DIGITAL CITIZENSHIP: MENYIAPKAN GENERASI MILENIAL MENJADI WARGA NEGARA DEMOKRATIS DI ABAD DIGITAL

DIGITAL CITIZESHIP: PREPARING MILLENNIAL GENERATION FOR DEMOCRATIC CITIZENS IN THE DIGITAL ERA

Prima Roza

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung

prima.roza@itb.ac.id

ABSTRAK

Generasi milenial adalah generasi yang unik dengan karakteristik tertentu, yang merupakan kelompok potensial dalam memberikan kontribusi terbaik bagi kemajuan bangsa. Generasi ini disebut juga sebagai *digital natives* karena mereka terlahir di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi. Generasi milenial yang terekspos penggunaan teknologi digital secara intens dalam semua aspek kehidupan telah melahirkan karakteristik tertentu. Hal ini berdampak pada cara pandang generasi milenial dalam melakukan aktivitas, termasuk dalam menjalankan perannya sebagai warga negara. Artikel ini menyelidiki peran generasi milenial dalam negara demokratis sebagai warga negara digital (*digital citizen*) pada era teknologi digital. Artikel ini merupakan suatu eksplorasi literatur atau *library research* tentang konsep kewarganegaraan digital. Upaya perubahan yang harus dilakukan dalam konteks pembelajaran kewarganegaraan adalah menyiapkan warga negara untuk menjalankan perannya dalam melakukan partisipasi sehingga menjadi '*good and smart digital citizens'* dan melahirkan *civic virtue* bagi negara.

Kata kunci: generasi milenial, demokrasi partisipatori, kewarganegaraan digital

ABSTRACT

The millennials are a unique generation with certain characteristics who is potential in making the best contribution to the progress of the nation. This generation is also referred to as digital natives because they were born in the midst of the development of digital age or the rapid development of information and telecommunications technology. The exposure of the millennials to the intense use of information and telecommunications technology in all aspects of their lives has given rise to certain characteristics. It has an impact on the perspectives of how millennials conduct their activities, including in carrying out their role as citizens. This article tries to investigate the role of the millennials as digital citizens in a democratic state, in an era dominated by the use of the technology in digital media. This paper is a result of a library research to explore literatures related to the concept of digital citizenship regarding how to make changes in citizenship learning, in order to prepare citizens to carry out their roles for participation, so that they become 'good and smart digital citizens', and give birth to civic virtues for the country.

Keywords: *millennial generation, participatory democracy, digital citizenship*

PENDAHULUAN

Seperti diisyaratkan oleh Howe dan Strauss (2000), generasi *baby boomers* yang memegang berbagai macam profesi dalam kehidupan di masyarakat secara gradual akan mundur. Masa depan kehidupan akan didominasi oleh suatu generasi berikutnya yaitu generasi Y atau yang sering disebut generasi milenial dan generasi-generasi yang mengikutinya. Namun, secara proporsional generasi milenial ini mungkin yang paling dominan dibandingkan dengan generasi sebelumnya. Indonesia sedang berada dalam era bonus demografi (*demographic divident*), jumlah para milenial atau angkatan yang lahir antara tahun 1981-2000 menurut Susenas (Survei Sosial Ekonomi Nasional) tahun 2017 adalah 88 juta jiwa atau 33,75 persen dari jumlah penduduk Indonesia (BPS, 2018).

Mengacu pada Teori Generasi, dengan perubahan dan pengaruh kondisi sosial dan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Generasi milenial akan menentukan perubahan konstruksi sosial di masa yang akan datang. Generasi inilah yang pada era sekarang dan yang akan datang yang akan menjadi dominan dalam memegang berbagai macam profesi seperti guru, akademisi, para industrialis, ahli ekonomi, pembuat kebijakan, pejabat publik, aktivis, jurnalis, bahkan mungkin presiden. Di tangan merekalah nasib dan masa depan bangsa ditentukan. Generasi milenial dengan karakteristik, sifat, kepercayaan, sistem nilai tertentu melakukan aktivitas yang memberikan pengaruh dan dampak terhadap kelangsungan kehidupan, termasuk kehidupan demokrasi.

Kualitas demokrasi dalam sebuah negara ditentukan oleh kualitas partisipasi warganya. Keterlibatan warga negara dalam melakukan partisipasi dimungkinkan karena tersedianya ruang yang cukup untuk melakukan partisipasi yang dijamin oleh negara, juga kemampuan dan keterampilan dari warga negara untuk berpartisipasi dalam berbagai bentuk dan berbagai macam aspek. Dalam hal ini, mulai mencanangkan inisiatif untuk pembuatan agenda publik, memonitor, mengevaluasi menganalisis, dan mengkritisi kebijakan, sampai melakukan konsensus atau musyawarah. Semua aktivitas tersebut dapat dilakukan di dunia maya.

Di era digital, penggunaan media sosial merupakan saluran yang paling dominan untuk melakukan partisipasi sosial politik. Praktik partisipasi dan keterlibatan sosial adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan digital sehari-hari; misalnya dari ruang obrolan (*chat room*), sampai pada komunikasi forum komunitas tertentu, dari penggunaan media sosial hingga papan gambar (*image board*), dan dari platform pemberi *rating* hingga situs web pergunjingan. Internet digunakan untuk berbagai bentuk partisipasi dalam budaya, pendidikan, kesehatan, bisnis, dan politik (Reichert & Wenz, 2018: 5). Wajah partisipasi politik mengalami perubahan yang signifikan karena digitalisasi. Para pelaku partisipasi yang didominasi generasi milenial justru semakin terlibat di dalam partisipasi politik dengan berbagai bentuk dan kreativitas secara *online.* Dalam konteks inilah konsep kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) muncul dengan menyoroti perubahan peran partisipasi politik warga secara daring.

Secara umum disepakati bahwa untuk dapat menjalankan perannya secara baik dalam negara demokratis warga negara perlu memiliki dan menguasai beberapa persyaratan seperti dijelaskan oleh Margaret Stimmann Branson (1999: 8) bahwa terdapat tiga kompetensi kewarganegaraan yaitu warga negara harus mempunyai pengetahuan yang cukup (*civic knowledge*), kemudian keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*), dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*) yang baik. Namun, kompetensi kewarganegaraan perlu dilengkapi dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi. sehingga demokrasi yang berkualitas dapat dicapai dan sekaligus memberikan manfaat terhadap kesejahteraan bersama (*civic virtue*).

Berkaitan dengan hal tersebut, sebuah konsep baru diusulkan untuk pertama kalinya oleh Mike Ribble (2007) dalam bukunya *Digital citizenship in school*, sudah menjadi keharusan bahwa di era digital para pendidik dan peserta didik sebagai pengguna teknologi informasi perlu memahami berbagai aspek teknologi

digital, agar dapat menggunakan teknologi baru ini secara tepat dan baik. Di perguruan tinggi, mahasiswa merupakan warga negara dewasa baru, dan pengguna utama teknologi digital. Mereka perlu mempersiapkan diri untuk melakukan partisipasi dalam ruang publik yang berbeda dari yang konvesional. Mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah salah satu mata kuliah yang bertanggung jawab untuk menyiapkan warga negara milenial untuk melakukan praktik partisipasi yang akan menciptakan demokrasi berkeadaban. Kewarnegaraan digital (*Digital citizenship*) perlu diperkenalkan kepada mahasiswa agar mereka siap berperan serta secara baik dan bertanggung jawab. Artikel ini membahas secara luas tentang kewarganegaraan digital kepada generasi milenial tentang perlunya menguasai kompetensi digital dan cara melakukan partisipasi yang baik sebagai konteks demokrasi partisipatori.

METODE

Konsep kewarganegaraan digital adalah konsep yang relatif baru dalam konteks pendidikan kewarganegaraan. Konsep ini muncul seiring dengan berkembang pesatnya teknologi informasi dan membawa pengaruh pada bentuk partisipasi warga negara dengan menggunakan media digital. Demikian pula, konsep generasi milenial sebagai generasi yang dominan berperan dalam konteks partisipasi juga baru saja menjadi perhatian dengan karakteristiknya yang khas. Oleh karena itu, studi kepustakaan (library research) digunakan untuk memberikan tinjauan yang komprehensif tentang konsep kewarganegaraan digital, konsep generasi, karakteristik dan peran mereka dalam melakukan partisipasi dalam konteks demokrasi partisipatori. Tinjauan literatur-literatur terkait dibahas secara mendalam dengan pendekatan kualitatif naturalistik seperti yang dijelaskan oleh Nasution, (1996); Lincoln & Guba, (1985), dengan disertai proses berpikir kritis-analitis dan penafsiran makna atas aktualitas dan realitas sosial dalam latar alamiah.

PEMBAHASAN

Konsep Generasi

Howe dan Strauss dalam buku *Generations: The History of America's Future, 1584 to 2069*, membahas sebuah siklus generasi berulang dalam sejarah Amerika yang mundur ke tahun 1584. Setelah itu mereka melanjutkan penelitian tentang generasi ini dalam buku mereka yang berjudul *The Fourth Turning* yang diterbitkan pada tahun 1997. Kemudian, penulis memperluas teori yang berfokus pada siklus empat jenis generasi dan periode 'mood' yang berulang dalam sejarah Amerika. Sejak itu mereka memperluas konsep tersebut di berbagai publikasi.

Teori Generasi Howe dan Strauss menjadi marak dibicarakan dalam berbagai area riset setelah diterbitkannya sebuah buku oleh Penguin pada tahun 2001. Buku tersebut berjudul *Generational Theory* karya Graeme Codrington. Buku tersebut merupakan hasil penelitian tesis nya yang mengaplikasikan hasil penelitian dari Neil Howe dan William Strauss. Tesis Codrington membagi menjadi lima generasi dengan karakteristik tertentu pada setiap generasi. Di antaranya sebagai berikut:

1) Generasi *Baby Boomers* (1946- 1964)
   Generasi *Baby Boomers* adalah kelompok manusia yang lahir sekitar masa setelah Perang Dunia II. Mereka dikategorikan sebagai generasi yang memiliki tanggung jawab besar. Walaupun begitu, generasi ini disinyalir merupakan kelompok orang yang sedikit sulit menerima kritik.

2) Generasi X (1965-1980)
   Generasi X merupakan anak dari Generasi *Baby Boomers*. Hampir mirip dengan generasi sebelumnya, mereka sangat disiplin dan senang bekerja keras. Namun, terkadang generasi ini sedikit sulit untuk beradaptasi dengan lingkungan baru.

3) Generasi Y atau Generasi Milenial (1981-1994)
Generasi Y adalah generasi awal yang menggunakan teknologi telepon genggam, komputer, dan internet. Mereka adalah generasi yang paling merasakan perubahan telepon genggam dari awal diperkenalkan ke publik hingga teknologi informasi yang terbaru. Mereka terkenal dengan sifatnya yang memiliki keingintahuan yang besar dan memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Namun, mereka biasanya sangat ambisius dan memiliki ego yang tinggi pula.

4) Generasi Z (1995-2010)
Generasi Z merupakan generasi net atau generasi internet. Saat ini, mereka sedang dalam pencarian jati diri. Selain itu, generasi ini adalah generasi yang sangat pandai dalam melakukan tugas secara bersamaan. Namun, di sisi lain mereka dikatakan generasi yang mudah putus asa.

5) Generasi Alpha (2011-2025)
Generasi ini merupakan generasi gawai. Artinya, kehidupan mereka akan selalu dekat dengan dunia gawai sehingga dikhawatirkan anak-anak generasi ini tumbuh menjadi generasi yang manja dan kurang bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa setiap generasi akan memberikan warna tertentu dalam interaksinya dalam masyarakat secara luas. Perilaku dan preferensi sebuah generasi memberikan pengaruh sepanjang hidup mereka. Oleh karena itu, sebuah generasi melahirkan sebuah kepribadian yang membentuk sifat, karakteristik, nilai, kepercayaan, pekerjaan, agama, keluarga, peran gender, gaya hidup, dan bentuk partisipasi masyarakat lainnya. Generasi milenial bersama generasi yang mengikutinya sampai saat ini merupakan generasi yang akan membawa perubahan besar bagi Indonesia.

Generasi Milenial dalam Teori Generasi

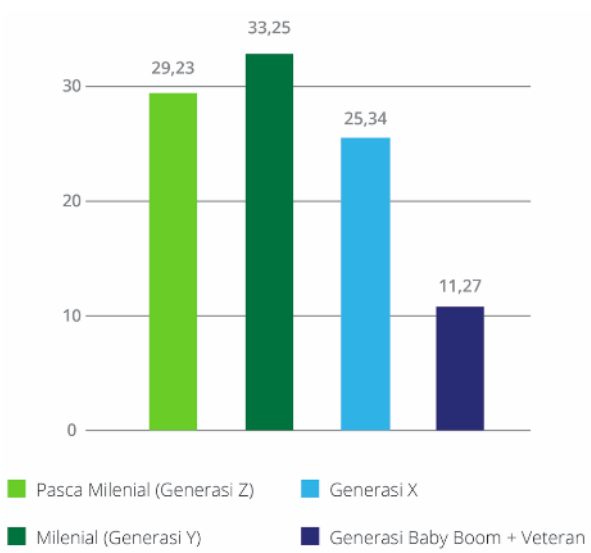
Pada tahun 1952, Mannheim sebenarnya telah lebih dulu membahas tentang konsep generasi, kemudian diteliti secara lebih mendalam oleh Howe dan Strauss dan telah berkembang dan semakin relevan hingga saat ini. Mannheim mengelompokkan generasi berdasarkan lokasi, aktualisasi diri, serta unit. Generasi berdasarkan lokasi yang dimaksudkan oleh Mannheim adalah suatu golongan manusia tertentu yang berbagi pengalaman yang sama dalam kelompok sosial masyarakat dan proses sejarah yang mengelompokkan mereka secara kronologis berdasarkan rentang waktu kelahiran mereka. Pengelompokan tersebut membentuk suatu kesamaan dalam cara berpikir, kepercayaan (*beliefs*), nilai, perilaku, dan karakteristik tertentu. Kemudian, suatu generasi juga digolongkan berdasarkan cara suatu golongan memberikan respons terhadap perubahan sosial yang terjadi serta cara perubahan itu membentuk kepribadian, atau generasi berdasarkan aktualisasi diri suatu kelompok, seperti diuraikan lebih jauh oleh Donnison (2007: 4).

Ciri-ciri generasi digunakan untuk membangun pola umum seperti sikap terhadap pekerjaan, perilaku sosial, politik, pola konsumen, kualitas di tempat kerja, dan orientasi keluarga. Ciri-ciri, nilai-nilai, dan kepercayaan ini didefinisikan oleh para ahli demografi, pers dan media, budaya populer, peneliti pasar, sosiolog, dan oleh anggota generasi itu sendiri. Perilaku setiap generasi tersebut dalam kehidupan bernegara akan memberikan dampak yang signifikan.

Generasi milenial adalah generasi yang paling menonjol dari Generasi Y. Yang tertua dari generasi milenial sekarang berusia sekitar 40 tahun, yang termuda sekitar 25 tahun. Generasi milenial tumbuh di masa teknologi komputer yang tertanam kuat dalam semua aspek kehidupan mereka. Generasi milenial atau yang terkenal juga dengan *MilGen*. Oleh karena itu, *MilGen* dicirikan sebagai orang-orang yang kompeten dalam mengoperasikan komputer dan internet secara *multitasker*, dengan perspektif global. Prensky (2001: 1) juga menyebut mereka sebagai N (untuk Net) – Gen atau D (untuk

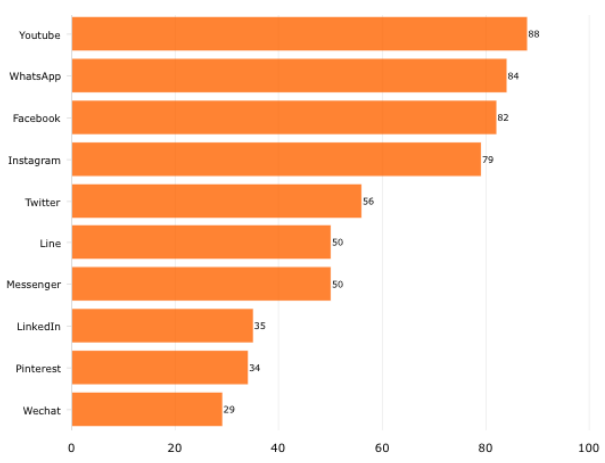
digital) – Gen, atau lebih dikenal sebagai *digital natives* atau penduduk asli digital. Mereka merespon paling baik terhadap bahasa visual dan sangat dipengaruhi oleh berbagai bentuk media. Mereka menyukai sensasi permainan interaktif, dan bagi mereka waktu diukur dalam hitungan detik. Mereka memiliki fokus baru pada kerja tim, prestasi, kesederhanaan, dan perilaku yang baik. Mereka hidup di dunia dengan globalisasi dan kapitalisme cepat adalah norma. Menurut ahli teori yang meramalkan dampak MilGen, generasi ini memiliki potensi yang sangat besar — generasi muda yang akan "berhenti berbicara dan mulai melakukan" (Howe & Strauss, 2000: 5).

Di Indonesia jumlah generasi milenial atau angkatan yang lahir antara tahun 1981-2000 menurut Susenas (Survei Sosial Ekonomi Nasional) tahun 2017 berjumlah 88 juta jiwa atau 33,25 persen dari jumlah penduduk Indonesia, (Badan Pusat Statistik, 2018) dapat dilihat dalam diagram berikut.



Gambar 1 Komposisi penduduk menurut generasi 2017
(Sumber: BPS 2018)

Sebagai generasi yang terpapar terhadap perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi yang pesat, terutama internet, generasi milenial sangat akrab dengan penggunaan media sosial dan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan. Pengguna media sosial yang fanatik ini menggunakan ponsel pintar untuk berkomunikasi, belajar, berpartisipasi dalam politik, ekonomi, menikmati berbagai macam hiburan dan lain-lain. Menurut Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) 2015 – 2017, total pengguna aktif sosial media sebanyak 160 juta atau 59% dari total penduduk Indonesia. Kemudian, berdasarkan riset situs HootSuite dan agensi marketing sosial *We Are Social* yang dirilis akhir Januari lalu, pengguna internet di Indonesia usia 16-64 tahun memiliki waktu rata-rata selama 7 jam 59 menit per hari untuk berselancar di dunia maya, melampaui rata-rata dunia yang hanya menghabiskan waktu 6 jam 43 menit di internet per harinya. Berbagai macam media sosial yang sering digunakan adalah sebagai berikut.



Gambar 2 Media sosial yang sering digunakan 2020 (persentase)
(Sumber: We are Social, Hootsuite 2020)

Berdasarkan diagram di atas dapat dilihat media sosial yang paling sering digunakan adalah *Youtube* dan yang terendah adalah *Wechat*. Seluruh media sosial tersebut digunakan masyarakat dan generasi milenial tidak hanya sebagai media untuk bersosialisasi, tetapi sudah sangat rutin digunakan sebagai ruang publik untuk melakukan interaksi dan partisipasi politik. Kata kunci yang paling penting diperhatikan dalam hal ini, bahwa generasi milenial pengguna media sosial yang akan menentukan masa depan Indonesia.

Demokrasi Partisipatori

Sebagaimana diketahui, inti dari demokrasi adalah partisipasi politik waganya, mulai dari berinisiatif dalam pembuatan agenda publik, sampai terlibat dalam pengambilan keputusan yang dimainkan sesuai dengan peran warga negara pada posisinya masing-masing. Semakin baik kualitas partisipasi, semakin baik kualitas demokrasi. Demokrasi dengan keterlibatan partisipatif masyarakat yang intens disebut sebagai demokrasi partisipatori. Partisipasi politik warga dapat dilakukan secara langsung (luring), tetapi juga daring pada era digital. Cohen dan Kahne (2012: v) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk partisipasi politik di era digital ini merupakan segala sesuatu kegiatan interaktif partisipatif berbasis teman (*peer-based*) yang difasilitasi melalui platform daring, dilakukan warga misalnya untuk mencarikan solusi dalam mengatasi masalah yang menjadi perhatian publik, membentuk video tentang isu-isu politik, membentuk komunitas atau organisasi politik, menulis atau menyebarluaskan blog tentang masalah politik, membentuk opini, menggalang dana bagi kepentingan sosial, membuat petisi, sampai menggalang suara. Partisipasi politik dengan metode baru menggunakan media sosial dapat menjangkau publik secara lebih luas dalam waktu yang sangat cepat. Opini publik dibentuk sesuai yang diinginkan oleh pengguna yang mempunyai tujuan tertentu, bahkan ketika terjadi secara berulang setelah opini terbentuk. Pada akhirnya, hal tsb. akan menghasilkan konstruksi sosial baru. Kemudian, bentuk partisipasi ini juga dapat membangun dialog antarwarga negara dengan para pemimpin politik sehingga pemerintah mendapat umpan balik dari implementasi kebijakan.

Penggunaan media sosial dalam partisipasi politik memperluas dan memperkuat pengaruh partisipasi politik para milenial, karena begitu luasnya kesempatan yang tersedia dan karakteristik komunikasi di dunia digital serta pengguna media sosial itu sendiri. Di Indonesia peran generasi milenial juga semakin penting dalam partisipasi politik. Melalui media sosial generasi milenial bebas berekspresi dan mengemukakan pendapat terhadap polemik politik di Indonesia, mulai dari pemilu, pemilihan perangkat politik, menyoroti keputusan, kebijakan atau perundangan, kasus-kasus pemerintahan, membuat petisi melalui www.change.org, mengampanyekan diri mereka bagi yang berminat memasuki area politik, dan sebagainya. Sebagai contoh terkini kasus yang paling marak dibicarakan di twitter yaitu para milenial mengungkapkan kekesalan dan kekecewaan atas putusan kasus penyiraman Novel Baswedan, dengan tersangka pelaku hanya dijatuhi hukuman hanya satu tahun (https://wartakota.tribunnews.com/2020/06/13/ga-sengaja-siram-novel-baswedan-dengan-air-).

Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI (2018), partisipasi generasi milenial dapat memengaruhi kondisi politik akhir-akhir ini melalui dua hal, yaitu pemilu dan membentuk opini masyarakat. Pada pemilu 2019 yang lalu generasi milenial menjadi penentu kemenangan salah satu kandidat pasangan Presiden dan Wakil Presiden karena partisipasi pemilih pada pemilu tersebut sangat signifikan yaitu sekitar 40% dari total pemilih (N & Susanto, 2019: 251)

Partisipasi dengan penggunaan media digital mempunyai karakteristik yang sangat berdampak bagi perkembangan demokrasi. Proses konstruksi politik akan terjadi melalui media sosial. Media digital sebagai ruang publik baru mempunyai karakteristik seperti, komunikasi terjadi sangat intens, sangat cepat, lebih luas, tersebar merata, cenderung membentuk opini, namun masyarakat cenderung sinis dan apriori, dan pada akhirnya akan membentuk konstruksi sosial baru.

Kebajikan demokrasi pada akhirnya sangat bergantung pada kontruksi sosial terjadi melalui interaksi komunikasi politik di media digital. Di era demokrasi *post-truth*, kata yang viral sejak didokumentasikan oleh Oxford Dictionaries pada tahun 2016, partisipasi politik dapat menjadi pisau bermata dua. Pada satu sisi, komunikasi politik di era ini lebih transparan dan lebih bebas, sehingga setiap orang mempunyai kesempatan yang sama untuk mengekspresikan diri serta memberikan pembelajaran untuk

berdemokrasi. Namun, di sisi lain, karakteristik komunikasi di abad digital juga cenderung tanpa filter dan daya tarik emosional mendominasi, sehingga kebenaran informasi sulit diverifikasi. Sesuatu yang tersaji di media sosial merupakan fakta atau hasil rekayasa semata. Di era *post-truth*, sering terjadi hoaks, informasi negatif, misinformasi dan disinformasi, berita bohong (*fake news*), fitnah, cercaan, hujatan atau ujaran kebencian (*hate speech*), dan banyak lagi pernyataan dan komunikasi politik yang bersifat negatif. Semua itu dilakukan dengan asumsi bahwa setiap orang mempunyai kebebasan untuk berekspresi, meraih keuntungan politik, dan membangun citra bagi yang mempunyai maksud tertentu (*vested interest*).

Segala komunikasi politik melalui media digital yang bersifat negatif tersebut dapat menghancurkan demokrasi, menjadi pemicu terjadinya konflik sosial politik yang bahkan dapat bermuara kepada keterbelahan atau disintegrasi bangsa. Contoh nyata yang terjadi di Indonesia pada dua pemilu Presiden 2014 dan 2019 yang lalu. Dua kubu calon yang berkompetisi untuk memperebutkan kursi RI 1, dengan pendukungnya masing-masing yang fanatik, melakukan berbagai macam cara di media sosial untuk mengangkat citra calon idolanya. Cara-cara negatif dilakukan melalui fitnah, hoaks, mencerca, menghujat, informasi negatif untuk mendekonstruksi calon lawan sehingga melahirkan kata-kata 'cebong' dan 'kampret'. Konflik yang bermula dari media sosial menular ke dunia nyata, menyebabkan rusaknya kohesi sosial masyarakat. 'Permusuhan' antara kedua kubu meluas ke semua aspek kehidupan, bahkan dapat bermuara pada permusuhan abadi antarsesama anak bangsa.

Keterbukaan ruang publik (*public sphere*) digital telah membawa persoalan baru dalam perkembangan demokrasi. Persoalan itu akan semakin memburuk apabila partispasi di ruang publik baru ini tidak dievaluasi dan dilakukan perbaikan. Perbaikan yang krusial adalah dari aspek pemahaman tentang karakteristik media baru ini, tetapi yang lebih penting adalah penggunaan media tersebut. Dengan demikian, media tersebut akan menghasilkan kebajikan terhadap demokrasi. Oleh karena itu, artikel ini akan mengulas lebih jauh konsep kewarganegaraan digital (*Digital citizenship*), atau e-*citizenship, online citizenship,* atau *cybercitizenship* (Noula, 2019: 5) sebagai konsep baru yang harus diketahui dan dipahami oleh warga negara pelaku partisipasi terutama para generasi milenial yang akan menjadi pelaku utama partisipasi dan yang akan menentukan masa depan demokrasi Indonesia.

Menyiapkan Warga Milenial

1. Peran Pendidikan Kewarganegaraan

Dalam praktiknya, Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia dipahami sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara agar memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945 (Budimansyah, 2010). Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan untuk menjadikan warga negara yang demokratis dengan kajian dan pembahasan yang mencakup pengetahuan tentang kewarganegaraan dalam kehidupan masyarakat menuju masyarakat madani. Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) memberikan wawasan kepada peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas dan berkeadaban (*Intelligent and Civilized Citizens*). *Civic intelligence* dirumuskan sebagai kemampuan seseorang untuk mengetahui dan menghayati hak dan kewajibannya sebagai warga negara masyarakat, serta mampu mentransformasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Ubaedillah dan Rozak, 2012:16).

Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga negara berpikir dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga negara. Konsep pendidikan kewarganegaraan memberikan kontribusi terhadap pengembangan unsur-unsur yang harus dikuasai oleh setiap warga negara: pengetahuan, keterampilan,

nilai, komitmen dan kompetensi yang ideal yang harus dimiliki setiap warga negara dan pada akhirnya mampu menjalankan perannya dalam negara demokratis. Dengan karakteristik seperti itu warga negara memiliki keampuhan dalam melakukan partisipasi (*political efficacy*). Menurut Schulz (2005: 2) keampuhan berpolitik atau *political efficacy* adalah suatu kepercayaan warga negara bahwa kondisi sosial politik dapat diubah. Orang mau berpartisipasi dalam politik karena warga negara mempunyai kepercayaan politik dan mampu memainkan peran dalam melakukan perubahan tersebut.

2. *Digital Citizenship* (Kewarganegaraan Digital)

Digitalisasi telah menjadi salah satu faktor utama yang memengaruhi perubahan bentuk praktik partisipasi. Seperti telah diuraikan di atas, keterbukaan dan kebebasan dalam melakukan partisipasi membawa banyak manfaat dalam memberikan edukasi bagi warga negara dalam partipasi politik. Namun, dampak negatif yang diakibatkan oleh karakteristik komunikasi politik di dunia maya juga menimbulkan banyak kemudaratan. Pendidikan Kewarganegaraan yang secara tradisional mempunyai target untuk membekali warga negara untuk menjadi warga negara yang baik, demokratis dan berkeadaban saja sekarang tidak lagi memadai.

Generasi milenial adalah pelaku utama partisipasi di dunia maya. Bentuk partisipasi yang dilakukan menentukan cara demokrasi akan berlangsung. Kebajikan demokrasi tentu saja dapat terwujud apabila praktik partisipasi juga dilakukan dengan memperhatikan berbagai macam aturan dan dampaknya. Perubahan zaman dengan kemajuan teknologi informasi ini telah membentuk karakteristik baru warga negara. Dalam konteks kewarganegaraan, saat ini telah terbentuk tipe warga negara baru yang disebut dengan warga negara digital (*digital citizens*) yang mempunyai ciri perilaku tertentu berhubungan dengan teknologi, seperti yang dijelaskan oleh Ribble dan Bailey (2007) dalam konsep kewarganegaraan digital (*digital citizenship*) seperti dalam gambar berikut.

Gambar 3 Nine elements of digital citizenship
(Sumber: diadaptasi dari Ribble & Bailey, 2007)

Seperti yang dijelaskan Ribble dan Bayley (2007: 10), kewarganegaraan digital berhubungan dengan norma-norma perilaku yang sesuai yang menjadi pedoman warga negara dalam penggunaan teknologi di abad digital, agar pantas dan bertanggung jawab. Cakupannya sangat luas mencakup semua aspek kehidupan yang dinamakan sembilan elemen kewarganegaraan digital (*the nine elements of digital citizenship*). Seperti diuraikan oleh Collier (2019) lebih jauh dalam praktiknya bahwa kewarganegaraan digital adalah cara berpikir kritis dan pilihan-pilihan etis tentang konten, yang dipublikasikan, dilihat, ditulis, dikomunikasikan dari dan ke media digital, serta dampaknya terhadap diri sendiri, orang lain, dan masyarakat. Sembilan elemen perilaku tersebut di antaranya sebagai berikut:

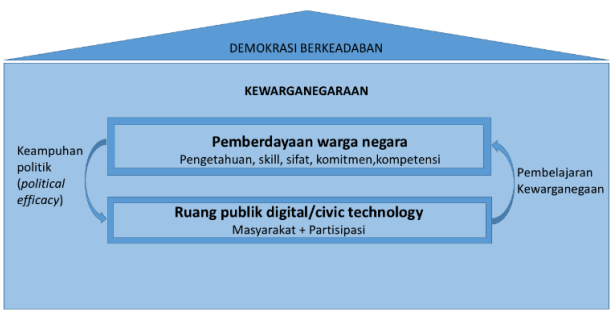
Pertama, ***digital access***. Kesempatan warga negara semakin terbuka untuk berpartisipasi di dunia digital. Perangkat yang diperlukan dan cara memanfaatkan teknologi yang tersedia seefisien dan seefektif mungkin. Kedua, ***digital commerce.*** Dunia digital telah meluas ke area bisnis dan ekonomi. Transaksi bisnis, penjualan dan pembelian daring hampir mengalahkan transaksi langsung di tempat atau *luring.* Generasi milenial adalah pengguna

metode ini dengan sangat intens. Oleh karena itu, mereka harus dibekali dengan pengetahuan dan pemahaman tentang karakteristik transasksi daring ini, pengetahuan tentang situs yang aman, penggunaan alat-alat pembayaran, dan lain-lain, sehingga mereka menjadi konsumen yang rasional, dan bertanggung jawab. Ketiga, ***digital communication.*** Pertukaran informasi dalam dunia digital dapat menggunakan berbagai bentuk media, baik melalui media sosial maupun media elektronik lainnya. Pengguna harus memahami betul karakteristik masing-masing, dampak penggunaannya, serta cara menggunakannya dengan baik. Keempat, ***digital literacy*****.** Kemampuan untuk berinteraksi di dunia digital menggunakan teknologi ini termasuk mengenal perangkat yang digunakan, media yang dipilih, tujuan yang ingin dicapai. Dampak yang akan ditimbulkan, serta cara penggunaanya dengan tepat agar tidak menimbulkan permasalahan terutama bagi masyarakat secara umum dan bagi bangsa secara lebih luas. Kelima, ***digital etiquette.*** Standar dan aturan dalam penggunaan dunia digital ini juga harus diperhatikan sedemikian rupa agar tercipta keharmonisan sesama pengguna dan tidak menimbulkan kekacauan dan konflik dalam masyarakat secara luas. Keenam, ***digital law*****.** Hal ini berhubungan dengan pertanggujawaban setiap praktik penggunaan media digital. Pengguna harus mengetahui dan memahami aturan dan perundangan yang membatasi aksi mereka di dunia digital sehingga pengguna lebih berhati-hati terhadap setiap aksi yang diambil melalui media digital. Ketujuh, ***digital rights and responsibilities.*** Berkomunikasi di dunia digital adalah kesempatan yang tersedia untuk semua orang. Oleh karena itu, setiap orang harus dapat menggunakannya dengan nyaman, dan aman untuk mengekspresikan dirinya, tanpa mengancam hak-hak orang lain. Kemajuan teknologi telah memberikan keistimewaan bagi banyak orang. Namun, penggunaannya jangan sampai mengancam atau merendahkan hak-hak orang lain. Kedelapan, ***digital health and wellness*****.** Kesehatan jasmani dan rohani tidak dapat dipisahkan apabila manusia ingin hidup bahagia. Penggunaan teknologi digital tentu saja tidak boleh berdampak terhadap kesehatan. Justru penggunaanya harus dapat dimanfaatkan untuk membuat hidup manusia lebih menghargai kesehatan dan teknologi dunia digital ini dapat dimanfaatkan. Kesembilan, ***digital security*****.** Informasi yang dibagikan di dunia maya selayaknya juga dapat dilindungi. Oleh karena itu, perlu pengetahuan dan pemahaman tentang kehati-hatian dan keselamatan penggunaan media digital. Misalnya, cara melindungi akun pribadi, berjaga-jaga terhadap data yang membahayakan, tidak membagi informasi yang berpotensi diambil untuk tindakan melanggar hukum, dan lain-lain. Semua pengetahuan dan keterampilan tersebut merupakan suatu keniscayaan untuk dimiliki dan dikuasai oleh warga negara digital.

Selain pengetahuan dan keterampilan umum, warga negara digital tidak dapat dinafikan seperti yang telah diuraikan di atas, pendidikan kewarganegaraan secara lebih spesifik dapat lebih berkontribusi dalam menyiapkan warga negara milenial dalam konteks demokrasi partisipatori. Partisipasi warga digital dalam ruang publik telah banyak memberikan dampak positif. Namun, seperti yang telah diuraikan sebelumnya, dampak negatif juga begitu nyata akan mengancam kelangsungan demokrasi. Oleh karena itu, pembelajaran Kewarganegaraan sudah selayaknya dituntut konsep dan konteksnya perlu memasukkan beberapa pengetahuan spesifik berkaitan dengan partisipasi. Zook (2019) mengusulkan lebih jauh bahwa kewarganegaraan digital harus mengandung konsep baru pembelajaran dengan peserta didik harus menguasai konsep penting penggunaan teknologi digital. Dengan demikian, mereka dapat mengantisipasi perubahan praktik partisipasi di era digital ini. Terdapat tujuh konsep utama yang harus dikuasai warga negara digital di antaranya empati, memahami cara kerja internet, memahami data pengguna internet, literasi komputer/internet, memahami kesenjangan dalam penguasaan teknologi maju ini, mempraktikkan kenyamanan dan keharmonisan dalam partisipasi di dunia digital serta menggunakan media baru ini dengan aman.

3. Model *Digital Citizenship*

Sebagai bagian terbesar dari pelaku utama partisipasi, berbekal pengetahuan kewarganegaraan digital, generasi milenial harus dapat membagun kemanjuran politik (*political efficacy*), dan melahirkan demokrasi yang berkeadaban. Dalam konteks ini, model yang diusulkan oleh Erhard Graeff (2018) dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4 Kerangka kewarganegaraan digital untuk demokrasi berkeadaban
(Sumber: diadaptasi dari Graeff, 2018)

Keberhasilan demokrasi yang ditandai oleh berdaulatnya rakyat dicerminkan oleh partisipasi warganya. Hal itu dapat dilakukan apabila ruang publik disediakan untuk semua orang, tidak dikooptasi oleh negara, dan warga negara mempunyai pengetahuan, keterampilan sifat, dan kompetensi. Ruang publik yang terbuka menjadi persyaratan yang dibutuhkan demokrasi (Evans & Boyte, 1986: 18). Dalam demokrasi partisipatori yang saat ini kita anut, tersedia ruang partisipasi baru (*new public sphere*) yang disebut sebagai ruang publik digital. Ruang publik adalah tempat warga negara mengekspresikan diri, terjadinya transaksi antara warga dengan negara, sarana untuk untuk pembelajaran politik antarkedua elemen warga dan pemerintah, dan menjadi alat untuk meredam adanya potensi ekses kekuasaan negara terhadap rakyat dan anarki rakyat terhadap kewibawaan pemerintahan. Platform media sosial dominan digunakan warga untuk melakukan aktivitas politik dengan kesadaran akan hak-hak dan tanggung jawabnya. Apabila partisipasi pada ruang publik baru ini sudah berjalan sebagaimana mestinya, maka demokrasi yang kuat akan tercipta. Partisipasi dengan karakteristik komunikasi di dunia digital saat ini membutuhkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Kematangan demokrasi akan terjadi apabila warga negara mempunyai keampuhan politik (*political efficacy*), yaitu kepercayaan yang kuat dalam diri bahwa mereka dapat melakukan perubahan dengan berpartisipasi. Dalam ruang publik yang tersedia dengan penguasaan teknologi dan cara-cara yang baru yang sesuai dan pantas, akan berdampak menciptakan demokrasi yang berkeadaban. Hal ini bermakna bahwa terjadi pemberdayaan warga. Pemberdayaan warga juga dapat dipersiapkan melalui kontribusi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah maupun perguruan tinggi. Seperti diketahui, di perguruan tinggi mata kuliah ini menyiapkan warga negara muda dengan pengetahuan, keterampilan dan kompetensi serta memberikan semangat untuk dapat berkomitmen agar siap melakukan partisipasi dalam kehidupan yang nyata. Kesadaran tentang adanya ruang publik yang baru menghendaki pembaharuan dalam konten dan konteks pembelajaran PKn di perguruan tinggi sehingga mereka dapat menjadi warga negara digital yang cerdas, baik, dan bertanggung jawab. Warga negara digital yang bertanggung jawab dijelaskan oleh Gibson dan Levine (2003: 4) adalah orang-orang:

1. Berwawasan luas, memahami sejarah dan karakteristik bangsanya, memahami konsep demokrasi negaranya, memahami kondisi dan isu-isu terkini bangsanya, mempunyai kemampuan untuk mengakses informasi, berpikir kritis, mampu berdialog dengan orang lain, dan menerima perbedaan.
2. Berperan serta dalam membangun masyarakat melalui kontribusinya dalam organisasi dalam bidang budaya, sosial politik, dan agama dan aspek kehidupan lainnya.
3. Mampu melakukan aktivitas politik dengan bekal pengetahuan, keterampilan, kompetensi, dan komitmen untuk mencapai suatu tujuan politik tertentu

untuk kepentingan bersama, melalui beragam saluran dan bentuk partisipasi politik yang tersedia.

4. Mempunyai moral dan kebajikan kewargaan seperti kesadaran akan hak-hak dan kenyamanan sesama, tanggung jawab sosial, toleransi, rasa hormat, dan saling percaya sehingga mampu secara bersama-sama membuat perubahan.

SIMPULAN

Sejalan dengan perkembangan zaman, dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, sudah saatnya dilakukan perubahan yang signifikan terhadap konten, metode, dan konteks pembelajaran kewarganegaraan karena peserta didik kita mempunyai karakteristik yang berbeda. Menyiapkan generasi muda milenial sebagai pilar demokrasi di masa yang akan datang adalah tugas dari para pendidik agar mereka menjadi *digital citizen* yang mampu menjalankan perannya sedemikian rupa sehingga menghasilkan *civic virtue* dan kebajikan bagi demokrasi.

Generasi milenial adalah generasi yang terlahir dan hidup di era perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Kehidupan sehari-hari mereka tidak terlepas dari penggunaan dan pengaruh dari teknologi digital, mulai dari bangun tidur di pagi hari, sampai tidur lagi di malam hari. Intensnya penggunaan teknologi ini membentuk karakteristik tertentu terhadap generasi ini, yang tentu saja berbeda dari generasi sebelumnya. Sebagai pendidik dalam mata kuliah yang berhubungan dengan pengembangan karakter kebangsaan, adalah suatu keniscayaan bahwa perubahan dalam sistem, konten, konteks, dan metode pembelajaran mata kuliah ini mengarah kepada kewarganegaraan digital (*digital citizenship*).

Rideout, Foehr, dan Roberts (2010) menegaskan bahwa peserta didik yang datang ke sekolah atau institusi pendidikan tinggi adalah manusia-manusia yang sangat tereskspos kepada perangkat digital seperti *smartphones, tablets*, dan aplikasi jaringan sosial lainnya. Oleh karena itu, para pendidik juga harus menyiapkan diri baik untuk perubahan dalam konten maupun metode pembelajaran bagi peserta didiknya agar memberikan hasil yang terbaik dalam menyiapkan mereka menjadi *digital citizens* yang cerdas, baik dan bertanggung jawab, siap melakukan perannya dan mendatangkan kebaikan dalam konteks negara demokratis.

Beberapa bekal pengetahuan dan kompetensi yang harus dimilki dan dikuasai oleh peserta didik dalam menyiapkan perannya sebagai warga negara digital yang baik menyangkut berbagai aspek yaitu tentang *digital access, literacy, communication, commerce, law, etiquette, rights & responsibilities, health & wellness, dan security*. Lebih jauh konsep yang harus benar-benar dikuasai adalah empati, memahami cara kerja internet, memahami data pengguna internet, literasi komputer/internet, memahami kesenjangan dalam penguasaan teknologi digital, mempraktikkan kenyamanan dan keharmonisan dalam partisipasi di dunia digital, serta mampu menggunakan media ini dengan aman.

Bekal pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh generasi milenial, ditambah dengan komitmen untuk memainkan perannya dalam melakukan partisipasi di ruang publik baru yang terjamin keterbukaannya, akan melahirkan keampuhan politik (*political efficacy*) warga negara. Ruang publik yang didominasi oleh penggunaan media digital sebagai teknologi interaksi kewargaan akan menetukan masa depan demokrasi. Kontribusi pendidikan Kewarganegaraan menjadi signifikan dalam menyiapkan generasi milenial dengan melakukan perubahan dalam konten dan konteks pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Pusat Statistik. (2018). Profil generasi milenial Indonesia. Jakarta : Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.

Branson, M.S. (1998). *The role of civic education. A Forthcoming Education* Policy Task Force Position Paper from the Communitarian Network. Washington, DC: The George Washington University.

Budimansyah, D. (2006). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis portofolio. *Jurnal Civics*. Vol 03. No 01.

Codrington, G. (2001). *Generational theory*. Johannesburg: Penguin Publishers.

Cohen, C.J., Kahne, J., et al. (2012). Participatory politics: new media and youth political action. A Project of the MacArthur Research Network on Youth and Participatory Politics (YPP). Oakland, CA: YPP Research Network. Diakses pada 13 Maret 2020 dari www.ypp.dmlcentral.net

Collier, A. (2009). A definition of digital literacy & citizenship. *NetFamilyNews*. Diakses 12 April 2020 dari www.netfamilynews.org/?p=28594

Donnison, S. (2007). Unpacking the millennial's: A cautionary tale for teacher education. *Australian Journal of Teacher Education*, 32(3), 1-13.

Evans, S. M. & Boyte, H. C. (1986) *Free spaces: the sources of democratic change in America*. Chicago: University of Chicago Press.

Gibson, C. & Levine, P. (2003). The civic mission of schools. Technical report, Carnegie Corporation of New York and CIRCLE: The Center for Information and Research on Civic Learning and Engagement. Diakses 15 Maret 2020 dari http://www.civicyouth.org/special-report-the-civic-mission-ofschools/

Graeff, E. (2018). Evaluating civic technology design for citizen empowerment. Ph.D thesis submitted to the Program in Media Arts and Sciences in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in Media Arts and Sciences at the Massachusetts Institute of Technology

Howe, N., & Strauss, W. (1991). Generations: the history of America's future, 1584 to 2069. New York City: William Morrow Paperbacks.

Howe, N., Strauss, W. (1997). *The Fourth turning: what the cycles of history tell us about America's next rendezvous with destiny*. New York: Broadway Books.

Howe, N., & Strauss, W. (2000). Millennial's rising: The next great generation. New York: Vintage Books.

K, N.L., & Susanto, E.H. (2019). Partisipasi politik generasi milenial di instagram dalam pemilu 2019. *Koneksi*, Vol. 3, No. 1, Juli 2019, Hal 250-254

Levine, P. (2015). Media literacy for the 21st century: a response to the need for media in Democratic Education. *Democracy and Education* 23(1) Diakses pada 15 April 2020 dari http://democracyeducationjournal.org/home/vol23/iss1/15

Lincoln, Y.S., & Guba, E.G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Newbury Park, CA: Sage Publication

Mannheim, K. (1952). *Essays on the sociology of knowledge*. London: Routledge & Kegan Paul.

Nasution, S. (1996). *Metode penelitian naturalistik kualitatif*. Bandung: Tarsito.

Noula, I. (2019). Digital citizenship; citizenship with a twist?: discussing citizenship at the digital education turn. Media @ LSE Working Paper Series. London WC2A 2AE.

Prensky, M., (2001). Digital natives, digital Immigrants. MCB University Press: The Horizon Vol. 9 No. 5, October 2001) diakses pada 15 Maret 2020 dari https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-pdf

Reichert, R., & Karin, W.K., (eds). (2018). Mapping a changing field: a literature review on digital citizenship. *Digital Culture & Society (DCS)* .Vol. 4, Issue 2/2018.

Ribble, M., and Bailey, G. (2007). *Digital citizenship in schools*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.

Ribble, M. (2015). Digital Citizenship in Schools: Nine Elements All Students Should Know (3rd Ed.), Eugene, OR: International Society for Technology in Education.

Rideout, V.J., Foehr, U.G., & Roberts D.F. (2010). *Generation M2: media in the lives of 8- to 18-year- olds*. Menlo Park, CA: The Henry J. Kaiser Family Foundation.

Schulz, W. (2005). Political efficacy and expected political participation among lower and higher secondary students: a omparative analysis with data from the IEA civic education study. A paper prepared for the ECPR General Conference in Budapest, 8 – 10 September 2005. Diakses pada 10 Mei 2020 dari https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED499264.pdf.

Ubaedillah, A.R. (2012). *Pendidikan kewarganegaraan (civic eucation), demokrasi, hak asasi manusia, dan masyarakat madani*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zook, C., (2019). What is digital citizenship & how do you teach it? Diakses pada 5 Juni 2020 dari **https://www.aeseducation.com/blog/what-is-digital-citizenship**

Media sosial yang paling sering digunakan di Indonesia. Diakses pada 26 Februari 2020 dari https://databoks.katadata.co.id/datapublish/

https://wartakota.tribunnews.com/2020/06/13/ga-sengaja-siram-novel-baswedan-dengan-air-keras-jadi-trending-topic-hanya-ada-di-negeri-62, Diakses pada 10 Juni 2020