

**TULAR
NALAR**



**DEMOKRASI
UNTUK
SEMUA**

SERI TULAR SEKOLAH KEBANGSAAN

DEMOKRASI UNTUK SEMUA

PENULIS	: Gilang Jiwana Adikara
PENYUNTING	: Giri Lumakto, Dwitasari Teteki Bernadeta, Niken Pupy Satyawati
PENYELARAS KATA	: Dwitasari Teteki Bernadeta, Axel Gumilar
DESAIN & PENATA LETAK	: Ken Zachary, Seto Prayogi
SUPERVISI	: Santi Indra Astuti

Buku ini diterbitkan di bawah lisensi CC BY-NC-SA 4.0. Anda dapat menyalin, menyebarluaskan kembali, menggubah, mengubah, dan membuat turunan dari materi ini untuk kepentingan apapun, termasuk kepentingan komersial, selama Anda mencantumkan nama yang sesuai, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan (jika ada). Apabila Anda menggubah, mengubah, atau membuat turunan dari materi ini, Anda harus menyebarluaskan kontribusi Anda di bawah lisensi yang sama dengan materi asli.

Penjelasan lisensi: creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.id
Buku Demokrasi Untuk Semua diterbitkan dengan dukungan dari Google.org.

tularnalar@gmail.com
www.tularnalar.id



ORGANIZED BY:



●●● lovefrankie

SUPPORTED BY:

Google.org

Kata Pengantar

Pemuda adalah harapan bangsa. Di tangan pemuda, terletak masa depan bangsa. Pemuda kritis dan cerdas menjadi cita-cita kita semua. Nah, ada apa Tular Nalar dengan pemuda Indonesia? Dalam konteks menghadapi Pemilu, Tular Nalar memandang pemuda Indonesia sebagai salah satu sasaran strategis guna mewujudkan Pemilu yang berkualitas. Kendati demikian, membentuk pemuda Indonesia, khususnya pemilih pemula agar mampu menjadi bagian dari Pemilu yang berkualitas, membutuhkan kerja keras dan kerja ekstra.

Salah satu tantangan yang dihadapi adalah beredarnya arus informasi secara massif, yang kerap membingungkan siapa saja, ketika harus memilih dan menyaring pesan. Tantangan lainnya bersumber dari situasi Pemilu yang kerap dimanfaatkan untuk menebar hoaks sebagai upaya guna memenangkan kursi. Guna menyelamatkan diri dari situasi semacam itu, berpikir kritis adalah syarat utama dalam mencerna informasi. Tentu saja, berpikir kritis sebenarnya sudah makanan sehari-hari, dan diajarkan di bangku sekolah mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Masalahnya, dalam situasi Pemilu, kemampuan berpikir kritis tampaknya sering luput digunakan. Akibatnya, calon pemilih kerap diombang-ambingkan oleh informasi yang menyesatkan.

Tular Nalar, melalui program Sekolah Kebangsaan bermaksud memberikan kontribusi bagi pemuda Indonesia, khususnya pemilih pemula, agar dapat menerapkan berpikir kritis dalam mencerna informasi di tengah Pemilu. Selain itu, melalui Sekolah Kebangsaan, Tular Nalar ingin mengajak para pemilih pemula mau berpartisipasi dalam Pemilu. Sudah bukan rahasia lagi, dalam beberapa momen Pemilu, apatisme pemilih muda kerap menjadi bayang-bayang yang menguatirkan. Jadi, bukan sekadar memberikan tips-tips berpikir kritis menyaring informasi, Tular Nalar juga bermaksud memberikan sedikit pencerahan mengapa keterlibatan mereka dalam Pemilu sangat diperlukan.

Modul ini merupakan amunisi pendamping bagi para fasilitator yang membawakan sesi- sesi Sekolah Kebangsaan Tular Nalar Bersama para pemilih pemula. Materi dan kurikulumnya telah teruji dalam berbagai sesi Sekolah Kebangsaan periode November – Desember 2022 yang terselenggara di sejumlah kota, mulai dari Padang, Lampung, Magelang, Palangkaraya, Pontianak, Manado, hingga Maluku. Berbagai pengalaman menarik dan masukan diperoleh dari para fasilitator yang bertugas di lapangan untuk mendampingi para pemilih pemula memaknai keterlibatan mereka dalam pemilu kelak, sebagai sosok yang kritis dan berdaya.

Terima kasih sebesar-besarnya kami haturkan kepada Tim Pakar Tular Nalar yang telah menggagas modul ini, khususnya kepada Mas Gilang Adikara, MA., dosen FISIPOL Universitas Negeri Yogyakarta. Bersama Tim Pakar Tular Nalar lainnya, Mas Gilang berkomitmen untuk menggagas kurikulum serta perangkatnya melalui eksplorasi materi berpikir kritis bagi pemilih pemula, yang dilaksanakan di Semarang dalam dua kali *pilot class*. Juga, kami berterima kasih atas kerja keras dan kerja cerdas teman-teman Tim Kurikulum Tular Nalar yang digawangi oleh Mas Giri Lumakto, Kakak Niken Pupy Setyowati, Kakak Bernadeta Dwitasari Teteki, dan Kang Axel Gumilar yang memfasilitasi sekaligus menjadi *think tank* kurikulum Tular Nalar.

Bagi pembaca yang tertarik untuk memanfaatkan modul ini, sekaligus menyelenggarakan kelas-kelas Sekolah Kebangsaan, kami persilakan untuk menggunakan modul ini, memodifikasi, atau menyesuaikan dengan kebutuhan dan konteks di lokasi masing-masing. Modul ini sendiri baru merupakan sebuah awal, karena itu kami berbahagia jika pembaca berkenan memberikan saran dan kritiknya. Mari bersama-sama membangun generasi muda Indonesia yang kritis dan cerdas memilih.

Salam literasi,
Santi Indra Astuti
Program Manager Tular Nalar

00

Identitas Buku	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv

01

DEMOKRASI DAN PERAN KITA SEBAGAI WARGA NEGARA

Ciri demokrasi di Indonesia	2
Pancasila dalam konteks digital	4
Contoh demokrasi di Indonesia	5

02

DEMOKRASI DI ERA DIGITAL

Komponen utama perangkat digital	8
Keistimewaan komunikasi dengan perantara komputer	10
Apa itu demokrasi digital?	11

03

PEMUDA ADALAH KUNCI

Modal positif untuk menghadapi demokrasi digital	14
Apa itu literasi digital?	15
Periksa keterampilan literasi digital	16

04

AYO JADI WARGA DIGITAL!

Hubungan ekonomi dengan demokrasi	18
-----------------------------------	----

Kawan Tular nalar pasti tahu dong kalau Indonesia adalah negara demokrasi? Model negara demokrasi ini konon adalah model yang paling ideal untuk menjalankan roda pemerintahan karena dianggap bisa memenuhi kebutuhan orang banyak dan memudahkan pengawasan terhadap jalannya pemerintahan.

01

DEMOKRASI DAN PERAN KITA SEBAGAI WARGA NEGARA

Sistem demokrasi adalah sistem pemerintahan di mana kekuasaan ada di tangan rakyat. Secara umum ada empat komponen yang membuat sebuah negara dengan sistem demokrasi bisa berjalan:

1. Adanya sistem untuk memilih dan mengganti pemerintahan melalui proses yang adil dan bebas.
2. Adanya partisipasi aktif dari masyarakat sebagai warga negara, baik dalam politik maupun dalam kehidupan kewargaan.
3. Adanya perlindungan hak asasi manusia bagi seluruh warga negara
4. Adanya aturan hukum yang mengatur kehidupan berdemokrasi.

Di dunia ini, ada dua konsep demokrasi: demokrasi langsung dan demokrasi tidak langsung.

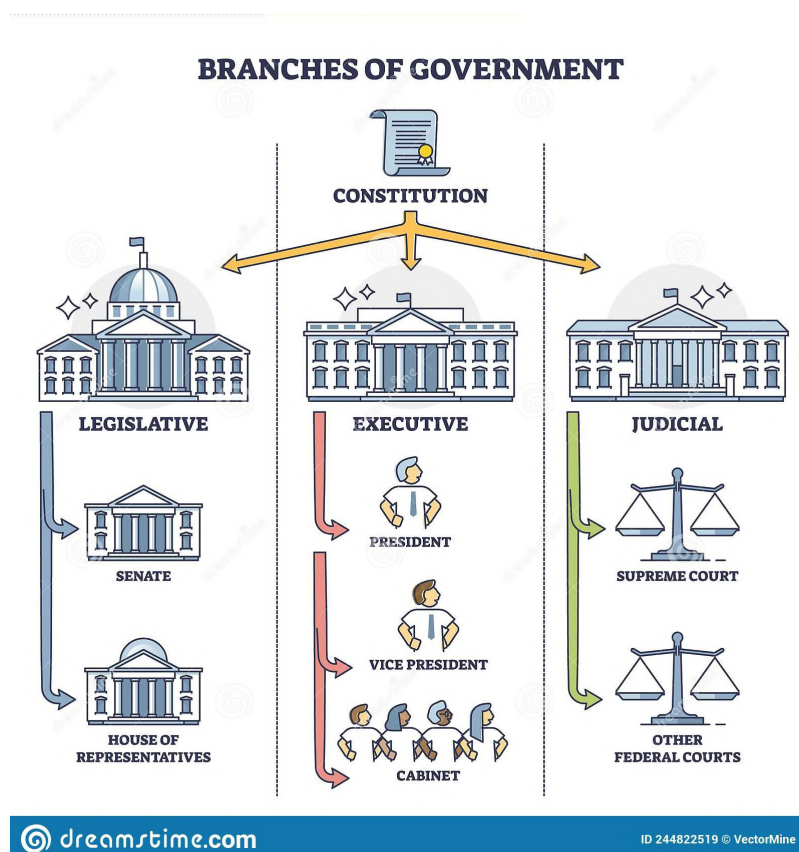
- Demokrasi langsung adalah demokrasi yang seluruh keputusan kenegaraan diserahkan langsung pada keputusan warga negara. Pada sistem ini semua warga negara memiliki hak yang sama dalam menentukan kebijakan negara. Konsep demokrasi ini biasanya terjadi pada negara-negara kecil.
- Demokrasi tidak langsung. Pada konsep ini, kekuasaan rakyat diwakili oleh pada pihak yang bertugas mewakili aspirasi masyarakat. Bentuk kedua ini ideal diterapkan di negara yang warganya berasal dari berbagai latar belakang dan sangat banyak, termasuk di Indonesia.

Di Indonesia, model demokrasi kita ditandai dengan beberapa ciri:

- Pemerintahan yang dipilih langsung oleh rakyat melalui Pemilu setiap lima tahun sekali
- Ada parlemen yang menjadi perwakilan aspirasi rakyat di pemerintahan.
- Pemisahan Kekuasaan yang ditandai dengan keberadaan trias politika. Trias politika adalah konsep pengelolaan pemerintahan dengan memadukan antara eksekutif, legislatif, dan yudikatif.
 - » Eksekutif adalah pihak yang bertugas melakukan eksekusi roda pemerintahan. Kelompok ini yang menjalankan berbagai macam kebijakan yang berhubungan dengan hajat hidup warga Indonesia. Presiden adalah salah satu contoh eksekutif. Dalam mengerjakan tugasnya presiden dibantu dengan jajaran menteri menteri serta berbagai pegawai pemerintahan. Selain itu para gubernur walikota dan wakil wakil nya juga merupakan bagian dari kelompok eksekutif.
 - » Legislatif adalah pihak yang membuat aturan perundang-undangan. Untuk bisa menjalankan tugasnya eksekutif harus dipandu dengan

aturan aturan baku salah satunya undang undang. Undang undang ini dibuat oleh legislatif. Mereka adalah kelompok yang bertugas merancang dan mengesahkan berbagai macam peraturan yang akan mengatur kehidupan warga negara. Orang yang duduk di kursi DPR adalah para legislatif, oleh karena itu mereka disebut juga dengan sebutan legislator.

- » Yudikatif adalah kelompok yang bertugas melakukan pengawasan atas kerja kerja legislatif dan eksekutif mahkamah Agung dan mahkamah Konsitusi adalah kelompok kelompok ini. Nah dalam Trias politika ketiga kelompok ini bertugas untuk saling mengontrol dah saling berkoordinasi dengan begitu jalannya pemerintahan bisa berjalan dengan ideal.



Gambar 1.1. Trias Politika

Untuk menyempurnakan sistem demokrasi kelompok eksekutif dan legislatif akan dipilih langsung oleh rakyat. Pemilihan itu akan kita lakukan melalui prosedur Pemilu yang akan dilakukan setiap lima tahun sekali. Oleh karena itulah banyak orang menganggap Pemilu sebagai pesta demokrasi karena pada momen inilah kita bisa menentukan arah bangsa dengan memilih orang-orang yang akan mewakili kita baik di level eksekutif maupun di level legislatif.

Di Indonesia, demokrasi kita ditekankan dalam Pancasila. Masih ingat kan isi kelima sila di Pancasila? Jika kita cermati, kelima sila itu sebenarnya menjadi panduan bagi seluruh warga negara dalam menjalankan perannya dalam demokrasi. Sila pertama misalnya mengandung nilai tentang ketakwaan dan ketaatan pada panduan kebaikan dalam ajaran

agama yang dianut masing-masing warga. Sila kedua adalah nilai memanusiakan warga lain. Sila ketiga tentang sikap hidup harmonis yang menjadi perekat persatuan Indonesia. Sila keempat tentang demokrasi dan politik, sedangkan sila kelima tentang semangat untuk berkolaborasi dan bergotong royong.

Jika nilai Pancasila itu kita terapkan ke dalam konteks digital, maka nilainya bisa kita pahami sebagai berikut:



Gambar 1.2. Pancasila

SILA PERTAMA

Nilai utamanya adalah cinta kasih, saling menghormati perbedaan kepercayaan di ruang digital

SILA KEDUA

Nilai utamanya adalah kesetaraan, memperlakukan orang lain dengan adil dan manusiawi di ruang digital.

SILA KETIGA

Nilai utamanya adalah harmoni, mengutamakan kepentingan Indonesia di atas kepentingan pribadi atau golongan di ruang digital.

SILA KE-EMPAT

Nilai utamanya adalah demokratis, memberi kesempatan setiap orang untuk bebas berekspresi dan berpendapat di ruang digital.

SILA KELIMA

Nilai utamanya adalah gotong royong, bersama-sama membangun ruang digital yang aman dan etis bagi setiap pengguna.

Ngomong-ngomong, tahukah kawan Tular Nalar siapa saja yang akan kita pilih pada Pemilu?

Mungkin kawan tular nalar ada yang bertanya, memangnya kalau kita memilih presiden dan anggota DPR secara langsung akan berdampak pada diri kita? Pertanyaan semacam ini sering sekali ditanyakan dan kadang kadang orang juga ragu apakah Pemilu berpengaruh pada kehidupan kita. Namun faktanya memilih waktu rakyat yang tepat dapat benar benar bisa membantu memperbaiki dan menjaga memberikan kebijakan yang tepat bagi warga negara.

Misalnya nih, tahu kan kalau kita sebagai remaja suka bermain *game* zaman dulu bermain *game* hanya dianggap sebagai sebuah kegiatan yang membuang buang waktu dan tidak berguna. Namun sebagian *gamer* ternyata bisa mendapatkan banyak keuntungan dari bermain *game*. Baik menjadi *gamer* profesional maupun menjadi pembuat *game*. Pemerintah pun melihat potensi ini kemudian melakukan berbagai macam upaya untuk mengubah persepsi tentang *game* salah satunya dengan menjadikan *game* sebagai salah satu industri strategis bangsa ini.

Selain itu berbagai macam kebijakan juga dilakukan untuk mendorong sektor ini. Misalnya dengan menjadikan *game* sebagai *e-sports* yang sudah dipertandingkan di Asian *games* Palembang lalu. Pemerintah juga mengalokasikan anggaran untuk mendorong *developer game* lokal agar bisa bersaing di kancah internasional misalnya dengan mengikuti mereka pada berbagai macam pameran *game* tingkat internasional.



Gambar 1.3. Ilustrasi *Gamer*

Atau contoh lainnya seperti kebutuhan warga Indonesia terhadap akses internet. Seiring perkembangan zaman pemerintah pun menyadari bahwa internet adalah salah satu penunjang kebutuhan yang vital dalam perkembangan masyarakat saat ini. Oleh karena itu berbagai macam infrastruktur yang bisa mendukung akses internet menjadi lebih baik dan lebih cepat dibangun di berbagai macam area. Saat ini kita bahkan sudah bisa mengakses internet di hampir seluruh wilayah di Indonesia. Bahkan bagi area area yang tadinya susah mendapatkan sinyal. Pusat akses internet juga bisa ditemui di lokasi-lokasi yang mudah ditemui seperti di kantor desa atau di kantor kecamatan. Berbagai kebijakan itu tentu merupakan hasil dari aspirasi warga negara yang ditangkap dan direalisasikan oleh para perwakilan rakyat baik yang duduk di eksekutif maupun legislatif.

Apakah Kawan Tular Nalar punya contoh yang lain?

Dari penjelasan di atas, kita bisa menarik kesimpulan bahwa politik tidak selamanya buruk. Politik juga berkaitan dengan berbagai aktivitas kewargaan yang kita lakukan sehari-hari: belajar, menjalankan hobi, berkumpul dan berorganisasi, menyampaikan kritik dan saran, hingga saling membantu antarwarga. Hal-hal kecil ini ternyata juga berdampak pada arah kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah.

02

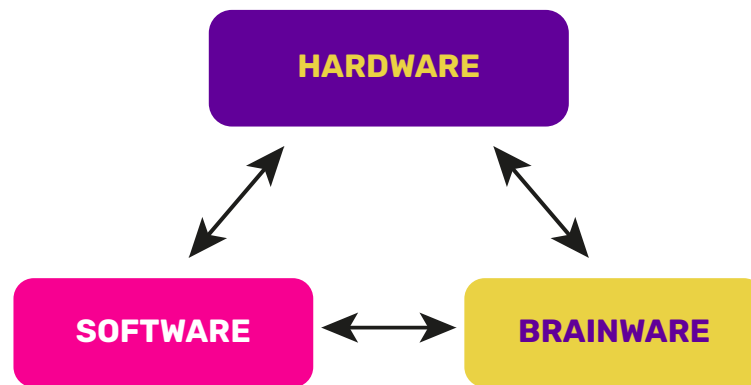
DEMOKRASI DI ERA DIGITAL

Sadarkah Kawan Tular Nalar bahwa sekarang kita adalah makhluk dua dunia?

Bukan, bukan jadi amphibi seperti katak. Maksudnya saat ini kita sudah tidak lagi hanya beraktivitas di dunia nyata. Sejak Internet semakin mudah dan murah untuk diakses, kita sekarang juga banyak beraktivitas di dunia maya atau dunia digital. Bahkan sebagian dari kita saat ini justru lebih banyak beraktivitas di dunia maya daripada di dunia nyata. Kalau tidak percaya, coba deh dihitung, dalam sehari berapa jam kita mengakses *smartphone* atau komputer kita untuk berselancar di Internet? Rata-rata seorang pengguna Internet akan *online* selama 7-8 jam. Ini bahkan lebih lama dari jam belajar di sekolah!

Untuk bisa mengakses internet, tentu saja kita memerlukan perangkat digital. Istilah perangkat digital ini merujuk pada alat-alat elektronik yang bekerja dengan menampilkan gambar di layar serta mampu terhubung ke Internet. Jadi smartphone, laptop, atau smartwatch yang kawan Tular Nalar miliki adalah perangkat digital karena dapat terkoneksi ke Internet.

Agar perangkat digital itu bisa bekerja dengan baik, diperlukan tiga komponen utama: Brainware, Hardware, dan Software. Hubungan ketiganya dapat kita lihat pada gambar berikut.



Gambar 2.1. Komponen Utama Perangkat Digital

- **Hardware** adalah perangkat keras yang secara fisik bisa kita sentuh dan pegang.
- **Software** adalah berbagai aplikasi pendukung yang kita install di perangkat keras untuk membuat perangkat ini bisa bekerja dengan optimal. Misalnya aplikasi dasar seperti Android OS, IOS, MacOS, atau Windows serta berbagai aplikasi pendukung seperti aplikasi Instagram, aplikasi Tiktok, maupun aplikasi yang membantu kita bekerja seperti Microsoft Word atau Microsoft PowerPoint.
- **Brainware** adalah otak utama dalam perangkat digital, yaitu kita semua sebagai sosok yang merancang atau menggunakan perangkat ini.

Dari ketiga komponen tersebut, komponen brainware adalah komponen yang paling penting. Ada yang tahu alasannya?

Secanggih apapun teknologi digital, baik perangkat keras maupun perangkat lunak tidak akan bisa beroperasi tanpa campur tangan manusia. Manusia akan ada sebagai perancang, pembuat, hingga operator perangkat digital. Bahkan di sistem yang sudah serba otomatis sekalipun tetap harus ada user yang menentukan tujuan penggunaan perangkatnya.

Contohnya, belakangan ini sedang ramai teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) yang mampu memproduksi berbagai gambar ilustrasi dengan keren. Kita sebagai pengguna cukup memasukkan kata-kata kunci yang kita inginkan dan

selanjutnya sang AI yang akan menyelesaikan gambar pesanan kita.



Gambar 2.2. Ilustrasi Buatan AI (Midjourney)

Sepintas tampak luar biasa kan? Namun AI itu sebenarnya diprogram oleh sekelompok manusia untuk dapat menerima pesanan yang dimasukkan para calon pengguna. Ketika membuat gambar pun, si AI sebenarnya mencontek dari berbagai karya seni yang sudah dibuat manusia dan meramunya sesuai pesanan baru kemudian disajikan kepada pemesan gambar.

Dari contoh di atas saja, kita bisa melihat seberapa besar peran manusia dalam teknologi yang canggih sekalipun. Itu saja tidak semua karya AI berhasil loh. Banyak juga karya AI yang gagal karena keterbatasan mereka dalam memahami perintah manusia dan ketiadaan kreativitas dan imajinasi yang ada pada suatu teknologi.

Kreativitas, imajinasi, dan kebijaksanaan lah yang membuat brainware menjadi komponen terpenting dalam sebuah sistem digital. Karena itu kita juga tidak boleh lupa, di balik layar perangkat digital kita ada orang lain yang mengoperasikannya.

Secanggih apa pun teknologi yang kita miliki, itu semua hanya alat untuk berkomunikasi. Meskipun kita seakan sedang sendiri dan berinteraksi dengan perangkat digital kita, namun kita sebenarnya akan selalu bersinggungan dengan orang lain. Ini lah yang disebut interaksi di dunia digital, sebuah kondisi di mana kita sedang berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain melalui perantara komputer.



Gambar 2.3. Interaksi Digital

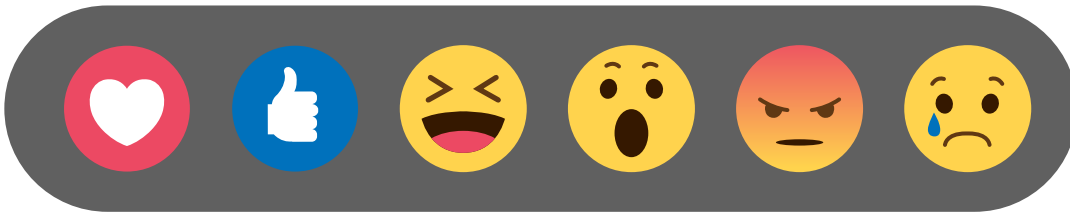
KEISTIMEWAAN KOMUNIKASI DENGAN PERANTARA KOMPUTER

Keberadaan komputer sebagai perantara ini membuat cara kita berinteraksi di dunia maya dengan berinteraksi di dunia nyata memiliki beberapa perbedaan. Di dunia nyata kita akan langsung bertemu orang yang menjadi lawan bicara kita. Hal ini akan membuat kita menjadi lebih mudah untuk berempati karena kita bisa langsung melihat ekspresi-ekspresi nonverbal, identitas umum lawan bicara, dan dapat berinteraksi secara langsung atau real-time. Sebaliknya di dunia maya kita akan mengalami hambatan untuk berkomunikasi secara langsung. Penyebabnya adalah keberadaan komputer yang menjadi mediator dalam proses komunikasi. Adanya komputer ini membuat kita lebih sulit untuk mengetahui identitas asli lawan bicara kita. Misalnya bisa saja kita merasa sedang berbicara dengan seorang yang mengaku laki-laki, namun di dunia nyata dia sebenarnya adalah perempuan atau sebaliknya.

DUNIA NYATA	DUNIA MAYA
<ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi terjadi secara langsung • Respons bisa langsung diterima • Kita akan bertemu sosok asli lawan bicara • Ekspresi non-verbal seperti mimik, gestur tubuh, intonasi suara mudah diterima 	<ul style="list-style-type: none"> • Komunikasi terjadi secara tidak langsung • Respons dari lawan bicara bisa terlambat kita terima • Kita bisa jadi bertemu dengan sosok yang anonim (tidak jelas identitasnya) • Ekspresi nonverbal lebih sulit diterima • Empati lebih sulit didapat

Gambar 2.4. Tabel

Memang saat ini kita sudah terbantu dengan adanya emotikon yang membantu mengungkapkan ekspresi Nonverbal. Meskipun demikian, nyatanya masih banyak orang yang belum memahami makna dari emotikon emotikon yang dikirimkan mengalami berbagai platform komunikasi di internet.



Gambar 2.5. Emoticon

Selain itu respon pada komunikasi yang dimediasi komputer juga bisa terhambat. Misalnya jika kita mengirim pesan WhatsApp pada pagi hari, bisa jadi lawan bicara kita baru membalasnya pada siang, sore, atau keesokan harinya. Berbagai kendala ini membuat komunikasi yang menggunakan komputer lebih rumit. Sulitnya mendapatkan Empati ini membuat kita terkadang mati rasa dan membuat kita lupa bahwa ada orang di balik komputer yang kita gunakan untuk berkomunikasi.

Meskipun lebih menantang, namun sebenarnya Internet dan perangkat digital membuka banyak peluang baru dalam berkegiatan. Salah satu yang paling menonjol adalah Internet telah membuat kita lebih mudah terhubung dengan banyak orang dalam waktu singkat. Bahkan kita tidak perlu keluar rumah untuk menyapa orang dari berbagai daerah. Peluang ini membuka ruang interaksi yang jauh lebih luas.

Contoh sederhana, kita sekarang bisa berdiskusi dengan banyak orang dari berbagai lokasi tentang suatu topik. Tidak harus topik yang berat. Topik sesimpel cara memadupadankan pakaian pun bisa menjadi ruang diskusi yang asyik.

Kawan Tular Nalar punya pengalaman interaksi digital lain yang seru? Jika kawan Tular Nalar pernah terlibat dalam diskusi di dunia maya, maka selamat, kalian sudah menjadi seorang **WARGANET!**

Warganet atau warga Internet (netizen: Internet Netizen) adalah sebutan untuk kelompok pengguna Internet yang beraktivitas di dunia maya ini. Pada 2021 lalu di Indonesia terdapat lebih dari 210 juta jiwa yang terkoneksi Internet. Jumlah ini menempati 77,02% dari total seluruh warga Indonesia. Memang tidak semua dari 210 juta jiwa itu aktif di Internet, namun mereka semua berpeluang untuk berpartisipasi dan turut serta dalam demokrasi digital.

DEMOKRASI DIGITAL? APA LAGI ITU?

Di bagian pertama, kita sudah bahas tentang demokrasi dan bagaimana kita sebagai

warga negara bisa mengisinya. Misalnya dengan belajar, menjalankan hobi, berkumpul dan berorganisasi, menyampaikan kritik dan saran, hingga saling membantu antarwarga. Nah, di era Digital kebutuhan berdemokrasi menjadi jauh lebih mudah. Teknologi digital telah memberikan kita kemampuan untuk melakukan akses dan interaksi secara lebih praktis karena kita tidak lagi harus keluar rumah bertemu secara fisik untuk menyampaikan aspirasi. Oleh karena itu berbagai peluang baru untuk berdemokrasi di Era digital bermunculan.

Contohnya, pernah enggak kawan Tular Nalar mengikuti petisi online. Petisi online saat ini menjadi sarana warga untuk menyampaikan aspirasinya. Cukup dengan memberikan dukungan kepada pernyataan yang dibuat maka aspirasi kita akan bisa sampai pada para pengambil keputusan.



Gambar 2.6. Contoh laman petisi online

Menjawab dan berbagi informasi dengan pengguna digital lain juga menjadi contoh aktivitas demokrasi digital loh. Misalnya dengan menambahkan informasi di Wikipedia, menjawab pertanyaan di Quora, atau bahkan mengisi tulisan di blog pribadi. Keberadaan Internet sekarang telah membuka ruang partisipasi menjadi jauh lebih luas.



03

PEMUDA ADALAH KUNCI

Tahukah Kawan Tular Nalar, 99,16% pemuda berusia 13-18 tahun saat ini sudah menggunakan Internet?

Persentase itu adalah yang tertinggi jika dibandingkan kelompok berusia 19-34 tahun apalagi kelompok berusia 35-54 tahun. Artinya, dalam beberapa tahun ke depan, kawan-kawan semua akan menjadi tulang punggung literasi digital di Indonesia.

Di dunia, kelompok umur kawan-kawan saat ini dimasukkan ke dalam kelompok generasi Z. Generasi ini terdiri dari orang-orang yang lahir pada periode 1997-2012. Generasi yang lebih tua dengan tahun kelahiran antara tahun 1980-1996 adalah Generasi Y atau generasi milenial. Jadi jangan mau dibilang sebagai bagian generasi milenial yak, kalian belum setua itu :)).

Salah satu ciri khas Gen Z adalah ketika lahir kalian sudah berada di era peralihan teknologi digital. Internet mulai mudah diakses dan perangkatnya pun semakin jamak digunakan. Oleh karena itu ada juga sebutan lain untuk Gen-Z, yaitu digital native atau kelompok umur yang lahir dan mudah mengadaptasi perangkat digital. Hal ini berbeda dengan generasi yang lebih tua. Generasi milenial misalnya baru mulai mengenal perangkat digital di usia remaja. Hal ini membuat mereka harus beradaptasi lebih lama terhadap perkembangan teknologi baru.

Berikut ciri-ciri Gen Z yang bisa menjadi modal positif dalam menghadapi demokrasi digital:

Digital Native

Terlahir ketika perangkat internet dan digital sudah matang memudahkan Gen-Z dalam menerima perkembangan teknologi digital. Tak perlu diajari pun sebagian besar Gen Z sudah mahir mengakses perangkat digital secara dasar.

Mudah Bersosialisasi

Karena lebih muda ketika berinteraksi secara digital, cara para Gen-Z dalam berinteraksi cenderung lebih cair. Sebagian besar Gen-Z pun menggunakan waktunya di internet untuk bermedia sosial.

Interaktif

Gen Z cenderung mudah berinteraksi dengan pengguna digital lainnya. Tidak hanya aktif memberikan pesan, tapi juga aktif merespons berbagai informasi.

Mudah Mengadaptasi teknologi

Soal teknologi baru, bisa dibilang Gen-Z lah yang pertama kali mempopulerkannya. Ingat kan ketika Tiktok pertama kali tenar di Indonesia. Gen-Z lah yang memulainya!

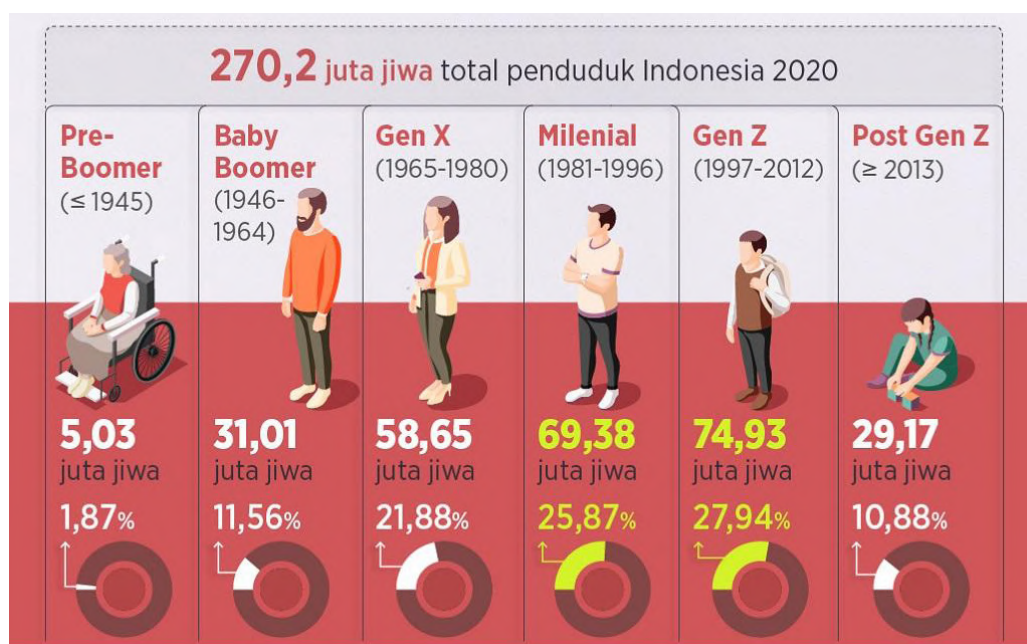
Multitasker

Gen Z sangat lihai menggunakan berbagai aplikasi dalam satu waktu. Hal ini tak lepas dari kemampuan Gen Z untuk mengadaptasi teknologi dan lahir dengan teknologi digital

yang sudah mudah diakses.

Kecanggihan para Gen Z dalam mengadopsi teknologi ini juga didukung dengan jumlah Gen Z yang luar biasa besar. Coba kita simak data berikut. Data tersebut menunjukkan jumlah Gen Z saat ini merupakan yang terbanyak dalam populasi warga Indonesia. Jumlahnya bahkan lebih banyak jika dibandingkan dengan generasi milenial. Saat ini, sebagian besar Gen Z adalah para generasi pelajar dan mahasiswa. Namun seperti sudah kita diskusikan di awal bagian ini, dalam beberapa tahun ke depan kita semua akan menjadi sosok tulang punggung perkembangan bangsa kita.

Oleh karena itu mulai dari sekarang kita sudah harus memperkaya diri dengan keterampilan literasi digital. Apalagi jika kita akan menggunakan keterampilan ini untuk berdemokrasi dan menjadi warga digital yang peduli bangsa.



Gambar 3.1.
Sumber: Katadata.co.id (2020)

APA SIH YANG DIMAKSUD LITERASI DIGITAL?

Meskipun memiliki modal sebagai digital native dan terampil mengoperasikan perangkat digital, hal itu ternyata belum cukup untuk menjadi bekal sebagai warganet yang baik. Di Tular Nalar, kemampuan mengakses perangkat digital hanyalah bagian kecil dari aspek "Tahu". Tahu untuk mengoperasikan smartphone atau komputer saja belum cukup untuk bisa berinteraksi di dunia maya, sebab kita juga harus menguasai dua kompetensi yang lain: Tanggap dan Tangguh.

Tanggap adalah berbagai keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan memilih dan memilah informasi yang kita butuhkan di Internet. Tentu sadar kan bahwa tidak semua informasi yang beredar di Internet bisa kita percaya kebenarannya atau berkualitas. Nah memilih informasi yang baik dan tepat memerlukan kemampuan berpikir kritis agar kita

tak sampai salah memahami informasi dan konten.

Tangguh adalah kelompok keterampilan di mana kita tidak lagi hanya bisa menyaksikan konten di media digital melainkan juga mampu mendayagunakan perangkat digital untuk keperluan yang lebih luas. Keterampilan di kelompok ini juga menuntut peran kita untuk turut menghasilkan lingkungan digital yang sehat dan menyenangkan

Tabel berikut akan membantu teman-teman memahami dan memeriksa, sejauh mana sih keterampilan literasi digital kita sendiri?



Gambar 3.2. Tahu Tanggap Tangguh

Jika Kawan Tular Nalar sudah sampai pada tahap Tangguh, maka Selamat, kamu adalah sosok pemuda masa depan bangsa!

Jika belum, jangan khawatir, masih banyak waktu kok untuk belajar lebih jauh tentang literasi digital. Kembali lagi ke pernyataan di awal bagian ini, Generasi Z punya modal yang kuat untuk menjadi motor penggerak kehidupan di Internet. Tidak hanya untuk menyenangkan diri sendiri, melainkan juga membantu orang lain untuk bisa lebih mengoptimalkan potensi dunia maya melalui beragam aktivitas kewargaan yang bisa kita lakukan di sini.

Di bagian ketiga modul ini kita sudah menyinggung berbagai peluang aktivitas di dunia nyata yang saat ini bisa kita lakukan di dunia maya melalui Internet. Bagian keempat kita sudah mendiskusikan apa saja peran kita sebagai generasi muda untuk mendorong pemanfaatan kehidupan digital yang lebih baik. Nah di bagian ini yuk kita coba diskusikan apa saja sih aktivitas kewargaan di Internet yang bisa mendukung suasana demokrasi di negara kita!

04

AYO JADI WARGA DIGITAL!

Jika kita kelompokkan, maka ada empat kategori kegiatan kewargaan digital: kegiatan yang berkaitan dengan penguatan ekonomi, partisipasi warga, partisipasi politik, dan aktivisme digital.

A. Penguatan Ekonomi

Kegiatan ini meliputi berbagai kegiatan ekonomi yang bisa dilakukan melalui media digital. Seperti namanya, semua kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan produksi dan konsumsi ada di sini.

APA SIH HUBUNGAN EKONOMI DENGAN DEMOKRASI?

Coba deh kalian bayangkan. Jika ekonomi lemah, maka masyarakat sangat tergantung pada pemberian dan sumbangan orang lain, baik individual maupun dari bantuan negara. Kondisi ini bisa menjadi celah terjadinya politik uang, kondisi di mana suara masyarakat “dibeli” dengan menggunakan sejumlah uang. Praktik ini mudah loh kita temui terutama menjelang pemilihan umum. Kalau kalian pernah dengar istilah serangan fajar, ini lah salah satu contoh politik uang.



Gambar 4.1. Politik Uang

Perekonomian yang tidak merata juga berpotensi membuat penguasaan negara jatuh kepada sekelompok kecil orang yang memiliki modal ekonomi besar. Sudah jadi rahasia umum kan bahwa untuk bisa menduduki posisi strategis diperlukan modal ekonomi yang tidak sedikit, bahkan untuk sekadar memasang poster atau baliho kampanye kita butuh sejumlah uang sebagai modal.

Oleh karena itu, kondisi ekonomi yang baik akan mendorong warga untuk menjadi lebih berdaya dan mampu mengambil keputusan secara mandiri. Penguatan ekonomi juga bisa membantu masyarakat untuk tidak tergantung pada pemerintahan, dengan demikian warga negara akan bisa bersikap lebih merdeka dalam mengambil keputusan politik yang mendukung demokrasi.

Di era digital, potensi penguatan ekonomi semakin terbuka lebar. Saat ini makin banyak loh warga yang mampu mengembangkan usaha dengan memanfaatkan

Internet. Buktinya toko-toko online bermunculan di mana-mana. Kita pun semakin terbiasa dengan kegiatan jual beli online.

Apakah Kawan Tular Nalar punya pengalaman terkait kegiatan ekonomi di ruang digital?

B. Partisipasi Warga

Pernah enggak kalian bingung mencari jawaban dari soal pekerjaan rumah yang diberikan guru atau dosen lalu memutuskan mencari jawabannya di Internet?

Jika pernah, maka kalian pasti akrab dengan website-website berisi informasi yang dibuat oleh pengguna digital lain seperti Brainly, Quora, Kompasiana, Wikipedia, dan sebagainya. Atau mungkin kawan Tular Nalar juga ada yang aktif di berbagai forum, seperti Detikforum atau Kaskus. Di forum-forum ini kita bisa menyimak berbagai obrolan yang terjadi antarpengguna dan juga bisa melemparkan topik untuk didiskusikan bersama-sama.

Atau bahkan kawan Tular Nalar aktif di berbagai media sosial dan media berbagi konten, seperti Youtube, Tiktok, Twitter, Instagram, Facebook, atau Whatsapp. Tahukah bahwa semua kegiatan itu merupakan kegiatan yang termasuk ke dalam kategori partisipasi warga. Pada situs-situs semacam ini, setiap pengguna media digital memiliki kebebasan untuk bertanya maupun berkomentar terhadap berbagai topik yang menarik minatnya. Para pengguna juga bisa memiliki kebebasan mengunggah konten baik dalam bentuk tulisan, gambar, maupun video. Meskipun terkesan sepele, namun konten-konten yang ada di sana adalah bentuk partisipasi warga. Konten sereceh apa pun tetap berkontribusi loh terhadap banyak hal.

Misalnya konten Citayem Fashion Week yang diawali dari konten receh tentang sekelompok remaja yang berkumpul dengan pakaian-pakaian unik. Dari konten receh ini ternyata memicu gelombang besar yang bahkan menjadi inspirasi berbagai kebijakan !terkait industri kreatif karena para pengambil keputusan negara terinspirasi dan sadar kalau anak muda Indonesia punya potensi kreatif yang luar biasa. Keren kan

C. Partisipasi Politik

Nah, kalau pada partisipasi warga semua konten, komentar, dan pendapat bisa masuk ke dalamnya, pada kategori partisipasi politik aktivitasnya lebih menjurus pada berbagai kegiatan yang berhubungan langsung dengan aktivitas politik.

Beberapa aktivitas itu misalnya, melakukan kampanye politik, mempromosikan tokoh politik yang kita dukung. Mengawasi dan mengkritik jalannya pemerintahan, maupun

terjun langsung sebagai politikus yang berupaya melakukan perubahan ke arah yang lebih baik.

Dalam dunia digital, salah satu contoh aktivitas politik bisa kita lihat pada petisi online atau keaktifan kita pada suatu kegiatan partai politik. Media yang bisa kita pakai pun beragam termasuk berbagai media sosial yang ada di sekitar kita. Oleh karena itu jangan heran jika saat ini hampir semua politikus dan partai politik memiliki akun resmi yang mereka gunakan untuk menjalankan aktivitas politiknya di ruang digital.

D. Aktivisme Digital

Aktivisme Digital adalah kegiatan di mana masing-masing warganet memilih kegiatan untuk mengadvokasi berbagai topik dan terlibat aktif dalam berbagai aktivitas terkait topik tersebut. Kegiatan dalam kategori ini menuntut setiap warganet untuk bisa berkolaborasi dan bekerjasama dengan pengguna lainnya secara intensif. Biasanya, kegiatan ini sudah terorganisasi di dalam sebuah komunitas atau organisasi kemasyarakatan lainnya. Misalnya, jika kawan Tular Nalar bergabung ke dalam Mafindo, maka kawan Tular Nalar akan terlibat dalam berbagai aktivisme digital di bidang pemberantasan hoaks. Asyik kan!

Jika Kawan Tular Nalar berminat di topik lain bisa juga loh mencari atau bahkan membuat komunitas sendiri. Saat ini sudah banyak komunitas dan organisasi yang bergerak di beragam bidang. Mulai dari pemberdayaan ekonomi, pendampingan difabel, perlindungan satwa, perlindungan hukum, dan masih banyak lagi. Dengan bergabung pada kegiatan semacam ini, kawan Tular Nalar bisa memberikan dampak lebih besar bagi jalannya demokrasi di Indonesia.

PENULIS

Gilang Jiwana A.

Gilang Jiwana Adikara, dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), tak hanya aktif mengajar, tetapi juga giat dalam menyebarkan literasi digital. Keberadaannya sebagai anggota Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) menjadi bukti dedikasi dan komitmennya. Gilang berperan penting dalam pengembangan modul "Aman Bermedia Digital", yang menjadi dasar kegiatan Makin Cakap Digital oleh Siberkreasi dan Kementerian Kominfo sejak 2020. Tak hanya itu, Gilang juga aktif sebagai trainer dan narasumber nasional dalam kegiatan tersebut. Pengalamannya tak berhenti di situ. Gilang pernah tergabung dalam tim pakar Tular Nalar Mafindo dan berkarya dalam berbagai buku literasi digital, termasuk "Digital Parenting: Mendidik Anak di Era Digital" dan "Remaja Cakap Digital". Bagi Anda yang ingin terhubung dengan Gilang, Anda dapat menghubunginya melalui email gilang.ja@uny.ac.id atau melalui DM Instagram [gilangadikara](https://www.instagram.com/gilangadikara).

PENYUNTING

Giri Lumakto

Giri Lumakto adalah seorang peneliti, penulis dan pegiat literasi digital. Sejak 2014 banyak tulisan dan publikasi ilmiah diterbitkan tentang etika, privasi, dan keamanan dunia digital. Pendidikan S1 ditempuh di Universitas Muhammadiyah Surakarta sedang S2 diselesaikan di University of Wollongong Australia. Sudah selama 4 tahun, ia ditunjuk menjadi koordinator Kurikulum di program Tular Nalar dari Mafindo yang disponsori Google.org. Pengalaman karir lain yang pernah dijalani antara lain bersama KPK, Atlas Corp. US, kognisi.id, Komnas Perempuan, dan juga meruapkan pendiri IPL (Indonesia Privacy League). Fokus bidang keilmuan dan pelatihan yang Giri tekuni adalah literasi digital, privasi, komunikasi digital, dan classroom management. Ia bisa dihubungi melalui email di lumakto.giri@gmail.com.

Dwitasari Teteki B.

Lebih akrabnya dikenal dengan nama Ayik Teteki, adalah relawan pegiat literasi digital dari Mafindo (Masyarakat Antifitnah Indonesia) Magelang Raya sejak Juli 2018. Sebagai pegiat literasi digital, Ayik Teteki aktif memberikan edukasi dan pelatihan kepada masyarakat tentang pentingnya literasi digital dan pelatihan antihoaks. Sejak tahun 2020 Ayik telah bergabung dalam tim kurikulum Tular Nalar Mafindo yang didukung oleh Google.org untuk mengembangkan kurikulum pelatihan literasi digital bagi anak muda first time voters dan lansia. Meskipun sebagai pekerja lepas untuk melakukan riset, penulisan, dan pelatihan, Ayik senang belajar dan telah menyelesaikan pendidikannya di Magister Kajian Budaya Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Ayik gemar membaca, dan crocheting (merajut). Kontak dengan Ayik dapat menghubungi ayik.teteki@gmail.com atau DM IG [ayikteteki](https://www.instagram.com/ayikteteki).

Niken Pupy Satyawati

Niken lahir di Sragen 18 Maret 1974. Menyelesaikan pendidikan S1 dan S2 Ilmu Komunikasi di Universitas Sebelas Maret Solo, kini Niken tercatat sebagai dosen Universitas Muhammadiyah Karanganyar (Umuka). Niken aktif mendorong gerakan literasi dan bergiat melaksanakan program-program literasi digital bersama komunitas Masyarakat Anti-fitnah Indonesia (Mafindo). Pada tahun 2017 Niken mengikuti training of trainer cek fakta yang diadakan di Kantor Google Jakarta. Tahun 2018 Niken berpartisipasi dalam Internet Governance Forum di Kantor Pusat UNESCO, Paris, Prancis. Bersama sejumlah relawan Mafindo, Niken bergabung di Divisi Kurikulum Tular Nalar yang disponsori Google.org. Niken turut berkontribusi dalam penulisan beberapa modul literasi digital. Saat luang Niken menghabiskan waktu untuk melakukan solo travelling ataupun bersama keluarga. Niken juga menikmati waktu di rumah saja untuk berselancar di internet, mendengarkan musik, berkebun dan membaca buku. Niken dapat dihubungi melalui email dengan alamat nikensatyawati86@gmail.com.

SUPERVISI

Santi Indra Astuti

Dosen di Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung (UNISBA) sejak 1998. Minatnya merentang mulai dari kajian media hingga media/digital literacy. Selain mengajar, ybs terlibat dalam sejumlah aktivitas lapangan, di antaranya kampanye anti rokok, gerakan anti hoaks, infodemic management, dan literasi media/literasi digital di tengah publik. Bergabung memperkuat Mafindo sejak tahun 2016. Sejak 2020 – November 2024 menjadi Program Manager Tular Nalar, sebuah inisiatif pembelajaran literasi digital bagi berbagai kalangan, termasuk lansia dan segmen rentan lainnya. Pada tahun 2017, mendirikan Jaringan Pegiat Literasi Digital (Japelidi) beranggotakan dosen, peneliti, dan pegiat literasi digital seluruh Indonesia. Email: santi.indraastuti@gmail.com. FB/IG Santi Indra Astuti.