

# INDUSTRI DIGITAL DALAM DINAMIKA DEMOKRASI DI INDONESIA: ANCAMAN ATAU PELUANG?

<sup>1</sup>Doni Akbar, <sup>2</sup>Puji Susanti, <sup>3</sup>Yogi Wahyu Pangestu, <sup>4</sup>Yudha Iksan, <sup>5</sup>Irwansyah  
<sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Indonesia

Jl. Salemba Raya No. 4, Jakarta Pusat 10430

<sup>1</sup>doni.akbar01@ui.ac.id, <sup>2</sup>puji.susanti@ui.ac.id, <sup>3</sup>yogi.wahyu@ui.ac.id, <sup>4</sup>yudha.ikhsan@ui.ac.id

## ABSTRAK

*Industri digital yang semakin maju berpengaruh terhadap berbagai lini kehidupan berbangsa dan bernegara khususnya dalam demokrasi. Dengan adanya perantara media digital seperti video digital, audio digital dan gambar digital yang semakin canggih maka informasi yang diakses oleh masyarakat menjadi sangat cepat namun informasi tersebut terkadang mengandung data atau fakta yang tidak benar atau bohong. Tulisan ini akan membahas sisi lain industri digital terhadap demokrasi di Indonesia apakah menghambat atau menciptakan peluang untuk demokrasi yang lebih baik, dilihat dari empat perspektif yaitu industri, teknologi, komunikasi dan masyarakat. Melalui studi literatur dari sumber referensi jurnal yang terkait ditemukan bahwa industri digital mempunyai peran yang strategis untuk membuat iklim demokrasi Indonesia menjadi lebih baik selain itu industri digital juga mempunyai posisi untuk menentukan arah dan tujuan demokrasi di Indonesia.*

*Kata kunci: Berita bohong, demokrasi, demokrasi digital, industri digital, teknologi*

## ABSTRACT

*The increasingly advanced digital industry will certainly affect various lines of national and state life, especially in democracy. With the intermediary of digital media such as digital video, digital audio and digital images are increasingly sophisticated, the information accessed by the public becomes very fast but the information sometimes contains fake news. This paper will discuss the other side of the digital industry against democracy in Indonesia whether to hinder or create opportunities for a better democracy, judging from four perspectives, namely industry, technology, communication and society. Through the study of literature from related journal reference sources found that the digital industry has a strategic role to make Indonesia's democratic climate better in addition to the digital industry also has a position to determine the direction and objectives of democracy in Indonesia.*

*Keywords: Democracy, digital democracy, digital industry, fake news, technology*

## PENDAHULUAN

Indonesia menjadi bagian penting dalam perkembangan dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi khususnya di era digital. Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII pada tahun 2020 menunjukkan bahwa penetrasi masyarakat Indonesia terhadap internet dan teknologi mencapai 196,7 juta jiwa artinya sebanyak 73,7% populasi di Indonesia sudah

melek teknologi. Menurut laporan KEMP (2021) intensitas bertambahnya jumlah pengguna internet dan media sosial sangat signifikan jika dibandingkan pada tahun 2020 dan 2021. Berdasarkan laporan yang sama, sampai pada Januari 2021, tercatat jumlah pengguna internet mencapai 202,6 juta pengguna, di mana terjadi kenaikan sebanyak 16% (27 juta pengguna) dibandingkan tahun sebelumnya.

Terjadi peralihan yang signifikan di mana peran media tradisional semakin terpinggirkan dengan marak munculnya *platform-platform* media sosial beserta keunggulannya seperti kemudahan dalam melancarkan iklan ataupun penggunaan media sosial untuk menyebarkan informasi. Informasi yang tersebar di media sosial bersifat bebas dan menyertakan partisipasi aktif masyarakat karena akses untuk memperoleh bahkan memproduksi sebuah informasi sangat terbuka. Signifikansi perkembangan teknologi melalui kehadiran media sosial pun kemudian melahirkan fenomena munculnya berita bohong (hoaks) dan disinformasi yang tidak dapat dikedalikan perannya. Standar ilmiah dan akademik tidak lagi menjadi acuan dalam berpendapat. Muncul “ahli” atau “pakar” baru yang hanya bermodalkan mesin pencari. Menurut Nichols (2017), fenomena ini disebut dengan *the death of expertise*, atau matinya kepakaran.

Fenomena *the death of expertise* menjadi masalah ketika para pengguna internet tidak lagi mampu memisahkan antara pengetahuan yang bermakna dan yang tidak, karena banyaknya pilihan informasi yang tersedia. Para “pakar” hadir dengan memberikan informasi yang tidak bisa dipertanggungjawabkan kebenarannya, kemudian didukung oleh kelompok pertemanannya melalui tombol *like* dan *comment* di media sosial. Efek lanjutan dari fenomena ini menimbulkan muncul kelompok-kelompok di media sosial yang

terpolarisasi berdasarkan latar belakang, ideologi, agama, hingga politik, melalui algoritma media sosial. Inilah yang disebut sebagai *filter bubble effect* atau *echo chamber effect*. Orang-orang akan berada dalam ruang gemanya masing-masing, dan hanya menganggap benar informasi yang diyakini oleh kelompoknya, dan menganggap salah pendapat orang yang ada di luar itu.

Perbedaan pendapat antara satu kelompok dengan kelompok lain di media sosial kemudian melahirkan debat yang irasional. Melihat signifikansi perubahan lanskap di mana terjadinya peralihan ruang publik di media sosial menjadikan transformasi teknologi melalui sosial sebagai medium yang tidak kalah berperan dalam menciptakan isu atau menggiring opini melalui berbagai praktik kerja yang tidak terpuji, yang bahkan menyebabkan polarisasi. Salah satu media sosial yang digunakan sebagai *senjata* adalah Facebook. Mengambil data dari KEMP (2021) media sosial Facebook dinobatkan sebagai media sosial terpopuler di Indonesia dengan jumlah pengguna mencapai 140 juta orang. Tingginya jumlah pengguna ini mengisyaratkan peran Facebook tidak dapat dipinggirkan dalam konstelasi perpolitikan. Facebook juga dituding berperan dalam melahirkan kelompok-kelompok yang terpolarisasi di berbagai belahan dunia, khususnya menjelang pemilihan umum.

Alih-alih menghubungkan orang, seperti misi yang diklaim oleh Facebook,

polarisasi pahit jaringan sosial selama delapan belas bulan terakhir menunjukkan bahwa Facebook sebenarnya berbuat lebih banyak untuk memecah belah dunia (Solon, 2016). Polarisasi terjadi saat suara dominan berusaha menjadi *gatekeeper* dari sebuah ide atau pandangan sebuah kelompok tertentu. Pandangan non-mainstream akan langsung dikucilkan, bahkan mendapatkan ancaman. Facebook sebagai platform media sosial turut melanggengkan polarisasi ini dengan algoritma khusus untuk pemberitaan berdasarkan bagaimana seseorang berinteraksi dengan konten berita tersebut.

Permasalahan media sosial dalam politik juga terjadi di Indonesia pada pemilu 2019. Muncul banyak hoaks tentang salah satu pasangan calon presiden yang dipercayai oleh banyak pengguna media sosial. Mafindo atau Masyarakat Anti Fitnah Indonesia (dalam Suchyo, 2019) merilis laporan hoaks yang dihimpun dan diverifikasi pada 2018 hingga Januari 2019 dengan jumlah sebanyak 997 hoaks, dimana 49,94 persen diantaranya bertema politik. Kedua pasangan calon presiden dan wakil presiden, menjadi korban berita hoaks, di mana dari 259 hoaks yang diverifikasi pada 2018 misalnya, 75 di antaranya adalah hoaks tentang pasangan Jokowi-Amin, dan 54 di antaranya adalah hoaks yang menyerang Prabowo-Sandi. Dari hasil temuan Mafindo, Facebook pada saat itu menjadi platform yang paling banyak digunakan untuk menyebarkan hoaks.

Berbagai permasalahan yang terjadi di media sosial dalam ranah politik kemudian sampai ke pertanyaan tentang peran para pelaku industri media di era digital. Selain isu *privacy*, dalam hal ini industri digital juga berperan dalam dalam penyebaran atau setidaknya pembiaran hoaks, terutama bagi para perusahaan media sosial. Mengingat aktivitas para pengguna media sosial dimonitor oleh perusahaan itu sendiri, termasuk kemunculan informasi palsu dan iklan-iklan (politik), maka keterlibatan para perusahaan media ini pun semakin dipertanyakan. Tren ini makin mempertegas bahwa pentingnya peranan demokrasi digital dalam dinamika politik, khususnya di Indonesia.

Selain media sosial, media massa dan konsumsi media masyarakat dinilai turut andil dalam masalah demokrasi digital. Pola konsumsi media atau penggunaan media oleh masyarakat Indonesia turut berkontribusi terhadap iklim demokrasi digital di Indonesia (Lestari et al., 2017). Sebuah studi terhadap 57 negara yang dilakukan Zenith's Media mengenai *Media Consumption Forecasts* bahwa televisi masih menjadi media favorit sepanjang tahun yang diprediksi sebesar 33 persen dari seluruh konsumsi media sepanjang tahun 2021 dengan rata-rata konsumsi 165 menit setiap hari. Media massa masih memiliki peran yang mampu mempengaruhi opini masyarakat yang menggunakannya walaupun ini juga berkaitan dengan tingkat literasi masyarakat.

Namun, media yang idealnya objektif sayangnya memiliki sifat ambivalen, hal ini disebabkan karena posisi media sebagai institusi yang hampir tidak mungkin independen atau bebas terhadap berbagai kepentingan. Adanya perkembangan teknologi dan juga tidak bisa dilepaskannya demokrasi digital dengan media menjadikan industri media saat ini menjadi senjata penting untuk melancarkan demokrasi digital di Indonesia tetapi terkadang media sarat dengan kepentingan-kepentingan politik sehingga berita atau informasi yang dimuat kadang tidak sesuai dengan fakta dan data. Terdapat temuan yang kontradiktif yang menyangkut partisipasi politik pengguna internet khususnya di Indonesia, di antara munculnya temuan tentang dampak negatif dari perkembangan media digital.

Penulis pun tertarik untuk melakukan penelitian berjudul *Industri Digital dalam Dinamika Demokrasi di Indonesia: Ancaman atau Peluang?*. Tujuan dari penulisan artikel ini adalah ingin menunjukkan bahwa ada sisi lain industri media digital yang harus diungkap terhadap demokrasi di Indonesia. Dari artikel ini penulis ingin menyampaikan bahwa industri media digital memiliki potensi untuk menjadikan demokrasi di Indonesia lebih maju menjadi era demokrasi digital.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti menggunakan metode literatur *review* kualitatif atau kajian literatur kualitatif. Kajian literatur sendiri merupakan

satu penelusuran dan penelitian kepustakaan dengan membaca berbagai buku, jurnal, dan terbitan-terbitan lain yang berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dibahas untuk menghasilkan satu tulisan berkenaan dengan satu topik atau isu tertentu (Marzali, 2016). Penelitian dimulai dengan penelusuran pustaka yang berhubungan dengan subjek penelitian. Penelusuran pustaka merupakan langkah pertama untuk mengumpulkan informasi yang relevan bagi penelitian (Mardiyantoro, 2019).

Dalam melakukan penelitian ini, pertama-tama kami melakukan formulasi permasalahan, yaitu berkaitan dengan peran industri media digital terhadap demokrasi di Indonesia. Langkah kedua, penulis mengumpulkan literatur, berupa data-data primer dari penelitian terdahulu, dan data sekunder dari buku dan penelusuran online. Sebagaimana dijelaskan dalam Mardiyantoro (2019), terdapat tiga jenis data berupa *primary sources* dan *secondary sources*. Data primer yang peneliti gunakan yaitu jurnal yang ditulis oleh Hartanto (2016) yang melakukan penelitian berjudul *Demokrasi Digital Sebuah Tren Baru Globalisasi Sosial Budaya di Indonesia (Studi Kasus Penguatan Pesan Melalui Petisi Daring Change.org oleh Netizen di Indonesia)*. Hartanto (2016) meneliti situs *change.org*, *platform* petisi terbesar di dunia yang memberdayakan publik dimanapun untuk menciptakan perubahan yang ingin mereka lihat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

media daring bisa menjadi penguat pesan dalam demokrasi dan perubahan ke demokrasi yang lebih baik yaitu demokrasi digital.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Zubaidi et al. (2020) yang berjudul *Peran Media Digital dalam Meningkatkan Partisipasi Politik: Studi pada Tirto.Id di Yogyakarta*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital khususnya Tirto.id membantu dalam meningkatkan partisipasi politik dan demokrasi digital di Indonesia. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Spohr (2017) yang berjudul *Fake news and ideological polarization: Filter bubbles and selective exposure on social media*. Penelitian ini menemukan fenomena *echo chamber* dengan asumsi bahwa kurasi algoritmik dan sistem personalisasi menempatkan pengguna dalam gelembung filter konten yang mengurangi kemungkinan mereka untuk menemukan konten berita yang saling berkaitan secara ideologis. Kemudian jurnal Bhattacharjee & Barfar (2011) memperlihatkan bahwa efek yang ditimbulkan oleh disinformasi dan berita

bohong cenderung memperlihatkan emosi negatif. Emosi negatif ini yang seringkali mengambil tempat pada konstelasi diskusi politik tidak memberikan resolusi yang konklusif.

Data-data tersebut kemudian kami perkuat dengan menggunakan data sekunder dari buku dan sumber online, dengan kata kunci pada tabel 1.

Dari data primer dan sekunder di tabel 1, peneliti kemudian melakukan evaluasi data. Menurut Mardiyantoro (2019), evaluasi dilakukan untuk melihat apa saja kontribusi berbagai data tersebut terhadap subjek penelitian yang dibahas.

Setelah evaluasi, kami melakukan analisis dan interpretasi. Kami membandingkan temuan-temuan kami dari berbagai literatur yang diperkuat dengan menggunakan berbagai sumber untuk membandingkan antar konsep yang ada. Menurut Mardiyantoro (2019), hal terpenting dalam membuat literatur *review* adalah membangun teori dengan membandingkan antara konsep, teori dan hipotesis dengan literatur yang ada.

**Tabel 1.** Kata Kunci Pencarian Data Sekunder

<i>Kata Kunci</i>
Demokrasi Digital
Media Digital
Industri Media Digital
Hoax
Peran Media Digital pada Pada Partisipasi Politik di Indonesia
Poliarasi
<i>Echo Chamber Effect</i> dan <i>Filter Bubble Effect</i>
Political Disinformasion

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang ditemukan oleh penulis akan dibahas menggunakan empat perspektif yang berbeda yaitu perspektif industri, perspektif teknologi, perspektif komunikasi dan perspektif masyarakat

Media digital memang tidak bisa dilepaskan dari nilai-nilai demokrasi dan partisipasi politik khususnya bagi kaum milenial. Media digital sekarang dipandang sebagai senjata yang sangat ampuh untuk menggaet partisipasi politik khususnya partisipasi kaum muda. Posisi strategis industri media digital menjadi salah satu faktor bagaimana media dikuasai oleh pemilik modal yang mempunyai kepentingan politik sehingga kapitalisasi media tidak bisa dihindarkan. Media akan menyajikan informasi atau data sesuai dengan apa yang diminta oleh pemilik modal atau pemilik kepentingan di media tersebut.

Industri media digital memang erat kaitannya dengan demokrasi di Indonesia, bahkan posisi strategis media digital dalam pembangunan demokrasi tidak bisa dimunafikan mempunyai andil maju atau mundurnya demokrasi di Indonesia. Hal tersebut tentunya menguntungkan bagi industri media digital yang bersangkutan. Keuntungan industri media digital di dalam era demokrasi digital seperti sekarang ini tidak selalu bersumber dari para pemilik modal dan pemilik kepentingan politik, tapi dengan menjadi industri yang kreatif, kredibel memberikan fakta dan data maka media

tersebut akan dengan sendirinya mendapatkan rasa percaya masyarakat dan hasilnya adalah *platform* tersebut mendapat pelanggan yang tinggi. Dengan media digital menjadi kredibel maka ini bisa mengatasi tren-tren bermasalah di demokrasi digital khususnya penyebaran berita hoaks atau bohong.

Teknologi adalah sesuatu yang hampir setiap manusia rasakan manfaatnya, tak terkecuali dengan media. Sekarang ini media konvensional banyak sekali yang bertransformasi menjadi media digital. Media digital sendiri adalah format konten atau informasi yang dapat diakses melalui perangkat-perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, komputer dan perangkat pintar lainnya. Media digital ini lebih canggih dan lebih efektif dalam menyampaikan sebuah informasi atau data karena tidak adanya keterlambatan dalam proses transmisinya. Sinyal digital adalah salah satu komponen utama dalam pentransmisian data di media digital. Sinyal digital merupakan sinyal data dalam bentuk pulse yang dapat mengalami perubahan yang tiba-tiba dan mempunyai besaran 0 dan 1. Sinyal digital hanya memiliki dua keadaan transmisi yaitu 0 dan 1 sehingga tidak mudah terpengaruh oleh derau maupun keterlambatan transmisi (Hiller et al., 2001).

Dalam proses transmisi datanya, sinyal digital menggunakan alat yang dinamakan modem. Sebagai modulator, modem akan menerjemahkan data atau informasi dalam bentuk sinyal digital ke sinyal analog yang

kemudian menggabungkannya dengan frekuensi pembawa (*carrier*). Selain itu dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini, media digital dapat diakses oleh siapapun sehingga memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi. Selain itu jika dikaitkan dengan politik dan demokrasi digital, teknologi canggih memungkinkan orang untuk mendapatkan berita-berita yang berkaitan dengan politik atau demokrasi. Namun setiap individu bertanggung jawab untuk mengolah informasi yang didapatkan agar nantinya informasi yang didapat merupakan informasi yang valid dan kredibel sehingga dapat menciptakan dan mendorong iklim demokrasi digital yang kondusif.

Proses komunikasi yang terjadi dengan perantara media digital memang menjadi pilihan utama bagi masyarakat, terutama yang berkaitan dengan informasi politik atau demokrasi. Proses komunikasi dengan perantara media digital diawali dengan proses pembuatan informasi melalui media video, berita, atau audio yang ditransmisikan menggunakan media digital dengan minimum keterlambatan sehingga masyarakat dengan mudah dan cepat dapat mengakses berbagai informasi di media digital.

Masyarakat kini tidak lagi bertindak sebagai penerima informasi, tapi juga sebagai produser dari informasi tersebut. Dari berbagai literatur yang ada, kami juga menemukan bahwa terdapat fenomena *filter bubble effect* atau *echo chamber effect* di

media sosial. Di mana para pengguna media sosial terjebak dalam satu ruang gema yang mempersempit cara pandang mereka, di tengah ketersediaan informasi yang begitu banyak dan berbeda di luar ruang gema mereka sendiri. Dalam konteks demokrasi digital, fenomena ini menyebabkan polarisasi kelompok-kelompok yang berbeda pandangan politik. Hal ini menjadi masalah ketika dalam *echo chamber* kelompok-kelompok tersebut, tersebar hoaks. Berdasarkan hasil temuan penelitian sebelumnya, sebagian besar hoaks tersebar di media sosial. Dalam ranah politik, hoaks tersebut dimanfaatkan untuk menyerang pihak yang menjadi rival politik karena berpotensi mencemarkan citra dan kredibilitas seseorang.

Meningkatnya penggunaan teknologi dalam penyebarluasan informasi menimbulkan dampak negatif salah satunya adalah banyaknya informasi yang beredar. Kondisi ini dianalogikan dalam luapan air tidak lagi disebut banjir informasi tetapi telah menyerupai tsunami informasi. Tsunami diidentikkan dengan gelombang pasang yang tidak wajar dan bersifat merusak, begitu pula jika dilekatkan dengan informasi. Tsunami informasi dapat membawa lonjakan aliran informasi yang berpotensi untuk merusak siapa saja yang menerima informasi tersebut. Informasi yang beredar di dunia digital sangat berpotensi untuk merusak karena siapapun dapat memproduksi informasi tanpa proses verifikasi. Informasi tersebut dapat dengan mudah tersebar luas melalui jaringan digital

yang semakin memudahkan konektivitas dan kemudahan akses oleh siapapun.

Ancaman dari tsunami informasi jika dihadapkan dengan kondisi masyarakat yang menunjukkan dampak *third-person effect* yaitu mereka yang paling mudah terpengaruh pemberitaan bohong, fakta ini sesuai dengan hasil penelitian Ştefanita et al. (2018). Maka dampak negatif dari tsunami informasi yang bermuatan berita bohong akan semakin menunjukkan eskalasi. Hasil survei Mastel (2019) menguatkan argumen bahwa ancaman tsunami informasi dihadapkan pada kondisi masyarakat yang dikhawatirkan semakin memicu dampak negatif dari tsunami informasi. Berdasarkan sebuah penelitian, sebanyak 55,8% dari responden enggan atau tidak memeriksa kebenaran suatu berita karena mengira sudah ada yang memeriksa dan sebanyak 37,7% enggan memeriksa kebenarannya karena tidak mau tahu atau tidak mau repot. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penyebaran berita bohong, disinformasi, atau informasi yang menyesatkan, merupakan ancaman serius yang membutuhkan kepedulian bersama untuk menekan laju penyebarannya.

Di Indonesia, kita mengenal Gerakan Nasional Literasi Digital Siberkreasi sebagai gerakan sinergis yang mendorong pengguna internet di Indonesia dalam menggunakan internet secara lebih bijak dan bertanggung jawab. Gerakan ini diinisiasi oleh beberapa kementerian, komunitas atau organisasi, dan sektor privat. Selain itu, juga bermunculan

relawan-relawan maupun pegiat literasi digital yang bergerak dengan memberikan advokasi mengenai perlunya untuk bijak dalam menerima, memilah, menyebarkan informasi, dan kesenjangan digital secara umum.

Perkembangan teknologi di era digital memungkinkan masyarakat mendapatkan informasi atau berita, bahkan memproduksi informasi itu sendiri. Kemudahan akses di ruang digital mengakibatkan lahirnya banyak informasi dan sumber informasi yang belum tentu terbukti kebenarannya, bahkan banyak berupa berita bohong atau hoaks. Kondisi ini diperparah dengan fenomena *echo chamber* atau *filter bubble effect* di media sosial. Di mana orang-orang tidak hanya terpapar berita bohong, tetapi juga terkurung pada ruang diskusi dengan kelompoknya yang mempunyai kesamaan pandangan, pendapat, bahkan ideologi dan keyakinan. Kondisi ini diperkuat dengan algoritma pada penelitian Bakshy et al. (2015) tentang bagaimana media sosial mengutamakan interaksi yang dijalin oleh pengguna dengan konten pemberitaan yang membuat setiap orang dari kubu yang sama terus terdogmatisasi oleh pandangan-pandangan yang mengidealkan spektrum pemikiran sendiri. Alhasil, mereka sulit untuk menerima pendapat yang berbeda di luar pandangan yang diyakini oleh kelompoknya. Kondisi ini tentu saja mengancam demokrasi di ruang digital.

Dalam permasalahan ini, kita tidak lagi hanya melihat media digital sebagai



sebuah ruang publik yang menyediakan tempat bagi penggunanya untuk bebas berekspresi. Namun kita juga harus melihat media digital sebagai sebuah industri yang pada akhirnya bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Untuk itu, perusahaan teknologi dalam industri ini bertanggung jawab atas penyediaan atau setidaknya membiarkan ruang yang mereka ciptakan sebagai media penyebar hoaks dan berita bohong. Masalah semakin kompleks ketika ada pihak lain yang mencari keuntungan dari kondisi ini, khususnya para politisi yang melakukan strategi sedemikian rupa untuk menambang suara pemilih dalam polarisasi yang terjadi di media sosial. Kondisi ini nampaknya

kemudian disadari oleh para pemilih (terutama anak muda atau pemilih pemula) yang mempunyai akses yang besar dalam ruang digital, sehingga melahirkan dorongan mereka untuk semakin bersemangat memenangkan calon pilihannya. Sehingga secara tidak langsung, perusahaan teknologi di industri ini mampu meningkatkan partisipasi politik penggunanya. Dari sisi industri, penulis juga menemukan bahwa melalui kredibilitas, kevalidan data, dan pemberitaan yang berimbang, media digital akan tetap menjadi acuan sumber informasi oleh para penggunanya, sehingga akan turut mempertahankan terselenggaranya demokrasi digital yang baik di Indonesia.



**Gambar 1.** Bentuk Sinyal Digital  
Sumber: Hiller et al. (2001)

## SIMPULAN DAN SARAN

Ruang digital (khususnya pada momen pemilihan umum) menjadi sebuah sarana para praktisi politik dan perusahaan untuk melancarkan strategi disinformasi dengan pemberitaan yang tidak benar. Strategi komunikasi yang dilakukan meningkatkan polarisasi atau perkubuan dari spektrum politik (pandangan politik) yang ada di masyarakat dalam ruang digital tersebut, yang pada akhirnya akan mengancam demokrasi digital. Pelaku industri digital turut berperan dalam kondisi ini, terutama karena media sosial tidak lagi kita lihat

sebagai sebuah ruang publik, namun merupakan sebuah industri yang mencari keuntungan. Untuk mengarahkan dinamika yang terjadi di ruang digital agar demokrasi digital menjadi lebih baik, perlu dilakukan beberapa upaya.

Pertama, perlu dilakukan penelitian mendalam tentang peran pelaku industri digital di Indonesia dalam penyebaran hoaks atau disinformasi di media sosial. Fokus studi diharapkan tidak hanya menitikberatkan kepada pengguna media sosial atau oknum pembuat dan penyebar hoaks, tapi juga pelaku industri digital itu sendiri.

Kedua, pelaku industri digital mempunyai peran yang signifikan dalam mengarahkan arah demokrasi digital di Indonesia, bahkan mereka berpotensi untuk menjadikan demokrasi digital di Indonesia menjadi lebih baik. Kenaikan partisipasi politik di Indonesia pada pemilu tahun 2019, yang didominasi oleh pemilih pemula merupakan peluang bagi pelaku industri untuk membuat strategi yang menasar para pemilih di pemilu berikutnya, agar mempertahankan partisipasi politiknya. Para pelaku industri, terutama perusahaan media digital harus menyadari fungsinya sebagai *gatekeeper*, dengan mengurangi polarisasi opini yang mencuat ke publik, salah satunya yang disebabkan logika media sosial, dengan terus berupaya menjadikan media yang kredibel. Alih-alih menciptakan akses sebanyak-banyaknya melalui konten sensasional yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Media digital harus mengarahkan dirinya sebagai rujukan terpercaya.

Ketiga, masyarakat dalam hal ini dituntut untuk memiliki kesadaran dalam mengakses informasi di ruang digital, dan melihat bahwa akses informasi yang begitu bebas harus dimanfaatkan untuk mendapatkan sebanyak-banyaknya pandangan terutama dalam ranah politik. Hal tersebut dikarenakan, demokrasi pada dasarnya adalah pembentukan opini kolektif dari pendapat yang beragam. Sehingga dalam demokrasi digital, ketika seseorang mempersempit pandangan hanya berdasarkan pandangan kelompok yang sama,

berarti ia mengkhianati makna dari demokrasi itu sendiri sekaligus mengabaikan keuntungan dari adanya beragam informasi di ruang digital. Masyarakat dalam prosesnya mengakses informasi, harus menyadari ketersediaan informasi yang beragam, kemudian memilah, memilih, dan menguji informasi-informasi tersebut, mau mendengarkan pendapat yang berbeda, dan menyadari bahwa ketika ia membagikan suatu informasi atau pendapat, akan menimbulkan efek secara luas, sehingga harus bisa dipertanggungjawabkan.

Dalam melakukan penelitian mendatang peneliti harus mengerucutkan objek penelitian agar hasil yang didapatkan juga hasil yang spesifik, seperti misalnya berfokus hanya ke media digital atau industri kreatif. Maka nanti hasil penelitian akan memuat data yang benar-benar dihasilkan dari salah satu industri digital yang dipilih.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bakshy, E., Messing, S., & Adamic, L. A. (2015). Exposure to ideologically diverse news and opinion on Facebook. *Science.Mag*, 348(6289).
- Bhattacharjee, A., & Barfar, A. (2011). Information Technology Continuance Research: Current State and Future Directions. *Asia Pacific Journal of Information Systems*, 21(2), 1–18.
- Hartanto. (2016). Demokrasi Digital Sebuah Tren Baru Globalisasi Sosial Budaya di Indonesia (Studi Kasus Penguatan Pesan Melalui Petisi Daring Change.org oleh

- Netizen di Indonesia). *Jurnal Ilmu Dan Budaya*, 40(51), 5851–5863. <http://journal.unas.ac.id/ilmu-budaya/article/view/261>
- Hiller, M., Jhumka, A., Sur, N., & I. (2001). An approach for analysing the propagation of data errors in software. *2001 International Conference on Dependable Systems and Networks*.
- KEMP, S. (2021). *DIGITAL 2021: INDONESIA*. Datareportal.Com. <https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia>
- Lestari, Y., Yulia, V., & Puspita, Y. (2017). Pola Konsumsi Media dan Kaitannya dengan Partisipasi Masyarakat pada Isu-Isu Publik di Kota Padang. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(2), 149–160. <https://doi.org/10.20422/jpk.v20i2.19>
- Mardiyantoro, N. (2019). *Metodologi Penelitian*. E-learning FASTIKOM.
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Etnosia*, 01(02).
- Mastel. (2019). *Hasil Survey Wabah Hoax Nasional 2019*. Mastel.Id. <https://mastel.id/wp-content/uploads/2019/04/SurveyHoax-Mastel-2019-10-April-2019.pdf>
- Nichols, T. (2017). *THE DEATH OF EXPERTISE The Campaign against Established Knowledge and Why It Matters*. Oxford University Press.
- Solon, O. (2016). *How Facebook plans to take over the world: Social network went from digital directory for college kids to communications behemoth – and it's planning for prosperity with its global takeover*. Theguardian.Com. <https://www.theguardian.com/technology/2016/apr/23/facebook-global-takeover-f8-conference-messenger-chatbots>
- Spohr, D. (2017). Fake news and ideological polarization: Filter bubbles and selective exposure on social media. *Sage Journal*, 34(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0266382117722446>
- Ștefanita, O., Corbu, N., & Buturoiu, R. (2018). Fake News and the Third-Person Effect: They are More Influenced than Me and You. *Journal of Media Research*, 11(3), 5–23. <https://doi.org/10.24193/jmr.32.1>
- Sucahyo, G. (2019). *Saat Hoaks yang Dibuat Makin Canggih, Kecerdasan Buatan Jadi Harapan Melawannya*. Dailysocial.Id. <https://dailysocial.id/post/saat-hoaks-yang-dibuat-makincanggih-kecerdasan-buatan-jadi-harapan-melawannya>
- Zubaidi, A., Jauhary, M. W., & Lestari, L. (2020). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Partisipasi Politik: Studi pada Tirto.id di Yogyakarta. *Jurnal Kawistara*, 10(1), 77. <https://doi.org/10.22146/kawistara.41407>