadi salah satu faktor penting yang menjadi perhatian dalam pembangunan politik.

Lane dan Ersson (1990: 127) secara lebih rinci mengemukakan beberapa faktor dianggap paling penting dalam analisis pembangunan politik. Pertama, ada masalah-masalah mendasar yang harus dituntaskan oleh setiap sistem politik, misalnya tuntutan partisipasi, unifikasi nasional atau tekanan-tekanan yang dialami sistem. Kedua, setiap sistem politik memiliki sumber-sumber yang bisa dimanfaatkan untuk mengatasi berbagai masalah. Ketiga, pembangunan politik itu dipengaruhi oleh aspek lain dalam aspek sosial, sistem ekonomi atau lingkungan internasional. Keempat, adalah karakteristik dasar atau kondisi sistem politik itu sendiri serta kapasitasnya menangani tuntutan dan memobilisir hubungan. Kelima, berbagai variabel yang ditentukan oleh respon elite politik dalam menghadapi berbagai macam tantangan (Lane dan Ersson, 1990: 127).

Ekonomi sebagai salah satu faktor penting dalam analisis pembangunan sebenarnya semakin menguatkan adanya relasi ekonomi dan politik menjadi relasi yang saling komplementer bahkan terjadi unifikasi sehingga dikenal istilah ekonomi politik. Analisis tentang relasi antara dua komponen tersebut kini bermunculan bagaikan jamur di musim hujan. Berbagai pendekatan dalam melihat relasi antara keduanya pun semakin variatif. Namun demikian, berbagai pendekatan dimaksud terhimpun dalam aliran pilihan publik (*public choice school*), yaitu sebuah aliran yang berorientasi pada aktor ekonomi dan politik dan berlandaskan pada asumsi dasar individualisme metodologis serta asumsi karakter individu yang selalu mementingkan dirinya sendiri. Dari aliran ini muncul sejumlah model yang memancing perdebatan sengit seperti model siklus politik-bisnis, model fungsi popularitas politik, model marxis dan neo marxis yang bersifat holistik dan menekankan pentingnya aspek-aspek makro dari sistem ekonomi dan sistem politik seperti model ketergantungan (*dependency model*), model sistem dunia (*world system model*) dan model negara (*state model*).

Model-model tersebut bersaing seru satu sama lain. Di sini kita akan menghindari perseteruan antara model itu, kita lebih fokus pada pembuktian bagaimana ekonomi politik saling terkait. Untuk sampai ke sana kita akan mengajukan hipotesis sebagai contoh, misalnya hipotesis kelimpahan ekonomi (*affluent hypothesis*). Hipotesis ini mencoba

mengungkap hubungan antara kelimpahan ekonomi (kondisi makmur setiap orang di suatu negara atau masyarakat) dengan keberadaan sistem demokrasi. Premis dasar dari hipotesis ini bahwa kemakmuran atau kelimpahan ekonomi merupakan syarat keberadaan sistem demokrasi. Sementara itu, teori yang menonjolkan arti penting politik (*politics matter theory*) menyatakan bahwa politik itu menentukan output kebijakan, sekaligus menolak argumen determinisme ekonomi yang berpendapat bahwa output kebijakan itu ditentukan oleh tingkat kemakmuran. Berbeda dari itu, teori pertumbuhan ekonomi (*economic growth*) melihat bahwa pertumbuhan ekonomi itu ditentukan tidak hanya oleh faktor-faktor ekonomi, tetapi juga faktor-faktor sosial dan politik secara keseluruhan.

Ketiga model hipotesis di atas, yang lebih relevan dengan keperluan kita dalam tulisan ini adalah yang terakhir, yang melihat relasi pertumbuhan ekonomi tidak hanya ditentukan oleh faktor ekonomi tetapi juga oleh faktor sosial dan politik. Kepentingan pertumbuhan ekonomi tidak dapat dipisahkan dari elemen sosial dan politik, karena itu saling ketergantungan antara berbagai variabel menjadi lumrah. Termasuk dalam hal ini menjadi *cyberspace* sebagai bagian dari media yang digunakan untuk memenuhi hajat ekonomi politik. Uraian sub berikut ini secara lebih fokus akan membahas bagaimana relasi internet sebagai media melanggengkan kepentingan ideologi ekonomi politik.

Penutup

Selain sebagai media mobilisasi dan komunikasi kepentingan politik, internet juga menjadi wahana yang digunakan oleh para users untuk memperkuat politik identitas, terutama politik identitas berbasis agama. Dalam konteks ini, internet bisa menjadi wahana untuk menjembatani kepentingan, baik dalam kaitan dengan integritas kelompok maupun konflik atau perang antar agama. Lim (2005) mencatat bahwa pengguna internet untuk kepentingan penguatan identitas kelompok ini sudah sangat marak dan mudah ditemukan dalam berbagai situs. Di Indonesia, misalnya kelompok radikal menyebarkan radikalisme Islam global. Mereka secara aktif menyebarkan dan memelihara identitas fundamentalis global dan pada saat yang sama membangun identitas lokal-nasional. Dalam konteks mobilisasi kepentingan kelompok agama, internet dipandang penggunaannya sebagai wahana yang sangat strategis, efektif, efisien, ekonomis dan cepat. Brauchler mengkaji penggunaan internet oleh kelompok agama yang terlibat dalam konflik Maluku. Ia menaruh perhatian pada bagaimana para aktor baik Muslim maupun Kristen membangun identitas kolektif keagamaan berdasar pada konten dan posting pada situs mereka (situs *Crisis Center of the Diocese of Ambon* [Katolik], *Masariku Network* [Protestan], dan Forum Komunikasi *Ahlu sunnah wal Jamaah* [Muslim]). Internet digunakan oleh kelompok agama yang berbeda untuk membangun jaringan identitas keagamaan dan membangun dukungan pemecahan komunal yang ada di mana agama, Islam dan Kristen sebagai penanda identitas memainkan peran kunci dalam membangun identitas kolektif (Iqbal, 2010: 25).

Laskar Jihad, kelompok religius, merupakan contoh lain dari komunitas yang menggunakan internet dalam rangka membangun basis kekuatan dan kepentingan identitas. Melalui Laskar Jihad online mereka mempertunjukkan fenomena konflik yang terjadi di Maluku. Dengan cara seperti ini, mereka anggap bahwa konflik Maluku tidak hanya terjadi secara nyata di Maluku dan dialami oleh masyarakat lokal, tetapi juga dapat

disaksikan oleh siapapun dan di manapun posisi dia berada melalui dunia Maya. Melalui internet, Laskar Jihad melakukan transfer ideologi gerkan mereka ke dalam ruang maya dan dianggap berhasil secara brilliant.

Bibliografi

- Bell, David, *An Introduction to Cyberculture*. London-New York: Routledge, 2001.
- Foucault, Michel, *The History of Sexuality: An Introduction*. London and Worcester: Guilford Billing & Sons Ltd. 1969.
- Foucault, Michel, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Terj. Alan Sheridan, London: Allen Lane the Penguin Press, 1977.
- Gane, Nicholas and Beer, David, *New Media*. Oxford-New York: Berg, 2008.
- Hall, Stuart, *Modernity and Its Futures*. London: Polity Press/ The Open University, 1992.
- , „The Question of Cultural Identity”, dalam Stuart Hall dkk, *Modernity*, Oxford: Blackwell, 1996.
- Hine, Christine, *Virtual Ethnography*. London: SAGE Publications, 2000.
- Holmes, David, *Communication Theory: Media, Technology and Society*. London: SAGE Publications, 2005.
- Jordan, Tim, *Cyberpower, The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*. London and New York: Routledge, 1999.
- Lechte, John, *Fifty Key Contemporary Thinkers, From Structuralism to Postmodernity*. London: Allen & Uniwim, 1994.
- Lydia, Alix Fillingham, *Foucault untuk Pemula*. Yogyakarta: Kanisius, 2001.
- McCaughey, Martha & Ayes, Michael D, *Cyberactivism, Online Activism in Theory and Practice*. London and New York: Routledge, . 2003.
- Rheingold, Howard, *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press, 2000.
- Ritzer, George, *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003.
- Stuart Hall, *Identity: Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart, 1990.
- Wood, Andrew F, & Smith, Matthew J, *Online Communication, Linking Technology, Identity, and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 2005.