

Pengantar Redaksi

Salam Muda!

Jauh sebelum meluasnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), orientasi sosial dan politik di antara generasi muda di negara-negara demokrasi pasca-industrial berubah. Kalangan muda merasa tidak puas dengan proses demokrasi yang berjalan. Kebutuhan mereka tak terpenuhi rezim. Meski tampaknya tak peduli, kaum muda menunjukkan minat tinggi di isu-isu politik seperti kualitas lingkungan, hak asasi manusia, dan politik konsumen. Identitas sosial kaum muda tak lagi bertumpu pada institusi dan organisasi modern namun pada diri mereka sendiri. Lance Bennet menyebut kecenderungan kewargaan pemuda saat itu sebagai “politik bergayahidup” (*lifestyle politics*).

Pemuda lebih tertarik membicarakan isu-isu terkait dengan nilai-nilai gaya hidup misalnya aspek-aspek moral dari kualitas lingkungan. “Politik bergayahidup” menjadi cara bagi kaum muda untuk beraktualisasi. Sementara itu, kalangan warga senior masih menyukai partisipasi melalui organisasi-organisasi sipil, partai-partai dan pemilihan-pemilihan. Selain patuh pada konvensi-konvensi tradisional dalam partisipasi politik, mereka masih mempercayai media massa dan figur-figur publik tradisional. Tentu saja kedua kecenderungan tersebut, menurut Lance Bennet, tak berlaku ketat. Generasi yang lahir pada 1980-an dan 1990-an tidak akan selalu bertindak sebagai “*actualizing citizens*”. Begitu pula dengan generasi 1960-an, tak selalu sebagai “*dutiful citizens*.” Meski begitu, sejumlah riset menunjukkan tindakan kewargaan dan persepsi politik di antara kedua generasi tersebut memang cenderung mengarah ke dua kutub berbeda.

Berkaitan dengan meluasnya TIK dalam bentuk teknologi online, Lance Bennet melanjutkan, kewargaan pemuda milenial dan *digital native* menjadi lebih kompleks. Terdapat dua paradigma dalam memandang kewargaan pemuda milenial dan *digital native*: paradigma terlibat (*engaged*) atau terputus (*disengaged*). Paradigma terlibat melihat praktek pemerintahan dan naratif media konvensional telah gagal melibatkan pemuda ke praktek-praktek kewargaan tradisional. Hal itu menggiring pemuda untuk menciptakan identitas sosial melalui jejaring dan komunitas online. Paradigma itu memahami pemuda sebagai individu-individu ekspresif yang bebas membuat beragam pilihan dan justru terlibat dalam proses demokrasi melalui caranya sendiri. Sebaliknya, paradigma keterputusan terfokus pada penurunan hubungan-hubungan pemuda dengan pemerintah. Paradigma *disengaged* memandang penurunan keterlibatan sipil pemuda secara umum sebagai sebuah ancaman bagi kebaikan demokrasi.

Dinamika kewargaan pemuda Indonesia di era digital saat ini tentu tidak sama dengan pemuda di negara-negara pasca-industrial. Sejumlah dinamika sosial, politik, dan budaya lokal menyebabkan kewargaan pemuda Indonesia di era digital ini berbeda dari pemuda di negara-negara pasca-industrial. Gagasan itulah yang diangkat pada Jurnal Pemuda YouSURE edisi “Pemuda, Kewargaan, dan TIK” ini.

Perkembangan industri Indonesia masih tersentralisasi di sektor ekspor pertambangan dan agrikultur. Angka pekerja di sektor jasa masih rendah. Pengembangan pengetahuan dan teknologi belum menjadi titik utama pembangunan ekonomi. Demokratisasi baru dimulai pada akhir 1990-an. Inglehart-Welzel menyusun Peta Budaya Dunia. Peta itu melakukan perbandingan lintas budaya antar negara dengan mengkorelasikan perkembangan manusia

dengan nilai-nilai budaya masing-masing. Berdasarkan peta tersebut, Indonesia masih tergolong sebagai negara berkarakteristik Survival Values.

Kategori itu menunjukkan bahwa nilai-nilai tradisional termasuk agama masih menentukan arah kehidupan sosial politik Indonesia. Orientasi material lebih dominan daripada kesejahteraan subjektif individual. Rasa percaya antar individu rendah sedangkan intoleransi atas kelompok seperti homoseksual, orang asing, berkeyakinan berbeda, wanita dan sebagainya cenderung tinggi. Budaya patrimonial seperti patuh pada patron semisal kyai, guru, dan sebagainya masih kuat di sebagian besar kawasan rural. Semua karakter tersebut menghambat perkembangan demokrasi yang berbasis rasionalitas.

Bersamaan dengan transisi demokrasi tersebut, teknologi Internet mulai menunjukkan jejaknya pada kancah politik Indonesia sejak awal mula demokrasi. Pemuda milenial turut bergerak di bawah tanah melawan otoritarianisme Orde Baru melalui fasilitasi Internet salahsatunya forum *mailing list*. Bisa dikatakan demokratisasi, kesadaran kewargaan pemuda dan perluasan penetrasi teknologi Internet berlangsung simultan. Pemuda milenial dan *digital native* berkembang sebagai warga negara transisi demokrasi dalam situasi di mana nilai-nilai tradisional masih mendominasi dan fasilitasi teknologi Internet telah meredefinisikan partisipasi politik.

Berdasarkan model “*dutiful*” dan “*actualizing citizen*” Lance Bennet di atas, secara hipotetis pemuda Indonesia saat ini dapat dikategorikan sebagai “*dutiful*” sekaligus “*actualizing citizen*”. Dalam artikel “Menjadi Warga ASEAN: Anak Muda dan Politik Kewargaan di Asia Tenggara”, Rizky Alif mahasiswa *Universitas Gadjah Mada* memaparkan bagaimana budaya di ASEAN telah menempatkan ekspresi “*dutiful citizen*” anak muda sebagai perlawanan—yang tidak diinginkan negara atau kalangan tua— terhadap nilai-nilai tradisional.

Adanya gap pemahaman antara *actualizing citizen* dan *dutiful citizen* berhasil dipotret oleh Nuraini Juliastuti pegiat *Kunci Cultural Studies* dalam artikel berbasis penelitiannya “Praktek Teknologi Vernakular: Budaya *Handphone*, Mobilitas dan Konvergensi Media.” *Handphone* digunakan secara sembunyi-sembunyi oleh penghuni pesantren di Pati, Lombok & Makassar untuk menghindari *sweeping* dari pengelola pesantren. Sementara penghuni pesantren memandang *handphone* sebagai benda yang menghubungkan penghuni pesantren dengan dunia luar, pengelola pesantren menganggap *handphone* sebagai perusak tatanan sosial budaya pesantren.

Sebagai warga beraktualisasi, pemuda Indonesia secara aktif memanfaatkan Internet untuk bertindak contohnya mengikuti *online cause Change.org* ataupun memainkan *online game World of Warcraft*. Penelitian Wisnu Prasetyo Utomo pegiat *Remotivi* berjudul “Menertawakan Politik: Anak Muda, Satire, dan Parodi dalam Situs *Mojok.co*” menggambarkan dengan jelas pemuda Indonesia yang dianggap apatis terhadap politik nyatanya mampu berpartisipasi mengekspresikan opini politik dalam gayanya sendiri. Pemuda sebagai *actualizing citizen* telah terbiasa mencerna pesan dalam pengalaman digitalnya. Hal itu tampak pada penelitian Haryo Pambuko Jiwandono mahasiswa *University of Leicester* dalam artikel “Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game *Grand Theft Auto*.”

Digital literacy dan *digital etiquette* merupakan dua modal penting bagi “*actualizing citizens*” pada kewargaan digital. Penelitian di topik tersebut dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana perilaku digital pemuda (belum) sesuai dengan budaya Internet sehat. Penelitian Rezha Amalia mahasiswa *Universitas Gadjah Mada* mengenai *netiquette* remaja

SMA di Yogyakarta menemukan baru 50% pelajar di Yogyakarta yang menunjukkan kesesuaian dengan *netiquette*. *Actualizing citizen* tak berarti pemuda mengabaikan berita. Pemuda *digital native* meski paling sering mengakses berita melalui Internet, ternyata masih lebih mempercayai surat kabar dan media elektronik ketimbang media online. Lisa Lindawati dari *Universitas Gadjah Mada* menangkap kecenderungan tersebut. “Pola Akses Berita Online Kaum Muda” yang menampilkan penelitian berparadigma *engaged* tersebut menunjukkan pemuda *digital native* Indonesia telah terbiasa membaca berita (online) dan membandingkan berbagai sumber berita.

Serangkaian artikel tersebut dibuka dengan esai “Mediatisasi Pola Konsumsi pada Generasi Milenia” oleh Michael Raditya dari LARAS (*Studies of Music in Society*). Michael Raditya memaparkan logika pemuda dalam berpolitik dapat dilihat melalui bagaimana pemuda mengkonsumsi konten musik. Ia juga menerangkan konsep generasi milenial dengan generasi dewasa. Pemahaman atas konsep tersebut menjadi fondasi dalam membaca artikel-artikel selanjutnya. Sinopsis buku *Young Citizens and Political Participation in a Digital Society: Addressing the Democratic Disconnect* oleh Holy Rafika dari *Universitas Islam Indonesia* menutup rangkaian artikel tersebut. Buku tersebut memaparkan pengamatan longitudinal Phillipa Collin atas kebijakan negara, partisipasi politik anak muda dan media digital di Australia dan Inggris selama 2007-2013. Temuan Phillipa Collin menguatkan kecenderungan pemuda sebagai *actualizing citizen* dan kebijakan negara menganggap tindakan tersebut sebagai *disengaged* dari proses demokrasi.

Redaksi