

DILEMA KEBEBASAN DUNIA MAYA: KAJIAN DARI SUDUT PANDANG NEGARA

CYBER-FREEDOM'S DILEMMA: COUNTRY'S POINT OF VIEW

Khanisa

Pusat Penelitian Politik
Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia
Sasana Widya Graha Lt. XI. Jln. Gatot Subroto Kav. 10. Jakarta 12710
Pos-el: khanisa_krisman@yahoo.com

ABSTRACT

The usage of cyber world in any kind of field is growing larger as the expand of technology. There are inevitable shift to cyber world due to its ability to make a more effective communication, cross the geographical border, and create the feeling of freedom to do anything. Although, this phenomenon also brings questions in how far freedom can be exercised and can a country control the freedom of the cyber world. With descriptive method using secondary data, this paper will try to explain the dilemma and answer those questions using a country point of view. This study aiming to get an understanding about cyber freedom, the implication in international politics, and the acceptable country's role in it.

Keywords: *Freedom, Cyberspace, Country*

ABSTRAK

Penggunaan dunia maya dalam berbagai bidang tumbuh semakin luas seiring dengan perkembangan teknologi. Terdapat peralihan ke dunia maya yang tidak bisa dihindari karena keunggulannya yang dapat menjadi alat komunikasi efektif, menyeberangi batas geografis, dan menciptakan rasa kebebasan untuk melakukan banyak hal. Namun, fenomena ini juga membawa pertanyaan pada seberapa jauh kebebasan tersebut dapat digunakan dan apakah negara dapat mengontrolnya. Dengan metode penelitian deskriptif menggunakan data sekunder, tulisan ini akan mencoba menjelaskan dilema tersebut dan menjawab pertanyaan dengan menggunakan sudut pandang negara. Dari pembahasan ini akan didapat pemahaman tentang kebebasan dunia maya, implikasi kehadiran dunia maya, dan peran negara yang dapat diterima dalam dunia maya.

Kata Kunci: Kebebasan, Dunia maya, Negara

PENDAHULUAN

Satu dekade belakangan dunia maya nampak tengah menjadi salah satu area terpenting dalam kehidupan manusia. Media ini memungkinkan sebuah masyarakat kosmopolitan terbentuk walaupun dalam bentuk yang tidak nyata. Dalam dunia maya, letak geografis tidak lagi menjadi yang utama dan kecepatan arus komunikasi menjadi sebuah determinan penting dalam keterhubungan tersebut. Kebebasan menjadi unsur

yang sering digaungkan dalam masa kejayaan dunia maya. Dunia maya dipandang sebagai dunia virtual yang tak terbatas dan tidak memiliki hukum. Hal ini diungkapkan Lawrence Lessig dalam *Laws of Cyberspace* (1998) dan John Perry Barlow dalam *Declaration of Independence of Cyberspace* (1996).¹

Mudah, murah, dan cepat. Itulah tiga adjektiva yang dapat menggambarkan sifat dunia maya saat ini. Tidak heran, terjadi perpindahan

berbondong-bondong dari dunia nyata ke dunia maya, dari berbagai perihal administrasi dan bisnis hingga penggunaan fasilitas dunia maya untuk melakukan kegiatan sosial sampai politis. Dunia maya merupakan dunia alternatif yang membuka kemungkinan baru untuk berkoneksi satu sama lain.

Kenyataan ini menambahkan sebuah agenda bagi negara untuk menjaga lingkungannya yang makin meluas. Walau dalam pendapat Lessig dan Barlow seharusnya negara tidak turun tangan di dunia maya, apa yang terjadi di dunia maya dapat memengaruhi langsung yang terjadi di dunia nyata. Dari kasus penumbangan rezim otokratis seperti yang terjadi pada “Arab Spring” di Mesir dan Tunisia pada tahun 2011, sampai berbagai kasus *cyber-crime* yang mengganggu juga merugikan berbagai pihak secara literal. Untuk beberapa negara, kekuatan seperti ini dianggap menakutkan dan mengancam, maka aksi represif pun dilakukan melalui berbagai cara.

Laporan Freedom House atas kebebasan berinternet yang dilakukan di 37 negara, *Freedom on the Net* (2011), menemukan bahwa penangkapan pengguna internet ataupun *blogger* yang mengunggah konten yang dinilai berbahaya dilakukan pada 23 negara, pada 15 negara terjadi *blocking* pada isu politik ataupun sosial yang dianggap sensitif, serangan dunia maya (*cyber-attack*) ditemukan terjadi pada 12 situs yang dianggap sebagai oposisi rezim yang berkuasa, 19 negara ditemukan memegang kontrol atas akses internet, dan beberapa negara lainnya melakukan penekanan dengan menghubungi langsung penyedia jasa internet atau situs untuk menurunkan konten yang dinilai dapat mengancam.²

Walaupun dengan alasan penjagaan stabilitas, aksi-aksi yang dilakukan negara seperti yang disebutkan di atas merupakan sebuah langkah mundur. Negara seharusnya mampu bertindak cerdas dan fleksibel karena dengan sikap represif akan memunculkan perlawanan balik yang justru merugikan serta menimbulkan masalah lebih besar. Terlebih di era kemajuan teknologi, serangan terhadap negara dapat dilakukan kelompok-kelompok *hacker*. Tumbuhnya kelompok-kelompok milisi dunia maya, tidak jarang menantang kekuasaan negara.

Adapun masalah yang ingin dijawab dalam tulisan ini adalah bagaimana kebebasan dalam dunia maya dapat dilakukan pengguna internet?. Bagaimana implikasi kebebasan berinternet pada perkembangan dunia politik internasional?. Bagaimana negara seharusnya berperan dalam menyikapi kebebasan berinternet?

Tulisan ini bertujuan untuk mengetahui beberapa hal yaitu, kebebasan seperti apa yang dapat dilakukan pengguna internet, implikasi kebebasan berinternet dalam perkembangan dunia politik internasional, dan peran negara dalam menyikapi kebebasan berinternet.

Atas pembahasan yang akan dilakukan dalam tulisan ini maka penting untuk mendasarkan diri pada pemahaman dasar tentang kebebasan dunia maya yang akan dibahas sepanjang tulisan ini.

Lawrence Lessig dalam bukunya *Code Version 2.0* (2006) menyatakan adanya perbedaan dalam memaknai internet dan *cyber-space* (dunia maya). Menurut Lessig, internet adalah sebuah medium, sedangkan dunia maya mempunyai pemaknaan lebih luas dari itu. Dunia maya memiliki filosofi berbeda dari sekadar sebuah medium. Dalam buku tersebut pula Lessig memaparkan mengenai regulasi dalam dunia maya yang sebenarnya sulit diberlakukan karena sifat dunia maya terus berkembang dan “hukum” yang ada di dalamnya terbentuk secara *bottom-up*.³

Kesulitan ini juga disebabkan oleh virtualitas dari dunia maya. Dalam istilah Rob Shields, realitas virtual yang salah satunya berkembang dari evolusi internet menciptakan sebuah ruang virtual yang dapat menjadi representasi ataupun simulasi dari kehidupan nyata. Shields, seperti halnya Lessig, juga membahas mengenai kemungkinan penguasaan dalam dunia virtual tersebut yang menurutnya juga memiliki kemungkinan untuk dibatasi kebebasannya dengan pembatasan-pembatasan tertentu, walaupun tidak sepenuhnya dapat berhasil karena sulitnya melakukan pengaturan dalam dunia maya.⁴

Melalui pemaparan Lessig dan Shields, didapatkan pemahaman mengenai sifat abstrak dunia maya. Dunia maya merupakan sebuah ranah yang dikendalikan oleh pengguna (*user-driven*), dan kebebasan menjadi salah satu kata kunci utama. Penentuan “pemilik” dalam dunia maya sulit dimaknai secara literal karena setiap

pengguna memiliki kemungkinan melakukan perubahan atas dunia tersebut.

Sifat *user-driven* dalam dunia maya diperkuat pada saat Tim O'Reilly meluncurkan Web 2.0 pada tahun 2004. Web 2.0 merupakan konsep berinternet yang memperbarui cara pengguna internet terkoneksi juga berkontribusi dalam memengaruhi konten yang tersedia.⁵ Kemunculan Web 2.0 menandakan sebuah era baru yang dalam percepatan arus informasi dan melahirkan lebih banyak pengguna-pengguna yang tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga produsen dan distributor informasi tersebut. Perkembangan ini memungkinkan terpenuhinya sebuah konsep *Global Village* yang diutarakan McLuhan (1964), yaitu terjadi integrasi melalui media elektronik dan menyatukan masyarakat dunia secara global.⁶

Fenomena ini menimbulkan dilema atas kebebasan yang tercipta di dunia maya. Negara menjadi cenderung tidak memiliki otonomi. Adapun aksi negara dalam mengamankan ranah dunia maya melalui implementasi rancangan *cyber-security*. Pada diskusi di level Perserikatan Bangsa-Bangsa dalam dimensi yang menjadi fokus negara pada *cyber-security* mencakup dua hal besar yaitu dimensi politik-militer berkenaan dengan kasus *cyber-warfare* dan arus ekonomi yang berhubungan dengan *cyber-crime*.⁷

Namun di beberapa tempat, rancangan *cyber-security* ini juga menjerat hal-hal lain yang sebenarnya merupakan kemajuan yang diinginkan dalam dunia maya, seperti kebebasan berpendapat dan hal yang masih menjadi perdebatan yaitu perihal hak kekayaan intelektual dalam kasus *file-sharing*.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini dibuat pada Maret 2012 di Pusat Pembinaan, Pendidikan, dan Pelatihan Peneliti, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia dalam rangka memenuhi tugas Karya Tulis Ilmiah dalam Diklat Fungsional Peneliti Pertama Gelombang III tahun 2012. Pencarian dan analisis data serta penulisan dilakukan pada waktu tersebut.

Data yang diolah berasal dari buku, artikel, dan laporan penelitian mengenai topik yang diteliti dalam bentuk fisik ataupun sumber-sumber

dari internet. Data tersebut adalah data sekunder yang dikumpulkan dari studi kepustakaan.

Data kemudian diinterpretasi sesuai dengan kerangka teori yang sudah ditentukan untuk menjawab rumusan masalah yang ada demi mencapai tujuan tulisan ini. Tulisan bersifat deskriptif yang berisi penggambaran atas fenomena yang dibahas, sedangkan metode yang dipakai adalah metode kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam tulisan ini akan dibagi ke dalam tiga bagian sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan sebelumnya, yaitu mengenai kebebasan dalam dunia maya, implikasinya terhadap politik internasional, dan peran negara dalam menyikapi kebebasan berinternet.

Kebebasan dalam Dunia Maya

Perkembangan teknologi dunia maya terus meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Ruang lingkungannya terus meluas dengan jumlah *user* yang bertambah seiring mudah dan murah akses bisa didapatkan. Dua hal yang kemudian menjadi pemicu memasyarakatnya dunia maya adalah situs-situs jejaring sosial dan kemunculan blog sebagai sebuah ranah pribadi berlaku sebagai identitas baru dalam dunia maya.

Pertama adalah situs jejaring sosial, yang pada awalnya terinspirasi dari konsep *Six Degrees Separation* yang dikeluarkan melalui eksperimen yang dilakukan Stanley Milgram pada tahun 1967,⁸ kemudian berkembang dari sebuah jalur media untuk membuat identitas di ranah dunia maya yang berfungsi sebagai media pertemanan ataupun pencarian pasangan berubah menjadi sebuah jalur informasi yang efektivitasnya telah teruji dalam menyebarkan berita sampai menggalang massa. Situs jejaring sosial kemudian memunculkan sebuah konsep *networked public* yang oleh Danah Byod (2011), diartikan sebagai publik yang terbentuk dari teknologi jejaring yang memiliki dua prasyarat, ruangnya dikonstruksi lewat teknologi jejaring dan merupakan kumpulan imajiner yang tercipta dari interseksi manusia, teknologi, dan praktik. *Networked public* berfungsi layaknya masyarakat di dunia nyata, tetapi aspek teknologi menciptakan

bentuk interaksi baru yang kemudian membentuk kemungkinan-kemungkinan yang berujung pada dinamika baru yang membentuk partisipasi di dalamnya.⁹

Dinamika baru yang dimaksud adalah cara-cara baru berpartisipasi, misalnya dalam kasus gerakan sosial, jumlah pendukung dalam fitur *group* pada situs Facebook, lama sebuah isu bertandang dalam *trending-topic* dalam situs *micro-blog* Twitter, juga jumlah *view* ataupun *share* dari sebuah video di situs Youtube menjadi tolok ukur baru dalam kesuksesannya.

Kemudian adalah *blog*. Fasilitas *blog* memungkinkan seseorang untuk mempunyai halaman sendiri. Fungsi *blog* berkembang dari sekadar *diary on-line* menjadi sebuah lahan menuangkan visi politis dan ideologis.¹⁰ Tidak sedikit *blogger* yang menggunakan lahan digitalnya tersebut untuk melakukan propaganda politis, yang akhirnya menghasilkan dampak luas pada masyarakat. *Blogger* bisa jadi menawarkan pandangan alternatif yang mungkin berbeda dari sudut pandang media konvensional seperti televisi, radio ataupun situs pemberitaan dari media besar yang terkemuka.

Blog dan situs jejaring sosial menjadi pelengkap pembaharu yang menyediakan jalur alternatif dalam menyatakan aspirasi atau berekspresi terhadap kenyataan dunia yang ada. Keberadaan fasilitas tersebut membesarkan gema opini publik dari jalur yang baru dan nyaris tak terbatas. Konsep konektivitas yang diusung kedua jalur ini, khususnya situs jejaring sosial, menjadikan persebaran informasi menjadi sebuah hal yang sangat mudah terjadi bukan lagi dalam hitungan hari, melainkan sudah dalam kecepatan detik per detik dengan aktor yang tidak terbatas pada usia tertentu selama memiliki akses pada dunia maya yang kian hari kian mudah dan murah.

Keberadaan blog dan jejaring sosial secara signifikan memperbesar arus kebebasan dengan bertambahnya jumlah pengguna internet yang ada. Hal ini berarti memperbesar skala jumlah *netizen* dan urusan yang terjadi dalam dunia maya. Belum lagi tren digitalisasi seperti memindahkan urusan dunia nyata ke dunia maya, sehingga terbentuk sebuah dunia virtual baru yang menjadi cerminan dunia nyata. Cerminan ini bentuknya virtual,

berbentuk lebih cair dan lebih rapuh terhadap gangguan-gangguan yang mungkin datang.

Implikasi Kebebasan Dunia Maya dalam Politik Internasional

Arab Spring sering menjadi buah bibir dalam pembicaraan mengenai kekuatan penggalangan massa melalui fasilitas-fasilitas dunia maya. Namun, jika membatasi pembahasan pada contoh tersebut dalam mengartikan kebebasan dunia maya, akan mempersempit pengertian konsep kebebasan dunia maya itu sendiri. Arab Spring merupakan puncak dari pergerakan yang salah satu pencetusnya adalah dunia maya. Akan tetapi, banyak kasus yang dapat dilihat untuk memahami dampak kebebasan dunia maya dalam politik internasional.

Hal itu disebabkan aspek kebebasan yang akan dibahas tidak hanya akan terfokus pada kebebasan bersuara, tetapi juga kebebasan dalam berbagi dan kebebasan dalam dunia maya yang “mengizinkan” orang-orang yang menguasai teknologi untuk melakukan aktivitas yang mereka inginkan dengan memanipulasi dunia maya tersebut.

Berikut ini adalah pembahasan dari tiap-tiap aspek kebebasan tersebut.

- Kebebasan berekspresi

Jejaring sosial dan *blog* saat ini sepertinya menjadi garda terbaru dalam aktivitas penyampaian aspirasi dan pergerakan sosial. Bahkan, pergerakan sosial melalui ranah dunia maya tampaknya telah menjadi salah satu *trending topic* panas dalam pembicaraan politik internasional. Kasus-kasus seperti pergerakan revolusi demokrasi yang terjadi di Tunisia, Mesir, dan beberapa negara Arab lainnya. Bersih 2.0 yang menggaungkan pemilu yang lebih adil di Malaysia dan Gerakan Occupy Wallstreet yang menyebar di Amerika Serikat akhir tahun lalu sebagai bentuk protes kapitalisme. Sementara itu, di Indonesia kasus dukungan terhadap Bibit-Chandra dan “koin untuk Prita” masih menjadi dua gerakan paling berhasil digalang dari dunia maya, dalam hal ini Facebook.

Pada dasarnya *social movement* memang membutuhkan media penyampaian dan media baru seperti media sosial dalam bentuk-bentuk

situs jejaring sosial, *video-sharing*, dan blog, memberikan kesempatan untuk meluaskan ranah gerakan itu ke ranah internasional, walaupun bentuk itu juga memberikan implikasi pada ketidakstabilan dan keberlanjutan gerakan tersebut.¹⁰ Yang terjadi pada Arab Spring adalah sebuah fenomena persebaran euforia di mana semangat demokratisasi dan perubahan tersebar dan menjangkiti wilayah sekitarnya yang memiliki isu yang sama, bahkan yang terjadi pada Bersih 2.0 dan Occupy Wallstreet sepertinya memakai semangat dan cetak biru pergerakan yang sama.^{11, 12} (hanya pemantik)

- Kebebasan berbagi

Ketika pertama kali dikonsepsikan pada tahun 1960, Paul Baran merancang jejaring yang aman sebagai sarana pertukaran informasi ataupun perintah militer pada masa Perang Dingin.⁵ Ide tersebut terus berkembang menjadi internet yang kita kenal sekarang. Salah satu fungsinya awalnya pun masih menjadi primadona jaringan yang dirancang Baran, yaitu pertukaran informasi. Informasi yang dikirimkan pada masa kini dapat berbentuk apa pun selama masih dalam bentuk digital, dari sekadar surat, data gambar, suara, ataupun video, bahkan program. Setiap pengguna kini dapat dengan mudah berkirim, ataupun mengunggah dan mengunduh konten miliknya pada dunia maya. Namun, kepemilikan inilah yang akhirnya menjadi problem dilematis dalam dunia maya.

Persebaran konten berbayar secara gratis banyak dilakukan oleh pengguna yang sebenarnya tidak mempunyai otoritas untuk menyebarkan konten tersebut. Permasalahan ini masih banyak menjadi perdebatan di kalangan pengguna dan produsen, karena dunia maya dipandang sebagai sebuah yang memungkinkan adanya pertukaran konten tersebut secara bebas. Namun di lain sisi, perihal hak cipta menjadi suatu hal yang dipermasalahkan karena berkaitan dengan nilai ekonomis yang menjadi hak pemilik asli konten tersebut.

Kasus Rancangan UU SOPA/PIPA (Stop Online Piracy Act/Protect IP Act) yang diusulkan di Amerika Serikat¹³ dan ACTA (Anti-Counterfeiting Trade Agreement) yang

merupakan perjanjian internasional untuk perlindungan hak cipta di internet,¹⁴ baru-baru ini sempat menggemparkan masyarakat pengguna internet di ranah global yang merasa kebebasan mereka dalam memanfaatkan ranah dunia maya untuk mendapatkan data atau informasi akan terhalang oleh rancangan hukum tersebut. Protes atas SOPA/PIPA dan ACTA pun terjadi tidak hanya dari para *user* internet, tetapi juga situs-situs yang menjadi *leader* dan *sharing* informasi. Internet *Blackout* yang terjadi pada 18 Januari 2012 merupakan aksi protes terjelas dari situs-situs seperti Wikipedia dan situs blog Reddit terhadap rancangan legislasi yang sedang diproses.¹⁵

- Kebebasan memanipulasi

Digitalisasi pada berbagai aspek vital merupakan sebuah hal yang dilematis, di satu sisi hal tersebut menjadikan berbagai aktivitas dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Di sisi lain digitalisasi memungkinkan gangguan-gangguan teknis terjadi dengan lebih mudah dengan tingkat kerusakan yang lebih fatal. *Cyber crime* dan *cyber warfare* merupakan beberapa terminologi yang biasa dilekatkan pada gangguan-gangguan melalui dunia maya. Seperti yang sebelumnya dijabarkan pada kerangka konseptual, *cyber crime* lebih berkaitan dengan aspek ekonomi, sedangkan *cyber warfare* lebih berkaitan dengan militer-politik. Jeffrey Carr (2010) menambahkan pengertian mengenai *cyber crime* dan *cyber warfare* berkenaan dengan skala ruang lingkup kedua termin tersebut. *Cyber crime* mempunyai lingkup lebih kecil dan menjadi dapur uji coba persenjataan yang akan digunakan pada *cyber warfare*.¹⁶

Ancaman dari dunia maya dianggap begitu membahayakan sehingga pada hari ini *cyber-security* menjadi pilihan wajib bagi setiap negara untuk dikembangkan. Dunia maya bahkan dianggap sebagai wilayah pertahanan kelima selain darat, perairan, udara, dan antariksa.¹⁷ Penguasaan teknologi informasi menjadi sebuah kekuatan besar yang kemudian memunculkan kelompok-kelompok “gerilya” yang menantang pemegang otoritas bermodalkan ilmu pengetahuan dan perangkat teknologi yang dimilikinya.

Peran dan Sikap Negara di Dunia Maya

Vitalnya keberadaan ranah dunia maya pada masa kini memberikan dorongan tersendiri bagi negara untuk melakukan langkah-langkah khusus. Namun, langkah-langkah tersebut tidak bisa disamaratakan untuk menangani semua kondisi yang berkenaan dengan dunia maya. Karena seperti yang sudah dibahas terdapat beberapa aspek kebebasan dalam dunia maya yang tidak sepenuhnya berbahaya bagi keberlangsungan negara.

Di beberapa negara, terutama yang bersifat otoriter, setiap kebebasan dikategorikan sebagai hal yang mengancam, sehingga perlakukannya pun cenderung represif. Dari laporan survey *freedom on The Net* (2011) yang disebutkan pada awal tulisan ini menunjukkan masih banyaknya perlakuan represif, baik yang diakibatkan ekspresi maupun aspirasi yang disampaikan di dunia maya, dari mulai penyensoran, *cyber attack*, penguasaan pada koneksi internet, sampai ke ancaman pada dunia nyata seperti penangkapan atas aktivis dunia maya. Dalam laporan tersebut terdapat lima negara yang dilabelkan sebagai negara-negara yang berisiko mengalami kemunduran dalam kebebasan berinternetnya, yaitu Thailand, Rusia, Venezuela, Zimbabwe, dan Jordania. Akan tetapi, yang menjadi negara dengan tingkat kebebasan berinternet terburuk adalah Iran, Myanmar, Kuba, Cina, dan Tunisia.

Salah satu dari lima negara tersebut, yaitu Cina, merupakan salah satu negara Asia dengan tingkat represi terkuat di ranah dunia maya. The Great Firewall merupakan istilah yang berikan untuk menyebut sikap pemerintah Cina yang melakukan *filtering* terhadap setiap arus dunia maya yang keluar dan masuk dari negara itu.¹⁸ Bentuk sederhana dari *filtering* tersebut adalah penyaringan terhadap konten, contohnya pada saat terjadinya Arab Spring yang juga disebut Jasmin Revolution, selain melakukan pembubaran paksa terhadap demo serupa yang terjadi di lapangan, pemerintah juga melakukan pemblokiran di dunia maya, kata “Jasmin” sempat pada situs *microblog* Cina, Sina Weibo.¹⁹

Yang dilakukan Cina menunjukkan sifat paranoid sebuah negara dalam mengatasi dinamika yang terjadi di dunia maya. Negara seharusnya melindungi hak-hak bicara warganya

dalam berbagai media. Salah satu jaminan bagi hak mengungkapkan pendapat sendiri sudah tertera dalam *International Covenant on Civil and Political Rights* (1966) Pasal 19 ayat 2, bahwa setiap individu memiliki hak berekspresi dalam berbagai bentuk melalui media apa pun yang dipilih.²⁰

Namun, bagaimana dengan kebebasan kedua yang ada di dunia maya yaitu kebebasan untuk berbagi? Pada hakikatnya dunia maya pertama kali dirancang sebagai jalur pertukaran informasi dan pada perkembangannya dunia maya menjadi sebuah dunia, dengan jenis hal yang beredar di dalamnya lebih dari sekadar berita pendek. Produk-produk hasil pikir manusia seperti buku, lagu, ataupun program dapat beredar dengan bebas dari satu tempat ke tempat lain dalam bentuk digital melalui dunia maya. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai bagaimana sebenarnya hak kepemilikan konten-konten tersebut di dunia maya.

Adanya perdebatan mengenai hak cipta merupakan hal yang rumit bagi negara untuk merancang regulasinya. Kericuhan yang disebabkan SOPA/PIPA di Amerika Serikat contohnya, merupakan masalah yang belum mampu diselesaikan atas banyaknya kepentingan yang terkait, sampai saat ini rancangan undang-undang ini ditunda prosesnya.²¹

Regulasi hak cipta dalam dunia maya memang seperti masalah yang selalu dipermasalahkan dan berbagi konten sebenarnya merupakan salah satu fitur yang bisa jadi sesuatu yang legal. Namun, ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti adanya izin dari pemilik konten dan kesadaran untuk tidak melakukan tindakan kurang beretika seperti plagiarisme. Dalam hal ini, negara bisa berperan sebagai pengayom yang menyosialisasikan etika dalam dunia maya, dan dengan kesadaran yang baik dari pengguna, seharusnya perdebatan yang ada mengenai kebebasan *content-sharing* dalam dunia maya dapat diminimalkan.

Untuk permasalahan *cyber crime* dan *cyber warfare* tentunya penanganan lebih khusus dan berbadan hukum lebih diperlukan. Pasalnya, kedua aksi itu memberikan kerugian langsung kepada korban dan bahkan skala kerusakan yang terjadi akibat *cyber war* bisa mencapai gangguan

level setingkat negara mengingat banyaknya digitalisasi di ranah bisnis maupun birokrasi maka serangan pada dunia maya tersebut akan sangat merugikan dan berdampak masif.

Untuk menyikapi hal ini, sejumlah negara membentuk sistem pertahanan dunia maya atau yang lebih dikenal dengan *cyber defence*. Tim-tim penanganan ataupun gangguan *cyber attack* juga mulai ramai didirikan dengan maksud menangkal gangguan ataupun serangan di dunia maya tersebut.²² Ironisnya, di beberapa negara tim semacam ini juga melakukan aksi gangguan yang sama, khususnya terhadap pengguna-pengguna yang dirasa membahayakan rezim berkuasa. Hal ini tertulis sebagai salah satu laporan di *Freedom On the Net* (2011), dan 12 dari 27 negara yang diteliti melakukan *cyber attack* pada situs ataupun blog yang menentang pemerintah.²

Jadi dalam ranah dunia maya, negara pun tidak lepas menjadi pengguna sekaligus pemegang kekuasaan yang mencoba mengendalikan ataupun menjaga kekuasaannya di dunia nyata. Sikap di dunia maya biasanya ditentukan oleh kebijakannya di dunia nyata.

KESIMPULAN

Kebebasan dalam dunia maya menimbulkan dilema tersendiri karena kebebasan tersebut bisa dimanfaatkan secara positif ataupun negatif. Belum lagi dengan kekuatan besar yang dimiliki dunia maya sebagai jalur alternatif yang hampir tak terbatas secara fisik ataupun virtual maka kebebasan dunia maya tidak bisa dipandang remeh. Ditambah dengan adanya tren digitalisasi yang berkembang, dunia maya menjadi tempat vital yang harus dijaga dan dilindungi tetapi tetap harus bersifat lentur dan adaptif dengan perubahan yang ada.

Dalam dunia politik internasional, keberadaan dunia maya mempunyai potensi menimbulkan dampak yang sangat terasa. Sifatnya yang *borderless* membuat proteksi total negara terhadap apa yang terjadi di dalamnya menjadi nyaris tidak mungkin dilakukan. Berbagai kebebasan di dalamnya memungkinkan masyarakat non-elite memiliki kekuatan untuk melakukan aksi positif ataupun negatif dengan hanya bermodalkan gadget yang mereka miliki.

Hal ini tentu memaksa negara untuk menyesuaikan diri. Beberapa negara memilih untuk melakukan tindakan represif, namun beberapa diantaranya mengalami kemajuan dalam pemberian kebebasan dalam dunia mayanya. Hal tersebut seperti juga dapat dilihat dalam laporan *Freedom on the Net* yang dipakai sepanjang tulisan ini.

SARAN

Adapun hal-hal yang dapat dilakukan negara dalam menyikapi perubahan ini adalah merumuskan dan memahami definisi pada *cyber freedom* yang dihormati di negara tersebut. Hal ini untuk membentuk sikap negara terhadap apa yang seharusnya dilakukan pada tiap-tiap kasus. Memperkuat badan koordinasi yang juga bekerja sama dengan *civil society* yang memformulasikan kebijakan-kebijakan yang diambil untuk menghindari sifat yang dinilai represif. Menjalinkan kerja sama dengan negara-negara lain, khususnya dalam urusan *cyber crime* dan *cyber warfare* disebabkan sifatnya yang *transborder*.

Saran di atas diperuntukkan bagi pembuat kebijakan yang mengatur lalu lintas dunia maya, dalam hal ini di Indonesia adalah Kementerian Telekomunikasi dan Informatika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Prof. Rusdi Muchtar, M.A. yang telah memberikan bimbingan dalam proses penulisan karya tulis ilmiah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- ¹Jenkins, Henry, dan Thorburn, David. (Ed.). 2003. *Democracy and The New Media In Transition*. London: MIT Press. 398 hlm.
- ²Kelly, Sanja, dan Cook, Sarah. (Ed.). 2011. *Freedom on The Net 2011: A Global Assesment of Internet and Digital Media*. Laporan Penelitian: Freedom House. (<http://www.freedomhouse.org/report/freedom-net/freedom-net-2011>, diakses 11 Maret 2012)
- ³Lessig, Lawrence. 2006. *Code Version 2.0*. New York: Basic Books. 424 hlm.
- ⁴Shields, Rob. 2003. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra. 270 hlm.

- ⁵Ryan, Johnny. 2010. *A History of the Internet and The Digital Future*. London: Reaktion Books. 250 hlm.
- ⁶Mcluhan, Marshal. 2001. *Understanding Media: The Extension of Man*. New York: Routledge. 400 hlm.
- ⁷Maurer, Tim, "Cyber Norm Emergence at the United Nations - An Analysis of the UN's Activities Regarding Cyber-security", Discussion Paper September 2011, Cambridge, Mass.: Belbief Center for Science and International Affairs, Harvard Kennedy School, September 2011.
- ⁸Christakis, Nicholas dan Fowler, James H. 2009. *Connected: Dasyatnya Kekuatan Jejaring Sosial Mengubah Hidup Kita*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- ⁹Boyd, Danah. 2011. Social Network Sites as Networked Publics: Affordance Dynamics and Implication. Dalam Papacharissi, Zizi (Ed.) *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*: 39–58. New York: Routledge.
- ¹⁰Aelst, Peter Van dan Walgarve Stefaan. 2004. New Media, New Movements?: The Role of Internet in Shaping the 'anti-globalization' Movement. Dalam Wim van De. et al *Cyberprotest: New Media, Citizens and Social Movement*: 87–108. New York: Routledge.
- ¹¹Hodal, Kate. 2011. Malaysia Braces for Pro-Democracy Street Protest in Kuala Lumpur. (<http://www.guardian.co.uk/world/2011/jul/08/malaysia-democracy-street-protests>, diakses 22 Maret 2012)
- ¹²Halaman depan situs Occupy Wallstreet. (<http://www.occupywallst.org/>, diakses 22 Maret 2012)
- ¹³Sopa and Pipa Anti-Piracy Bills Controversy Explained. 2012. (<http://www.bbc.co.uk/news/technology-16596577>, diakses 23 Maret 2012)
- ¹⁴Kain, Erik. 2012. If You Thought SOPA Was Bad, Just Wait Until You Meet ACTA. (<http://www.forbes.com/sites/erikkain/2012/01/23/if-you-thought-sopa-was-bad-just-wait-until-you-meet-acta/>, diakses 23 Maret 2012)
- ¹⁵McBride, Sarah dan Melvin, Jasmin. 2012. Pockets of Internet Go Dark to Protest Piracy Bills. (<http://www.reuters.com/article/2012/01/18/us-internet-protest-idUSTRE80H01U20120118>, diakses 23 Maret 2012)
- ¹⁶Carr, Jeffrey. 2010. *Inside Cyber Warfare*. Sebastopol: O'Reilly. 205 hlm.
- ¹⁷War in the fifth domain. 2010. (<http://www.economist.com/node/16478792>, diakses 23 Maret 2012)
- ¹⁸Elgin, Ben dan Einhorn, Bruce. Great Firewall of China. 2006. (http://www.businessweek.com/technology/content/jan2006/tc20060112_434051.htm, diakses 24 Maret 2012)
- ¹⁹Ramzy, Austin. 2011. State Stamps Out Small "Jasmine" Protest in Cina. (<http://www.time.com/time/world/article/0,8599,2052860,00.html>, diakses 24 Maret 2012)
- ²⁰International Covenant on Civil and Political Rights. (<http://www2.ohchr.org/english/law/ccpr.htm>, diakses 24 Maret 2012)
- ²¹Sopa and Pipa Bills Postponed In US Congress. 2012 (<http://www.bbc.co.uk/news/world-us-canada-16655272>, diakses 24 Maret 2012)
- ²²Stennon, Richard. 2010. Time To Rethink Cyber Defense. (<http://www.forbes.com/sites/firewall/2010/11/12/time-to-rethink-cyber-defense/>, diakses 25 Maret 2012)