

Cyberpolitics Sebagai Bagian dari Perubahan Sosial dan Budaya di Era Revolusi Industri 4.0

M. Prakoso Aji

prakosoaji@upnvj.ac.id

Dosen Ilmu Politik UPN Veteran Jakarta

Abstrak

Pada era globalisasi ini, aktivitas-aktivitas politik sudah mulai banyak dilakukan melalui internet. Hal ini karena perkembangan teknologi informasi sudah sedemikian masif sehingga berdampak pada banyak aspek dalam kehidupan manusia, termasuk politik. Aktivitas politik di ranah siber ini disebut cyberpolitics. Penggunaan medium siber untuk aktivitas politik juga memberikan pengaruh bagi perubahan sosial dan budaya di masyarakat. Kebiasaan masyarakat modern yang sangat tergantung pada teknologi membuat adanya pergeseran nilai-nilai sosial dan budaya. Munculnya era Revolusi Industri 4.0 yang diakibatkan oleh globalisasi juga membuat sistem sosial dan budaya masyarakat berubah, khususnya terkait aktivitas-aktivitas politik. Adanya cyberpolitics telah merubah pola interaksi sosial budaya masyarakat modern saat ini. Kegiatan politik tidak lagi dilakukan melalui tatap muka, namun melalui ranah siber. Tulisan ini akan membahas bagaimana aktivitas-aktivitas politik di ranah siber menjadi bagian dari perubahan sosial budaya pada zaman Revolusi Industri 4.0. Artikel ini menggunakan metode kualitatif melalui studi pustaka untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Kata Kunci: Cyberpolitics, Globalisasi, Perubahan Sosial dan Budaya, Revolusi Industri 4.0

Abstract

In the globalization era, political activities has already being started through internet. This is because the development of information technology has become so massive that it has an impact on many aspects of human life, including politics. Political activity in cyberspace is called cyberpolitics. The use of cyber platform for political activities also has an impact on social and cultural changes in society. The practices of modern society that are very dependent on technology have made a shift in social and cultural values. The emergence of the Industrial Revolution 4.0 era caused by globalization also made the social and cultural systems of society change, especially in relation to political activities. The existence of cyberpolitics has changed the socio-cultural interaction pattern of modern society today. Political activities are no longer carried out through face-to-face, but through cyberspace. This paper will discuss how political activities in the cyber realm are part of the socio-cultural changes in the era of the Industrial Revolution 4.0. This research is using qualitative method through literature studies to obtain the required information.

Keywords: Cyberpolitics, Globalisation, Social and Cultural Changes, Industrial Revolution 4.0

Pendahuluan

Ilmu politik adalah sebuah disiplin keilmuan di bidang ilmu sosial yang mengalami perubahan secara konstans dan dinamis. Ilmu politik juga tidak bisa berjalan sendiri karena berkelindan dengan ilmu-ilmu lainnya, tidak hanya dengan ilmu sosial seperti kajian-kajian sosial-budaya misalnya, tetapi juga ranah ilmu pasti. Salah satunya adalah kajian Teknologi Informasi (TI). Kajian TI adalah satu bahasan yang mengalami perkembangan massif, khususnya pada zaman Revolusi Industri 4.0. Untuk itu, ilmu politik sangat tepat untuk dapat menyesuaikan dirinya dengan perkembangan-perkembangan di bidang TI tersebut. Alhasil, perkawinan dari dua pokok bahasan ini menghasilkan konsep yang dinamakan *cyberpolitics* yang menggunakan ruang siber atau internet.

Cyberpolitics di masa depan akan menjadi landasan pacu bagi ilmu politik untuk mengembangkan dirinya, oleh karena ruang lingkup *cyberpolitics* yang menggunakan internet ini sangatlah luas dan aksesibel ke semua *stake holder*. Oleh karenanya juga, kajian *cyberpolitics* dapat dilakukan lewat berbagai disiplin ilmu, seperti pendidikan, komunikasi, keamanan, pertahanan, hukum, teknologi informasi, dan tentunya sosial budaya. Menariknya *cyberpolitics* karena luasnya pandangan dan juga cakupan yang bisa diberikan kajian ini kepada ilmu pengetahuan, ditambah juga ia relatif dapat menyesuaikan dengan bidang-bidang keilmuan lainnya. Untuk itu, mengkaji *cyberpolitics* membutuhkan beragam perspektif dan kajian keilmuan yang berkaitan, seperti teknologi informasi, komunikasi, keamanan, pertahanan, pendidikan, sampai sosial dan budaya. Namun, ke depan kajian ini menawarkan perspektif yang menarik untuk diteliti dan diamati lebih lanjut karena merupakan sebuah kajian yang baru, tapi dapat masuk ke dalam banyak sektor-sektor lainnya.

Akan tetapi, dalam tulisan ini penulis tidak hanya akan membahas tentang relasi antara politik dengan TI, namun juga bagaimana perpaduan yang sekarang dikenal dengan nama *cyberpolitics* tersebut menjadi bagian dari perubahan sosial dan budaya. Perkembangan teknologi informasi saat ini menghantarkan masyarakat di seluruh dunia untuk memasuki era baru, yaitu suatu lintas ruang yang tanpa batas untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, dan beraktivitas dalam suatu bentuk dunia baru yang tak kasat mata, yang sebelumnya tidak mungkin dapat dilakukan.

Di dalam masyarakat global terdapat pergeseran perilaku masyarakat dalam konteks kebiasaan berinteraksi, berkomunikasi, dan juga beraktivitas dalam ruang siber. Bergesernya perilaku masyarakat yang saat ini sudah lazim dilakukan tersebut adalah sebuah bentuk perkembangan tingkat peradaban menuju masyarakat modern yang canggih (4.0). Interaksi masyarakat yang dulu dilakukan secara konvensional dan kasat mata, sekarang dilakukan via ruang siber. Perubahan kebiasaan perilaku di dalam masyarakat ini memberikan dampak signifikan terhadap implementasi nilai sosial dan budaya di dalam sebuah masyarakat.

Hal ini juga dapat dimaknai sebagai suatu proses evolusi teknologi yang terjadi secara global, di mana perubahan yang terjadi pada manusia bukanlah berupa evolusi biologis, tetapi lebih kepada perubahan yang diperlukan manusia untuk bisa beradaptasi dengan lingkungannya, di mana dalam hal ini perkembangan teknologi yang sudah semakin cepat yang menyebabkan manusia harus beradaptasi dengan evolusi teknologi tersebut dalam suatu bentuk dunia yang tanpa batasan ruang.

Evolusi teknologi ini ditandai dengan era digitalisasi di berbagai sektor kehidupan. Dinamika pergerakan dunia yang awalnya membutuhkan manusia sebagai subjek utamanya, sekarang sudah mengalami perubahan. Perubahan ini terjadi karena pergantian kerja yang dilakukan manusia oleh digitalisasi teknologi dan otomatisasi mekanis dalam menjalankan semua sektor kehidupan, kemudian dikenal sebagai Revolusi Industri 4.0. Definisi dari Revolusi Industri 4.0 adalah perubahan secara keseluruhan produksi di dalam sektor industri yang dilakukan dengan menggabungkan teknologi digital dipadukan dengan industri yang masih bersifat konvensional. Definisi ini juga terkait dengan kecepatan dalam mendapatkan informasi di dalam sebuah ruang yang selalu berhubungan satu dengan yang lainnya (Prasetyo dan Sutopo, 2018: 19).

Oleh karena itu, globalisasi juga menyebabkan terjadinya penyebaran nilai-nilai sosial budaya masyarakat, terutama dari nilai-nilai yang berkembang di negara maju kepada negara berkembang terkait aktivitas dalam ruang siber. Dari sisi penyebaran nilai-nilai sosial budaya, hal ini merupakan proses pembelajaran dari tiap individu yang saling terkait dengan proses penyebaran nilai-nilai kebudayaan. Keseluruhan proses tersebut juga mempercepat proses globalisasi budaya kepada negara-negara berkembang. Proses penyebaran kebudayaan yang dimaksud adalah difusi kebudayaan.

Zaman Revolusi Industri 4.0 ini sulit kita hindari. Akibatnya pun terjadi pada perubahan-perubahan sosial-budaya di masyarakat. Digitalisasi menjadi bagian dari roda kehidupan sosial dan budaya setiap manusia saat ini. Begitu juga dengan globalisasi yang membuat perubahan sosial dan budaya terjadi begitu cepat, apalagi melalui ruang siber. Kemudian, apakah ilmu politik juga menjadi bagian dari perubahan-perubahan tersebut? Melalui tulisan ini, penulis ingin menjelaskan bagaimana ilmu politik dapat menjadi bagian berubahnya kondisi sosial dan budaya pada zaman Revolusi Industri 4.0, melalui *cyberpolitics*.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis terapkan bersifat kualitatif. Penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian ini memberikan gambaran secara akurat dan faktual dari objek penelitian yang diamati. Objek yang diamati diobservasi kejadiannya secara lisan maupun tulisan agar berhubungan dengan fenomena yang akan penulis teliti (Moelong, 2001: 3). Proses pengumpulan data dan informasi yang berguna untuk penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka, yaitu melalui tulisan-tulisan ilmiah, berupa buku dan jurnal.

Pembahasan

Definisi Cyberpolitics

Nazli Choucri, *cyberpolitics* adalah sebuah terminologi yang diciptakan, berkaitan dengan interaksi manusia (politik) yang meliputi kegiatan-kegiatan, seperti siapa mendapat apa, kapan, dan bagaimana, yang dimungkinkan untuk terjadi melalui ranah ruang siber sebagai sebuah arena baru pertarungan dengan pengandai-andaian dan realitanya sendiri. Meskipun ada perbedaan dalam perspektif di seluruh dunia, namun tetap terdapat pemahaman ilmiah umum tentang arti "politik". Kompleksitas yang muncul terkait awalan "*cyber*" itulah yang membedakan semantik yang baru dibangun ini (Choucri, 2012: 3).

Menurut Indrawan, *cyberpolitics* adalah sebuah kegiatan politik yang dilakukan melalui ruang siber. *Cyberpolitics* berkenaan dengan kegiatan-kegiatan politik, seperti pendidikan politik, komunikasi politik, kampanye politik, implementasi demokrasi, keamanan dan pertahanan, negara, serta kegiatan sosial, budaya, dan juga masyarakat.

Dahulu, kegiatan-kegiatan seperti ini biasa dilakukan di dunia nyata, serta terkait dengan aktivitas-aktivitas politik. Namun saat ini, kegiatan-kegiatan ini mulai banyak dilakukan juga di ruang siber, karena lebih praktis dan memiliki cakupan dampak yang jauh lebih luas (Indrawan, 2019: 12-13).

Penulis berpendapat bahwa *cyberpolitics* melahirkan sebuah makna baru di dalam konteks perkembangan ilmu politik. Aktivitas-aktivitas politik yang dilakukan melalui *cyberpolitics* sangat berdampak terhadap berjalannya sebuah pemerintahan, maupun proses-proses politik yang ada di masyarakat. Semua aktivitas tersebut dilakukan di ruang siber, bukan secara langsung. Ruang siber memiliki realita sendiri sehingga aktivitas politik di pada Revolusi Industri 4.0 tetap dapat berjalan maksimal memberikan pengaruh terhadap proses-proses politik yang terjadi.

Di perkotaan, sistem sosial dan budaya masyarakatnya secara umum sudah menjadi budaya siber. Di dalam sistem tersebut terjadi modernisasi, asimilasi, akulturasi, dan juga globalisasi melalui ruang siber. Hasilnya melahirkan generasi baru yang disebut milenial, yang hidup pada zaman Revolusi Industri 4.0. Dengan demikian, *cyberpolitics* dapat digunakan untuk memberikan *knowledge* kepada mereka tentang politik, karena informasi terkait sistem sosial dan budaya yang mereka kenal adalah melalui siber. Untuk itu, masyarakat diwajibkan untuk siap menghadapi budaya siber global dan menciptakan realitas sendiri kepada setiap individu, khususnya pada zaman Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini.

Pergeseran Sosial Budaya dalam Ruang Siber

Untuk memahami pergeseran sosial budaya dalam ruang siber dapat dimulai dengan membahas definisi kebudayaan yang menurut Koentjaraningrat berarti keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Kata kebudayaan berasal dari kata Sanskerta *buddhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti “budi” atau “akal”. Dengan demikian kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan akal. Pendapat lain mengatakan budaya adalah suatu perkembangan dari kata majemuk budi-daya, yang berarti “daya dan budi”. Harus ada pembedaan antara “budaya” dan “kebudayaan”. Demikianlah “budaya” adalah “daya

dan budi” yang berupa cipta, rasa, dan karsa, sedangkan “kebudayaan” adalah hasil dari cipta, rasa, dan karsa (Koentjaraningrat, 2015: 144).

Namun dalam Antropologi Budaya, tidak ada perbedaan antara budaya dan kebudayaan. Keduanya memiliki makna yang sama, karena budaya hanyalah singkatan dari kebudayaan. Selain kebudayaan, ada juga istilah peradaban. Istilah ini umumnya dirujuk untuk menyebutkan sebuah kebudayaan yang memiliki ilmu pengetahuan, teknologi, seni rupa dan bangunan, serta sistem politik atau kenegaraan dari masyarakat kota yang kompleks dan maju (Koentjaraningrat, 2015: 144-145).

Weston La Barre dalam Suparlan memperlihatkan bahwa evolusi manusia telah bergeser dari evolusi biologi ke evolusi teknologi yang menjadi kepanjangan dari organ-organ tubuhnya, sehingga proses evolusi itu sendiri telah berjalan dengan kecepatan kemajuan yang tidak terbatas karena tidak dibebani oleh hambatan-hambatan fungsi biologinya. Kemudian, dampak dari berubahnya evolusi tersebut, manusia bukan hanya menciptakan teknologi dan kebudayaan sebagai perantara antara dirinya sebagai organisme yang sama kedudukannya dengan makhluk-makhluk lainnya, akan tetapi juga mengubah dan menciptakan lingkungan alam fisiknya menjadi suatu lingkungan budaya (Suparlan, 2004: 17).

Perkembangan teknologi informasi saat ini dapat menghantarkan masyarakat di seluruh dunia untuk memasuki era baru, yaitu suatu lintas ruang yang tanpa batas untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, dan beraktivitas dalam suatu bentuk dunia baru yang tak kasat mata, Pola-pola interaksi sosial yang sebelumnya sudah menjadi budaya ke dalam bentuk aktivitas yang konvensional dan kasat mata, saat ini sudah mulai bergeser ke ranah siber, di mana dalam konteks politik dinamakan *cyberpolitics*.

Bentuk-bentuk pergeseran ini tentunya sangat berdampak kepada penerapan nilai-nilai budaya, sosial, ekonomi, politik dan seluruh aspek-aspek kehidupan lainnya dalam suatu masyarakat. Hal ini juga dapat dimaknai sebagai suatu proses evolusi teknologi yang terjadi secara global, di mana perubahan yang terjadi pada manusia bukanlah berupa evolusi biologis, tetapi lebih kepada perubahan yang diperlukan manusia untuk bisa beradaptasi dengan lingkungannya, di mana dalam hal ini perkembangan teknologi yang sudah semakin cepat yang menyebabkan manusia harus beradaptasi dengan evolusi teknologi tersebut dalam suatu bentuk dunia yang tanpa batasan ruang.

Pergeseran kebudayaan masyarakat dengan adanya perkembangan ruang siber juga perlu dimaknai melalui wujud-wujud kebudayaan yang terbentuk. Berkaitan dengan hal tersebut, menurut Koentjaraningrat terdapat tiga wujud kebudayaan. Pertama, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide, gagasan, nilai, norma, peraturan dan sebagainya. Kedua, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Ketiga, wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 2015: 150).

Wujud pertama adalah wujud ideal dari kebudayaan. Wujud kedua disebut sistem sosial dari kebudayaan. Dan ketiga, adalah wujud kebudayaan yang dikenal sebagai kebudayaan fisik. Jiwa dalam masyarakat didapatkan dari ide dan gagasan yang dibuat oleh manusia. Suatu sistem kemudian muncul yang berangkat dari kumpulan ide-ide dan gagasan-gagasan manusia itu. Sistem tersebut memiliki hubungan antara satu dengan yang lain, sehingga pada akhirnya disebut sebagai sistem budaya (Koentjaraningrat, 2015: 151).

Selanjutnya, di dalam ruang siber terdapat wujud-wujud aktivitas manusia di dalamnya, seperti pola-pola interaksi, *transfer knowledge*, literasi digital, etika dalam menggunakan internet, *e-learning*, *e-commerce*, dan tentunya *cyberpolitics*, adalah sebuah awalan dari pemikiran manusia yang muncul dari ide dan gagasan. Kemunculan ini terjadi karena perkembangan teknologi dalam ruang siber yang memungkinkan manusia untuk menghasilkan ide-ide atau gagasan tersebut. Dapat dibayangkan saat manusia masih hidup dalam zaman belum mengenal tulisan tidak mungkin dapat menghasilkan ide atau gagasan nilai-nilai yang digunakan dalam aktifitas di ruang siber.

Ide dan gagasan dalam bentuk nilai-nilai budaya dalam beraktifitas di ruang siber ini, apabila dilakukan oleh suatu masyarakat, biasanya akan cepat menyebar kepada kelompok masyarakat lainnya karena ruang siber tidak terdapat batasan dan memberikan pengaruh atau efek yang lebih masif dalam waktu yang singkat. Apabila pengaruhnya sudah dapat dirasakan oleh berbagai kelompok masyarakat, bahkan diberbagai penjuru dunia, maka dapat dikatakan sudah menjadi bagian dari sebagian besar kelompok masyarakat. Akan tetapi, hal ini tentu saja dipengaruhi oleh nilai-nilai kebudayaan awal yang dimiliki oleh masing-masing kelompok masyarakat yang sangat menentukan dalam pembentukan sistem budaya masyarakat, termasuk sistem budaya masyarakat yang digunakan dalam beraktifitas di ruang siber.

Dalam konteks *cyberpolitics*, kita dapat memaknai bahwa segala bentuk aktivitas masyarakat yang terkait kegiatan politik dalam ruang siber juga memerlukan nilai, norma, peraturan yang merupakan implementasi dari ide dan gagasan yang dapat membentuk budaya dalam konteks kognitif dari masyarakat dalam melakukan aktifitas politik di ruang siber. Apabila dalam kognitif individu-individu dalam masyarakat sudah berkembang nilai, norma, dan budaya yang santun, tidak merendahkan orang lain, tidak melakukan kebohongan publik, tidak menginformasikan sesuatu yang tidak benar (hoaks), maka akan menjadi budaya di masyarakatnya untuk melakukan aktifitas politik di dunia siber dengan santun, jujur, amanah, dan menjunjung tinggi nilai-nilai toleransi yang akan menjaga persatuan dan kesatuan bangsa.

Namun, apabila dalam ruang kognitif individu-individu dalam suatu masyarakat yang berkembang justru kebalikannya maka akan menjadi budaya dalam masyarakat untuk mendiseminasikan sesuatu yang tidak benar, memberikan informasi salah dan meresahkan, mengkambinghitamkan pihak-pihak yang tidak sejalan, yang disebabkan tidak adanya nilai budaya. Hal ini juga tidak hanya kewajiban dari masyarakat, tetapi juga menjadi tanggungjawab dari pemerintah. Atas dasar itu, menurut penulis memerlukan proses yang cukup panjang.

Melanjutkan dari tiga wujud kebudayaan Koentjaraningrat, pergeseran nilai sosial budaya ini juga dapat dimaknai sebagai wujud dari bentuk kebudayaan yang kedua, yang biasa disebut sebagai sistem sosial. Apabila dalam kebudayaan pertama lebih mengarah kepada ruang kognitif manusia, dalam wujud kebudayaan yang kedua ini lebih mengarah kepada suatu pola tindakan dan aktifitas manusia. Antara sistem budaya dan sistem sosial saling terkait dan tidak terlepas korelasinya antar yang satu dengan yang lainnya. *Cyberpolitics* apabila sudah berkembang dalam masyarakat untuk melakukan aktivitas dengan pola-pola tindakan yang menjunjung tinggi asas demokrasi, hak asasi manusia, integritas, kejujuran maka perilaku-perilaku masyarakat dalam dunia siber akan dilakukan dengan tindakan-tindakan yang benar, mematuhi aturan hukum, serta demokrasi.

Selanjutnya, wujud kebudayaan yang ketiga, yaitu kebudayaan fisik, pergeseran nilai-nilai sosial budaya dapat dimaknai sebagai hasil dari terciptanya benda-benda yang dapat digunakan untuk beraktivitas di dalam ruang siber. Wujud kebudayaan fisik ini dapat menunjang implementasi dari penerapan wujud kebudayaan pertama dan

kedua dalam konteks pergeseran nilai-nilai sosial budaya masyarakat dalam ruang siber. Walaupun dimungkinkan juga terdapat pandangan yang sebaliknya dikarenakan situasi dan kondisi yang berbeda-beda dalam suatu masyarakat. Wujud kebudayaan yang ketiga ini dapat berupa aplikasi, internet, perlengkapan dan peralatan teknologi informasi, dan lain-lain.

Terkait bidang *cyberpolitics*, wujud kebudayaan ketiga ini dapat berupa aplikasi pendidikan politik dalam ruang siber, *Youtube Channel* dengan konten politik, *e-learning* tentang politik, iklan politik dalam internet, dan sebagainya yang dapat menunjang tingkat kematangan masyarakat secara sosial dan budaya dalam memahami politik dan beraktivitas di bidang politik apabila digunakan dengan cara yang positif, khususnya dalam ruang siber yang menjadi pokok bahasan dari buku ini. Pergeseran nilai-nilai sosial budaya dalam bidang *cyberpolitics* merupakan suatu bentuk perubahan peradaban masyarakat, yang menunjukkan tingkat kematangan masyarakat melalui ketiga wujud kebudayaan yang telah dibahas sebelumnya untuk mendeskripsikan tingkat kematangan demokrasi dalam suatu masyarakat.

Globalisasi dan Perubahan Sosial Budaya

Istilah “globalisasi (*globalization*)” pertama kali muncul pada tahun 1986 dalam Oxford English Dictionary. Dalam penggunaan populer, globalisasi dikaitkan dengan peningkatan kapital, bantuan teknologi elektronik dan digital, menghancurkan tradisi lokal, dan menciptakan homogenitas sebagai budaya dunia. Dalam banyak hal, globalisasi sering dikaitkan dengan berkurangnya peran negara dan hilangnya batas-batas negara berkaitan dengan kemajuan teknologi komunikasi. Transformasi telah membawa kita pada globalisme, sebuah kesadaran dan pemahaman baru bahwa dunia adalah satu, sebagaimana dinyatakan oleh Anthony Giddens dalam Cangara, bahwa kita turut ambil bagian dalam sebuah dunia yang ditandai dengan selera dan rasa ketertarikan akan hal yang sama (Cangara, 2016: 408-409).

Terkait hal di atas, kemajuan peradaban manusia selalu berhubungan dengan perkembangan teknologi mulai dari suatu yang sederhana di era manusia jaman batu, jaman perunggu, hingga era teknologi informasi yang terus berkembang sekarang ini. Menurut Alvin Toffler dalam Chappy Hakim terdapat tiga gelombang besar perkembangan peradaban manusia, yaitu gelombang pertama terjadi pada tahun 8000–

1700 SM (sebelum Masehi), gelombang kedua pada 1700 SM-1970 M (Masehi), dan gelombang ketiga tahun 1970 M–2000 M (Hakim, 2011: 19).

Gelombang pertama disebut sebagai jaman pertanian (*agraris*), gelombang kedua disebut jaman industri, dan gelombang ketiga dan keempat disebut jaman informasi. Manusia berkenalan dengan *shock wave* ketiga, yaitu abad informasi dengan Bill Gates dan Steve Jobs menjadi bintangnya. Perkembangan teknologi di era ini sudah sangat canggih yakni mulai digunakannya energi terbarukan (*renewable energy*). Selain itu, telah hadir pula teknologi dirgantara dan ruang angkasa, rekayasa genetika dan biologi, serta munculnya teknologi komunikasi yang membuat informasi menembus sekat-sekat yang ada, sekaligus meniadakan sekat tersebut. Batas negara menjadi semu kalau tidak mau dikatakan sirna begitu saja. Dunia telah menjadi tanpa batas (Hakim, 2011: 19).

Fenomena yang tumbuh di masa ini membuat jarak, ruang dan waktu bukan lagi merupakan hambatan bagi umat manusia, sehingga melahirkan manusia berorientasi global. Dari sini lahirlah terminologi baru yang dikenal dengan globalisasi, di mana Revolusi Industri 4.0 menjadi bagianya. Di era globalisasi, manusia secara utuh berkembang dan terus meningkat harkat maupun kualitasnya tanpa dapat dibendung lagi. Gelombang ini bahkan telah menembus “diskriminasi” yang sebelumnya menjadi pagar pembatas manusia satu dengan lainnya. Globalisasi berkembang sungguh dahsyat dan mampu menembus batas atau sekat keturunan, ras, agama, warna kulit dan lain sebagainya (Hakim, 2011: 19-20).

Berkaitan dengan hal tersebut, kita perlu untuk melihat beberapa definisi mengenai globalisasi. Menurut John Tomlinson dalam Saifuddin dan Karim, memberikan batasan tentang globalisasi sebagai jaringan interkoneksi dan kesalingtergantungan yang secara pesat berkembang dan semakin menyempit yang menandai kehidupan sosial modern. Seperti terlihat dari definisi tersebut, globalisasi sangat erat terkait dengan adanya perkembangan yang sangat cepat yang menyebabkan berbagai pihak yang tadinya terpisah secara geografis menjadi dapat saling berhubungan erat. Peningkatan hubungan ini, pada gilirannya mendorong perasaan saling tergantung dan tumbuhnya kesadaran bahwa umat manusia, sebagai warga dunia pada dasarnya adalah satu. Peningkatan hubungan ini berlangsung di berbagai wilayah dalam beragam dimensi (Saifuddin dan Karim, 2008: 197-198).

Selanjutnya, berkaitan dengan masuknya kebudayaan asing, terdapat beberapa konsep belajar kebudayaan yang perlu dipahami yang berhubungan dengan proses globalisasi tersebut. Aktivitas dan interaksi di ruang siber pada negara-negara maju diakibatkan oleh nilai-nilai budaya yang dibawa oleh globalisasi, yang kemudian nilai-nilai budaya tersebut dipraktekkan oleh banyak negara berkembang. Situasi dan kondisi negara berkembang yang berbeda dengan negara maju membuat akultuasi budaya pun terjadi. Nilai-nilai budaya ini dipelajari perlahan-lahan oleh masing-masing individu yang dipengaruhi oleh situasi dan kondisi lingkungan sekitarnya. Proses ini memerlukan waktu yang tentunya tidak cepat. Perbedaan inilah yang membedakan tingkat kematangan masing-masing masyarakat, dalam hal ini khususnya saat berekspresi, berinteraksi, berkomunikasi di ruang siber.

Dalam konteks kebudayaan, menurut Koentjaraningrat terdapat internalisasi, sosialisasi, dan enkulturasi, terkait bagaimana sebuah masyarakat belajar kebudayaan. Hal ini karena proses belajar budaya sebuah masyarakat terjadi dari bentuk yang paling sederhana, hingga yang paling kompleks. Proses ini terjadi secara gradual dan membutuhkan waktu yang lama, karena itu disebut evolusi kebudayaan. Selain itu, semakin terhubungnya geografi dunia di zaman modern ini melahirkan adanya difusi budaya, yaitu diseminasi budaya suatu bangsa ke bangsa lain sekalipun jarak geografinya tidak berdekatan. Proses ini terkait dengan bagaimana mempelajari unsur budaya asing, yang disebut proses asimilasi dan akulturasi (Koentjaraningrat, 2015: 184).

Menurut Koentjaraningrat, proses internalisasi adalah proses panjang sejak seorang individu dilahirkan sampai ia hampir meninggal. Individu belajar menanamkan dalam kepribadiannya segala perasaan, hasrat, nafsu dan emosi yang diperlukan sepanjang hidupnya. Manusia mempunyai bakat yang telah terkandung dalam gennya untuk mengembangkan berbagai macam perasaan, hasrat, nafsu, dan emosi dalam kepribadian individunya, tetapi wujud dan pengaktifan dari berbagai macam isi kepribadiannya itu sangat dipengaruhi oleh berbagai macam stimulasi yang berada dalam sekitaran alam dan lingkungan sosial maupun budayanya (Koentjaraningrat, 2015: 185).

Proses sosialisasi berkaitan dengan proses belajar kebudayaan dalam hubungan dengan sistem sosial. Dalam proses itu seorang individu dari masa anak-anak hingga

masa tuanya belajar pola-pola tindakan dalam interaksi dengan individu-individu yang berbeda, dengan peran-peran yang tidak sama juga di dalam masyarakat. Terakhir, enkulturasi adalah proses bagaimana individu belajar untuk menyesuaikan pikiran, sifat, dan sikapnya agar tepat dengan norma, adat, serta aturan-aturan yang ada di dalam budaya masyarakatnya (Koentjaraningrat, 2015: 185-186).

Proses penyebaran budaya dalam ruang siber berlangsung dengan sangat cepat, tanpa batas, dan dapat dilakukan tanpa memerlukan kontak langsung antar individu dengan individu lainnya. Hal ini juga akan semakin dipermudah apabila terdapat *stimulus diffusion* dalam hal ini yang dapat berupa segala sesuatu yang dapat mempermudah aktivitas masyarakat dalam ruang siber, misalnya konektivitas internet, peralatan teknologi yang memadai, dan sebagainya.

Dalam konsep penyebaran kebudayaan melalui akulturasi dan asimilasi lebih banyak digunakan oleh para antropolog dan sosiolog dalam memahami isu-isu penyebaran kebudayaan dari masyarakat eropa yang lebih maju peradabannya kepada masyarakat di negara benua Asia dan Afrika. Dalam hal ini secara historis kedua konsep tersebut digunakan untuk meneliti penyebaran kebudayaan yang dilakukan secara historisnya melalui proses interaksi langsung antar masyarakat, sehingga diperlukan suatu kontak langsung agar suatu kebudayaan dari masyarakat tertentu dapat diterima oleh masyarakat lainnya.

Terkait asimilasi, dapat berupa kebudayaan masyarakat mayoritas yang dapat diadopsi oleh masyarakat minoritas dalam suatu negara. Akan tetapi, dalam ruang siber walaupun tidak terjadi hubungan langsung yang kasat mata, namun interaksi yang terjadi secara tak kasat mata sangat intensif dan perlahan-lahan dapat menyebarkan nilai-nilai kebudayaan baru kepada masyarakat yang berinteraksi melalui ruang siber tersebut. Dalam hal ini bentuknya tidak ekuivalen tetapi lebih kepada penyebaran kebudayaan yang dianggap lebih maju kepada masyarakat yang belum mencapai tahapan kebudayaan yang dianggap lebih maju tersebut. Proses akulturasi lebih tepat untuk digunakan dalam menggambarkan proses penyebaran kebudayaan dalam ruang siber, walaupun interaksi yang terjadi bukanlah interaksi antar manusia yang kasat mata. Jangan lupa bahwa proses ini dapat terjadi karena adanya globalisasi.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa globalisasi mempengaruhi hampir semua aspek yang ada di dalam masyarakat, termasuk aspek budaya. Globalisasi

merupakan transformasi sosial budaya dengan lingkup global yang bisa mendorong terjadinya perubahan pada lembaga, pranata dan nilai-nilai sosial budaya. Globalisasi dapat mengubah perilaku, gaya hidup, dan struktur masyarakat menuju ke arah kesamaan. Hubungan fisik antar-manusia dapat dikurangi dengan menggunakan medium lain, sehingga hubungan antar-bangsa juga sangat dimungkinkan untuk dilakukan kapan saja tanpa ada halangan berarti. Geografi yang sekarang sudah tanpa batas ini memudahkan sebuah kebudayaan untuk bergerak ke mana saja, khususnya mengikuti arah globalisasi (Cangara, 2016: 421-422).

Menurut Cangara, ciri berkembangnya globalisasi kebudayaan, yaitu: meningkatnya pertukaran kebudayaan internasional; penyebaran prinsip multikebudayaan dan kemudahan akses suatu individu terhadap kebudayaan lain di luar kebudayaannya; berkembangnya turisme dan pariwisata; semakin banyaknya imigrasi dari suatu negara ke negara lain; berkembangnya mode yang berskala global; dan bertambah banyaknya kegiatan berskala global. Namun, di balik itu globalisasi juga mengembangkan imperialisme budaya melalui media komunikasi, misalnya informasi pengetahuan dan teknologi, budaya pop, ideologi, dan gaya hidup (Cangara, 2016: 422).

Oleh karena itu, perkembangan aktivitas manusia dalam ruang siber dapat dipahami sebagai suatu proses globalisasi kebudayaan, terdapat proses pertukaran kebudayaan, informasi, pengetahuan dari suatu masyarakat kepada masyarakat lainnya dalam ruang siber. Kondisi ini dapat berakibat menjadi sesuatu yang positif apabila dapat diadopsi hal-hal yang tidak melanggar nilai, norma, atau aturan masyarakat tersebut, tetapi dapat berakibat negatif apabila masyarakat tersebut belum siap untuk mengadopsi suatu kebudayaan baru tetapi mau tidak mau proses penyebaran kebudayaan akan tetap berlangsung.

Proses globalisasi kebudayaan terkait aktifitas dalam ruang siber, khususnya *cyberpolitics* perlu juga dipahami dalam hubungannya dalam konteks politik global. Dalam konteks politik global aktivitas politik dalam ruang siber, salah satunya merupakan bentuk komunikasi politik antar-negara. Bentuk ini tidak terlepas dari pola interaksi dari hubungan internasional antar negara yang dapat dilihat dalam konteks komunikasi politik dalam hubungan internasional antar negara, khususnya menyangkut eksistensi negara-negara adidaya dalam mempertahankan pengaruhnya dan mempertahankan kepentingannya di dunia internasional yang berimplikasi pada posisi

dan kedudukan negara tersebut di dalam kancah global. Masuknya globalisasi dalam ranah siber memberikan ruang yang sangat besar untuk terciptanya kebebasan dan pertukaran informasi antar masyarakat di satu negara ke negara lainnya.

Cyberpolitics dan Era Revolusi Industri 4.0

Cyberpolitics memang sebuah istilah yang relatif baru, namun sudah sering dipraktekkan di negara-negara Barat. Berhubung negara-negara di sana bisa dikatakan memiliki tingkat demokrasi yang mapan, maka implementasi *cyberpolitics* pun sudah mencerminkan tingkat demokrasi yang lebih baik. Dalam perkembangannya, negara-negara berkembang seperti Indonesia pun sudah mulai melakukan aktivitas-aktivitas politiknya melalui ranah siber. Penggunaan ranah siber dalam melakukan aktivitas politik lama-kelamaan akan menjadi bagian dari nilai sosial dan budaya di masyarakat karena perkembangan TI yang semakin masif. Kondisi demikian membuat adopsi nilai-nilai sosial dan budaya tidak bisa dihindari lagi karena luasnya jangkauan informasi saat ini.

Selanjutnya, terkait aktivitas-aktivitas politik, seperti kampanye politik misalnya, terjadi secara masif di ruang siber. Dalam pembentukan citra sebuah kelompok politik tertentu, cukup menggunakan media sosial atau situs-situs di internet. Citra ini dimanifestasikan untuk mendiseminasikan ide atau gagasan politik tertentu kepada masyarakat luas di ranah siber. Luasnya cakupan ruang siber membuat tanggapan, komentar, kritik, dll dalam bentuk umpan balik (*feedback*) sangat mudah untuk terjadi. Kampanye daring seperti ini sekatang banyak dilakukan oleh para stake holder politik. Semua ini sekarang menjadi bagian integral dalam aktivitas *cyberpolitics* (Indrawan, 2019: 9).

Masifnya penggunaan media daring juga membuat banyak dari para konsultan politik tertarik untuk beraktivitas lewat siber, bahkan beberapa hanya memfokuskan kegiatannya di ranah tersebut. Kontestasi politik yang terjaid di zaman Revolusi Industri 4.0 akan berlangsung di ranah siber. Ke depan, kampanye politik untuk Pilkada, Pileg, sampai Pilpres akan difokuskan di ranah ini. Efektivitas menjangkau khalayak tentunya menjadi pertimbangan utama para konsultan politik ini, selain di luar kecilnya biaya yang dibutuhkan (Indrawan, 2019: 10).

Dalam dunia perdagangan daring (*e-commerce*), alur pemasaran dan penjualan sudah terjadi di ranah siber. Konsultan politik akan meniru langkah ini cara memiliki dasar yang sama dengan marketing politik. Konsep marketing politik sama dengan memasarkan produk dagang. Perbedaannya, produknya di sini adalah aktor-aktor politik yang harus dipasarkan sedemikian rupa kepada para calon-calon pemilihnya. Itulah mengapa *cyberpolitics* akan menjadi bagian penting dalam kerja-kerja para konsultan politik di masa depan, oleh karena dalam upaya mem-*branding* kliennya, mereka tidak mungkin lagi menggunakan cara-cara lama yang bersifat *offline* (Indrawan, 2019:11).

Cyberpolitics di era Revolusi Industri 4.0 ini akan menjadi medium utama aktivitas dan interaksi politik. Semua *stake holder* politik, yang ingin dipilih maupun memilih, apalagi yang akan mengejar kepentingan-kepentingan politik tertentu, pasti akan bermain lewat *cyberpolitics*. Politik akan mendapatkan keuntungan maksimal dari pertalian antara dunai nyata dengan dunia maya ini. Sebuah realitas konstruktif akan terjadi sehingga kajian-kajian politik yang sifatnya ilmiah, maupun praktis, akan mendapatkan sarana bermain yang sangat luas. Untuk itu, dibutuhkan sebuah perspektif yang baru dalam proses pemahaman kita (Indrawan, 2019: 11).

Perkembangan maraknya aktivitas politik dalam dunia siber merupakan sesuatu yang positif selama nilai-nilai yang diserap juga harus memperhatikan nilai-nilai luhur budaya bangsa. Bukan berarti mengambil mentah-mentah budaya asing karena belum tentu keseluruhan aspeknya sesuai dengan karakteristik masyarakat di tempat yang berbeda. Hal ini sangat penting dikarenakan jika mengacu kepada karakteristik masyarakat Indonesia yang sangat majemuk, tetap diperlukan agar sesuai dengan Pancasila dan *Bhinneka Tunggal Ika*.

Selanjutnya, aktivitas politik dalam ruang siber lebih dominan disebabkan melalui proses sosialisasi yang komprehensif. Hal ini dikarenakan nilai-nilai sosial budaya dalam dunia siber mulai marak dilakukan dalam waktu yang belum terlalu lama. Sosialisasi dari aktifitas ini sangat efektif sebagai proses belajar kebudayaan karena individu dapat mempelajari dari aktifitas lingkungan sekitarnya yang berhubungan dengan dunia siber, misalnya lingkungan keluarga, sekolah, tempat kerja, dan lain-lain. Aktivitas ini dapat berupa pola-pola interaksi dimana masing-masing individu memiliki peranan sosialnya.

Dalam bidang *cyberpolitics* dapat kita lihat bahwa perilaku individu dalam melakukan aktifitas terkait konten-konten politik juga dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Di Indonesia, kita dapat melihat contoh yaitu: seorang remaja yang sudah memiliki hak pilih dalam membuat *posting* di facebook dan instagram mengenai pilihan politiknya terhadap kandidat calon presiden tertentu cenderung sama dengan *posting-an* orang tuanya di *Facebook* terkait calon presiden yang dipilih. *Posting-an* seorang pekerja dalam media sosial, seperti *WhatsApp* tentang berita seorang calon kepala daerah cenderung meneruskan *posting-an* dari rekan-rekan kerjanya walaupun belum tentu informasi yang disebarakan itu benar.

Walaupun dalam prakteknya tidak selalu hal seperti ini terjadi, bisa saja seorang anak mem-*posting* pilihan politik yang berbeda dari orang tuanya, rekan kerjanya, sahabat terdekatnya. Bahkan, terkadang dapat menyebabkan terjadinya keretakan hubungan antar keluarga, teman, dan saudara. Hal ini dikarenakan belum matangnya tingkat kesadaran politik dalam suatu masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses sosialisasi ini juga penting dilakukan pendidikan politik, khususnya dalam ruang siber agar tetap menjaga iklim demokrasi yang kondusif.

Kesimpulan

Isu-isu dalam Cyberpolitics sangat luas, oleh karena itu isu sosial-budaya pun termasuk di dalamnya. Cyberpolitics berkenaan dengan pemanfaatan teknologi informasi untuk kepentingan tema-tema ilmu politik, baik ilmiah maupun praktis. Perkembangan teknologi informasi dan Revolusi Industri 4.0 menghantarkan masyarakat di seluruh dunia untuk memasuki era baru, yaitu suatu lintas ruang yang tanpa batas untuk saling berinteraksi, berkomunikasi, dan beraktifitas dalam suatu bentuk dunia baru yang tak kasat mata, Pola-pola interaksi sosial yang sebelumnya sudah membudaya ke dalam bentuk aktivitas yang konvensional dan kasat mata, saat ini sudah mulai bergeser ke ruang siber. Begitu pula dengan kegiatan dan aktivitas politik yang menggunakan ranah ini, sehingga disebut *cyberpolitics*.

Dalam *cyberpolitics*, kita dapat memaknai bahwa segala bentuk aktifitas masyarakat yang terkait kegiatan politik dalam ruang siber juga memerlukan nilai, norma, peraturan yang merupakan implementasi dari ide dan gagasan yang dapat membentuk budaya dalam konteks kognitif dari masyarakat dalam melakukan aktifitas

politik di ruang siber. Globalisasi juga membantu terdiseminasiannya cyberpolitics ke seluruh dunia, khususnya dengan perkembangan teknologi informasi dan Revolusi Industri 4.0 yang memungkinkan terjadinya hal tersebut. Banyaknya aktivitas politik dalam cyberpolitics merupakan sesuatu yang positif selama nilai-nilai yang diserap juga harus memperhatikan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cangara, Hafied. 2016. *Komunikasi Politik: Konsep, Teori dan Strategi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Choucri, Nazli. 2012. *Cyberpolitics in International Relations*. Cambridge: MIT Press.
- Hakim, Chappy. 2011. *Pertahanan Indonesia: Angkatan Perang Negara Kepulauan*. Jakarta: Red & White Publishing.
- Indrawan, Jerry. 2019. Cyberpolitics sebagai Perspektif Baru Memahami Politik di Era Siber. *Jurnal Politica*. 10(1): (1-15).
- Koentjaraningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Moelong, Lexy. 2001. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Prasetyo, Hoedi dan Wahyudi Sutopo. 2018. Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset. *Jurnal Teknik Industri*. 13(1): 17-26.
- Saifuddin, Ahmad Fedyani dan Mulyawan Karim (ed). 2008. *Refleksi Karakter Bangsa*. Bogor: Forum Kajian Antropologi Indonesia.
- Suparlan, Parsudi. 2004. *Masyarakat & Kebudayaan Perkotaan: Perspektif Antropologi Perkotaan*. Jakarta: Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian.