

DEMOKRASI DAN DEMOKRASI DIGITAL DI INDONESIA : PELUANG DAN TANTANGAN

Dr Nur Hidayat Sardini, S.Sos., M.Si

Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro Semarang

Email : nhsardini@gmail.com

Abstrak

Artikel ini ingin mengeksplorasi lebih jauh mengenai kedudukan manusia sebagai unit politik dalam era demokrasi digital. Sebagai unit politik, perkembangan TIK meluaskan fungsi-fungsi ekstensi manusia modern dalam levelitas individu dan kedudukannya di tengah-tengah komunitas politik. Artikel juga akan mengupas gambaran letupan-letupan politik sebagai bagian dari partisipasi politik pada era demokrasi digital. Segmen warga negara yang berusia muda, yang sering dikategori sebagai kalangan milenial, juga akan memperoleh porsi dalam bahasan ini. Di bagian akhir, artikel menjangkau bahasan mengenai peluang dan tantangan demokrasi pada masa demokrasi digital.

Kata Kunci: *Demokrasi digital, komunitas politik, partisipasi politik,*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (*Information and Communication Technology*—TIK), telah merambah ke seluruh dimensi kehidupan manusia. Sejak bangun pagi hingga tidur kembali, aktivitas manusia modern memiliki ketergantungan dengan ragam perangkat TIK. Kemajuan TIK mutakhir yang bercirikan Kecepatan (*velocity*), Luas dan Dalam (*breadth and depth*), dan Dampak sistem (*systems-impact*), berbanding lurus dengan standar tuntutan perilaku manusia modern (Schwab, 2017). Seluruh imaginasi manusia modern mengenai obsesi hidup yang serba mudah, lengkap, dan cepat, dewasa ini mampu dipenuhi oleh kemajuan TIK. Sebagian besar orang bahkan menganggap, internet dianggap sebagai kebutuhan daripada kemewahan (*the Internet a necessity rather than a luxury*) (The National Academies, 1998).

Masyarakat Indonesia juga telah menjadi bagian integral dari perkembangan mondial di bidang TIK. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2017 menunjukkan, penetrasi masyarakat Indonesia terhadap internet mencapai 143, 26 juta jiwa. Dari angka ini sebanyak 87,13 hingga 89,35 persen di antaranya menggunakan media sosial *FaceBook*, *WhatsApp*, dan *Instagram* masing-masing sebesar 130 juta, 99,2 juta, dan 53 juta jiwa. Sebanyak 75 persen pengguna internet tersebut adalah penduduk Indonesia yang berusia antara 13 hingga 18 tahun.¹ Meningkatnya penetrasi masyarakat Indonesia terhadap dunia maya, berkelindan dengan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Termasuk di dalamnya adalah, yang akan kita lihat nanti, pengaruhnya yang revolusioner terhadap dinamika politik di Indonesia.

Pada Mei 1998, gerakan reformasi berhasil menjatuhkan negara Orde Baru. Sejak itu dinamika politik di Indonesia meningkat tajam, yang antara lain ditandai oleh ledakan-ledakan partisipasi politik (*Explosions of political participation*). Pada dekade pertama sejak jatuhnya Orde Baru, bentuk-bentuk partisipasi politik tidak-konvensional (*unconventional political participation*), menonjol dan secara kuantitatif mengungguli bentuk-bentuk partisipasi politik konvensional (*unconventional political participation*). Pada masa-masa itu, hubungan antar-kekuatan politik juga berubah. Kekuatan para aktor

¹ Dedy Permadi, "Darurat Literasi Digital Keluarga," *Kompas* 26 Juli 2018.

politik berbasis negara (*state actors*), tidak lagi memiliki peran dominan, sebagaimana masa-masa Orde Baru. Peranan mereka digantikan, atau dalam bahasa halus, berhasil diimbangi oleh kekuatan politik non-negara (*non-state actors*). Perubahan hingga kali keempat terhadap UUD 1945, merupakan titik temu pertarungan antara kekuatan politik (*the meeting point of the results of the battle between political forces*) berbasis negara dan non-negara dimaksud.

Dewasa ini konstelasi politik Indonesia memasuki tahun-tahun akhir dari paruh kedua dekade sejak jatuhnya negara Orde Baru. Institusionalisasi politik yang berhasil dibangun sejak paruh kedua dekade awal reformasi, kini tengah mengalami, selain meluaskan lapangan dalam berdemokrasi, juga menghadapi tantangan-tantangan yang tidak mudah. Para aktor politik—baik yang berbasis negara maupun non-negara—memanfaatkan kemajuan TIK untuk memperluas lapangan permainan politik. Dalam lima tahun terakhir, karakter dinamika politik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh dan dalam kerangka platform perangkat TIK dimaksud. Sejak Pemilu tahun 2014, rangkaian Pilkada terutama dalam Pilkada DKI Jakarta tahun 2017, dan sekarang Indonesia memasuki Pemilu tahun 2019, perangkat TIK makin memertegas pentingnya peranan demokrasi digital (*digital democracy*) dalam dinamika politik di Indonesia. Dinamika dimaksud memerukuh bangunan politik antara dunia nyata (*real politics*) dan dunia maya (*virtuel politics*) di Indonesia.

1.1. Rumusan Masalah

Artikel ini ingin mengeksplorasi lebih jauh mengenai kedudukan manusia sebagai unit politik dalam era demokrasi digital. Sebagai unit politik, perkembangan TIK meluaskan fungsi-fungsi ekstensi manusia modern dalam levelitas individu dan kedudukannya di tengah-tengah komunitas politik. Artikel juga akan mengupas gambaran letupan-letupan politik sebagai bagian dari partisipasi politik pada era demokrasi digital. Segmen warga negara yang berusia muda, yang sering dikategori sebagai kalangan milenial, juga akan memperoleh porsi dalam bahasan ini. Di bagian akhir, artikel menjangkau bahasan mengenai peluang dan tantangan demokrasi pada masa demokrasi digital.

1.2. Kerangka Pemikiran Teoritis

Beberapa pemikiran teoritis yang relevan dengan bahasan ini. Istilah demokrasi digital (*Digital democracy*) bersatu-padan dengan “demokrasi elektronik” (*e-democracy*), yakni penggunaan TIK untuk meningkatkan dan dalam sejumlah hal akun menggantikan demokrasi perwakilan (*E-democracy, in full electronic democracy, the use of information and communication technologies to enhance and in some accounts replace representative democracy*). Munculnya istilah e-democracy sendiri belum memperoleh kesepakatan di kalangan teoritis, kendati secara konsepsional sebagian besar dari para ahli tersebut telah berhasil merumuskan konsep demokrasi elektronik itu berkaitan dengan konsep tradisional kewargaan dalam politik demokrasi-liberal kontemporer (*most share the belief that some of the traditional limits to citizenship in contemporary liberal-democratic polities*). Hanya saja pengertian demokrasi elektronik menempati problematika skala (*problems of scale*), kelangkaan waktu (*Scarcity of time*), kemunduran masyarakat (*decline of community*), dan kurangnya peluang untuk menjadi pertimbangan kebijakan (*lack of opportunities for policy deliberation*), melalui saluran komunikasi ‘dalam jaringan’ atau daring (*can be overcome by new forms of online communication*).²

² “E-Democracy” — <https://www.britannica.com/topic/e-democracy> | Accessed August 21, 2018. |

Pada dekade 1960-an di kalangan ilmuwan politik Amerika, muncul perdebatan mengenai demokrasi elektronik. Mereka memerdebatkan masa depan demokrasi pada Abad ke-21, dan menautkannya dengan kecenderungan kemajuan TIK. Pertanyaan yang mereka ajukan adalah apakah demokrasi partisipatif (*participatory democracy*) dalam modelnya yang tradisional (*traditional model*) akan bertahan hingga jangkauan Abad ke-21 tersebut? Perkembangan berikutnya, sejumlah ilmuwan seperti Barber (1984) yang mengangkat kuatnya masa depan demokrasi, Macpherson (1962) yang mengupas makin posesifnya individualisme manusia pada waktu-waktu mendatang, dan Pateman (2012) yang sama menyatakan, masa depan demokrasi Abad ke-21 dipengaruhi oleh perkembangan-perkembangan teknologi. Teknologi dimaksud oleh penulis adalah kemajuan TIK kini (*The future of 21st century democracy will depend on the development of ICT*).

Perdebatan dimaksud belum tuntas, muncul pemikiran yang lebih konstruktif dalam awal dekade 1980-an, yang menyatakan bahwa konsep komunitas (*the concept of community*) sangat mungkin tidak akan relevan lagi—apabila konsep tersebut didekati secara model tradisional. Gagasan sosiolog kenamaan Amerika Bellah (1967) tentang Agama Sipil (*civil religion*) Amerika menyatakan, “Tuhan dan kebaikan manusia menjadi dorongan imperatif yang dimiliki oleh setiap orang Amerika” (*God and human goodness become driving imperatives shared by every American*) sangat mungkin tergantikan oleh entitas teknik di luar pemikiran-pemikiran sakral,³ namun mendorong perubahan bentuk-bentuk komunitarianisme. Pada pokoknya gagasan Bellah akan diuji kembali terkait hadirnya konsep intensifikasi individualisme dalam masyarakat Amerika seraya menyerukan bahwa akan hadir di suatu masa ketika etika komunitarian yang baru muncul dan akan merevisi terhadap model komunitarian lama (*the concept of intensification of individualism in American society while calling for a time when a new communitarian ethic arose and would revise the old communitarian model*). Amitai Etzioni membangun argumen bahwa ikatan komunitas yang kuat dan secara emosional juga kuat dengan basis unit keluarga dan lokalitas (*Strong and emotional community ties are also strong with family unit base and locality*).⁴

Perdebatan menemukan kata akhir saat para ilmuwan mengangkat konsep ranah publik gagasan Jürgen Habermas (*Jürgen Habermas’s concept of the public sphere*). Dalam konsep ranah publik, Habermas mendalilkan bahwa, “Ruang lingkup yang diidealisasikan (adalah yang menempatkan) warga negara dapat dengan bebas terlibat dalam debat beralasan dari pengaruh pengontrolan negara, perusahaan media besar, dan struktur ketidaksetaraan sosial” (*An idealized autonomous sphere of communication in which citizens can freely engage in reasoned debate away from the controlling influence of the state, large media corporations, and structures of social inequality*).

Habermas menyatakan, “Gagasan warga yang berasosiasi secara bebas dalam masyarakat sipil mengingatkan demokrasi langsung dari Athena kuna (*The idea of citizens deliberating in freely formed associations in civil society before taking that knowledge up to the level of government recalls the direct democracy of ancient Athens*), sedangkan demokrasi elektronik memerbaharui hal tersebut dengan berfokus pada bagaimana wacana politik dimediasi (*e-democracy updates this by focusing on how political discourse is mediated*). Internet muncul sebagai media komunikasi yang secara unik cocok untuk menyediakan beberapa arena untuk debat publik yang relatif spontan, fleksibel, dan, yang terpenting, diatur sendiri.” (*The Internet emerges as a communication medium uniquely*

³ Jamie L. Brummitt, Ph.D., “Robert N. Bellah, “Civil Religion in America” (1967) — <http://jamiebrummitt.com/robert-n-bellah-civil-religion-in-america-1967/> | Accessed August 12, 2018. |

⁴ *Ibid.*

suited to providing multiple arenas for public debate that are relatively spontaneous, flexible, and, above all, self-governed).⁵

Pendapat Habermas di atas dikukuhkan oleh pemikiran Hacker & Dijk (2000). Mereka mendefinisikan Demokrasi digital” (*Digital democracy*) sebagai, “Rangkaian usaha untuk menerapkan demokrasi dengan tanpa dibatasi oleh sekat waktu, ruang, dan kondisi fisik lainnya (*the limits of time, space, and other physical conditions*), namun dengan mengandalkan basis penerapan TIK dan Komunikasi ter-Mediasi Komputer (*Computer-Mediated Communication—CMC*) yang berfungsi sebagai pengembangan-tambahan (*as an addition*), dan tidak dimaksudkan sebagai pengganti dari praktik-praktik politik yang teranalogkan dengan tradisionalitas (*not a replacement for traditional ‘analogue’ political practices*).” Demokrasi digital yang mereka maksudkan meliputi penggunaan seluruh jenis-jenis media internet (*internet media*), penyiaran interaktif (*interactive broadcasting*), dan telepon digital (*digital telephones*) untuk tujuan-tujuan meningkatkan demokrasi atau partisipasi politik warga negara dalam komunikasi demokrasi (*Enhancing political democracy or citizen participation in democratic communication*).

Dalam seluruh digital demokrasi, terdapat kelindan antara proses demokrasi dan aspek digital. Dalam bahasa Gilardi (2016), perkembangan TIK memengaruhi proses-proses demokrasi di manapun dan dalam kondisi politik apapun. Dalam pelaksanaan Pemilu, bagian paling penting dalam demokrasi, mobilisasi politik, strategi kampanye, dan polarisasi pendapat publik, sangat dipengaruhi oleh platform TIK (*political mobilization, campaign strategies, and public opinion polarization, were strongly influenced by the ICT platform*)—sebagaimana teknologi digital berhasil mengubah tata kelola pemerintahan (*as the technology was successfully changed governance*). Tidak hanya di negara-negara Barat, tetapi juga di belahan dunia mana pun TIK mulai mendominasi (*any part of the world where ICTs begin to dominate*).

2. PEMBAHASAN

Memasuki Revolusi Industri Keempat, dunia bertaranformasi ke dalam seluruh segi kehidupan. Pada masa ‘internet adalah segalanya’ (*Internet of things*), setiap individu dan kolektivitas individu dipengaruhi oleh perangkat-perangkat TIK. Kendati demikian, dalam dimensi-dimensi sosial dan politik, tiap individu memiliki peluang selain sebagai objek, sekaligus adalah subjek politik. Bahasan di bawah ini menggambarkan sebagian di antara dimensi-dimensi dimaksud.

2.1. Era Disrupsi Politik (*Political disruption Era*)

Dunia sejak tahun 2011, digambarkan telah memasuki Revolusi Industri Keempat (*The Fourth Industrial Revolution*). Era ini menandai adanya perubahan yang cepat dan menyeluruh dan puncak kulminatif dari ketiga revolusi industri pertama. Jika Revolusi Industri Pertama (*First Industrial Revolution*) dunia dikenalkan mekanisasi, kekuatan air, dan mesin uap (*Mechanization, water power, and steam power*); Revolusi Industri Kedua (*Second Industrial Revolution*) ditandai Produksi massal, jalur perakitan, dan perlistrikan (*Mass production, assembly line, and electricity*); dan Revolusi Industri Ketiga (*Third Industrial Revolution*) penggunaan Komputer dan otomatisasi (*Computer and automation*), maka dalam Revolusi Industri Keempat (*Fourth Industrial Revolution*), perkembangan dunia memasuki era lekatan Sistem fisik maya (*Cyber physical systems*) (Hermann, et al., 2016).

⁵ *Ibid.*

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh perkembangan TIK dalam Revolusi Industri Keempat ini. Penggunaan perangkat TIK yang meluas, mengaburkan batas-batas ruang antara segi fisik, digital, dan biologis yang secara kolektif membenturkan ke dalam sistem siber-fisik (*It is characterized by a fusion of technologies that is blurring the lines between the physical, digital, and biological spheres, collectively referred to as cyber-physical systems*) (Schwab, 2017). Dalam perikehidupan politik, terjadi perubahan yang cepat dan mendasar dalam hubungan antar-para pelaku politik. Sebelum memasuki revolusi industri keempat, batas-batas tradisional memainkan peranan yang sangat penting. Hadirnya TIK mengaburkan antara ruang privat dan publik secara simultan, sehingga berakibat dan mengancam hak-hak pribadi di antara para pelaku politik dimaksud.

Para era revolusi industri keempat, digital memainkan peran penting. Di satu sisi menggantikan peran-peran manusia, di sisi yang lain meluaskan peran manusia dalam relasionalitasnya dengan urusan-urusan politik. Pesan-pesan politik tidak lagi memerlukan kehadiran para pelaku politik secara fisik ke dalam arena-arena politik. Seorang pelaku politik dapat menyampaikan pesan-pesan politik kepada publik melalui perangkat-perangkat TIK. Sebaliknya masyarakat juga dapat merespon pesan-pesan yang disampaikan para pelaku politik secara langsung atau interaktif. Topik yang dibincangkan di antara keduanya, memicu perdebatan yang kadang dalam batas-batas norma sosial yang berlaku, namun tidak menutup kemungkinan berjalan ke luar dari norma sosial, norma agama, dan norma hukum. Sudah menjadi pengetahuan umum, konten-konten yang diunggah dan dibincangkan dalam perdebatan mengandung unsur kebencian, terkategori komunalisme suku, agama, ras, dan antargolongan.

Dalam pandangan Ab-Rahman, *et al* (2017), di antara perubahan besar namun penting pada dekade terakhir ini adalah pengaruh kemajuan TIK dalam masyarakat manusia. Perubahan dimaksud adalah dalam cara berinteraksi antar-kelompok masyarakat melalui media sosial, yang sebelumnya tidak diketahui oleh kebanyakan orang. Jenis teknologi ini disebut “inovasi disruptif” (*Disruptive Innovatio*), yakni sejenis teknologi yang memiliki potensi untuk mengubah cara kehidupan manusia, kecenderungan pasar, serta aspek-aspek lain, termasuk di dalamnya transportasi dan komunikasi (*a type of technology which has the potential to alter how human lives, market trends as well as other aspects including transportation and communications*). Mengikuti pandangan ini, kemajuan TIK di satu sisi dapat memperluas jangkauan komunikasi politik antara para pelaku politik, namun di sisi yang lain juga membuka peluang perdebatan-perdebatan yang memuat tematika yang tidak bersesuaian dengan kaidah sosial, agama, dan hukum. Inilah era inovasi disruptif yang berkecenderungan disrupti politik.

2.2. Perluasan Fungsi Ekstensi Manusia (*Expansion of Human Extension Functions*)

Frasa ‘perluasan fungsi ekstensi manusia’ diinspirasi oleh buku McLuhan berjudul *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964). Buku ini mengupas mengenai pengaruh media massa yang tidak hanya konten pesan yang memiliki pengaruh tersebut, melainkan juga karakteristik media massa tersebut. Sebagaimana dicontohkan McLuhan mengenai perangkat televisi, yang memiliki efek-efek sosial (*a medium that has a social effect*), sekaligus mendorong tiap orang untuk menciptakan ruang-ruang pada malam hari yang seharusnya terlelap dalam kegelapan (*a light bulb creates an environment by its mere presence*).

2.3. Level Individu (*Individual level*)

Seorang individu relevan dengan dirinya sendiri. Kedudukan seorang individu di tengah-tengah kemajuan TIK, akan tetap relevan dengan dirinya sendiri (*Human will remain relevant to himself*). Sepanjang dikehendaki, tiap individu selalu memiliki relevansi dengan keadaan dirinya. Mereka dapat untuk apa saja untuk menjadi diri sendiri, memainkan peran terhadap diri mereka sendiri, dan menurut kepentingan diri sendiri. Mereka tidak akan kehilangan konteks, karena kapan saja dan di mana saja mereka berada, diri mereka sendiri adalah penting.

Seorang individu tak akan pernah berada di satu lokasi. Individu tidak hanya berada di satu lokasi, melainkan di banyak lokasi (*Individuals are not only in one location, but in many locations*). Asalkan seorang individu menghendaki, mereka tidak akan berkulat di satu tempat sebagaimana zaman tradisional, namun dapat merambah ke mana mereka suka. Anehnya, keinginan itu tak harus membawanya ke luar dari tempat asalnya, namun cukup membuka gawai di tangannya mereka akan dapat berbicara dengan lawan bicara yang tengah berada di belahan dunia manapun.

Seorang individu adalah manusia bebas. Kebebasan (*liberty*) adalah hak untuk berpikir dan berbicara sesuai pikirannya (*Liberty is the right to think and speak one's mind*), mengikuti hati nurani (*to follow one's conscience*), dan membuat keputusan independen tentang kehidupannya sendiri tanpa penyimpulan eksternal yang tidak semestinya (*to make independent decisions about one's own life without undue external inference*). Seseorang adalah individu yang otonom (*an autonomous individual*), yang pemikiran dan keyakinannya tidak dibatasi (*Whose thoughts and belief are unrestricted*), dan tindakan yang dibatasi oleh akal, hati nurani, persetujuan, dan aturan hukum (*Who actions are limited by reason, conscience, consent, and the rule of law*) (Dickson, 2014).

Seorang individu adalah warga dunia (Individuals are citizens of the world). Kapanpun menghendaki, seorang individu dapat dengan mudah menghubungi dengan individu lainnya. Tidak hanya orang yang di sebelahnya, namun juga orang di tempat lain, bahkan orang di negara lain—dari ujung dunia ke ujung dunia sekalipun—dalam waktu yang bersamaan. Tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Sebagai warga dunia, mereka dapat memanfaatkan segala perangkat TIK untuk berdialog dengan mantan Presiden Barack Obama, misalnya, atau menentang terhadap politik populisme *a la* Presiden Donald Trump. Pada masa-masa sebelum ditemukan kecanggihan TIK, hampir mustil tiap orang bisa berdialog dengan para pesohor dunia. Kemajuan TIK memungkinkan bergaul dengan siapa saja yang dikehendaki dan para pesohor juga menghendakinya.

2.4. Level Komunitas Politik (*Political Community Level*)

Seorang individu adalah unit politik (Individuals as political units). Dalam penggunaan TIK, individu adalah partisipan politik yang di satu sisi aktif, di sisi lain pasif. Aktif adalah penyaluran pendapat, aspirasi, kritikan, dan masukan kepada para pengambil keputusan. Pasif adalah sekadar penyimak, pengamat, dan pendengar dari pendapat orang lain—sesama pengguna perangkat TIK—dalam suatu perbincangan (*chatting*) yang tengah seru bahwa perang twit (*twit war*). Kendati demikian, individu atau sekelompok individu memiliki peluang untuk menjadi partisipan di dalam proses-proses deliberasi dalam demokrasi digital. Sebagai individu yang berkedudukan sebagai unit politik, individu adalah unit politik tersendiri. Contoh, saat seseorang mengunggah suatu konten, lalu menjadi viral, artinya tak perlu memobilisasi media karena diviralkan, orang individu dapat menjadi pelawan politik.

Gampang terkonfirmasi. Ucapan, tindakan, dan perilaku seseorang saat berhubungan dengan orang lain, gampang terkonfirmasi kebenarannya (*The words, actions, and behavior of a person when dealing with others, can be easily confirmed*). Seseorang tidak

mudah untuk percaya kepada seseorang, namun memiliki kesempatan untuk mengonfirmasi terhadap segala sesuatu menyangkut orang itu. Langkah konfirmasi dimaksud melalui perangkat gawai yang tengah digenggamnya, pada saat itu juga.

Bipolar, tripolar, dan multipolar (Bipolar, tripolar, and multipolar). Hubungan-hubungan antarmanusia mulanya bersifat berdua, lalu bertiga, dan akhirnya berbanyak dalam hubungan jejaring sosial melalui media sosial. Hubungan mereka pun tidak lagi linier, namun sangat modular (*Inter-human relations are no longer linear, but very modular*). Hal yang disebut viral, adalah ketika seorang individu yang mengunggah suatu konten yang memuat pendapat, aspirasi, meme, kritikan, atau masukan, lalu mendorong orang untuk tertarik meresponnya, maka akan segera terangkat sebagai bahan perhatian dan perbincangan para pengguna (*public interest*). Benar kata McLuhan (1964), posisi strategis media massa tidak hanya terletak pada konten belaka, melainkan kepengaruhannya terhadap masyarakat akibat karakteristik medium daripada konten.

Ekuilitas and egalitarianism. Individu luruh di mata orang lain, dan bebas dari status dan kedudukan (*Individuals fall in the eyes of others, and are free from status and position*). Pangkat, jabatan, dan status sosial menjadi begitu nisbi, dalam hubungan antarindividu. Saat kita berada di forum grup *WhatsApp*, misalnya, atau sosial media lainnya, manusia tidak dikenal sebagai manusia berpangkat dan dengan sandangan status apapun. Demokrasi memang identik dengan kesetaraan. Namun nilai-nilai kesetaraan dalam demokrasi secara intrinsik menyaratkan bahwa tiap orang diperlukan sama sebagai pihak yang menentukan diri sendiri. Demokrasi tidak mensyaratkan bentuk kesetaraan substantif yang sering dikaitkan dengan teori keadilan distributif dan keadilan (*Democracy intrinsically requires that persons be treated equally as self-determining agents, democracy does not require the forms of substantive equality often associated with theories of distributive justice and fairness*) (Post, 2005).

Manusia dipersatukan kepentingan yang sama, namun penyatuan itu sesaat dan relatif (*Humans are united in the same interests, but the union is momentary and relative*). Dengan gampang orang disatukan pekerjaan yang sama, juga kepentingan yang sama, namun penyatuan tersebut bersifat relatif dan sesaat belaka, untuk seterusnya dapat digantikan oleh kepentingan lain dengan orang yang sama, atau keterlibatan tambahan dari satu-dua orang atau lebih namun dengan kepentingan yang berbeda—dalam fenomena mobilisasi kepentingan.

2.5. Munculnya Letupan-Letupan Politik (*the Emergence of Political Explosions*)

Para ilmuwan politik mendalilkan merosotnya partisipasi politik dalam situasi sosial-politik yang tidak normal. Dalton (2013) menyatakan, meningkatnya partisipasi politik non-konvensional, berbanding terbalik dengan merosotnya partisipasi politik konvensional. Norris (2002) menyatakan, abnormalitas sosial dan politik sekaligus mendorong skeptisisme publik kepada para pejabat publik dan lembaga pemerintah. Hasil studi Linssen, et al (2013) mengenai krisis ekonomi dan politik di Negeri Belanda memperlihatkan, krisis mendorong warga politik untuk mengajukan ketidakpuasan terhadap penguasa, baik terutama melalui bentuk-bentuk pengekspresian yang anomik, maupun setelah tidak efektifnya saluran-saluran politik konvensional.

Era digitalisasi sering juga disinonimkan dengan disruptivitas dalam kehidupan sosial. Pada masa Revolusi Industri Keempat, setiap individu, bisnis, industri, dan pemerintah dipengaruhi oleh terobosan dalam kekuatan komputasi, konvektivitas, kecerdasan buatan, bioteknologi, dan teknologi inovatif lainnya (*Computing power, connectivity, artificial intelligence, biotechnology and other innovative technologies*). Kita

hidup pada masa sekarang ini adalah kehidupan dalam perubahan-perubahan dalam skala dan kecepatan luar biasa (*a time of extraordinary*), sekaligus revolusi tanpa batas yang menyebar ke seluruh dunia dengan kecepatan luar biasa (*a revolution without boundaries spreading across the world with incredible velocity*).⁶ Mengikuti pemikiran Schwab (2017), penemuan perangkat TIK juga yang memengaruhi keluasaan dan kedalaman kehidupan manusia, sekaligus menandai transformasi dalam seluruh sistem produksi, manajemen, dan pemerintahan (*the transformation of entire systems of production, management, and governance*).

Para pelaku politik dan masyarakat Indonesia juga berada dalam masa-masa disrupsi politik (*political disruption*). Dalam disrupsi politik di Indonesia, ditandai oleh sejumlah fenomena, yang pada pokoknya mendegradasi kekuatan-kekuatan tradisional yang mapan dan yang selama ini menjadi rujukan utama di dalam politik. *Pertama*, meningkatnya kritikan publik kepada penguasa. Dalam kehidupan politik yang mapan, para penguasa ditempatkan sebagai kekuatan yang pertama dan utama (*primus inter pares*). Mereka dianggap paling pertama, paling utama, dan paling kuat. Dalam era disrupsi politik, para penguasa dengan mudah dapat dikritik di muka publik melalui konten pesan yang beredar luas dan dengan intensi paling tinggi di media sosial-media sosial.

Kedua, penguasa biasa dianggap salah menurut penilaian publik. Pada masa Orde Baru, kritikan tidak mungkin secara bebas dilakukan. Kritikan kepada sosok Soeharto dan para kroninya, sangatlah berisiko. Tidak sekadar risiko dipenjara, bahkan risiko hilang nyawa dan tak tahu rimbanya—sebagaimana menimpa para aktivis seperti Wiji Thukul yang hingga kini belum jelas rimbanya. Sosok penguasa tidak lagi seperti gambaran seorang raja yang memiliki sumber-sumber kekuasaan yang sangat mutlak (*The king is a very absolute source of power*). Penguasa juga bukan lagi bak seorang raja yang memiliki hak kekuasaan yang lain kecuali titah mutlak Raja (*There is no other source of power in a country, except for the absolute decree of the King*). Pada disrupsi politik, rakyat yang membangkan tidak memertaruhkan penjara atau risiko hukuman mati (*If the people disobey, the bet is prison or the death penalty*). Pada ranah media sosial yang menyebar luas dan mendalam, para penguasa mutakhir adalah mereka yang dalam istilah Dahl (1998) tercegah dari kemungkinan otokrat yang jahat dan bengis (*Democracy helps to prevent government by cruel and vicious autocrats*).

Ketiga, pada era demokrasi digital, rakyat adalah sebagai objek sekaligus subjek. Sebagai objek, para pengguna perangkat-perangkat TIK, adalah konsumen demokrasi yang baik. Mereka hanya penikmat dari konten-konten yang diteruskan atau diunggah oleh para pemroduk konten dimaksud. Para pemroduk adalah pemilih sumber-sumber material di wilayah kekuasaan yang bermaksud dua motif, yakni bila konten memuat pesan-pesan positif, maka persepsi kepada pihak yang disasar juga akan membangun persepsi positif, dan sebaliknya, apabila mereka memroduk konten-konten negatif, maka kepada pihak yang disasar (penguasa) persepsi yang terbangun adalah positif adanya.

Keempat, melalui perangkat media sosial, kapanpun dan di manapun penguasa dapat dikritik. Bentuk kritikan dari isu-isu yang bersifat personal sang penguasa, hingga menyangkut kinerja-kinerjanya. Dalam kasus Indonesia pasca-Pemilu tahun 2014, secara personal Presiden Joko Widodo dikritik secara intentif oleh mereka yang kecewa dengan

⁶ “We must ensure the Fourth Industrial Revolution is a force for good” — <https://www.weforum.org/agenda/2017/03/we-must-ensure-the-fourth-industrial-revolution-is-a-force-for-good/#https://www.weforum.org/agenda/2017/03/we-must-ensure-the-fourth-industrial-revolution-is-a-force-for-good/> | Accessed August 25, 2018. |

latar belakang masa lalunya, yang dikaitkan ketidakjelasan asal-usul kelahiran. Secara kinerja, Presiden Jokowi juga dianggap tidak mampu memenuhi janji-janjinya serta dalam lingkup yang lebih besar penilaian mengenai ketidakmampuannya untuk memertahankan “performance legitimacy”—meminjam pengertian Huntington (1991). Oleh para pengeritik dan pihak oposan, seluruh kritikan tersebut biasa disampaikan dalam media sosial-media sosial serta platform internet lainnya.

Perubahan yang begitu cepat dan menyeluruh dalam era demokrasi digital ini merupakan momentum besar yang dapat dijadikan dorongan perubahan-perubahan politik. Masa-masa perubahan di bidang TIK ini—meminjam istilah dari Porta (2013)—merupakan momentum yang mendorong sedikit perubahan dalam konteks demokrasi deliberatif (*deliberative democracy*) semata. Praktik demokrasi pada masa Revolusi Industri Keempat ini, mendorong liberalisasi politik. Namun tampaknya liberalisasi politik hanya bersifat parsial, hanya meletupkan platform TIK dan hanya menyediakan “Letupan-letupan umum” (*Popular upsurge*). Terutama apa yang terjadi di Indonesia, dampak penggunaan perangkat TIK hanyalah bersifat sementara (*political ephemeral*), dan yang rentan terhadap kooptasi elite, membuka tindakan manipulasi, keletihan, dan kekecewaan (*an ephemeral process vulnerable to elite cooptation, manipulation, exhaustion, and disillusionment*).

Demokrasi yang memutlakkan praktik Pemilu, juga paling rentan terdampak negatif oleh kemajuan TIK. Tidak kurang dari Institut Demokrasi Nasional (*National Democratic Institute—NDI*) yang berbasis di Washington, D.C. Amerika Serikat, menempatkan Pemilu sebagai elemen paling penting dalam sistem demokrasi. Dari hasil-hasil Pemilu, para politisi bersaing untuk mengontrol eksekutif (*to take control of the executive*), menjadi perwakilan di legislatif (*become representatives in legislatures*), dan pada sebagian di antaranya bertugas menunjuk hakim dalam berbagai cabang pemerintahan (*appoint judge accros branches of government*), serta lingkungan informasi yang memainkan peran-peran penting dalam perdebatan yang kelak memutuskan siapa yang kelak mewakili kehendak rakyat (*the information environment plays a crucial role in the debates that decided who will represent the will of the people*). Menurut NDI, Pemilu adalah yang paling rentan akibat penggunaan perangkat TIK. Lingkungan politik dan demokrasi mutakhir semakin dimediasi oleh internet (*This environment is increasingly mediated by the internet*), melalui platform media sosial (*through social media platforms*), aplikasi pesan (*messaging apps*), surat elektronik (*surel, email*), dan banyak alat dan aplikasi baru yang datang dalam jaringan (*daring, online*) tiap hari.⁷

Namun sayang sekali, lingkungan daring baru tersebut makin tercemar oleh disinformasi (*polluted by disinformation*), menyesatkan (*mislead*), muatan pesan sampah (*false information passed without intent to mislead*), propaganda komputasional (*computational propaganda*), ucapan kebencian (*hate speech*), dan bentuk-bentuk pesan negatif lainnya (*other forms of negative content*). Dalam Pemilu, pencemaran informasi tersebut menjadi viral dan memiliki potensi yang membingungkan para pemilih (*potentially confusing voters*), mengurangi animo rakyat-pemilih untuk hadir dan memberikan suaranya di TPS dalam Pemilu (*reducing turnout*), cenderung menguntungkan partai atau kandidat tertentu (*advantaging certain parties or candidates*), melemahkan kepercayaan publik terhadap lembaga-lembaga negara (*weaking faith in public institutions*), partai dan media (*parties and the mass media*), dan yang seluruhnya merupakan serangan

⁷ Daniel Arnaudo, “All for One: Building Information Integrity into Election. — <https://www.demworks.org/all-one-building-information-integrity-elections>. | Accessed August 9, 2018. |

serius terhadap integritas proses demokrasi yang kritis (*which overall constitutes a serious assault on the integrity of a critical democratic process*).⁸

2.6. Konsep Demokrasi Murni (*Pure Democracy*)

Pemikiran Easton (1965) mengenai sistem politik, mendorong kemapanan kekuasaan di sebuah negara. Para penguasa yang mapan, cenderung dilindungi oleh sistem politik—yang digunakannya. Perspektif sistem melihat sistem sebagai bagian dari sistem sosial. Elemen struktur sistem, institusi, dan kultur dalam suatu sistem politik, merangkai dalam lingkungan politik (*political environment*). Hubungan antar-komponen, selain saling-memengaruhi, juga saling-menguatkan unit-unit di dalam sistem dimaksud. Namun sistem politik juga dipengaruhi oleh platform apakah sistem dicoraki terbuka, semi terbuka, atau tertutup. Lingkungan politik memiliki risiko paling rentan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar. Dalam konteks era digital, komponen sistem politik yang paling rentan adalah kultur politik. Aspek kultur adalah yang paling mudah dan murah untuk memengaruhi daya tahan sistem politik, dibandingkan dengan aspek pranata dan struktur politik, kendatipun perubahan kultur memerlukan waktu yang paling lama.

Kemajuan TIK mendorong promosi-promosi partisipasi politik warga negara. Jarak komunikasi antara warga negara dan para pejabat pemerintah makin memendek. Warga negara yang hendak menyampaikan aspirasi, dengan cepat diterima oleh para pejabat pemerintah. Apabila aspirasi tersebut segera direspon, maka segera warga negara menerima jalan ke luar atas masalah yang dihadapi/ditemuinya, dan demikian sebaliknya. Kata kunci paling kentara sebagai dampak pemanfaatan platform TIK adalah pemendekan jarak komunikasi. Sebagai akibatnya, jarak tersebut menekan kesenjangan informasi antara pemimpin dan yang dipimpin (*To promote citizens political participation and consequently to minimize the information gap*) (Jafarkarimi, 2014). Kalau hal ini dikaitkan dalam konteks demokrasi langsung (*direct democracy*)—sebagaimana praktik di Athena era Yunani kuno—maka pemanfaatan perangkat TIK mengingatkan kita terhadap model demokrasi langsung pada masa Revolusi Industri Keempat ini.

Berkebalikan dengan kabar baik di atas, segera muncul pertanyaan mengenai masa depan demokrasi perwakilan (*Representative democracy*). Dalam demokrasi perwakilan, orang memilih individu untuk mewakili mereka di pemerintahan, sedangkan dalam demokrasi langsung, yang juga dikenal sebagai demokrasi murni (*Pure democracy*), orang membuat keputusan secara langsung daripada memiliki perwakilan untuk memutuskannya. Demokrasi tidak langsung, atau demokrasi perwakilan, memiliki kelebihan selain kelemahan. Kelebihan paling utama adalah adanya agensi-agensi politik untuk menyalurkan aspirasi-aspirasi para warga negara. Agensi ini berupa para wakil rakyat yang telah dipilih warga negara melalui Pemilu, agensi politik ini juga berupa para narahubung (*person in charge*). Agensi-agensi ini dapat saja efektif di negara-negara yang telah mapan dalam demokrasi, namun bisa sebaliknya di negara-negara berkembang seperti Indonesia—yang belum tuntas (*favorable*) dengan pekerjaan-pekerjaan birokrasi pemerintahan baik berbasis di lembaga legislatif maupun eksekutif.

Kemunculan perangkat TIK menghilangkan penghalang-penghalang langsung komunikasi antara warga negara dan para pejabat eksekutif dan/atau legislatif. Manfaat langsung penggunaan yang meluas terhadap perangkat TIK, selain memangkas jalur berbelit dari rakyat kepada para pemimpinnya (Jafarkarimi, 2014), juga secara teoritis memenuhi gambaran idea terhadap praktik demokrasi murni *a la* Yunani kuno di atas.

⁸ *Ibid.*

Selain itu, penggunaan TIK yang luas, mendorong efisiensi keterlibatan warga negara dalam kegiatan-kegiatan pemerintahan. Siapapun yang berkehendak untuk melibatkan diri dalam pengambilan keputusan, baik akibat aspirasi ataupun membuat petisi politik, tidak perlu hadir dan bertatap muka langsung dengan pejabat eksekutif dan/atau legislatif. Pesan yang hendak diajukan saat itu juga kepada para pejabat tersebut.

Penggunaan TIK memudahkan keterlibatan warga untuk mengambil bagian dalam pengambilan keputusan dan kegiatan-kegiatan politik secara lebih mudah (*Using ICT empower citizens to take part in decision making and political activities more easily*). Akan jauh lebih mudah apabila kalangan birokrasi eksekutif dan/atau legislatif juga menyediakan perangkat-perangkat pengaduan berbasis TIK. Di banyak negara, program akselerasi pengaduan berbasis TIK telah dibuat dan beroperasi secara mapan. Dengan pengaduan langsung melalui fasilitasi TIK, para pengadu tidak perlu hadir ke kantor sasaran layanan, namun cukup melalui aplikasi yang tersedia. Identitas para pengadu dijamin tidak diketahui oleh pihak teradu, karena dijamin kerahasiaannya.⁹ Pemerintah Indonesia sendiri, telah membuka pengaduan terhadap pelayanan pelaksana yang tidak sesuai dengan standar pelayanan atau pengabaian kewajiban dan/atau pelanggaran larangan oleh penyelenggara. Peraturan Pemerintah Nomor 76 Tahun 2013 mengatur dengan rinci tata cara pengaduan secara daring (*online*).

2.7. Artikulasi Politik Generasi Milenial

Setiap generasi selalu membawa pandangan dan nilai alokasi sendiri. Boleh jadi merupakan kelanjutan (*continuum*) dari generasi sebelumnya, tapi boleh jadi juga adalah pandangan dan nilai alokasi tersendiri. Ada satu buku menarik yang ditulis oleh Tapscott (2009) mengupas relasi antara teknologi dan perilaku generasi dalam kehidupan manusia, terutama sejak Perang Dunia II. Di dalam buku itu manusia dipengaruhi oleh interaksi-interaksi dengan TIK, hingga memengaruhi pola hidup anak cucu Adam dalam kesehariannya. Buku tersebut juga menciptakan munculnya generasi-generasi ciptaan teknologi informasi, membentuk komunitas, daur hidup, perilaku sosial, dan yang membedakan dan menyamakannya dengan generasi terdahulu, dan seterusnya. Intinya, buku ini mengupas dampak internet telah mengubah pola pikir masyarakat modern dewasa ini dan mendatang.

Tapscott membagi karakteristik generasi TIK ke dalam 6 (enam) generasi. Pertama, *Pre-Baby Boom*, atau *Generasi Veteran*, lahir sebelum 1945. Kedua, *the Baby Boom*, lahir 1946-1964. Ketiga, *the Baby Bust*, X Generation, lahir 1965-1976. Keempat, *the Echo of the baby boom*, atau Y Generation, lahir 1977-1997. Disebut juga Milenial generation, next generation, Net G. Kelima, Net Generation, disebut juga Z Generation, lahir 1998-2010. Terakhir, Alpha Generation, atau generasi alfa, yang lahir sejak 2010 hingga waktu-waktu yang akan datang. Terdapat ciri-ciri yang umum dalam kaitan dengan pemanfaatan perangkat TIK. Dalam kaitan dengan politik, masing-masing memiliki pandangan, harapan, dan tuntutan baru.

Untuk lebih lengkapnya, penulis mengonstatasi ke dalam bentuk tabel di bawah ini:

⁹ Layanan Pelaporan Pengaduan Pemerintah — <https://www.lapor.go.id>. Accessed August 12, 2018. |

Tabel 1
Kategorisasi Generasi Menurut ICT dan Karakteristik dari Tapscott (2009)

	Generasi	Karakteristik	
		Umum	Terkait ITC
.	Pre-Baby Boom, atau Generasi Veteran, lahir sebelum 1945.	Generasi paling tua, kurang lebih kini berusia 70 tahun, yakni generasi pembijak dan pembajak, punya karakter adaptif terhadap perkembangan zaman. Generasi ini dibagi subgenerasi: lost generation, greatest generation, dan silent generation.	Generasi terbaik, menurut kacamata barat, belum tersentuh oleh kemajuan ICT, mengingat belum banyak kemajuan dunia maya.
.	The Baby Boom, lahir 1946-1964.	Generasi yang lahir pasca PD II, saat meningkatnya kelahiran bayi akibat banyaknya orang tewas karena PD II. Generasi pekerja keras, idealis, hidup mandiri, dan lepas ketergantungan keluar. Dikenal kurang adaptif.	Media televisi baru berkembang secara terbatas, radio masih jadi favorit, dan audio visual juga masih terbatas. Tapi pekerjaan broadcasting juga jadi favorit.
.	The Baby Bust, X Generation, lahir 1965-1976.	Generasi modern, eksekutif, dan manajer andal dalam dunia usaha. Disebut juga zaman kegelapan (dark ages), karena terbatasnya dunia internet.	Teknologi televisi sangat populer, komputer mulai dikenal, video mulai merambah, termasuk video games, audio visual mulai dikenal luas, kendati akses informasi sangat lemot.
.	The Echo of the baby boom, atau Y Generation, lahir 1977-1997. Disebut juga Milenial generation, next generation, Net G.	Generasi yang mulai mengenal dunia yang terbuka, punya cakrawala luas, selain karena teknologi audio visual tengah gencar-gencarnya dikembangkan, juga orang mulai akrab dengan hape.	ICT mulai canggih, SMS dianggap ajaib, email dimonopoli Yahoo, YahooMessenger, dan media jejaring sosial Friendster, MySpace, FaceBook, dan Twitter, lambat laun mulai dikenal. Orang mulai keranjingan gadget.
.	Net Generation, disebut juga Z Generation, lahir 1998-2010.	Pekerjaan generasi ini dipermudah oleh kemajuan ICT, akibat terintegrasinya audio, audiovisual, dan makin tipisnya laptop dan komputer (PC). Pokoknya serba internet.	Untuk apapun terkait dengan dunia maya, begitu mudah, seperti browsing, menyimak musik, dan segala aplikasi tersedia. Yang masif, smartphone jadi bagian keseharian. Tidak saja keperluan

			kerja, tapi jadi <i>life style</i> —pertanda modernitas.
		Dunia adalah dunia internet. Pekerjaan apapun, keperluan apapun, dunia maya adalah jawabannya. Tidak saja untuk intertain, namun keharusan di kantor-kantor menerapkan digital, bahkan jadi standar dan prosedur kedinasan. Orang tua yang gaptek, dipaksa gunakan internet. Segala keperluan, tanya ke Datuk Google, setiap orang dituntut punya adaptasi tinggi. Kalau tidak, tergulung zaman. Generasi Z sejak bangun tidur, rutinitas hari, hingga hendak tidur dan di tempat tidur, masih pegang gadget. “Yang jauh didekatkan, yang dekat dijauhkan!” begitu kira-kira gambaran saya mengenai hidup di generasi ini, kini.	
	Alpha Generation, atau generasi alfa, yang lahir sejak 2010 hingga waktu-waktu yad.	Dunia punya gaya untuk generasi ini. Mereka terdidik dan dididik oleh gadget, melihat segala otoritas begitu tak lebih berguna daripada Datuk Google, sementara. Mereka yang lahir pada zaman dari generasi ini adalah kelompok demografis dengan pandangan, tuntutan, dan sikap-sikap yang lain daripada generasi yang melahirkannya. Generasi ini berciri materialistik.	Jangan tanyakan bagaimana kemajuan ICT memengaruhi pikiran, menyita waktu, dan bahan perdebatan yang seru. Generasi dari zaman, yang melihat tak begitu pentingnya otoritas mapan seperti penguasa, guru/dosen, karena kalah responsif dibandingkan dengan serba dunia maya.

Sumber: Tabel dan data diolah NHS dengan modifikasi dari Tapscott (2009)

Generasi yang tampil dan nyaris mereka telah akrab dengan TIK sejak kanak-kanak adalah Generasi Y (*The Echo of the baby boom*, atau *Y Generation*). Rata-rata generasi ini lahir antara 1977 sampai dengan 1997. Mereka juga dikenal sebagai generasi milenial (*Millennial generation*, *next generation*, *Net G*). Generasi yang mulai mengenal dunia yang sudah terbuka, memiliki cakrawala pandang yang luas. Akibat penggunaan teknologi audio visual yang tengah marak, mereka memperoleh, menyerap, dan mengimitasi perilaku mereka sesuai konten-konten yang dimuat di seluruh jejaring melalui perangkat telepon selular cerdas (*Smart phone*). Dari telepon seluler cerdas mereka, pesan dalam layanan singkat (*Short Message Service*), email yang dulu dimonopoli provider raksasa Yaho, yang namanya *YahooMessenger*, dan media jejaring sosial *Friendster*, *MySpace*, *FaceBook*, dan *Twitter*, tidak lagi dianggap canggih, namun dianggap tidak lebih canggih daripada perangkat dalam media sosial seperti *YouTube*, *Vlogue*, atau *Instagram*. Tapi yang jelas, kebanyakan generasi milenial keranjingan dengan gawai (*gadget*) di tangan mereka.

Para generasi milenial lahir ke dunia pada saat teknologi komputer, internet, dan telepon cerdas tengah marak-maraknya, karena diproduksi secara masal dan terjangkau oleh nyaris seluruh level pendapatan. Generasi ini familiar dengan digital, dan tentu saja media sosial (*Social media*). Generasi ini memiliki pikiran terbuka (*Open-mind*), begitu familiarnya dengan spontanitas menggunakan gadget, dan secara pemikiran merekalah generasi paling cepat dalam menyerap informasi dari dunia maya. Mereka terdidik karena terhubung dan termutakhirkan oleh seluruh informasi dari dunia maya. Karakter utama dari

generasi ini dan pengembangan berikutnya adalah menggunakan produk/jasa dari gawai (*Gadget*), dunia media sosial dan mesin pencari sesuatu seperti google, motivasi belanja karena mengikuti selera komunitas, dan loyal terhadap sejumlah produk.

Generasi milenial lahir pada saat pemanfaatan elektronika dan teknologi seperti internet dan situs jejaring sosial yang sedang tumbuh dan berkembang dengan baik. Sejumlah karakter menonjol (*key characteristics*) dari mereka adalah memiliki kesempatan luas untuk memperoleh ragam informasi, baik dalam pengertian konten positif maupun negatif. Tidak saja di dalam negeri, namun ragam konten tersebut dari banyak negara. Mereka biasa menjelajah dunia tanpa batas, karena terfasilitasi oleh koneksi secara global (*globally connected*), kapanpun mereka kehendaki. Keadaan seperti itu membentuk karakter mereka yang fleksibel dan cerdas (*flexible and smarter*), dan tentu saja toleran terhadap keragaman budaya (*tolerant of diverse cultures*).¹⁰ Secara politik, mereka juga memiliki ruang-ruang terbuka untuk menyerap segala konten. Dengan berbagai alasan, mereka juga dapat menciptakan ruang-ruang kewargaan dan politik (*creating civic and political spaces*). Kalangan muda dengan karakter seperti itu, pada akhirnya dapat berpartisipasi dalam proses-proses politik (*the young secured participate in political process*), berinteraksi dengan lembaga-lembaga politik (*interact with political institutions*), dan keterlibatan yang lebih berarti dengan para pengambil kebijakan (*engage more meaningfully with decision-makers*).¹¹

Kendati demikian, tantangan generasi milenial di Indonesia tidak mudah. Eksistensi mereka bakal memperoleh tantangan besar oleh perkembangan kependudukan di Indonesia. Generasi milenial bakal paling terkena dengan dampak bonus demografi. Saat mereka lulus SMA/ sederajat, usia mereka tengah giat-giatnya memerlukan pekerjaan. Bonus demografi akan mulai terjadi pada tahun 2020 hingga 2030. Struktur demografis ini berangkat dari struktur penduduk usia produktif sangat besar, berbanding terbalik dengan usia yang makin sedikit dan proporsi usia lanjut belum banyak. Seperti pisau bermata ganda (*“like a double-edged knife”*), yakni di satu sisi bonus demografi dapat menjadi anugerah bagi bangsa Indonesia, di sisi yang lain ia berpotensi mengundang permasalahan pengangguran besar-besaran dan menjadi beban negara tak terkirakan dengan ekseseks sosial, politik, dan keamanan. Para pengambil keputusan, tidak ada jalan lain, kecuali matang dalam merancang datangnya momentum bonus demografi tersebut. Pemerintah seyogyanya menyiapkan generasi muda yang berkualitas tinggi SDM-nya melalui pendidikan, pelatihan, kesehatan, penyediaan lapangan kerja, dan investasi sedemikian rupa, sehingga kelompok usia 15-25 tahun sekarang kelak benar-benar mencapai produktivitasnya dan dapat menyumbang sebesar-besarnya untuk kemakmuran rakyat. Apabila sejak sekarang tak direncanakan matang, kita akan kehilangan momentum untuk mencapai kemakmuran sebagai bangsa dan negara tadi.

2.8. Masa Depan Demokrasi Digital: Peluang dan Tantangan

Tiap kemajuan teknologi selalu mengundang pisau bermata ganda. Di satu sisi kemajuan teknologi memudahkan kehidupan umat manusia, dan di sisi yang lain mengundang kemudharatan. Demikian halnya kemajuan TIK, terbukti membantu dinamika demokrasi di seluruh dunia, termasuk di Indonesia.

¹⁰ Eszter Pál, “The Generation “Z”. Overview Study: Science Communication with the Generation “Z” Project.”— <http://www.zgeneracio.hu/getDocument/271>. | Accessed August 22, 2018. |

¹¹ Rachel E Mims, “Politically active young people need safe spaces.” — <https://www.demworks.org/politically-active-young-people-need-safe-spaces>. | Accessed July 2, 2018. |

2.9. Peluang Demokrasi Digital

Dalam pengertian umum dan dikenal luas, demokrasi adalah pemerintahan dari rakyat, dijalankan oleh rakyat, dan untuk tujuan-tujuan kepentingan rakyat sendiri (*A government comes from the people, it is exercised by the people, and for the purpose of the people's own interests*).¹² Presiden ke-16 Amerika Serikat, Abraham Lincon (1836) mendefinisikan demokrasi sebagai “Pemerintahan dari rakyat, oleh rakyat, dan untuk rakyat.” (*Government of the people, by the people, for the people*) (Wilentz, 2005). Dalam pengertian teori-teori demokrasi tradisional, dalam demokrasi tiap orang memiliki hak untuk berpartisipasi di dalam pemerintahan, baik disampaikan secara langsung maupun melalui perwakilan (*Under the Traditional Theory, everyone has the right to participate in government; this participation can occur either by direct or representative vote*).¹³ Hal penting lainnya, bahwa dalam demokrasi terdapat berlakunya prinsip-prinsip kesetaraan politik (*political equality*), atau sebagaimana pemikiran Dahl (1998), “Hanya dalam pemerintahan demokratik, yang dapat memupuk kesetaraan politik yang relatif tinggi,” (*Only democratic government can foster a relatively high degree of political equality*); sehingga terdapat pengakuan harkat dan martabat untuk semua orang (*Recognizing the worth and dignity of all people*).

Peluang terbesar praktik demokrasi digital (*digital democracy*) adalah adanya perluasan ruang-ruang interaksi di antara para pemangku kepentingan dalam demokrasi. Dalam pengertian demokrasi “tradisional” selama ini, konsep demokrasi membuka ruang-ruang dialog antar-pelaku demokrasi. Tiap pihak dalam pemangku kepentingan demokrasi tersebut, dapat menyampaikan pendapat ke ranah publik tanpa khawatir oleh risiko-risiko politik yang mungkin terjadi, termasuk risiko dari perasaan takut dan bentuk-bentuk paksaan lainnya. Demokrasi digital memiliki peran untuk memperluas jangkauan ruang-ruang partisipasi publik. Nilai tambah dari praktik demokrasi digital adalah perwujudan kesetaraan tiap warga negara untuk berpartisipasi dalam politik. Satu manfaat nyata dari kemajuan TIK dalam politik adalah perluasan fungsi-fungsi sosial dari para pelaku politik. Hubungan antara warga negara dan warga negara lainnya lebih mudah. Komunikasi politik tidak perlu lagi, dalam batas yang dimungkinkan menurut aturan dan tata krama politik, dimediasi oleh instansi-institusi politik.

Dalam konteks demokrasi digital, penggunaan TIK dapat meningkatkan keterlibatan warga negara dalam proses kebijakan (*Using ICT to Enhance Citizen Engagement in the Policy Process*). Perangkat TIK digunakan untuk memfasilitasi penyediaan informasi dan untuk mendukung konsultasi dan partisipasi aktif warga negara, yang memungkinkan tiap pembuatan kebijakan akan lebih baik (*ICTs are being used to facilitate the provision of information and to support consultation and active participation of citizens to enable better policy-making*). Dalam kerangka pembuatan kebijakan, di satu sisi meningkatkan keterlibatan warga (*increasing engagement*) dimaksud, di sisi yang lain meningkatkan sumber daya dan waktu yang diperlukan dalam menyusun kebijakan (*it will increase the resources and time needed to construct policy*). Pemanfaatan TIK, dengan demikian, juga mendorong secara efektif dan efisien penyediaan informasi, konsultasi, dan partisipasi dalam pembuatan kebijakan (*Used to effectively and efficiently support information provision, consultation and participation in policymaking*) (Johnston, 2003).

Menambahkan gambaran di atas, peluang lain dari demokrasi digital adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pelaksanaan demokrasi. Demokrasi digital

¹² U.S. Government, “Democracy Theory: American Government Constitutional Building” — https://www.hippocampus.org/homework-help/American-Government/Constitutional+Beginnings_Theories+of+Democracy.html. | Accessed August 21, 2018. |

¹³ *Ibid.*

sangat efisien, karena tiap orang yang hendak berpartisipasi dapat dilakukan secara langsung, melalui platform TIK. Pemanfaatan TIK dalam demokrasi, menghilangkan faktor-faktor teknik yang bagi sebagian orang atau kelompok tertentu menghambat perwujudan partisipasi politik warga negara. Komunikasi politik dapat langsung dilakukan antara warga negara dan para pengambil keputusan, sedangkan ketersediaan perangkat TIK di kantor-kantor eksekutif dan/atau legislatif memerlancarakan interaksi-interaksi di antara keduanya. Siapapun warga negara yang hendak menyampaikan aspirasinya, tidak perlu hadir dan bertatap muka dengan para pejabat tersebut. Di sinilah demokrasi digital membuka peluang menginstitusionalisasi secara politik, dan mengingatkan kita pada konsep demokrasi langsung (*direct democracy*), atau demokrasi murni (*Pure democracy*) ala Yunani kuno. Akibat tiap warga negara yang memiliki kesempatan untuk langsung menyampaikan aspirasinya, dan tidak perlu bertatap muka, maka hal ini sama persis dengan praktik demokrasi sebagaimana praktik di negeri kota Athena (*Polis*).

2.10. Tantangan Demokrasi Digital

Banyak tantangan dalam menghadapi masa demokrasi digital. Menurut penulis, pada pokoknya ruang lingkup tantangan dalam demokrasi digital, terbagi ke dalam 3 (tiga) utama, yakni (i) Struktur kesempatan, yang di satu sisi keterlibatan warga negara dalam demokrasi digital ditentukan oleh seberapa kemampuan masyarakat dalam mengakses perangkat-perangkat TIK; dan (ii) Tabiat para pemain politik (*the character of political actors*) dalam memanfaatkan dan mengisi struktur kesempatan demokrasi digital.

a. Struktur Kesempatan (*Opportunity structure*)

Tidak seluruh warga negara memiliki kesempatan untuk menikmati temuan-temuan TIK. Hal ini terkait dengan kemampuan ekonomi masing-masing individu. Mereka yang memiliki pendapatan yang layak, bahkan di atas rata-rata kemampuan daya beli, tentu saja memiliki kesempatan yang lebih luas daripada yang sebaliknya. Pada bagian lain, tidak seluruh mereka yang memiliki kemampuan daya beli, juga suka menembus ke dalam jaringan internet. Dalam hal terakhir ini, juga perlu dirinci apakah mereka yang menembus ke dalam jaringan internet, apakah setiap saat menembus internet, kadang-kadang, atau sesekali saja? Tapi poin penting dalam perkara ini adalah adanya struktur kesempatan. Struktur kesempatan yang dibantu oleh landasan lanskap demokrasi berbasis internet, atau demokrasi elektronika/digital (*e-democracy, digital democracy*).

Lembaga konsultan terkemuka dunia, McKinsey & Company, merilis hasil risetnya yang menunjukkan, setengah penduduk bumi yang berjumlah 4,4 miliar hidup tanpa akses internet—kendatipun dalam satu dekade terakhir sebanyak 2,7 orang di bumi ini telah menjadi bagian dari populasi online global yang mengesankan. Lebih dari 60 persen populasi dunia belum terakses internet (*offline*), dan hanya 40 persen yang telah mengakses internet.¹⁴ Dari angka sebanyak itu, Korea Selatan adalah negara dengan akses tercepat di dunia, meninggalkan Hong Kong dan Jepang—menurut data Akamai's State of the Internet 2017 Report.¹⁵ Dari populasi Indonesia sebesar 267.334.446 jiwa,¹⁶ sebanyak 143,3 juta

¹⁴ McKinsey & Company, "Offline and falling behind: Barriers to Internet adoption." — <https://www.mckinsey.com/industries/high-tech/our-insights/offline-and-falling-behind-barriers-to-internet-adoption>. | Accessed: August 14, 2018. |

¹⁵ Akamai's Report State of the Internet/Q1-2017," — <https://www.akamai.com/fr/fr/multimedia/documents/state-of-the-internet/q1-2017-state-of-the-internet-connectivity-report.pdf>. | Accessed: August 14, 2018. |

¹⁶ Worldmeters, "Indonesia Population," — <http://www.worldometers.info/world-population/indonesia-population/>. | Accessed: August 14, 2018. |

orang atau 54,7% dari jumlah penduduk Indonesia telah terhubung ke internet pada 2017. Jumlah tersebut meningkat sekitar 8% dibanding tahun sebelumnya yang sebanyak 132,7 juta orang. Namun, hampir 60% pengguna internet Indonesia masih terpusat di Jawa.¹⁷ Data lain dari Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) dan TeknoPreneur Indonesia tahun 2017 menunjukkan, sebanyak 72, 41 persen penetrasi masyarakat Indonesia tersebut adalah kaum urban, sedangkan kaum rural-urban adalah sebanyak 49,5 persen, dan rural 48, 3 persen.¹⁸

Gambaran di atas memperlihatkan adanya kesenjangan digital (*the digital divide*), yakni antara negara dengan tingkat tinggi dan rendah penetrasi internet di dunia. Bentuk kesenjangan lain adalah antara kecepatan mengakses internet dalam skala tinggi dan skala sedang dan rendah, di antara masyarakat yang memenerasi internet. Di Indonesia, kesenjangan antara Jawa sebesar 60 persen dan luar Jawa selebihnya. Bentuk kesenjangan lain adalah antara masyarakat urban, rural-urban, dan rural dengan masing-masing sebesar 72, 41; 49, 5; dan 48, 3 persen. Menurut Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan (*The ORganisation for Economic and Development—OECD*), dalam satu dekade terakhir, sebagian besar dari 30 (tigapuluh) negara masih terseok dalam membangun infrastruktur dan adopsi teknologi untuk menekan konsekuensi dari akses yang tak merata (*lack of proper infrastructure and low adoption of technology*). Kesenjangan dimaksud bentuk dari keragaman kelompok yang secara sosial terkategori kurang beruntung, dan tidak memperoleh dan tidak memperoleh skala maksimal dari kehadiran TIK (Johnston, 2003).

Tantangan terbesar dari kesenjangan digital adalah kesenjangan dalam demokrasi. Daerah dengan akses internet yang lebih rendah, bahkan menjadi tempat yang subur untuk tidak terkontrol atau kurang maksimal terkontrolnya operasi kekuasaan politik yang dijalankan para elite politik setempat. Demokrasi menjadi rapuh/rentah, dan peran-peran otokratis dapat dengan mudah dijalankan para penguasa lokal. Asumsi yang dibangun adalah bahwa kesenjangan digital memiliki implikasi terhadap kerentanan/kerapuhan demokrasi, sedangkan kesetaraan politik adalah potensialitas yang paling berbahaya terhadap demokrasi setempat.

b. Tabiat Pemain Politik (*the Character of Political Actors*)

Tantangan utama demokrasi digital adalah bagaimana cara mengelola, menyikapi, dan mengatasi dampak-dampak negatif dari pemanfaatan TIK dalam ranah publik. Pada dasarnya, demokrasi digital berada pada posisi netral dan imparial. Penggunaan perangkat TIK dalam ranah publik, tidak akan memunculkan permasalahan apapun, dan selama pemanfaatan sebagian atau seluruh perangkat TIK sesuai keadaban sosial dan politik, yang justru memuliakan demokrasi digital. Tantangan utama demokrasi digital, karena itu, terletak pada bagaimana cara bermainnya para pemain politik. Selama mereka bermain politik dalam koridor norma sosial, norma agama, dan norma hukum, justru mendorong pemuliaan kehidupan demokrasi sipil.

Permasalahan baru muncul akibat pemanfaatan perangkat TIK yang menyimpang dan melanggar terhadap norma-norma. Permasalahan demokrasi digital, berada dalam lingkup konten-konten pesan. Dengan kata lain, tantangan demokrasi digital sepenuhnya bergantung pada sikap-sikap para pengguna perangkat TIK, atau dalam konteks demokrasi,

¹⁷ Desy Setyowati dan Pingit Aria, "Sebanyak 143,3 juta Penduduk Indonesia Punya Akses Internet, Hampir 60% di Jawa." — <https://katadata.co.id/berita/2018/02/19/1433-juta-penduduk-indonesia-punya-akses-internet-hampir-60-di-jawa>. | Accessed: August 15, 2018. |

¹⁸ *Ibid.*

tergantung bagaimana cara bermainnya para pemain politik. Dengan demikian, tantangan demokrasi digital (*digital democracy*) sebangun dengan tantangan-tantangan dalam praktik “demokrasi riil” (*real democracy*). Suatu demokrasi akibat disruptivitas politik mutakhir (*the era of recent political disruption*). Hal itu sama artinya dengan, demokrasi real (*real democracy*) menghadapi ujian paling berat oleh kehadiran dan peranan demokrasi digital (*digital democracy*) dan demikian sebaliknya—akibat kemajuan TIK. Kata kuncinya adalah tantangan untuk bagaimana mengelola disruptivitas politik mutakhir (*the era of recent political disruption*).

Kemajuan TIK, selain mendorong dampak positif sebagaimana gambaran di atas, juga membawa dampak negatif. Tapi munculnya dampak-dampak tersebut, akibat perubahan lanskap politik yang lebih luas, menyeluruh, dan mendalam dari pemanfaatan perangkat-perangkat TIK yang dimainkan oleh aktor-aktor politik. Secara dinamika politik, menurut Micklethwait & Wooldridge (2014), kemajuan TIK telah “merampok” dari keadaan yang menjadi kekuatan negara, sekaligus merevolusi segala aspek kehidupan, dan menjadi hal yang aneh apabila tidak juga merevolusi negara, karena dalam kenyataannya internet memiliki lebih banyak informasi daripada siapapun orang (*It would be odd if it did not also revolutionize the state. The IT revolution is robbing the state of what was one of its great source of power--the fact that it possessed so much more information than anybody else*). Kekuatan negara tercabik-cabik oleh institusionalisasi platform TIK, yang tanpa mengenal batas waktu dan jarak mendegradasi fungsi-fungsi negara secara tradisional.

Sistem di dalam negara demokrasi, yang dibangun bertahun-tahun bahkan berabad-abad, dapat secara perlahan didegradasi oleh daya destruksi Revolusi Industri Keempat, yang oleh Schwab (2017) dicirikan (i) *Kecepatan (Velocity)*, merevolusi eksponensial dan bukan linier (*an exponential rather than linear pace*); (ii) Luas dan mendalam (*Breadth and depth*), yang diantun dibangun di atas revolusi digital dan menggabungkan beberapa teknologi yang mengarah pada perubahan paradigma yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam ekonomi, bisnis, masyarakat, dan individu (*It builds on the digital revolution and combine multiple technologies that are leading to unprecedented paradigm shifts in the economy, business, society, and individually*); dan (iii) *Dampak sistem (Systems impact)*, menyertakan transformasi seluruh sistem, lintas (dan dalam) negara, perusahaan, industri, dan masyarakat sebagai keseluruhan (*It involves the transformation of entire systems, across (and within) countries, companies, industries, and society as a whole*).

Dalam situasi sebagaimana gambaran di atas, struktur kesempatan mendorong kekuatan-kekuatan formal di satu sisi, serta kekuatan informal dan nonformal di sisi yang lain untuk saling berhadapan. Di sinilah ruang permainan politik para pemain politik, yang memperoleh perluasan permainan bila dibandingkan dengan era sebelum maraknya pemanfaatan TIK. Para pemain politik memperoleh insentif politik (*political incentive*) dari kemajuan TIK. Struktur kesempatan yang mendorong para politisi untuk melakukan apa saja sesuai kehendaknya. Mereka dapat memobilisasi perilaku demagogi melalui mesin pengerah kebencian. Meminjam pengertian dari David (2018), peranan robot yang dapat mengubah hidup kita dalam waktu dekat (*Robotics can and will change our lives in the near future*), demikian halnya ujaran kebencian berpeluang untuk diproduksi secara mekanikal melalui akun-akun palsu dan manipulatif, yang kelak disuguhkan kepada publik melalui media sosial-media sosial. Media sosial menjadi pelaksana fungsi dari mediator konten kebencian untuk selanjutnya diedarkan ke ranah publik dan menjadi konsumsi oleh para penikmat/pembacanya.

Konten ujaran kebencian ini adalah bentuk komunikasi yang merendahkan orang dengan dasar kepentingan-kepentingan tertentu (*Hate speech is a form of communication that denigrates people on the basis of their membership to a particular group*). Ujaran

kebencian ini merupakan bentuk ekspresi yang dapat berupa gambar, drama, lagu/nyanyian, atau pidato (*This can include any form of expression, such as images, plays and songs as well as speech*). Ruang lingkup ujaran kebencian dapat diluaskan sesuai dasar dan kerangka yang sah, seperti memasukkan komunikasi dan perilaku yang menumbuhkan iklim prasangka dan intoleransi (*The concept of hate speech to include communications that foster a climate of prejudice and intolerance*). Tapi apapun, jenis komunikasi seperti itu dapat memicu diskriminasi, permusuhan, dan serangan kekerasan di kemudian hari (*these kinds of communications may fuel discrimination, hostility and violent attacks later on*).¹⁹ Pada akhirnya tantangan-tantangan dampak negatif menjadi urusan dalam tugas-tugas pencegahan para pemangku kepentingan politik di sebuah negara, termasuk di Indonesia. Di samping itu, aspek kebencian yang telah memasuki dimensi-dimensi kriminalitas, menjadi tugas penegak hukum. Di Indonesia sendiri, peran-peran terakhir ini telah dilakukan secara efektif oleh kepolisian.

3. KESIMPULAN

Sebagai unit politik, manusia dalam era digital telah menempati ruang-ruang eksensi, yang besar maknanya dalam pengembangan demokrasi dan demokratisasi. Kehidupan demokrasi yang telah tumbuh dan berkembang sejak jatuhnya negara Orde Baru, yang telah terinstitusionalisasi dalam dua dekade terakhir ini, memiliki kesempatan lebih luas lagi dalam wujud demokrasi elektronika. Dalam kehidupan di Indonesia tersebut, modal demokrasi virtual memperoleh dorongan yang sangat kuat dalam demokrasi digital. Pada saat bersamaan, praktik demokrasi juga menghadapi tantangan-tantangan yang justru lebih kuat dari kapasitas dinamika politik dalam demokrasi yang ada. Tantangan-tantangan tersebut dalam bentuk tiadanya, untuk tidak menyatakan lemahnya, kontrol-kontrol baik secara endogen dari dalam pikiran dan tindakan para pelaku demokrasi sendiri, maupun dari faktor eksogen yang dapat dilakukan oleh para penegak hukum.

3.1. Saran

Praktik demokrasi telah terbukti memuliakan kehidupan demokrasi. Dari kehidupan yang demokratis, harapan untuk mencapai tatanan yang berkeadilan dan berkemakmuran dalam sebuah negara, lebih dimungkinkan ketimbang di negara-negara yang masih semi demokratis apalagi tidak demokratis. Karena itu tiap individu dari para pemain demokrasi hendaknya memegang capaian-capaian yang ada. Khusus di Indonesia, capaian demokratis menghantarkan kekuatan kontrol non-negara kepada negara sedemikian rupa, sehingga kemungkinan untuk kehidupan bernegara yang non-demokratis tercegahkan. Keadaan ini menuntut kesadaran dan menjadi komitmen para pihak, tidak saja para pelaku demokrasi, namun juga kapasitas negara melalui pengaktifan fungsi-fungsi yang harus dijalankannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ab-Rahman, A., et al. "Emerging Technologies With Disruptive Effects: A Review." *Perintis e-Journal*, 2017, Vol. 7, No. 2 (111-128).
- Barber, R. B. 1984. *Strong Democracy: Participatory Politics for a New Age*. Berkeley: University of California Press.
- Dahl, R.A. 1998. *On Democracy*. Yale: Yale University.
- Dalton, R. J. 2006. *Citizen Politics: Public Opinion and Political Parties in Advanced Industrial Democracies*. Washington, DC: CQ Press.

¹⁹ Juba, "Introduction to hate speech on social media." — https://defyhatenow.net/wp-content/uploads/2016/06/defyhatenow_whatishatespeech_JUL27.pdf. | Accessed: August 15, 2018. |

- David, J.M. "The Fourth Industrial Revolution: Opportunities and Challengers." *International Journal of Financial Research* Vo. 9, No. 2; 2018—February, 2018 (90-95).
- Dickson, D. 2014. *The People's Government An Introduction To Democracy*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Easton, D. 1965. *A Framework for Political Analysis*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Hermann, M., T. Pentek and B. Otto, "Design Principles for Industrie 4.0 Scenarios," 2016 49th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Koloa, HI, January 2016 (3928-3937).
- Huntington, S.P. 1991. "Democracy's Third Wave." *Journal of Democracy*, Vol. 2., No. 2 Spring 1991 (12-34).
- Jafarkarimi, H., et al. "The Impact of ICT on Reinforcing Citizens Role in Government Decision Making." *Internasional Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering*. Volume 4, Issue 1, Januari 2014 (642-646).
- Linszen, R., et al. "Conventional and Unconventional Political Participation in Times of Economic Crisis in the Netherlands." *Paper prepared for the 2013 EUDO Dissemination Conference: Elections in Europe in Times of Crisis 28-29 November 2013, European University Institute, Florence, Italy*.
- Macpherson, C.B. 1962. *The Political Theory of Possessive Individualism: Hobbes to Locke*. Oxford: Clarendon Press.
- McLuhan, M. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: MIT-Press.
- Micklethwait, J., and Adrian Wooldridge. 2014. *The Fourth Revolution: The Global Race To Reinvent The State*. Westminster-London: PenguinBooks.
- The National Academies, 1998. *Internet Counts: Measuring the Impacts of the Internet*. Washington D.C.: The National Academies.
- Norris, P. 2002. *Democratic Phoenix: Reinventing Political Activism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Johnston, D.J. 2003. *Promise and Problems of E-Democracy: Challengers of Online Citizen Engagement*. Paris: The OECD Secretariat General.
- Pateman, C. "Participatory Democracy Revisited." *Perspective on Politics*. March 2012 Vol. 10/No. 1 (7-19).
- Porta, D. 2013. *Can Democracy Be Saved? Participation, Deliberation, and Social Movements*. Cambridge: PolityPress.
- Post, R. "Democracy and Equality." *Journal of Law, Culture, and the Humanities* Volume 1 Issue 2-June 1, 2005 (142-153).
- Schwab, K. 2016. *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Tapscott, D. 2009. *Grown Up Digital: How the Net Generation is Changing Your World*. New York: McGraw Hill.
- Wilentz, S. 2005. *The Rise of American Democracy: Jefferson to Lincoln*. New York: Norton.