

CYBER POLITICT

Kajian Terhadap Penggunaan Facebook Sebagai Aktivitas Politik Di Ruang Cyber

Intihaul Khiyaroh
Institut Agama Islam Tarbiyatut Tholabah Lamongan, Indonesia
E-mail: intihaulkhiyaroh@iai-tabah.ac.id

Abstract: *In a broader context, media convergence actually shows not only the rapid development of technology. Convergence changes the relationship between technology, industry, markets, lifestyles and audiences. In short, convergence changes the patterns of relations of production and consumption, whose use has serious impacts on various fields such as economics, politics, education and culture. In developed countries such as America there is a downward trend in print media customers and rising internet customers. It is even predicted that in the coming decades in the country people will leave traditional mass media and switch to convergent media. If such trends spread to various countries, it is not impossible that one day the role of the online press will replace the role of the traditional press.*

There are two big points in cyberpolitic: First, cyberpolitic moves political activity from the world off to the world on. Second, politics really only exists in the cyber world and does not exist in the real world. If in China people are not allowed to use Facebook as social media. Facebook is blocked and cannot be opened. Apparently this is used for military and political purposes.

Keywords: *Cyberpolitict, Saiber Room, and Facebook.*

Pendahuluan

Media massa merupakan bagian besar daripada komunikasi politik. Karena media massa dapat mempengaruhi pemikiran-pemikiran khalayak terhadap apa yang dapat ia sampaikan. Meskipun media massa memang benar-benar dapat mempengaruhi pemikiran khalayak, namun ada sebuah teori yang mengatakan bahwa khalayak itu bersifat pasif atau hanya mengikuti apa yang sudah ada. Namun akhirnya teori tersebut dipatahkan dengan teori-teori yang lain yang dihasilkan melalui penelitian terhadap tindakan masyarakat. Oleh karena itu teori dalam komunikasi politik mengalami perkembangan sesuai dengan penelitian dan penemuan para ahli terhadap tingkah laku khalayak.

Kehadiran media baru dalam format yang lebih efisien dapat menembus ruang dan waktu dalam format yang relatif lebih sederhana. Dunia seakan ada bersatu di bawah jempol jari seseorang. Hal tersebut dikatakan pula oleh Marshall McLuhan dalam buku Apriadi Tamburaka yang mengatakan bahwa dampak hadirnya media baru maka

terwujudlah konsep *globalvillage*. Hal tersebut dikarenakan komunitas dunia maya terbentuk akibat jaringan internet yang menghubungkan antara komputer satu dengan komputer lain dan antara gadget yang satu dengan gadget yang lain (Tamburaka, 2013:75). Manusia sekarang dapat bertukar informasi dalam dunia virtual tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Media sosial merupakan media *online* bagi para penggunanya sehingga menurut Prahastiwi Utari, para penggunanya dapat berpartisipasi dengan mudah sekaligus berbagi informasi dengan cara menyampaikan pesan kepada orang lain selain menyatakan komentar terhadap pesan yang diterima (Utari, 2011:49). Sementara pendapat lain datang dari Asep Syamsul M.Romli yang mengatakan bahwa media sosial dipakai oleh penggunanya untuk menciptakan dan berbagi pesan yang bisa dikemas dalam jejaring sosial, blog maupun dunia virtual. Dengan menciptakan dan berbagi pesan tersebut maka pengguna media sosial menurut M.Romli mengajak semua orang yang tertarik untuk ikut serta dalam memberikan kontribusi dan memberikan *feedback* secara terbuka, berkomentar, berbagi mengenai informasi tentang apa saja maupun kapan saja dengan kecepatan penyebaran dalam hitungan detik. Dengan menggunakan media sosial maka para penggunanya mampu memenuhi kebutuhan untuk aktualisasi diri dan menciptakan *personal branding* (Romli, 2012:104). Istilah yang digunakan untuk kelompok ini adalah “eksis”. Karena para penggunanya dapat membuat profil diri sendiri dan membentuk jaringan pertemanan serta menggunggah foto foto pribadi sekaligus dengan cara demikian menyingkapkan diri kepada orang lain.

Dalam tulisan ini saya mengambil studi kasus penggunaan Facebook di China sebagai kepentingan politik dan militer sehingga masyarakatnya tidak diperbolehkan menggunakan Facebook sebagai media sosial.

Definisi Cyberspace dan Politik

Untuk memudahkan saat memahami cyberpolitik yang saya tulis, maka sebelumnya saya akan jabarkan mengenai definisi yang saya gunakan dalam tulisan ini: Gagasan Cyberspace William Gibson: *Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by millions of legitimate operators... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding.* (Gibson, 1984:87)

Yang dimaksud dengan cyberspace adalah dunia internet, dunia maya, dunia virtual. Dunia tersebut diciptakan manusia sebagai media komunikasi untuk mengatasi kendala ruang dan waktu. Pada awalnya dikembangkan oleh Departemen Pertahanan Amerika pada masa perang dunia II untuk media komunikasi antar laboratorium Pertahanan mereka yang mengembangkan senjata nuklir (Straubhaar, 2010: 247).

Menurut Miriam Budiarjo, politik adalah bermacam-macam kegiatan dalam suatu system politik atau Negara yang menyangkut proses menentukan tujuan-tujuan system itu dan melaksanakan tujuan-tujuan itu. Pengambilan keputusan mengenai apakah yang menjadi tujuan dari system politik itu menyangkut seleksi antara beberapa alternatif dan penyusunan skala prioritas dari tujuan-tujuan yang telah dipilih itu. Untuk melaksanakan tujuan-tujuan itu tentu diperlukan kebijakan-kebijakan umum yang menyangkut pengaturan dan atau alokasi dari sumber-sumber resource yang ada. Untuk melaksanakan kebijakan-kebijakan itu, perlu dimiliki kekuasaan dan kewenangan, yang akan dipakai baik untuk membina kerja sama maupun untuk menyelesaikan konflik

yang mungkin timbul dalam proses ini. Cara-cara yang dipakainya dapat bersifat paksaan. Tanpa unsur paksaan kebijakan ini hanya merupakan perumusan keinginan belaka. Politik selalu menyangkut tujuan-tujuan dari seluruh masyarakat, bukan tujuan pribadi seorang. Selain itu politik menyangkut kegiatan berbagai kelompok termasuk partai politik dan kegiatan individu.¹

Berhubungan melalui internet di dunia digital menjadi sangat menyenangkan karena menurut Ardianto, Komala dan Karlinah, internet dapat dijadikan tempat penyimpanan yang sempurna dalam membuat siaga dan menghimpun orang dalam jumlah yang massif dan hal tersebut dilakukan secara elektronis (Ardianto et al, 2012:153). Penggunaan internet semakin meningkat dari tahun ketahun. Berdasarkan data dari Internet World Stats: Usage and Population Statistics diketahui bahwa bulan Maret 2013 terdapat sekitar 2,749 milyar pengguna internet di dunia. Dan apabila dikategorikan berdasarkan gender maka pengguna internet tersebut dapat dibagi sebagai berikut: (Sumber: <http://Internetworldstats.com/stats.htm>, diunduh tanggal 8 Oktober 2014 jam 08.30).

Situs Internet World Stats ini merupakan sebuah situs internasional yang melakukan penelitian mengenai penggunaan internet di lebih 233 negara. Dan dari hasil penelitian terungkap bahwa pengguna internet meningkat dari 1,15 milyar di tahun 2007 menjadi 2,27 milyar di awal tahun 2012 (Kusuma, 2013:16). Dari grafik di atas diketahui bahwa lebih banyak laki-laki yang menggunakan internet daripada perempuan, yaitu 41% berbanding 37%. Yang menarik adalah di negara-negara maju perbandingan antar gender itu semakin menipis yaitu 475 juta pengguna perempuan berbanding 483 juta pengguna laki-laki. Akan tetapi di negara berkembang perbedaan pengguna internet berdasarkan gender ini cenderung meluas yaitu perempuan 826 juta dan laki-laki 980 juta pengguna.

Selain itu terdapat sistem komunikasi yang bersifat mikro Vertikal dan mikro Horizontal. Disini saya akan menjelaskan mengenai sistem komunikasi mikro Horizontal.

Sistem Komunikasi secara Mikro Horizontal: yang dimaksud dengan sistem komunikasi secara mikro horizontal di sini ialah komunikasi sosial antarinsan dalam tingkat status sosial yang hampir sama dan terjadi dalam unit-unit yang relatif kecil.

1. Komunikasi di Daerah Perkotaan

Komunikasilah yang menghubungkan manusia itu. Tak mungkin manusia bisa hidup sebagai manusia tanpa komunikasi. Semakin banyak manusia berada dalam suatu tempat, semakin banyak jaringan dan jalur komunikasi di tempat itu. Akan tetapi, dibandingkan dengan di daerah pedesaan di mana pergaulan hidup umumnya merupakan – apa yang disebut Ferdinand Tönnies – *Gemeinschaft*, di daerah perkotaan pergaulan hidup lebih banyak *Gesellschaft*. Ciri pergaulan hidup dalam *Gesellschaft* adalah rasional-tak pribadi-dinamis. Dengan sendirinya demikianlah pula ciri komunikasi di daerah perkotaan.

2. Komunikasi di Daerah Pedesaan

Jika ditinjau secara makro vertikal, komunikasi melalui media massa di daerah perkotaan berlangsung dengan *one-step flow model* atau model arus satu tahap, maka melalui media massa itu di daerah pedesaan berlangsung dengan *two-step flow model*

¹Miriam Budiarto; *Dasar-dasar Ilmu Politik*, dalam buku suntingan Toni Adrianus Pito, Kemal Fasyah, dan Efriza. Mengenal Teori-teori Politik. Cetakan Pertama, Depok: 2005. hlm. 8.

atau model arus dua tahap. Berbeda dengan di daerah perkotaan, pergaulan hidup di daerah pedesaan lebih merupakan *Gemeinschaft* daripada *Gesellschaft*. Pergaulan bersifat tak rasional-pribadi-statis. Demikian pula dengan sendirinya komunikasi yang berlangsung dalam kehidupan seperti itu.² Hal ini berfungsi apabila dalam sistem pemerintahannya menggunakan sistem komunikasi yang bersifat mikro horizontal. Ini terjadi di daerah Indonesia.

Dalam sebuah republik yang besar dan membentang luas (khususnya dalam perkumpulan politik atau secara umum dalam ruang lingkup public, kelompok-kelompok yang jumlahnya kecil atau yang kecil pengaruhnya membutuhkan waktu untuk meyakinkan sejumlah besar orang terhadap kebaikan maksud mereka. Biasanya, semakin efisiennya sarana resolusi untuk masalah-masalah politik, akan semakin sedikit jadinya keuntungan proses ini bagi kelompok-kelompok yang kalah dalam jumlah anggotanya atau pada masyarakat marginal. Terkecuali jika kelompok-kelompok tersebut memiliki sarana-sarana financial yang banyak (baik untuk menyiarkan pesan-pesan mereka bagi banyak pemirsa atau untuk membeli pengaruh), maka pesan-pesan tersebut akan disampaikan sedikit demi sedikit. Jadi kelompok-kelompok tersebut membutuhkan waktu dan ruang kesempatan sebagai warga negara yang bebas dari gangguan kekuasaan politik yang sedang memegang jabatan, dan pengaruh bersama guna mendapatkan pesan-pesan mereka bagi para pengikutnya yang potensial untuk tujuan-tujuan mereka.³

Buku “*new media and politic*” yang ditulis Barrie Axford dan Richard Huggins membahas tentang transformasi komunikasi politik. Buku ini menjelaskan tentang sentral transformasi diduga dari beberapa fitur utama dari modernitas politik di bawah pengaruh media baru. Fitur-fitur ini termasuk menerima model liberal demokrasi dan ruang publik, definisi dari ruang politik dan identitas dan sifat kewarganegaraan. Buku ini juga membahas tingkat perubahan perilaku kepemimpinan politik, di rutinitas pemerintahan dan dalam fungsi partai politik. Sebuah politik dibingkai oleh media yang akan memiliki konsekuensi besar bagi karakteristik, organisasi dan tujuan dari proses politik, aktor dan lembaga. Bagian dari buku ini juga mulai menjelajahi dunia virtual dalam sistem politik yang muncul, berarti cara pemerintah dan masyarakat sipil dalam proses beradaptasi dengan teknologi informasi dan struktur politik. Peluang ini menciptakan kewarganegaraan aktif dan keterlibatan masyarakat. Demokrasi di ruang maya ini adalah konsep yang melihat internet sebagai teknologi yang memiliki pengaruh transformatif terhadap masyarakat. Partisipasi meluaskan demokrasi dalam lingkup sosialnya sendiri atau dalam masyarakat luas.

Cyberdemocracy merupakan konsep optimis yang muncul ke permukaan di awal munculnya internet. Hal ini terkait dengan konsepsi awal demokrasi elektronik. Pada tahun 1970, Robert Paul Wolff menyatakan bahwa tantangan untuk menegakkan demokrasi adalah masalah teknis dan mengusulkan bahwa mesin pemilihan suara elektronik ditempatkan di setiap rumah, melekat pada satu set peralatan televisi (Wolff, 1970).

² Onong Uchjana Effendy. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Rosda. 2011. hlm. 48-49.

³ Anthony G. Wilhelm. Penyunting Heru Nugroho. *Demokrasi Di Era Digital Tantangan Kehidupan Politik di Ruang Cyber*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2003. hlm. xviii.

Cyberdemocracy sangat menekankan pada kebebasan mengakses dan bertukar informasi. Sifat keterjangkauan dan partisipatif dari internet dilihat bisa membuatnya ruang demokrasi yang ideal dimana orang dapat berkomunikasi dengan bebas dan berpartisipasi dalam forum yang dibentuk untuk pengambilan keputusan kolektif. Jika kita memandang internet sebagai alat untuk memperbaiki efeknya terhadap demokrasi, melihatnya sebagai pemberi pengaruh terhadap permukaan sosial yang ada. Bagi poster, hal ini menyangkal kemungkinan bahwa internet membawa ruang sosial baru dimana identitas dan komunitas bisa hidup, akibatnya mengubah orang menjadi "Netizen" (Warganegara republik internet).

Sebagai alternatif, ketika internet dilihat sebagai ruang publik, internet merupakan forum dimana interaksi antarmanusia diukur dan dimana kuasa dari relasi dikonfigurasi. Banyak penulis menunjukkan bahwa mayoritas forum online lebih menyerupai anarki atau diktator yang totaliter alih-alih demokrasi. Usaha untuk membangun *cyberdemocracy* termasuk gerakan jaringan sipil, yang hendak menetapkan infrastruktur dan aplikasi yang didesain untuk menghubungkan orang-orang melalui kota digital. Internet memiliki karakteristik kebebasan dan pengaturan diri sendiri, yang juga merupakan ciri utama demokrasi yang sesungguhnya. Berarti tidaklah mengejutkan kalau teknologi komputer dinyatakan sebagai alat terbaru dan terbaik untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi dalam demokrasi. Kita telah melihat aksi politik internet dalam bentuk *blogs* (blogspot, wordpress, dll), *forums* (mailing list, website), *social networks* (Facebook, Path, MySpace, dll), *content communities* (Flickr, Youtube, dll), dan *microblogging* (twitter).

Kekuatan internet dalam pemilihan politik terbukti pada tahun 2004 saat pemilihan presiden di Amerika Serikat, kandidat dari partai demokrat, Howard Dean. Howard Dean menggunakan internet sebagai media untuk menjalankan kampanye politiknya. Ia membuat blog sebagai pusat kesuksesannya yang hampir berhasil dalam kampanye utama 2004 untuk menjadi kandidat presiden dari partai demokrat. Dan untuk blog, ketika mereka menulis sesuatu tentang kampanye tahun 2004, hal itu akan memasukkan setidaknya satu kata yang tidak pernah muncul dalam sejarah kepresidenan manapun. Terlepas blog tersebut memilih atau tidak presiden berikutnya, blog mungkin merupakan inovasi pertama internet yang membuat perubahan nyata pada pemilihan politik. Menurut salah satu profesor dari Universitas Stanford, Lawrence Lessig (dikutip dalam Baran, 2012).

Ledakan eksponensial dalam jejaring *Communication Information and Technology* (teknologi komunikasi dan informasi) telah pada tingkat fenomenologis, menggeser orientasi sebagian besar dari kita untuk harus menolak ke tingkat yang dapat mengubah perasaan kita tentang *other* alias pihak lain. Saat hubungan *face to face* (tatap muka) telah digantikan oleh hubungan *interface* (antar muka) dengan terminal-terminal teknologi berupa komunikasi, perangkat elektronik memperoleh kehidupan mereka sendiri. Diluar tubuh kita sendiri, dunia berisi dengan benda-benda yang juga teranimasi, suatu animasi yang mungkin bersaing dengan manusia seperti yang diisyaratkan oleh pengertian sherry Turkle tentang layar komputer sebagai *second self* atau diri yang kedua (Turkle, 1984). Saat yang non manusia ini mungkin bersaing dengan manusia, para individu sendiri semakin menemukan bahwa mereka adalah bagian dari konteks dimana mereka diobjekkan.

Hierarki direnovasi adalah proses melalui mana hierarki offline diciptakan kembali online, dengan banyak sumber daya online merongrong hierarki secara offline

sementara juga mendefinisikan hirarki baru. Komponen kedua dari kehidupan online yang muncul jelas untuk online individu adalah bahwa tampaknya inheren anti-hirarkis. Upaya untuk menyensor atau membatasi akses ke bagian dari dunia maya sering dapat hanya dilewati, memungkinkan akses tak terbatas ke informasi online. Selain itu, komunikasi dari banyak orang untuk banyak orang dekat norma di dunia maya. Ini membuka partisipasi dalam pengambilan keputusan, menciptakan potensi untuk kesimpulan yang dicapai dengan cara yang lebih egaliter daripada yang tersedia offline. Tiga cara di mana hierarki dipengaruhi dicatat: (1) identitas, (2) komunikasi banyak-ke-banyak, dan (3) anti-sensor.

Meskipun tidak benar untuk mengatakan bahwa hierarki yang absen di dunia maya, memang benar untuk mengatakan bahwa hierarki ada dibuat sesuai dengan aturan yang berbeda dari hierarki offline, dan yang terbaik mereka, aturan ini di dunia maya membuat kemampuan seseorang untuk menulis kreatif dan sok tahu dasar mencapai posisi yang lebih tinggi dalam hirarki. Banyak hierarki offline dirusak oleh kekuatan dunia maya. Secara bersama-sama, fluiditas identitas dan direnovasi hierarki juga dapat dilihat mengandalkan komponen ketiga dari dunia maya dari sudut pandang individu, karena keduanya bergantung pada alam dunia maya sebagai ruang informasi. Berbagi informasi memungkinkan konstruksi identitas; self-deskripsi, tanda tangan, dan gaya semua dibangun dari kata-kata yang melewati antara orang. Renovasi hierarki dalam kehidupan offline dengan hasil komunikasi cyberspatial dari metode yang berbeda dari berbagi informasi dan akses yang berbeda untuk keahlian di dunia maya. Ketika individu mengalami dunia maya, mereka datang ke pengakuan ketiga yang hidup di dunia maya didasari fundamental oleh informasi.

Analisis Penggunaan Facebook di China Sebagai Media Pemerintah

Sumber-sumber publik dan diskusi dengan para pejabat Cina menunjukkan bahwa doktrin maya China memiliki tiga unsur: kontrol jaringan dan data untuk menjaga stabilitas politik, spionase untuk membangun ekonomi dan teknologi kemampuan China, dan tindakan mengganggu bertujuan merusak militer lawan komando dan kontrol dan sistem senjata, yang semuanya tergantung pada perangkat lunak dan jaringan. Lebih 'strategis' kegunaan, seperti mencolok infrastruktur sipil di lawan tanah air, muncul menjadi prioritas yang lebih rendah dan dianggap sebagai tambahan untuk serangan nuklir sebagai bagian dari China strategis untuk pencegahan. Tidak ada diskusi yang pernah mengisyaratkan mati oleh 1.000 luka, dan pejabat Cina tampaknya lebih peduli tentang saling ketergantungan Amerika dan Cina ekonomi. Niat China adalah dengan menggunakan spionase cyber untuk memperoleh teknologi untuk mengejar ketinggalan dengan dan melampaui Barat baik secara ekonomi dan militer. China masih pengimpor teknologi canggih, dan para pemimpinnya ingin mengubah itu. Sementara itu set strategis jangka panjang tujuan ekonomi, mereka memiliki fokus dalam negeri. Hal ini telah diikuti strategi militer yang konsisten selama dua dekade, tetapi fokus telah ke dalam, pada pemulihan kebesaran China, daripada pada lawan menghancurkan. Sejak pembukaan ke Barat di bawah Deng, sudah ada upaya nasional yang luas untuk mengekstrak konsesi dan teknologi dari perusahaan Barat dalam pertukaran untuk akses ke pasar, tenaga kerja murah, lingkungan peraturan yang akomodatif dan (setidaknya di masa lalu) subsidi. Tindakan Cina hacker konsisten dengan upaya nasional yang lebih besar untuk meningkatkan daya nasional China dan prestise. dan gagasan, pertama diungkapkan oleh Deng yang berlaku, bahwa untuk

menjadi kaya mulia, berarti bahwa mereka juga bersaing untuk pribadi memperoleh, sering terhadap satu sama lain.

Para pemimpin Cina, meskipun ditantang oleh politik yang penuh gejolak pertumbuhan ekonomi telah menciptakan, jelas berharap kekuatan ekonomi Cina yang berkembang meningkatkan pengaruhnya dalam urusan internasional, tapi itu tidak sama seperti 'perang' istilah emosional sarat. Pertumbuhan ekonomi China menciptakan tekanan besar bahwa organ Partai Komunis China pusat tidak dilengkapi dengan baik untuk mengelola. Juga memiliki upaya Cina di Bukti hubungan internasional menunjukkan kecerdikan dalam atau bahkan pemahaman yang jelas tentang dinamika regional Asia. Cina adalah tawanan dari retorika sendiri ketika datang ke urusan luar negeri. Penjelasan sederhana dan lebih menarik perilaku Cina difokuskan pada keinginan China untuk keuntungan daripada keinginan untuk menyakiti lawan yang lebih baik menjelaskan kegiatan cyber dari spekulasi tentang terpusat diarahkan kampanye perang ekonomi terhadap AS dan sekutunya. Pernyataan Deng Xiaoping, 'menjadi kaya adalah mulia', adalah penjelasan yang lebih kuat untuk perilaku Cina dari perang ekonomi.

Tujuan dari para pemimpin Cina yang menjaga Partai Komunis berkuasa (tugas yang semakin sulit di negara di mana sangat sedikit orang yang komunis), untuk mengejar ketinggalan dengan dan melampaui Barat dalam teknologi dan kekayaan, dan untuk menegaskan China tengah posisi dalam urusan regional dan global. Keadaan China ekonomi mungkin menghalangi manuver keuangan berisiko dari pertimbangan oleh para pemimpin China. China sendiri keuangan Situasi ini berbahaya, mengingat utang lokal dan masalah dengan tingkat konsumsi domestik. Dumping utang merusak AS akan mengguncang ekonomi global dan risiko suatu kebakaran ekonomi yang bisa mengkonsumsi Komunis Partai, mengingat pentingnya pertumbuhan ekonomi yang kuat di Cina untuk aturan yang terus menerus. Jika kita berasumsi bahwa China ingin untuk membuang utang merusak AS, kita juga harus mengasumsikan bahwa para pemimpin partai memiliki menakutkan dan sampai sekarang tidak tampil toleransi terhadap risiko. Istilah 'perang ekonomi' muncul dengan timbulnya peperangan industri massal, ketika negara-negara meminta semua elemen masyarakat untuk melawan. Perang ekonomi lebih mudah untuk upah di dunia yang kurang terhubung, ketika ekonomi nasional tidak sebagai tergantung pada bangsa lain. Sebelum 'globalisasi' dari tahun 1990-an, industri berbasis nasional yang utama pemasok barang di sebagian besar negara, dan nasional keuangan dan sistem moneter kurang terintegrasi dengan dunia pasar. Kebijakan perang ekonomi klasik yang dibatasi Akses lawan untuk bahan baku, teknologi atau uang lebih efektif dalam waktu sebelumnya. Sebagai ekonomi menjadi lebih terhubung, namun kemampuan untuk membatasi akses atau memanipulasi pasar adalah sangat berkurang. Dalam lingkungan ekonomi saling tergantung, perang ekonomi, khususnya sebagai rahasia, masa damai aktivitas, tidak akan bekerja. AS bergulat dengan masalah ini setiap kali menggunakan sanksi sepihak, ketika efek lebih simbolis dari berbahaya. Negara masih terlibat dalam persaingan dengan kebijakan perdagangan dan moneter, tetapi mereka kegiatan telah menjadi lebih sulit untuk menyembunyikan (atau menggunakan berhasil) dalam ekonomi global saling tergantung yang diatur oleh perjanjian internasional dan jauh lebih transparan daripada di masa lalu. Sanksi adalah alat pemaksaan dan pengaruh politik, tetapi mereka tidak rahasia dan mereka terutama mempengaruhi perusahaan dari seseorang bangsa sendiri. Ekspor kontrol adalah alat perang ekonomi, tetapi mereka melibatkan menahan diri dimaksudkan untuk merusak lawan. Perang ekonomi adalah keturunan dari bumi hangus

yang taktik yang digunakan oleh tentara kuno, dan blokade angkatan laut yang memotong perdagangan dan persediaan makanan atau lengan. lebih halus taktik muncul di era industri dalam bentuk upaya untuk menyangkal bahan baku yang dibutuhkan untuk produksi perang. Strategi yang masuk akal di saat perdagangan global adalah kurang luas dan kurang saling berhubungan, dan ketika imperialisme Eropa bisa membuat industri dalam negeri ini tergantung pada sumber dari wilayah terpencil. Sebagai ekonomi nasional rantai pasokan telah menjadi lebih terintegrasi dan global yang lebih luas, kemampuan untuk membatasi akses ke sumber daya ekonomi telah berkurang.

Negara menggunakan embargo dan sanksi sebagai berarti pemaksaan, tetapi jika ada satu hal Amerika Serikat telah belajar itu bahwa sanksi-sanksi ekonomi unilateral atau embargo melakukan lebih untuk menunjukkan ketidaksenangan daripada menimbulkan kerugian. Perang ekonomi bekerja paling baik bila ada dukungan multilateral luas. Kematian oleh seribu luka dari spionase cyber tergantung pada beberapa asumsi ekonomi meragukan, yang juga melemparkan keraguan pada konsep umum perang ekonomi. Itu paling asumsi penting adalah bahwa, sementara efek cyber spionase atau manipulasi keuangan yang marjinal, mereka memiliki multiplier effect, membuat kerusakan yang lebih besar dari yang sebenarnya nilai dolar dari kerugian akan menunjukkan multiplier Efek adalah batu filsuf ekonomi modern, di mana peningkatan belanja mengarah ke proporsional.

Bagi China, dalam hal apapun, ini menimbulkan pertanyaan dari niat, dan tidak ada bukti yang meyakinkan bahwa niat China adalah menggunakan spionase dan manipulasi keuangan untuk ekonomi perang menyebabkan kematian oleh seribu luka. semua ekonomi memiliki berbagai tingkat dan jenis inefisiensi yang mengurangi pendapatan. Spionase maya dapat dianggap lain inefisiensi investasi, diproduksi oleh penyebab eksternal. Untuk mengatakan bahwa Amerika tumbuh lebih lambat atau kurang kaya sebagai Hasil spionase cyber ini benar, tetapi untuk itu untuk memiliki strategis konsekuensi membutuhkan asumsi yang dramatis tentang efek yang tidak didukung oleh bukti. Ada jelas membahayakan untuk pendapatan nasional dan dari hilangnya teknologi militer, dan perusahaan individu dapat rusak parah, tapi itu tidak sama bahaya fatal. Implikasi yang paling penting dari spionase cyber tidak bahwa Cina memiliki strategi ekonomi peperangan, tetapi bahwa ia memiliki kurang memperhatikan aturan internal dan norma-norma dalam mengejar kepentingan sendiri.

'Tanpa keamanan internet, tidak ada nasional keamanan '(*meiyou Wangluo Anquan jiu meiyou Guojia Anquan*)

Dalam wacana China pada cybersecurity, keamanan internet melengkapi informatisation. Terlepas dari murni keamanan jaringan teknis dan aspek hukum, konsep ini lebih luas dipahami sebagai hak PKC untuk mengontrol konten.

'Keamanan Internet dan informatisation duasayap burung yang sama dan dua roda darimesin yang sama '(*Wangluo Anquan ia xinxihua shiyitizhiyi qudongzhishuanglun*)

Secara bersama-sama, informatisation dan internet security menggarisbawahi hubungan intim antara pembangunan dan keamanan dalam pemikiran China tentang cyberpower. Ini hubungan cukup jelas: China membangun informasi jaringan, perlu juga membangun kapasitas untuk mengamankan mereka. Koneksi ini telah tampil di daerah lain dari kebijakan ceramah. Pada bulan Maret 2014, misalnya, Xi Jinping yang dipinjam dari mitologi Yunani ketika ia disebut pengembangan energi nuklir 'seperti

Prometheus yang memberikan api untuk kemanusiaan dan membuka masa depan yang cerah bagi umat manusia ', tapi itu cerah masa depan dibayangi oleh awan gelap, dan ada kebutuhan untuk penekanan yang sama pada pengembangan dan keamanan. " mengamankan jaringan informasi bukan tugas kecil untuk China. Satu komentator, Zhang Hong dari Pusat Informasi Negara, telah mengakui kontradiksi antara pembangunan dan keamanan internet di cybberpower China: 'Semakin banyak mengembangkan jaringan, masalah keamanan lebih timbul. " Ada juga tingkat kedua pengembangan-keamanan hubungan dalam pemikiran Cina. Pembangunan adalah Alasan berkaitan dengan mengatasi China dirasakan 'Keterbelakangan' dan meningkatkan keamanan vis-a-vis lainnya negara. Informatisation menyiratkan penguatan China bahan dasar, meningkatkan kekuasaan negara di bawah yang berkuasa elit, dan dengan demikian menjamin keamanan.pemimpin negara berkembang lainnya telah menyatakan logika yang sama ini. Alexander Hamilton, salah satu pendiri Amerika, menulis pada 1791 bahwa 'kemerdekaan dan keamanan negara tampaknya material terhubung ke kemakmuran yang memproduksi '. Pada tingkat ini, tujuan pembangunan China yang dasarnya imperatif keamanan nasional.

Internet dalam strategi nasional China

Kecenderungan menyeluruh di pendirian ISILSG adalah bahwa internet sedang progresif dibingkai sebagai bagian integral dari strategi nasional China.dalam baru-baru ini tahun, ketidakstabilan ekonomi telah menantang PKC berbasis kinerja legitimasi, dan ketidakstabilan sosial membawa tentang oleh kemampuan internet untuk menyebarkan informasi memiliki membuat elit hyperaware masalah nasional China. Dalam banyak hal, internet telah melihat baik sebagai obat mujarab dan masalah, dan ISILSG cenderung sibuk dengan mengintegrasikan bersih ke dalam strategi nasional sebagai alat untuk menetralsir perbedaan pendapat dan membantu pertumbuhan ekonomi. Internet juga melayani tujuan yang lebih ambisius di Cina strategi nasional: peremajaan China sebagai besar dan kekuatan regional yang dominan. Hubungan Internasional saat ini memiliki dimensi teknologi transformatif; untuk bersaing dengan negara-negara lain dalam kontes ekonomi-politik, naik negara birokrasi yang diperlukan untuk mengadopsi muncul teknologi atau menciptakan yang baru. Teknologi akan terus menentukan hirarki masyarakat negara-negara internasional, dan harapan bahwa negara-negara lain akan berinovasi akan mendorong negara untuk melakukan hal yang sama, menghasilkan pembangunan keamanan perlombaan untuk keunggulan.

Cyberpolitics penawaran dengan semua topik ini, tapi ada satu tertentu yang kita ingin menggarisbawahi sini, pengamatan yang hilang dalam wacana pengantar tentang Cyberpolitics: ada **tiga peran yang berbeda** dari Politik dalam kaitannya dengan Cyberspace.



1. Politik dari Cyberspace.

Sebagai dunia maya adalah fenomena *buatan manusia*, alam sendiri selalu sisi politik. Cyberspace diciptakan sebagai ruang baru komunikasi, menghemat waktu dan uang untuk mentransfer, saham, penggunaan, informasi mengalami multiplikasi. Pertanyaan utama untuk membahas tentang cabang pertama ini Cyberpolitics terkait dengan struktur **dunia maya**: Apa dunia maya? (Sebagai domain politik) Yang memutuskan perkembangannya? Mengapa?

Yang mengontrol dan bagaimana / yang memutuskan siapa yang mengakses / yang membuat aturan? kerangka umum untuk mengaktifkan kegiatan maya - bukan masyarakat dunia maya? Bagaimana Cyberspace terintegrasi dengan kehidupan nyata? Delimitasi / kontrol domain. Ideologi. Geopolitik.

2. Politik dalam Cyberspace.

Setelah kita telah mendefinisikan Cyberspace dan dibatasi wilayah yang, langkah berikutnya adalah untuk memahami bagaimana Politik bisa dibuat di dalam domain-nya. Perspektif ini sebagian besar didasarkan pada generasi dan pengelolaan **cyberpower** dan pertanyaan utama adalah: Apa cyberpower? Bagaimana struktur pertahanan yang memadai dan serangan di dunia maya? Bagaimana mengelola kekuasaan dan soft power tindakan keras? Cara mendapatkan dan meningkatkan cyberpower? Bagaimana untuk melegitimasi itu?

3. Politik melalui Cyberspace.

Cyberspace digunakan sebagai platform untuk memperoleh efek yang nyata dalam masyarakat. Politisi menggunakan dunia maya untuk mempromosikan diri mereka sendiri, untuk berkomunikasi dan viralize ide-ide tertentu dalam masyarakat dan

untuk menunjukkan perhatian dan upaya untuk berada di dekat orang-orang mereka. Pembahasan di sini adalah tentang masalah ini: Bagaimana peopleinfluenced oleh dunia maya di Lifes mereka sendiri? Bagaimana politisi menggunakan dunia maya untuk mencapai / peningkatan politik image / power. Bagaimana mengubah cyberpower menjadi kekuatan politik yang nyata. E-gov, E-demokrasi. Perbedaan dari pemilih nyata dan pemilih virtual? Visualisasi kekuasaan, bagaimana otoritas? Menganalisis Cyberpolitics menjadi tiga cabang ini membantu kita untuk memahami lebih baik dinamika produktif dan banyaknya aktor dan kepentingan yang terkait dengan dunia maya.

Perilaku berbicara, **cyberpower** adalah kemampuan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan melalui penggunaan dunia maya. Dan cyberpower ini bisa menjadi latihan dalam beberapa ganda situasi: dalam dunia maya atau di luar dunia maya, dengan penggunaan informasi atau instrumen fisik.

Targets of Cyber Power

	Intra cyber space	Extra cyber space
Information Instruments	Hard: Denial of service attacks Soft: Set norms and standards	Hard: Attack SCADA systems Soft: Public diplomacy campaign to sway opinion
Physical Instruments	Hard: Government controls over companies Soft: Infrastructure to help human rights activists	Hard: Bomb routers or cut cables Soft: Protests to name and shame cyber providers

Source: <http://belfercenter.ksg.harvard.edu/files/cyber-power.pdf>

Menerapkan ke dunia maya tiga wajah kekuasaan dan perbedaan sendiri pada hard / soft powernya menawarkan kita cathegorization ini berbagai jenis cyberpower:

The Three Faces of Cyberpower

	COERCION	AGENDA SETTING FRAMING ISSUES	IDEAS AND BELIEFS
HARD POWER	Denial of service attacks, insertion of malware, SCADA disruptions, arrests of bloggers	firewalls, filters, and pressure on companies to exclude some ideas	threats to punish bloggers who disseminate censored material
SOFT POWER	information campaign to change initial preferences of hackers, recruitment of members of terrorist organizations	ISPs and search engines self monitor, ICANN rules on domain names, widely accepted software standards	information to create preferences (eg. stimulate nationalism and "patriotic hackers,"), develop norms of revulsion (eg. child pornography)

Source: <http://belfercenter.ksg.harvard.edu/files/cyber-power.pdf>

Berkomunikasi politik dengan menggunakan media internet memiliki kelebihan dan kekurangan. Antara lain:

- **Kelebihan Cyberspace:** Memecahkan persoalan kebebasan dan demokrasi. memiliki keluasaan mengekspresikan pendapat dan ide. Dalam cyber-politik bebas berekspresi tanpa ada tekanan dari pihakmanapun. Kita lebih bebas dalam mengungkapkan pendapat terkait sesuatu isu. Penyebaran informasi yang transparan dan terbuka. Kita dapat mengakses informasi yang kita inginkan. Jalannya informasi lebih detail dan rinci. Termasuk informasi mengenai anggaran atau kebijakan negara lainnya. Tempat orang menciptakan 'otoritas' (authority) dan kekuasaan' (power) bagi dirinya sendiri. Di dalam cyberspace terdapat 'kebebasan informasi', kebebasan berbicara, kebebasan

mengkritik. Di dalamnya juga, seseorang tidak hanya dapat mengekspresikan ego individualnya, tetapi ia juga dapat bermain di dalam ‘ruang fantasi’. Dalam media lain kita mempunyai keterbatasan dalam berpendapat. Ruang yang diberikan tidak mampu mencakup pendapat–pendapat public. Dengan adanya internet, kita bisa menuangkan pendapat kita, misalnya mengenai isu tentang jalannya pemilu. ‘*ecialitarian public space*’ Semacam tempat dimana anggota masyarakat berkumpul untuk mendiskusikan ide-ide untuk memecahkan persoalan bersama. Adanya aspirasi–aspirasi biasanya kita sampaikan melalui perantara, salah satunya partai politik. Namun, sekarang partai politik tidak bisa merepresentasikan apa yang diinginkan rakyat. Dengan adanya cyber-politik ini semakin ruang diskusi terbuka dimana setiap orang dapat ikut berpendapat dan menyalurkan pendapat secara terbuka terkait isu politik yang ada. Lahan berkampanye murah. Dengan menggunakan komunikasi ini, kita bisa melakukan kampanye yang cenderung memakan biaya yang murah.

- **Kekurangan Cyberspace:** Cybercrime’ dan ‘cyberviolence’ tetap menjadi kejahatan masa depan, bahkan Ia mendapatkan tempatnya yang lebih ‘aman’, karena sifat cyberspace yang tanpa alamat. Ruang lingkup yang luas dan terbuka membuat kadang terjadipengekspresiaan yang tidak beretika. Tidak semua lapisan masyarakat dapat mengakses informasi melalui cyberspace. Selain karena membutuhkan dana lebih, sarana dan prasarana cyberspace juga belum merata. Tidak semua orang yang “melek” teknologi, maka internet hanya bisa diakses oleh orang–orang tertentu. Bahaya utama cyberspace bila orang memasuki batas (*border*) yang seharusnya tidak terlewat. Melewati tapal batas berarti menjadi over, menjadi *hyper* atau menjadi ekstrim. Internet menciptakan ‘cyber selfishness’, seorang yang tidak bertanggung jawab secara sosial. Kenyamanan yang ditimbulkan oleh cyberspace bisa menjadi candu bagi penggunaannya. Keleluasaan yang ditawarkan memang menggiurkan, tetapi justru terkadang hal seperti ini, yaitu tidak berhadapan langsung dengan lawan bicara, membuat kita tidak bisa mengetahui apakah sang lawan bicara mempunyai maksud yang benar seperti apa yang dia bicarakan. Tidak heran bila banyak terjadi kebohongan ataupun penipuan di dalam komunikasi cyberspace.⁴

Kesimpulan

Ruang lingkup yang luas membuat cyberspace seakan tidak mempunyai lingkup yang terbatas. Hal ini memungkinkan orang dapat saling berhubungan melalui computer dan internet. Adanya cyberspace memberikan ruang atau cara berkomunikasi politik baru. Tanpa adanya kendali kekuasaan tertentu, karena bersifat terbuka, cyberspace lebih dianggap demokratis. Tujuan utama dari Cyberspace adalah transparansi di segala bidang, terutama di bidang pemerintahan. Dengan demikian, partisipasi politik masyarakat akan lebih tinggi karena pemerintah semakin terbuka untuk mengkomunikasikan seluruh kebijakannya pada masyarakat.

Perbandingan antara Indonesia dan Amerika Serikat mengenai penggunaan cyber politic memang berbeda. Di AS cyber politic dinilai cukup berhasil ditandai

⁴ <http://thebreatheoflife.blogspot.com/2008/01/cyberspace-kayaknya-bukan-lagi-menjadi.html> (http://thebreatheoflife.blogspot.com/2008/01/cyberspace-kayaknya-bukan-lagi%20menjadi.html) Diakses tanggal 6 April 2009 pukul 14.17

dengan kemenangan Obama sebagai presiden Amerika yang gencar menggunakan virtualmarketing. Sedangkan di Indonesia sendiri belum banyak orang berkampanye menggunakan media internet. Masih banyak yang menggunakan banner, baliho, atau spanduk untuk menggaet massa. Penggunaan cyber politic di Indonesia seakan bersifat setengah – setengah. Memang banyak sekarang yang berkampanye memasang foto mereka melalui jejaring sosial seperti facebook, namun desain dan penampilan yang biasa – biasa saja membuat orang menganggapnya spam (sampah). Dalam dunia blogger sendiri, di Indonesia berkembang pesat tetapi itu hanya terjadi untuk golongan tertentu. Banyak hal yang melatarbelakangi mengapa cyber politik di Indonesia tidak begitu berhasil. Salah satunya adalah sebagian besar masyarakat Indonesia gaptek teknologi, hanya sekitar 2 % saja yang “melek” internet. Hal ini menyebabkan cyber politic bukan lah sarana yang cukup efektif untuk berkomunikasi politik di Indonesia. Di samping SDM yang kurang, teknologi yang kurang menjadi kendala. Tidak semua masyarakat dapat merasakan sarana internet. Program internet masuk desa diharapkan membantu perkembangan internet di Indonesia. Sebenarnya masih menjadi perdebatan apakah cyber politic dirasa cukup efektif dalam komunikasi politik. Kampanye menggunakan internet bukanlah faktor penentu utama dalam kemenangan seorang calon, para pemilih lebih melihat asal usul calon daripada termakan bujuk rayu. Tetapi cyber politic menjadi salah satu alternatif baru dalam berkomunikasi politik. Kita bisa melihat secara lebih jelas tentang visi misi dan lain – lainnya. Mungkin ini lebih baik dan real daripada memasang baliho di pinggir jalan yang kadang melanggar peraturan lalu lintas.⁵

Tabel Perbandingan Politik di Dunia On dan Dunia Off

No	Unsur-unsur Politik	Politik di Dunia On	Politik di Dunia Off
1	Partai Politik	Dalam kasus politik militer di China ini terlihat doktrin maya nya memiliki tiga unsur: kontrol jaringan dan data untuk menjaga stabilitas politik, spionase untuk membangun ekonomi dan teknologi kemampuan China, dan tindakan mengganggu bertujuan merusak militer lawan komando dan kontrol dan sistem senjata, yang semuanya tergantung pada perangkat lunak dan jaringan. Jadi tidak ada partai politik yang nyata sebagaimana dalam dunia off.	Setiap bakal calon memiliki partai politik yang mengusung dirinya maju sebagai calon pemimpin. Dalam partai politik memiliki pimpinan, lambang partai, kepengurusan dan lain sebagainya.
2	Kelompok	Memiliki kepentingan yang	Setiap kelompok

⁵ <https://santrikeren.wordpress.com/sosial-politik/cyber-politik-komunikas>. Diakses pada hari Kamis 21 April 2016. Pukul 12.31 WIB.

	Kepentingan	sama yakni untuk mengembangkan perekonomian China. Politik di China lebih pada politik perekonomian antar negara satu dengan negara lainnya.	kepentingan memiliki tujuan yang sama yakni ingin menjadi seorang pemimpin dalam suatu wilayah tertentu.
3	Kelompok Penekan	Pemerintah yang ingin menekan perekonomian di negara-negara asing yang sudah bekerja sama dengan China.	Orang yang memiliki power dalam suatu partai tertentu.
4	Alat Komunikasi Politik	Melalui media Facebook, blog yang dikelola khusus oleh pemerintah. Untuk mengantisipasi hack maka masyarakat tidak diperbolehkan menggunakan facebook sebagai media sosialnya. Hanya bisa dilakukan melalui media on saja tanpa bisa dilakukan di media off.	Menggunakan baliho, brosur, kaos, dan lain sebagainya yang bersifat fisik. Membawa dan menggunakan media sosial sebagai alat untuk mensosialisasikan partai politiknya.
5	Tokoh Politik	Pemerintah	Orang yang memiliki uang dan kekuasaan.
6	Strategi Politik	Menggunakan ekonomi politik media. Perekonomian China sebagai kerajaan terbesar. Contohnya made in China. Yakni dengan menyerap rakyatnya untuk dijadikan sebagai tenaga kerja murah meriah untuk perusahaan asing supaya melakukan investasi di China. Menggunakan kebijakan-kebijakan dalam perekonomian dan perubahan harga sebagai strategi politik penguasaan pasar.	Melakukan persuasi melalui media of yang dibawa ke media on. Kadang juga menggunakan politik uang untuk membeli suara. Apapun akan dilakukan tanpa mengenal batas.
7	Lembaga Aspirasi	Tidak ada lembaga khusus yang menampung aspirasi rakyat karena dikelola khusus oleh pemerintah.	Ada lembaga resmi yang dipilih oleh rakyat seperti, MPR, DPR, dan lainnya.
8	Lembaga Agregasi	Ada beberapa lembaga yang dikelola pemerintah dalam melihat pertumbuhan	Banyak LSM yang dibentuk rakyat untuk mengawasi ruang lingkup

		perekonomian di China.	dan kerja para pemimpin dalam pemerintahan.
9	Biaya Produksi	Biaya lebih efisien karena dilakukan di dunia virtual.	Lebih banyak mengabdikan uang untuk sarana dan prasarana.

Daftar Pustaka

- Anthony G., Wilhelm. 2003. Penyunting Heru Nugroho. *Demokrasi Di Era Digital Tantangan Kehidupan Politik di Ruang Cyber*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardianto, Elvinaro et al. 2005. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung.
- Miriam, Budiarjo; 2005. *Dasar-dasar Ilmu Politik*, dalam buku suntingan Toni Adrianus Pito, Kemal Fasyah, dan Efriza. Mengenal Teori-teori Politik. Cetakan Pertama, Depok.
- Onong ,Uchjana Effendy. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Rosda.
- Romli,Asep Syamsul.M, 2102. *Jurnalistik Terapan*. Jakarta.
- Tamburaka, Apriadi, 2013. *Literasi Media*. Jakarta. Rajawali Press.
- Turkle, S. 1984 *The Second sendiri: Komputer dan Manusia Roh* , London: Granada
- [hIp://thebreatheoflife.blogspot.com/2008/01/cyberspace-kayaknya-bukan-lagi-menjadi.html](http://thebreatheoflife.blogspot.com/2008/01/cyberspace-kayaknya-bukan-lagi-menjadi.html)
- ([hIp://thebreatheoflife.blogspot.com/2008/01/cyberspace-kayaknya-bukan-lagi%20menjadi.html](http://thebreatheoflife.blogspot.com/2008/01/cyberspace-kayaknya-bukan-lagi%20menjadi.html))
- <http://Internetworldstats.com/stats.htm>
- <https://santrikeran.wordpress.com/sosial-politik/cyber-politik-komunikas>.