

**Module
for Trainer**

**PEMUDA,
INTERNET-SEHAT, &
ANTI-EKSTRIMISME**

Suratno
Zainul Maarif
Mataharitimoer
Tri Wahyuti
Retno Hendrowati
Aan Rukmana
Emil Radhiansyah

Oleh:
The Lead Institute
Universitas Paramadina

universitas
paramadina
TheLeadInstitute



**PEMUDA, INTERNET SEHAT
& ANTI-EKSTRIMISME**

**BUKU
MODUL FOR TRAINER**

**PEMUDA, INTERNET SEHAT
& ANTI-EKSTRIMISME**

Oleh:

**The Lead Institute
Universitas Paramadina**

PEMUDA, INTERNET SEHAT DAN ANTI EKSTRIMISME

©The Lead Institut Universitas Paramadina

Editor: **Suratno**

Sampul: **M. Nadzief Subkhi**

Atak: **Indra Kusuma**

Cetakan Pertama, 2019

Diterbitkan oleh:

TareBooks

(CV Taretan Sedaya International)

Jl. Jaya 25, Kenanga IV Cengkareng, Jakarta Barat 11730

tarebooks@gmail.com

www.tarebooks.com

+62811 1986 73

Bekerja sama dengan:

The Lead Institute Universitas Paramadina

Jl. Gatot Subroto Kav. 97 Mampang Prapatan

Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12790

+6221 7918 1188

Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Katalog Dalam Terbitan (KDT)

x + 262 hlm. -14,5 x 20 cm

ISBN: 978-602-5819-44-5

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

All Rights Reserved

KATA PENGANTAR

Masalah terorisme di Indonesia akhir-akhir ini menjadi makin mengkhawatirkan. Terlebih lagi sejak merebaknya pengaruh ISIS (Islamic State of Iraq and Syiria) yang menganut paham ekstrimisme kekerasan. Mengkhawatirkan terutama karena 3 hal. **Pertama**, Indonesia adalah negara Muslim terbesar. Sayangnya sejak dulu, Indonesia sudah punya pengalaman serupa terkait ideologi ekstrimisme kekerasan sejak munculnya gerakan DI/TII oleh Kartosuwiryo, lalu menjadi gerakan NII/Negara Islam Indonesia, lalu ada Jama'ah Islamiyah yang merupakan sayap organisasi al-Qaeda di Asia Tenggara, dan saat ini ISIS yang awalnya di Iraq dan Syiria juga menarik hati banyak pengikutnya di Indonesia.

Kedua, kelompok-kelompok terorisme juga mengalami 'kemajuan' yang pesat terutama terkait perkembangan teknologi dan informasi yakni internet. Kelompok teroris memanfaatkan internet secara negative untuk kepentingan mereka. Kegiatan terorisme mulai dari penyebaran propaganda ideologi ekstrimisme-kekerasan, perekrutan anggota, komunikasi internal, penyediaan logistic, pelatihan teroris, perencanaan dan bahkan serangan terror, kini semuanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan internet. Implikasinya adalah bahwa kegiatan-kegiatan itu makin 'canggih', makin privat dan makin sulit di deteksi aparat pemerintah karena dunia internet (cyberspace) memiliki standard-pengaman tersendiri yang berbeda dengan dunia nyata. Contohnya akun-akun teroris yang sudah diblokir kementerian komunikasi dan informasi, dengan mudahnya dikloning dalam akun-akun lain sehingga ibarat pepatah 'diblokir (akun) satu, tumbuh (akun lain) seribu'.

Ketiga, kelompok-kelompok terorisme sekarang menysasar kaum muda. Mereka menjadikan kaum muda sebagai target utama untuk direkrut dan bergabung dengan kelompok mereka. Ada banyak alasan kenapa hal ini terjadi seperti; kaum muda masih masa transisi (dari anak-anak ke dewasa) sehingga emosi masih

labil, masih pencarian identitas diri, suka tantangan, petualangan dan heroisme. Selain itu kaum muda juga belum punya tanggungan (masih single) sehingga menjadi celah untuk dipengaruhi agar mau bergabung dengan kelompok teroris. Kaum muda juga umumnya sangat familiar dengan internet sehingga para perekrut teroris akan 'ngorbit' didunia internet (cyberspace) untuk mencari mangsa. Kaum muda dengan pemahaman agama yang rendah menjadi lebih rentan lagi untuk direkrut kelompok-kelompok teroris.

Ketiga hal di atas yang kemudian menggerakkan The Lead Institute, Universitas Paramadina untuk membuat program 'Youth, Extremism and Social-Media'. Tujuannya adalah untuk memberi kesadaran kepada kaum muda agar hati-hati dengan bahaya ideologi dan kelompok ekstrimisme-kekerasan yang melakukan terror. Selain itu program ini juga mengajak kaum muda untuk berinternet secara sehat; memanfaatkan internet untuk hal-ha positif dan menghindari penyebaran, perekrutan ideologi dan aktivisme kelompok teroris di dunia internet (cyberspace). Kegiatan ini sudah berlangsung sejak Tahun 2017. Pada tahun 2017-2018, kegiatan berupa workshop and public campaign difokuskan di beberapa sekolah di Jabodetabek . Tahun 2018-2019 kegiatan masih sama yakni berupa workshop dan public campaign, tetapi lebih luas tidak hanya disekolah-sekolah di Jabodetabek tapi juga di Propinsi Banten, Jawa Barat dan Jawa Tengah. Tahun 2019-2020 kegiatan akan sedikit berbeda tidak lagi berupa workshop dan public campaign, akan tetapi berupa ToT (Training of Trainer) untuk para mitra lokal dan Student-Camping (Kemah Siswa) yang akan dikelola para mitra dengan supervise dari The Lead Institute. ToT dan Student-Camping akan dilaksanakan di Medan, Madura dan Mataram.

Modul ToT (Training of Trainer) yang ditulis ini dimaksudkan sebagai bagian dari instrument ToT agar bisa menjadi panduan bagi para mitra lokal dalam mengelola student-camping maupun

kegiatan lain terkait topik pemuda, internet sehat dan anti-ekstremisme.

Akhirnya The Lead Institute berharap semoga ikhtiar ini membawa manfaat dan berkah serta mencapai tujuan-tujuan utama seperti di tulis di atas. Kami mengucapkan terima kasih kepada tim penulis modul, kepada pihak International Exchange Alumny, kepada para mitra-lokal dan kepada sekolah-sekolah yang menjadi peserta dalam program ini. Jazakumullah ahsanal jaza'

Jakarta, Oktober 2019

Dr. phil, Suratno, M.A

Ketua The Lead Institute, Universitas Paramadina

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR | v

BAB 1: ISLAM (MENOLAK) EKSTREMISME | 1

Oleh: *Zainul Maarif, Lc, M.Hum*

BAB 2: PEMUDA & KERENTANAN EKSTREMISME | 33

Oleh: *Dr.phil, Suratno, M.A*

BAB 3: DUA (KALI) PERTOBATAN: KISAH MANTAN EKSTREMIS | 67

Oleh: *Mataharitimoer (MT)*

BAB 4: LITERASI MEDIA & STRATEGIC-CAMPAIGN | 85

Oleh: *Tri Wahyuti, S.Sos, M.Si*

BAB 5: BERINTERNET SECARA SEHAT & BIJAK | 129

Oleh: *Retno Hendrowati, ST, MT*

BAB 6: PEMUDA & TRANSFORMASI SOSIAL | 183

Oleh: *Aan Rukmana, S.Fil, M.A*

BAB 7: PERMAINAN YANG EDUKATIF & MENYENANGKAN | 223

Oleh: *Emil Radhiansyah, S.IP, M.Si*

BIODATA PENULIS | 261

BAB I

ISLAM (MENOLAK) EKSTREMISME

Oleh:

Zaenul Maarif, Lc, M.Hum

BAB 1
ISLAM & EKSTRIMISME:
MUSLIM EKSTREMIS BERTENTANGAN DENGAN ISLAM¹
Zainul Maarif

1.1 Pengantar

Sebagian Muslim menampilkan kecenderungan ekstrem. Mereka menjalani Islam secara formalistik dengan mengacu pada teks agama, yang tidak dipertimbangkan konteksnya. Yang penting bagi mereka adalah rajin beribadah, semisal shalat. Mereka tidak mempertimbangkan apakah akhlak mereka lebih baik setelah shalat ataukah tidak. Menurut mereka, segala yang tertera di Al-Quran dan Hadits Nabi merupakan ketentuan untuk dilakukan. Mereka tidak menyadari bahwa teks agama punya konteks yang tak selalu sama dengan masa kini, hingga perlu pertimbangan matang untuk menerapkannya.

Muslim formalis-ekstrem itu hanya menyukai orang-orang yang setipe dengan mereka. Orang sekelompok yang berbeda pendapat dengannya potensial dikafirkan. Muslim golongan lain juga dianggap melenceng dan kafir. Orang yang beragama lain tentu lebih dikafirkan, bahkan dianggap sebagai musuh yang patut dibasmi. Kekerasan verbal bahkan

¹ Tulisan untuk Modul Training of Trainers “Pemuda, Internet Sehat dan Anti-Ekstrimisme”, The Lead Institute, ditulis pada 23 September 2019.

kekerasaan fisik menjadi konsekuensi lebih lanjut dari pemikiran mereka yang berislam secara formalis-ekstrem.

Bagi mereka, Islam adalah agama universal. Yang patut dibela adalah Islam yang menginternasional itu. Pada gilirannya, tanah air yang mereka tempati tidak mereka cintai. Bagi mereka, cinta tanah air adalah sejenis *taashub* (fanatisme). Negara bangsa pun diabaikan.

Mereka mendambakan kebesaran Islam di masa lalu. Masa kini dianggap sebagai masa dekaden. Mereka berupaya mengembalikan masa kini dan masa depan ke masa lalu. Perubahan kondisi itu mereka maknai sebagai *hijrah*. Gaya hidup mereka berubah. Bahkan pada titik tertentu, mereka juga (berupaya) pindah tempat ke tempat yang mereka imajinasikan ala masa lalu itu.

Mereka mengusung konsep *jihad* dalam pengertian perang. Pihak non muslim dan pihak muslim yang tak sejalan dengan mereka dianggap sebagai musuh yang diperangi. Di momen itu, kekerasan fisik digelar secara membabi buta. Yang dimaksud membela Islam, namun yang terjadi justru memperburuk citra Islam dan Muslim.

Tulisan ini adalah kritik atas pemikiran dan tindakan muslim ekstrem tersebut, dengan menunjukkan idealitas Islam. Berdasarkan Al-Quran, Hadits Nabi dan tradisi Islam, tulisan ini menyatakan lima hal. Pertama, umat Islam adalah umat moderat. Kedua, Islam adalah risalah kasih bagi semesta. Ketiga, Islam

membenarkan cinta kepada tanah air. Keempat, hijrah adalah transformasi dari kondisi homogen intoleran menuju kondisi heterogen toleran. Kelima, jihad adalah berupaya menggapai kebaikan dengan cara baik.

1.2 Umat Islam Umat Moderat

Umat Islam adalah umat moderat. Premis itu tertera di dalam Al-Quran yang berbunyi: “*Wa kadzâlika ja`alnâkum ummatan wasathan li takûnû syuhadâa `alâ al-nâs wa yakûna al-rasûlu `alaikum syahîdan*” (QS. Al-Baqarah/2: 143). “Dan demikianlah Kami telah menjadikan kalian *umat wasath*, supaya kalian menjadi saksi (atas perbuatan) manusia dan supaya Rasul menjadi saksi atas (perbuatan) kalian”, kata Allah.

Beberapa penafsir, seperti Ibn Katsir,² Jalalain,³ dan Nawawi Al-Jawi,⁴ mengartikan kata “*umat wasath*” dengan umat yang baik dan adil (*khiyar wa `adl*). Muhammad Quraish Shihab mengartikan *umat wasath* dengan umat pertengahan, moderat dan teladan.⁵ Muhammad Abduh menjelaskan lebih lanjut maksud *umat wasath* sebagai berikut.

² Ibn Katsir, *Tafsîr Al-Qur`ân Al-`Azhîm*, Beirut: Dar Al-Fikr, 1997, vol. 1, h. 214.

³ Jalaluddin Al-Mahali & Jalaluddin Al-Suyuthi, *Tafsir Al-Quran Al-`Azhim*, Beirut: Dar Al-Fikr, 1991, h. 20.

⁴ Muhammad ibn Umar Nawawi Al-Jawi, *Marah Labib*, Beirut: Dar Al-Kotob Al-Ilmiyah, 2013, vol. 1, h. 49.

⁵ Muhammad Quraish Shihab, *Al-Quran dan Maknanya*, Ciputat: Lentera Hati, 2013, h. 22.

Menurut pembaru Islam asal Mesir itu, *wasath* berarti tidak lebih atau kurang dari yang diharapkan. Melebihi sesuatu yang diharapkan disebut dengan *ifrâth*: berlebih-lebihan/memberat-beratkan. Kurang dari sesuatu yang diharapkan disebut *tafrîth*: mengurang-urangi/meringan-ringankan. Sebagai posisi di antara *ifrâth* dan *tafrîth*, *wasath* berarti tidak ekstrem. Dalam kehidupan, sebagian orang berkonsentrasi pada urusan tubuh dan duniawi. Di pihak lain, ada yang lebih fokus pada urusan rohani dan ukhrawi. *Wasath* berarti sikap tengah antara dua ekstrem itu, di mana hak jasmani/duniawi dipenuhi, sebagaimana hak rohani/ukhrawi. Hasilnya kesempurnaan hidup, sebagaimana dicontohkan Nabi yang disebut sebagai *syahid* (saksi) di ayat itu. Nabi Muhammad saw. adalah saksi bahwa hidup *wasath* itu mungkin. Pengikut Nabi Muhammad saw. pun didorong untuk menjadi saksi sedemikian rupa, dengan memposisikan Nabi Muhammad sebagai teladan.⁶

Rasullah saw. adalah teladan dalam hidup secara moderat. Rasulullah saw. adalah rohaniawanyang tidak mengabaikan kebutuhan tubuh. Nabi Muhammad tekun beribadah, namun berkenan mengurus urusan publik, mencari nafkah, dan menghidupi keluarga. Nabi Muhammad saw. bukan

⁶ Muhammad Abduh, *Al-A`mâl Al-Kâmilah*, ed. Muhammad Imarah, Cairo: Dar Al-Syuruq, 1993, vol. 4, h. 318-320.

tipikal rohaniawan yang mengabaikan kehidupan duniawi. Rasulullah aktif di kehidupan duniawi, namun tetap dekat dengan Ilahi. Tindakan Rasulullah itu selaras dengan firman Allah swt. yang berbunyi *“wa-btaghi fimâ atâka allâh al-dâra al-âkhirata wa lâ tansa nashîbaka min al-dunyâ”* (QS. Al-Qashash/28: 77). “Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (yaitu) negeri akhirat, dan janganlah melupakan bagianmu dari (kenikmatan) dunia”, firman Allah.

Syariat Islam yang disebarkan oleh Rasulullah saw. juga syariat moderat antara syariat Nabi Musa as. dan syariat Nabi Isa as. Nabi Musa as. diutus di kalangan Bani Israel yang sedang bermigrasi dari Mesir menuju Yerusalem. Dalam kondisi nomaden itu, keturunan Nabi Ya`qub tersebut tetap harus beramal shaleh, selain harus tetap beriman kepada Allah. Seandainya mereka bertolak belakang dengan ketentuan itu, mereka diberi hukuman untuk tetap memastikan adanya tatanan sosial. Hukuman bagi pelaku tindakan buruk saat itu disesuaikan dengan kondisi nomaden mereka. Penjara merupakan sesuatu yang belum terpikirkan saat itu. Sehingga, tidak mengherankan jika hukum balas (*qishash*) menjadi bagian dari syariat Islam Nabi Musa as. yang diterapkan kepada Bani Israel itu untuk membuat pelaku kriminal jera.

Mengenai syariat Nabi Musa as. itu, Al-Quran menyebutkan: *“Wa katabnâ 'alaihîm fihâ anna al-nafsa bi al-nafsi*

wa al-'aina bi al-'aini wa al-anfa bi al-anfi wa al-udzuna bi al-udzuni wa al-sinna bi al-sinni wa al-jurûha qishâsh, fa man tashaddaqa bihî fa huwa kaffârat allah, wa man lam yahkum bimâ anzala allâhu fa ulâ`ika hum azh-zhâlimûn” (QS. Al-Maidah/5: 45). “Dan Kami telah tetapkan terhadap mereka di dalamnya (At Taurat) bahwasanya jiwa (dibalas) dengan jiwa, mata dengan mata, hidung dengan hidung, telinga dengan telinga, gigi dengan gigi, dan luka luka (pun) ada qishaashnya. Barangsiapa yang melepaskan (hak *qishash*)nya, maka melepaskan hak itu (menjadi) penebus dosa baginya. Barangsiapa tidak memutuskan perkara menurut apa yang diturunkan Allah, maka mereka itu adalah orang-orang yang zalim”, ujar Allah.

Nabi Isa as. hadir ketika Bani Israel telah menetap di Yerusalem. Hukum balas ala kehidupan nomaden tidak diterapkan di kehidupan permanen. Oleh karena itu, syariat Yesus Kristus tidak berisi “keburukan dibalas dengan keburukan” (syariat kebenaran versi Musa), melainkan “keburukan dibalas dengan kebaikan” (syariat cinta versi Isa). Hal itu tampak pada sabda Putra Maria yang berbunyi, “Kamu telah mendengar firman mata diganti dengan mata, dan gigi diganti dengan gigi. Tetapi Aku berkata kepadamu: Janganlah kamu melawan orang yang berbuat jahat kepadamu, melainkan siapapun yang menampar pipi kananmu, berilah juga kepadanya pipi kirimu”. (Al-Kitab, Injil Matius 5: 38-39).

Nabi Muhammad saw. dinyatakan sebagai rasul terakhir, sehingga syariatnya pun diharapkan sesuai dengan seluruh umat manusia. Tak semua orang pendendam. Ada orang yang berkenan memaafkan keburukan yang diterimanya. Tapi, tak semua orang pemaaf. Sebagian orang ingin membalas dendam terhadap orang yang menjahatinya. Bila pendendam diwajibkan memaafkan, maka kewajiban itu sangat berat. Jika pemaaf diharuskan membalas dendam, maka keharusan itu pun sulit. Oleh karena itu, syariat Nabi Muhammad saw. memberi kelonggaran di antara dua ekstrem itu. Syariat Nabi Muhammad saw. tidak mengharuskan penerapan hukum balas dan tidak mewajibkan pemaafan. Syariat Nabi Muhammad adalah syariat *rahmat*, yang membolehkan umatnya untuk memilih antara menjalankan ketentuan yang berlaku ataukah memaafkan pelaku kriminal. Oleh sebab itu, syariat Nabi Muhammad saw. adalah syariat moderat.

Moderasi syariat Nabi Muhammad saw. Dapat dibaca di ayat Al-Quran berikut ini: “*Yâ ayyuha alladzîna âmanû kutiba ‘alaikum al-qishâsh fi al-qatlâ, al-hurru bi al-hurri wa al-‘abdu bi al-‘abdi wa al-untsâ bi al-untsâ, fa man ‘ufiya lahû min akhihi syai’un fattibâ’un bi al-ma’rûf wa adâ’un ilaihi bi’ihsân, dzâlika takhfifun min rabbikum wa rahmah, fa mani’tadâ ba’da dzâlika fa lahû ‘adzâbun alîm*”(QS. Al-Baqarah/2: 178). “Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu qishash berkenaan dengan orang-orang yang dibunuh; orang merdeka dengan orang

merdeka, hamba dengan hamba, dan wanita dengan wanita. Maka barangsiapa yang mendapat suatu pemaafan dari saudaranya, hendaklah (yang memaafkan) mengikuti dengan cara yang baik, dan hendaklah (yang diberi maaf) membayar (diat) kepada yang memberi maaf dengan cara yang baik (pula). Yang demikian itu adalah suatu keringanan dari Tuhan kamu dan suatu rahmat. Barangsiapa yang melampaui batas sesudah itu, maka baginya siksa yang sangat pedih”, firman Allah

Nabi Muhammad saw. merupakan rasul moderat yang membawa syariat moderat. Maka dari itu, umat Islam pengikut Nabi Muhammad saw. pun seharusnya bersikap moderat, sesuai dengan syariat Islam dan perilaku Nabi Muhammad saw. tersebut, bukan malah menjadi ekstrem.

1.3 Islam Risalah Kasih untuk Semesta

Islam adalah risalah kasih yang diterima Nabi Muhammad saw. untuk semesta. Hal itu termaktub dalam firman Allah di Al-Quran yang berbunyi, “*Wa mâ arsalnâka illâ rahmâtan li al-`âlamîn*”. (QS. Al-Anbiyâ’/21: 107). “Dan tidaklah Kami mengutusmu, wahai Muhammad melainkan sebagai kasih bagi alam semesta”, kata Allah. Muhammad adalah seorang nabi dan rasul agama Islam. Firman di atas menunjukkan bahwa Nabi Muhammad saw. berikut risalah keislamannya merupakan kasih bagi semesta.

Kasih Nabi Muhammad tampak antara lain dalam sikapnya yang tenang dan lembut kepada pihak yang berbuat

buruk padanya. Masyarakat Thaif pernah melempari Nabi dengan batu ketika Nabi berdakwah kepada mereka. Nabi tidak marah, karena Nabi menyadari bahwa mereka belum tahu. Nabi juga tidak marah kepada Yahudi buta yang selalu menghinanya. Alih-alih marah, Rasulullah justru menyuapi Yahudi buta itu dengan penuh kesabaran. Ketika ada orang yang mendorong Nabi melaknat dan berkata buruk tentang non Muslim, Rasulullah justru berkata *'innî lam ub`ats la`ânan wa innamâ bu`itstu rahmâtan*" (HR. Muslim). "Saya tidak diutus untuk melaknat, melainkan sebagai kasih". Kesabaran, kelembutan dan kesantunan Rasulullah itu merupakan rahmat Tuhan yang dipancarkan kepada siapa saja melalui Sang Nabi, sebagaimana firman Allah: *"Fa bimâ rahmatin min Al-lâh linta lahum"* (QS. Ali Imran/3: 159). "Berkat rahmat Allah, engkau bersikap lembut kepada mereka", ujar Allah. Lebih lanjut, Allah swt. memuji Rasulullah dengan pernyataan: *"Innaka la'alâ khuluqin adzîm"* (QS. Al-Qalam/68: 4). "Sungguh engkau, Muhammad, berakhak agung", kata Allah.

Islam, agama yang diusung Nabi Muhammad saw. itu, juga penuh kasih sayang. Islam memang mewajibkan beberapa tindakan, namun unsur keringanan mengiringi kewajiban. Misalnya, kewajiban puasa tidak diberlakukan pada orang yang sakit dan bepergian, karena Allah tidak mau mempersulit, melainkan mempermudah manusia, sebagaimana di firman-Nya *"yurîdu Allâh bikum al-yusr wa lâ yurîdu bikum al-`usr"* (QS.

Al-Baqarah/2: 185). “Allah ingin memudahkan kalian, bukan mempersulit kalian”, firman Allah. Keringanan tersebut merupakan salah satu wujud kasih di dalam Islam.

Lebih dari itu, Rasulullah juga tak sekadar mempraktikkan kasih, tapi juga mendorong umatnya untuk penuh kasih. Rasulullah saw. bersabda, “*irḥamû man fi al-ardhi yarhamukum man fi al-samâ’*”. (HR. Al-Tirmidzi) “Kasihilah pihak di bumi, niscaya kalian akan dikasihi pihak di langit”. Yang dimaksud dengan “pihak di bumi” adalah semua makhluk yang ada di dunia. Arti dari “pihak di langit” adalah kiasan bagi Tuhan, karena hadits lain mengatakan “*Al-râḥimûn yarḥam hum Al-Râḥmân*” (HR. Al-Tirmidzi). “Para penyayang disayang oleh Yang Maha Penyayang”, kata Nabi. Kepada pihak yang enggan menebarkan kasih, Rasulullah mengancam “*Man lâ yarḥam lâ yurḥam*” (Muttafaqun Alaih). “Orang yang tidak mengasisi tidak dikasihi”, kata Nabi. Hadits-Hadits tersebut menunjukkan bahwa Nabi dan Islam adalah pengusung ajaran kasih.⁷

Hadits-hadits yang mengajurkan kasih sayang itu menyelarasi ayat di awal bagian kedua tulisan ini (QS. Al-Anbiyâ’/21: 107), yang mengatakan bahwa Rasulullah diutus sebagai kasih bagi semesta. Beberapa penafsir Al-Quran, seperti Syekh Jalalain (Syekh Jalaluddin Al-Mahali dan Syekh Jalaluddin

⁷ Muhammad Athiyah Al-Ibrisyi, *Rûḥ Al-Islâm*, Cairo: Maktabah Al-Ushrah, 2003, h. 21.

Al-Suyuthi) dan Syekh Muhammad Sayyid Al-Thanthawi membatasi kata “`alamin” di ayat itu pada jin dan manusia.⁸ Pembatasan itu potensial diperdebatkan karena kata “`alamin” berarti semesta. Syauqi Dhif melebarkan penyempitan makna di atas dengan mengatakan bahwa maksud dari “`alamin” (semesta) adalah makhluk.⁹ Makhluk tak sebatas manusia. Binatang, tanaman dan lingkungan hidup juga termasuk makhluk. Islam hadir sebagai kasih bagi semua makhluk.

Islam mengasihi manusia, baik muslim maupun non Muslim. Kasih Islam terhadap Muslim antara lain dicontohkan oleh Nabi yang tindakannya direkam oleh Allah di Al-Quran dalam firman-Nya, “*laqad jâakum rasûlun min anfusikum `azîzun `alaihi mâ `anittum harishun `alaikum bi al-mu`minîna raûfun rahîm*” (QS. Al-Taubah/9: 128). “Sungguh telah datang kepada kalian seorang rasul dari kalangan kalian. Berat terasa olehnya apa yang kalian derita. Dia menginginkan kebaikan bagi kalian. Terhadap orang-orang beriman, dia penyayang dan pengasih”, ujar Allah. Mengenai kasih Islam kepada orang non Muslim antara lain tercermin dalam hadits Nabi yang berbunyi, “*man âdzâ dzimmiyan faqad âdzânî*” (HR. Abu Dawud). “Orang menyakiti orang non Muslim (yang hidup damai dengan umat

⁸ Jalaluddin Al-Mahali & Jalaluddin Al-Suyuthi, *Tafsîr Al-Qur`ân Al-`Azhîm*, Beirut: Dar Al-Fikr, 1991, 240; Muhammad Sayyid Thanthawi, *Tafsîr Al-Washîth li Al-Qur`ân Al-Karîm*, Cairo: Dar Al-Maarif, 1993, vol. 9, h. 258.

⁹ Syauqi Dhif, *Âlamîyyah Al-Islâm*, Cairo: Maktabah Al-Ushrah, 1999, h.14.

Islam), maka orang yang memusuhi itu telah menyakitiku,” kata Nabi. Lebih lanjut Rasulullah juga bersabda “*man âdzâ dzimmiyan fa anâ khashmuhu, wa man kuntu khashmahu khashamtuhu yauma al-qiyâmah*” (HR. Abu Dawud). “Orang memusuhi orang non Muslim (yang hidup damai dengan umat Islam), maka aku menjadi musuh pemusuh itu. Orang yang menjadi musuhku akan aku musuhi di Hari Kiamat”, ujar Nabi.

Objek kasih Islam tak sekedar manusia, tapi juga binatang, tumbuhan dan lingkungan. Kasih Islam terhadap binatang antara lain terlihat pada ketentuan Islam untuk menyembelih binatang tanpa menyiksanya. Dalam hal ini, pisau penyembelih diharuskan tajam, dan penyembelihannya pun di urat leher yang langsung mematikan. Rasulullah saw. bersabda, “*inna Allâh kataba al-ihsân `alâ kulli syaiin. Fa idzâ qataltum, fa ahsinû al-qithlah, wa idzâ dzabahtum fa ahsinû al-dzab_hah, wal-yuhid ahadukum syafratuhu wal-yuri_h dzabi_hatahu*” (HR. Muslim). “Sesungguhnya Allah telah menentukan kebaikan bagi segala sesuatu. Jika kalian berperang, maka bertindak baiklah kepada musuh. Jika kalian menyembelih, maka berbuat baiklah kepada sembelihan, tajamkan pisau penyembelihmu dan tenangkanlah sembelihanmu”, kata Nabi. Kasih Islam terhadap tumbuhan antara lain terlihat pada hadits Nabi yang berbunyi, “*Man qatha`a sidratan, shawwaba Allâh ra’sahu fi al-nâr*” (HR. Abu Dawud). “Orang yang menebang pohon Sidrat (yang terdapat di tengah gurun padang pasir) niscaya Allah akan

menjadikan kepalanya sebagai sasaran bidikan di neraka”. Hadits itu menunjukkan Islam mencintai tanaman dan lingkungan, selain mencintai manusia. Pohon Sidrat adalah pohon langka di gurun pasir, yang bisa digunakan sebagai tempat berteduh dan sumber makanan. Penebang pohon itu diancam dengan hukuman neraka, karena merusak lingkungan dan merugikan manusia dan binatang. Kasih Islam tidak membenarkan penebangan pohon dan penyembelihan binatang secara sembarangan.

Kasih Islam tentu saja tidak melegalkan pembunuhan terhadap manusia dan perusakan juga. Al-Quran menyatakan *“man qatala nafsan bi ghairi nafsin aw fasâdin fi al-ardli fa kaannamâ qatala al-nâsa jamî’an, wa man ahyâhâ fa kaannamâ ahyâ al-nâsa jamî’an”* (QS. Al-Maidah/5: 32). “Barangsiapa membunuh satu jiwa, bukan karena (orang itu membunuh) jiwa orang lain, atau (bukan) karena membuat kerusakan di bumi, maka seolah-olah dia telah membunuh semua manusia. Barangsiapa memelihara (kehidupan seorang manusia), maka seolah-olah dia telah memelihara kehidupan semua manusia”, firman Tuhan. Menghilangkan satu jiwa yang tak bersalah dianggap setara dengan penghilangan seluruh jiwa. Menghidupi satu jiwa juga dinilai setara dengan menghidupi seluruh jiwa. Anggapan itu merupakan cerminan dari Islam sebagai penebar kasih bagi siapa saja.

1.4 Islam Membenarkan Cinta Tanah Air

Cinta pada tempat tinggal merupakan perasaan alami manusia. Allah swt. berfirman: *“Wa lau annâ katabnâ `alaihîm an iqthulû anfusakum aw ukhrujû min diyârikum mâ fa`alûhu illâ qalîlun minhum”* (QS. Al-Nisa'/4: 66). “Sekiranya Kami minta mereka untuk bunuh diri atau keluar dari negeri mereka, niscaya mereka tidak melakukannya kecuali hanya sedikit dari mereka”, ujar Allah.

Mayoritas manusia tak mau bunuh diri atau meninggalkan kampung halaman. Mayoritas manusia mencintai kehidupannya dan tanah airnya. Islam mengafirmasi dan mewajarkan perasaan manusiawi itu.

Rasulullah saw. merupakan contoh manusia yang mencintai tanah airnya. Nabi Muhammad saw. lahir dan menerima wahyu pertama kali di Makkah. Ketika kondisi mendorong Nabi untuk berhijrah ke Madinah, Nabi berkata *“Innaki la khairu ardhi Allâh wa aḥabbu ardhi Allâh. Wa lau lâ annî ukhrijtu minki mâ kharajtu”* (HR. Tirmidzi). “Sesungguhnya engkau, Makkah, adalah tanah Tuhan terbaik dan paling dicintai oleh Tuhan. Seandainya aku tidak diusir darimu, niscaya aku tidak akan pergi darimu”, ujar Nabi.

Setelah Nabi menetap di Madinah, Nabi mencintai Madinah. Ketika berhijrah ke Madinah, Nabi berdoa semoga Allah memberikan rasa cinta di hatinya kepada Madinah. Allah mengabulkan doa Nabi itu. Suatu riwayat menyebutkan, *“Kâna*

idzâ qadima min safarin fa abshara darajât al-Madînah, awdhâ`a nâqatahu” (HR. Bukhari). “Ketika Nabi datang dari perjalanan dan melihat puncak gerbang Madinah, Nabi mempercepat lajunya”, kata riwayat itu. Tindakan Nabi itu merupakan cerminan cinta Nabi kepada tanah air barunya, Madinah.

Cinta Nabi terhadap Madinah melebar ke seluruh penduduknya. Di Madinah, Nabi adalah seorang pendatang. Bersama para pendatang dari Makkah, Nabi disebut sebagai Kaum Muhajirin (yang artinya orang-orang yang berhijrah/bermigrasi). Meski bagian dari Kaum Muhajirin, Nabi tidak hanya mencintai kaumnya. Cinta Nabi juga tercurah kepada Kaum Anshar, umat Islam penduduk asli Madinah (yang sebelum itu bernama Yasyrib). Rasulullah menjadikan orang-orang dari kaum Muhajirin bersaudara dengan orang-orang dari kaum Anshar. Cinta antar penduduk Madinah yang Muslim pun terbentuk. Saat Nabi hidup, tak semua masyarakat Madinah beragama Islam. Sebagian penduduk Madinah beragama Yahudi, Nasrani, Majusi dan Sabean. Kasih Nabi merangkul umat dari agama lain tersebut juga.

Bersama semua elemen penduduk Madinah, yang berbeda agama itu, Nabi Muhammad membuat kesepakatan. Semua pihak punya hak dan kewajiban yang sama. Kewajiban masing-masing komunitas sama dalam menjaga Madinah dari serangan musuh. Tak seorang pun warga Madinah diperkenankan membantu musuh dan berkhianat kepada

Madinah. Semua komunitas di Madinah dinyatakan setara sebagai penduduk Madinah yang berhak untuk menjalankan agama dan keyakinan masing-masing, dan hidup secara layak. Kesepakatan itu disebut dengan Piagam Madinah (*Mitsaq Al-Madinah*).

Isi Piagam Madinah dan tindakan Nabi tersebut menunjukkan kewajiban mencintai tanah air. Manifestasi cinta tanah air antara lain berupa upaya menjaga dan berkontribusi positif bagi tanah air dan warganya. Ketika tanah air diserang musuh, maka warga tanah air, yang punya daya untuk melawan, diharuskan membela tanah air dan memukul mundur musuh. Tiap warga punya kewajiban menjaga kondisi tanah air tetap aman, dengan menjaga kohesi sosial dan tidak melakukan tindakan kriminal. Perbedaan suku, agama, ras dan antar golongan di dalam tanah air sepatutnya tidak dijadikan sebagai pemicu perpecahan, justru dilihat sebagai kekayaan budaya tanah air untuk perkembangan lebih lanjut. Tiap warga seyogianya menyumbangsihkan yang terbaik dari dirinya untuk tanah air.

Tanah air adalah suatu kawasan yang ditempati sekelompok orang bersama keluarganya. Tiap orang berkencenderungan mencintai diri dan keluarganya. Di tanah air itu, seseorang hidup bersama orang-orang yang dicintainya. Maka, suatu keniscayaan bagi seseorang untuk mencintai tempat tinggalnya, sebagaimana dia mencintai diri dan keluarganya.

1.5 Hijrah dari Homogenitas Intoleran menuju Heterogenitas Toleran

Terjadi salah paham mengenai makna *hijrah* pada sebagian umat Islam. Ada beberapa muslim yang memaknai hijrah sebagai perubahan cara berpakaian. Sebagian lain mengartikan *hijrah* sebagai perpindahan ke suatu lokasi yang berisi orang Islam semuanya. Apakah hijrah Rasulullah dan para sahabatnya hanya mewujud pada tampilan luar dan perpindahan tempat?

Tentu tidak. Pakaian Nabi Muhammad saw. dan para pengikutnya tidak berubah. Sebagaimana umumnya orang Arab, mereka tetap menggunakan jubah dan sorban. Itu bukan pakaian orang-orang Islam, melainkan pakaian masyarakat Arab, termasuk di dalamnya Abu Jahal dan Abu Lahab (musuh-musuh Nabi).

Hijrah umat Islam generasi pertama pun tidak semata-mata migrasi dari Makkah ke Yasrib (yang kemudian disebut sebagai Madinah) untuk membentuk masyarakat homogen. Justru sebaliknya, Madinah yang dibentuk Nabi adalah negara yang *berbhineka tunggal ika* (berbeda tapi satu).

Di Yasrib, ada masyarat Arab bersuku Auz dan Khazraj. Ada pula Bani Israel bersuku Qainuqa, Nadhir dan Quraidzah. Setelah Rasulullah berhijrah, Bani Auz dan Khazraj masuk Islam dan disebut sebagai Kaum Anshar (para penolong) yang menjadi saudara seiman dengan Kaum Muhajirin (orang-orang yang berhijrah). Adapun Bani Israel yang Yahudi dan tidak

mengonversi keyakinannya tetap dianggap sebagai warga negara Madinah.

Sebagai warga negara Madinah, umat Islam dan umat Yahudi memiliki kewajiban yang sama, yaitu: (1) hidup bagaikan satu bangsa, (2) tetap menjaga keimanan sendiri dan tidak boleh mengintervensi keimanan pihak lain, (3) saling membantu dalam peperangan, (4) bersama-sama mempertahankan Madinah, (5) berdamai, (6) mensucikan Madinah dari peperangan, dan (7) mengacu pada pengadilan tertinggi dalam perselisihan.¹⁰

Dengan begitu, Nabi dan para pengikutnya berhijrah dari intoleransi menuju toleransi. Sementara Abu Jahal dan kawan-kawannya di Makkah mengganggu Nabi dan para pengikutnya yang memiliki keyakinan lain, Nabi Muhammad dan para pengikutnya di Madinah justru memberi ruang bagi kebebasan berkeyakinan.

Di Madinah, beragam suku, agama dan ras (SARA) dapat hidup bebas berdampingan dalam persatuan. Kaum Muhajirin bersuku Quraisy, Kaum Anshar bersuku Khazraj atau Aus, dan umat Yahudi bersuku Qainuqa, Nadhir atau Quraidzah. Ras kaum Muhajirin dan Anshar adalah Arab, ras umat Yahudi adalah Israel, sementara ras masing-masing dari Bilal dan Salman

¹⁰ Mohammad Hosayn Hikal, *Hayat Mohammad*, Cairo: Dar Al-Maaref, 1981, h. 239-241.

adalah Afrika dan Persia. Meski beragam SARA, mereka satu sebagai warga Madinah.

Nabi Muhammad saw. dan para pengikutnya, dengan demikian, berhijrah dari homogenitas yang intoleran (keseragaman yang menolak perbedaan) menuju heterogenitas yang toleran (keragaman yang menerima perbedaan), di mana yang beragam menyatu, dan persatuan tidak menggerus keragaman.

Apakah sebagian orang Islam yang dewasa ini mengampanyekan hijrah itu melakukan apa yang dilakukan Nabi di Madinah itu? Jika sebagian umat Islam kontemporer itu justru berhijrah dari heterogenitas yang toleran menuju homogenitas yang intoleran, maka mereka tak layak disebut pengikut jejak Nabi. Mereka malah lebih pantas disebut sebagai pengikut jejak Abu Jahal di Makkah Jahiliyah, yang hendak memerosotkan peradaban menjadi kebiadaan.

1.6 Jihad Menggapai Kebaikan dengan Cara Baik

Sebagaimana pada konsep *hijrah*, terjadi kesalahpahaman dalam memaknai konsep *jihad*. Adalah suatu kekeliruan bila jihad diidentikkan dengan perang (*qitâl/war*). Sebab, jihad berdimensi luas mengingat makna aslinya adalah *badzlul juhdi* (berupaya keras).

Di Al-Quran, ayat yang memuat beragam derivasi kata *jihad* ada 39 ayat. Empat ayat menggunakan kata *jâhada* (dia

berjihad), yaitu QS. At-Taubah: 19; QS. Al-Ankabur: 6 dan 8; dan QS. Luqman: 15. Salah satu ayat tersebut berbunyi: “*wa man jâhada fa innamâ yujâhidu linafsihi*” (QS. Al-Ankabut: 6) “Barangsiapa berjihad (mencurahkan kemampuannya untuk melaksanakan amal saleh), maka sesungguhnya (manfaat dan kebaikan) jihadnya adalah untuk dirinya sendiri,” kata Allah.

Kata *jâhada* adalah kata kerja yang menunjuk masa lampau yang dilakukan oleh satu orang. Bentuk kata perintah dari kata itu adalah *jâhid*. Di Al-Quran, ada dua ayat yang menggunakan kata itu, yaitu QS. At-Taubah: 73 dan QS. At-Tahrim: 9, yang redaksinya sama, yaitu: “*Yâ ayyuhâ al-nabâ jâhid al-kuffâr wa al-munâfiqîn*” (QS. At-Taubah: 73 dan QS. At-Tahrim: 9). “Wahai Nabi! Bersungguh-sungguhlah (dalam menghadapi) orang-orang kafir dan orang-orang munafik!”, kata Allah.

Sementara dua kata di atas (*jâhada* dan *jâhid*) mengacu pada satu orang yang berjihad, kata *jâhadû* menunjuk pada banyak orang yang berjihad. Al-Quran menggunakan kata *jâhadû* (mereka berjihad) sebanyak 11 kali: yaitu QS. Al-Baqarah: 218; QS. Ali Imran: 142; QS. Al-Anfal: 72, 74 dan 75; QS. At-Taubah: 16, 20 dan 88; QS. Al-Hujurat: 15; QS. An-Nahl: 110; QS. Al-Ankabut: 69. Salah satu dari sebelas ayat itu berbunyi: “*Wa alladzîna jâhadû finâ la nahdiyannahum subulanâ*” (QS. Al-Ankabut: 69). “Orang-orang yang bersungguh-sungguh (mendekati) Kami, niscaya Kami beri petunjuk ke jalan-jalan Kami”, kata Allah.

Jâhadû merupakan kata kerja yang dilakukan orang banyak di masa lampau, sementara kata perintah yang menggunakan kata tersebut adalah *jâhidû*. Al-Quran menggunakan kata terakhir itu tiga kali: di QS. Al-Maidah: 35; QS. At-Taubah: 41 dan 86; dan QS. Al-Haj: 78. Ayat yang pertama tersebut berbunyi: “*Ittaqû Allâh wa-btaghû ilaihi al-wasîlah wa jâhidû fî sabîlillâh*” (QS. Al-Maidah: 35). “Bertakwalah kepada Allah! Carilah sarana menuju kepada-Nya! Bersungguhsungguhlah dalam (menempuh) jalan-Nya”, firman Allah.

Kata kerja yang menunjukkan masa kini dan masa lampau dari kata *jâhadû* adalah *yujâhidû*. Di Al-Quran, kata terakhir itu dipakai sebanyak tiga kali, di QS. Al-Maidah: 54; dan QS. At-Taubah: 44 dan 81. Redaksi ayat yang pertama sebagai berikut: “*yujâhidûn fî sabîl Allâh wa lâ yakhâfûna laumata lâim*” (QS. Al-Maidah: 54). “Mereka bersungguhsungguh di jalan Allah dan tidak takut pada celaan pencela”, ujar Allah.

Al-Quran juga menggunakan kata yang menunjuk kebertahapan dalam kesungguhan melakukan sesuatu (jihad) di masa kini dan masa depan, yaitu kata *tujâhidûn*. Ayat Al-Quran yang menggunakan kata itu hanya satu yaitu: “*Tu’minûna bi Allâh wa rasûlihi wa tujâhidûna fî sabîl Allâh bi amwâlikum wa anfusikum*” (QS. As-Shaf: 11). “Hendaklah kalian beriman kepada Allah dan Rasul-Nya, dan secara bertahap bersungguhsungguh di jalan Allah dengan harta dan diri kalian”, kata Allah.

Al-Quran menggunakan tiga kata benda yang sejalur dengan kata kerja-kata kerja di atas, yaitu *juhd*, *jahd* dan *jihâd*. Kata *juhd* hanya dipakai di ayat ke 79 Surat At-Taubah yang berbunyi: “*Wa alladzîna lâ yajidûna illâ juhdamum*” (QS. At-Taubah: 79). “Mereka tidak mendapati kecuali kesungguhan mereka”, kata Allah.

Kata *jahd* digunakan enam kali oleh Al-Quran di ayat ke 53 Surat Al-Maidah, ayat ke 109 Surat Al-An’am, ayat ke 38 Surat An-Nahl, ayat ke 53 Surat An-Nur, ayat ke 42 surat Fathir dan ayat ke 79 Surat At-Taubah, dengan redaksi yang sama yaitu: “*Wa aqsamû bi Allâh juhda aimânihim*” (QS. Al-Maidah: 53; QS. Al-An’am: 109; QS. An-Nahl: 38; QS. An-Nur: 53; dan QS. Fathir: 42). “Mereka bersumpah kepada Allah dan kesungguhan sumpah”, kata Allah.

Sedangkan kata *jihâd* disebutkan empat kali, yaitu di QS. Al-Haj: 78; QS. Al-Furqân: 52; QS. At-Taubah: 24; dan QS. Al-Mumtahanah: 1. Salah satunya berbunyi: “*Wa jâhidû fi Allâh haqqa jihâdihî*” (QS. Al-Haj: 78). “Dan bersungguh-sungguhlah (mendekati) Allah) dengan kesungguhan yang teramat sangat”, kata Allah.

Orang yang bersungguh-sungguh alias berjihad disebut sebagai *mujâhid*. Al-Quran menyebut bentuk jamak dari kata tersebut, yaitu *mujâhidûn/mujâhidîn* sebanyak tiga kali di ayat ke 95 Surat An-Nisa’ dan satu kali di ayat ke 31 surat Muhammad. Redaksi dari masing-masing ayat tersebut sebagai berikut:

Pertama, "*Lâ yastawî al-qâ'idîn min al-mu'minîn ghaira ûlî al-dharar wa al-mujâhidûn fî sabil Allâh bi amwâlihîm wa anfusihîm fadhhdhala Allâh al-mujâhidîn bi amwâlihîm wa anfusihîm `alâ al-qâ'idîn darajatan wa kullân wa`ada Allahu husna wa fadhhdhala Allâh al-mujâhidîn `alâ al-qâ'idîn ajran `azhîman*" (QS. An-Nisa': 95). "Tidaklah sama antara orang-orang mukmin yang duduk (berleha-leha) selain yang mempunyai uzur dengan orang-orang yang berjuang di jalan Allah dengan harta dan diri mereka. Allah mengunggulkan para pejuang dengan harta dan diri mereka atas orang-orang yang duduk (berleha-leha) satu derajat. Allah menjanjikan kebaikan bagi setiap pihak. Allah mengunggulkan para penjuang daripada orang-orang yang duduk-duduk dengan pahala yang besar."

Kedua, "*Wa la nabluwannakum hattâ na'lama al-mujâhidîna minkum wa al-shâbirîna wa nablû akhbârakum*" (QS. Muhammad: 31). Artinya: "Kami benar-benar akan (terus-menerus) menguji kalian supaya Kami mengetahui (dalam kenyataan) orang-orang yang bersungguh-sungguh dan orang-orang yang penyabar di antara kalian; dan supaya Kami menguji (pula) berita-berita (tentang amal perbuatan) kalian."

Semua ayat tersebut menunjukkan bahwa *jihad* tidak identik dengan perang. Oleh karena itu, Jamal Al-Banna menulis buku *Al-Jihâd* guna mengutarakan dimensi lain dari jihad. Menurut adik kandung pendiri Ikhwanul Muslimin [organisasi keagamaan di Mesir] itu, jihad sedikitnya memiliki tujuh dimensi

jihad selain perang: Pertama, merenungi petunjuk Al-Quran. Kedua, bersabar dalam menghadapi kesulitan. Ketiga, berdakwah dengan kebijaksanaan, anjuran kebaikan dan perdebatan yang santun. Keempat, bersedekah dengan harta dan kemampuan diri. Kelima, mengajak kebaikan dan mencegah keburukan dengan cara baik. Keenam, bertobat, berbuat baik dan membalas keburukan dengan kebaikan. Ketujuh, berhijrah dari lingkungan buruk.¹¹

Perang merupakan salah satu bagian dari jihad, mengingat faktor pemicu jihad dalam Islam adalah konsepsi Islam tentang hidup sebagai cobaan dan ujian di antara kebaikan dan keburukan. Tapi, perang dalam Islam adalah perang defensif (bertahan), bukan perang ofensif (menyerang). Hal itu dapat disimak di dua rangkaian ayat Al-Quran berikut ini:

Rangkaian pertama berbunyi: *“Wa qâtilû fî sabîli Allâh alladzî yuqâtilûnakum wa lâ ta`tadû. Inna Allâh lâ yuhibbu al-mu`tadîn. Wa-qtulûhum haitu tsaqiftumûhum wa akhrijûhum min haitu akhrajûkum. Wa al-fitnah asyyadu min al-qathli. Wa lâ tuqâtilûhum `inda al-masjid al-harâm hattâ yuqâtilûkum fih. Fa in qâtalûkum fa-qtulûhum. Kadzâlika jazâu al-kâfirîn. Fa in intahû fa inna Allâh ghafûrun rahîm”* (QS. Al-Baqarah: 190-192). Artinya: “Dan perangilah di jalan Allah orang-orang yang memerangi kamu, (tetapi) janganlah kamu melampaui batas,

¹¹ Jamal Al-Banna, *Al-Jihâd*, Cairo: Dar Al-Fikr Al-Islami, 2002, h. 12-50.

karena sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang melampaui batas. Dan bunuhlah mereka di mana saja kamu jumpai mereka, dan usirlah mereka dari tempat mereka telah mengusir kamu (Mekah); dan fitnah itu lebih besar bahayanya dari pembunuhan, dan janganlah kamu memerangi mereka di Masjidil Haram, kecuali jika mereka memerangi kamu di tempat itu. Jika mereka memerangi kamu (di tempat itu), maka bunuhlah mereka. Demikianlah balasan bagi orang-orang kafir. Kemudian jika mereka berhenti (dari memusuhi kamu), maka sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.”

Rangkaian kedua berbunyi: *“Udzina li alladzîna yuqâtalûn bi annahum zhulimû. Wa inna Allâh `ala nashrihim la qadîr. Alladzîna ukhrijû min diyârihim bi ghairi haqq illâ an yaqûlû rabbunâ Allâh. Wa lau lâ dafu Allâh al-nâs ba`dhahum bi ba`dhin lahuddimat shawâmi`un wa shalawâtun wa masâjidu yudzkaru fihâ ismu Allâh katsîran. Wa la yanshuranna Allâh man yanshuruhû inna Allâh la qawîyyun `azîzun”* (QS. Al-Haj: 39-40). Artinya: "Telah diizinkan (berperang) bagi orang-orang yang diperangi, karena sesungguhnya mereka telah dianiaya. Dan sesungguhnya Allah, benar-benar Maha Kuasa menolong mereka itu. (yaitu) orang-orang yang telah diusir dari kampung halaman mereka tanpa alasan yang benar, kecuali karena mereka berkata: "Tuhan kami hanyalah Allah". Dan sekiranya Allah tiada menolak (keganasan) sebagian manusia dengan sebagian yang lain, tentulah telah dirobohkan biara-biara Nasrani, gereja-gereja,

rumah-rumah ibadat orang Yahudi dan masjid-masjid, yang di dalamnya banyak disebut nama Allah. Sesungguhnya Allah pasti menolong orang yang menolong (agama)-Nya. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Kuat lagi Maha Perkasa".

Dua rangkaian ayat Al-Quran tersebut menunjukkan bahwa Nabi Muhammad saw. dan para sahabatnya berperang karena diperangi. Muslim generasi awal itu mengangkat senjata untuk mempertahankan kebebasan berkeyakinan dan hak milik, bukan untuk mengakuisisi wilayah, merampas harta dan membuat kerusakan.

Pada dasarnya, muslim tidak suka berperang, seperti tertera di ayat: "*Wa huwa kurhun lakum*" (QS. Al-Baqarah: 216). "Dan dia (perang) itu sesuatu yang kamu benci", kata Allah.

Perang merupakan jalan terakhir ketika hal-hal yang wajib dipertahankan justru dilanggar: yaitu keyakinan, rasionalitas, jiwa, harta dan keturunan, yang dalam bahasa teori hukum Islam (*ushul fiqh*) disebut *adl-dlaruriyât al-khamsah* (lima hak asasi manusia) yang penjagaannya merupakan tujuan kehadiran syariat Islam (*maqâshid asy-syarî`ah*).

Sekiranya, musuh tidak menyerang, muslim lebih suka berdamai, seperti tercatat di ayat: "*Wa in jana^hû li al-salmi fa ijnah lahâ wa tawakkal `alâ Allâh. innahû huwa al-samî` al-`alîm*" (QS. Al-Anfal: 61). "Dan jika mereka condong kepada perdamaian, maka condonglah kepadanya dan bertawakkallah

kepada Allah. Sesungguhnya Dialah Yang Maha Mendengar lagi Maha Mengetahui”, kata Allah.

Bahkan Allah swt. melarang membunuh satu nyawa pun, seperti tertera di ayat: *“Man qatala nafsan bi ghairi nafsini aw fasâdin fî al-ardhi fa kaannamâ qatala al-nâs jamî’an. Wa man ahyâhâ fa ka annamâ ahyâ al-nâs jamî’an”* (QS. Al-Maidah: 32) Artinya: “Barangsiapa yang membunuh seorang manusia, bukan karena orang itu (membunuh) orang lain, atau bukan karena membuat kerusakan dimuka bumi, maka seakan-akan dia telah membunuh manusia seluruhnya. Dan barangsiapa yang memelihara kehidupan seorang manusia, maka seolah-olah dia telah memelihara kehidupan manusia semuanya.”

Sebaliknya, Allah justru menyuruh muslim bertindak baik kepada non muslim yang tidak memerangi mereka, sebagaimana di ayat: *“Lâ yanhâkum `an alladzî lam yuqâtîlûkum fî al-dîn wa lam yukhrijûkum min diyârikum an tabarrû wa tuqsithû ilahim. Inna Allâh yuhibbu al-muqsithîn”* (QS. Al-Mumtahanah: 8). Artinya: “Allah tidak melarang kamu untuk berbuat baik dan berlaku adil terhadap orang-orang yang tiada memerangimu karena agama dan tidak (pula) mengusir kamu dari negerimu. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berlaku adil.”

Keterangan di atas menunjukkan bahwa perang hanya bagian kecil dari jihad, yang seyogianya tidak ada. Sekiranya perang terpaksa ada, maka perang harus merupakan pertahanan

melawan pelanggaran hak dasar manusia yang wajib dijaga menurut syariat Islam, karena Islam—sesuai namanya yang berarti perdamaian—sejatinya berorientasi pada perdamaian dalam masyarakat yang beragam.

Eksistensi perang yang sedemikian rupa pun tak dianggap sebagai jihad yang sesungguhnya oleh Nabi Muhammad saw. Buktinya, ketika Rasulullah pulang dari Perang Badar, Rasulullah bersabda: “*Raja`nâ min jihâd al-ashghar ilâ jihâd al-akbar*” (HR. Baihaqi). Artinya: “Kita baru saja pulang dari jihad terkecil menuju jihad terbesar”. Padahal, Perang Badar adalah perang hidup dan mati bagi umat Islam generasi awal. Satu orang muslim, kala itu, menghadapi sedikitnya sepuluh orang musuh, hingga Nabi berdoa: “*Allâhumma in tahluka hâdzihî al-`ashâbah al-yauma lâ tu`bad*”. Artinya: “Ya Allah! Andai pasukanku ini kalah, Engkau tidak akan disembah!”

Mengapa perang besar itu disebut jihad terkecil? Penyebabnya ada beberapa hal. Pertama, perang dipicu dan memicu amarah. Padahal, Rasulullah saw., di sisi lain, bersabda: “*Laisa al-syadîd bi al-shur`ah innamâ al-syadîd alladzî yamliku nafsahu `inda al-ghadhab*” (HR. Ahmad). Artinya: “Orang kuat bukan dengan bergulat. Orang kuat adalah orang yang dapat mengendalikan diri ketika marah”. Kedua, pasca perang, pemenang mungkin sombong dan serakah dalam menjarah rampasan perang. Padahal, hanya Allah yang berhak sombong, dan Islam melarang keserakahan. Ketiga, perang menimbulkan

kerusakan, dan pada titik tertentu bertentangan dengan kata *Islam* yang secara generik berarti perdamaian.

Jadi, ada hal yang lebih urgen daripada berperang. Hal tersebut antara lain tujuh dimensi jihad selain perang tersebut, berupaya menebarkan Islam yang damai dengan minimal menjadi individu yang baik dan bermanfaat bagi semesta. Sebab, jihad merupakan kesungguhan menggapai kebaikan dengan cara baik.

Penutup

Tulisan ini menghadirkan lima premis, yang menegaskan bahwa (1) umat Islam adalah umat moderat, bukan umat ekstrem; (2) Islam adalah risalah kasih bagi semesta, bukan risalah kebencian terhadap semesta; (3) Islam membenarkan dan tidak melarang cinta kepada tanah air; (4) hijrah adalah transformasi dari kondisi homogen intoleran menuju kondisi heterogen toleran, bukan sebaliknya transformasi dari kondisi heterogen toleran ke kondisi homogen intoleran; dan (5) jihad adalah upaya menggapai kebaikan dengan cara baik, bukan upaya menggapai kebaikan dengan cara buruk, menggapaii keburukan dengan cara baik apalagi menggapai kebaikan dengan cara buruk.

Di pihak lain, sebgai orang/komunitas mengaku sebagai muslim sejati, namun justru menunjukkan hal-hal yang bertolak belakang dengan lima premis di atas. Alih-alih bersikap moderat, mereka justru bersikap ekstrem dalam berpikir, dan

bertindak. Alih-alih menunjukkan kasih pada semesta, mereka justru membenci pihak lain yang tidak sepikiran/setindakan dengan mereka, baik pihak lain itu muslim maupun non Muslim. Alih-alih mencintai tanah air, mereka justru ingin mendirikan imperium ala masa lalu dan/atau merusak serta membuat gaduh di tempat mereka hidup. Alih-alih berhijrah ke kondisi berkeragaman yang toleran, mereka justru berorientasi pada keseragaman yang intoleran. Alih-alih berjihad dengan berupaya menggapai kebaikan dengan cara baik, mereka justru berupaya menggapai “kebaikan” dengan cara buruk, bahkan menggapai keburukan dengan cara buruk.

Mereka berpikir, bersikap dan bertindak ekstrem, sehingga patut disebut sebagai “Muslim Ekstremis”. Karena berpikir, bersikap dan bertindak sedemikian rupa, maka tak berlebihan bila dikatakan bahwa Muslim Ekstremis bertentangan dengan Islam.

BAB II

PEMUDA & KERENTANAN EKSTREMISME

Oleh:

Dr. Phil, Suratno, MA

BAB 2

PEMUDA & KERENTANAN EKSTRIMISME: INFILTRASI EKSTRIMISME PEMUDA MELALUI SEKOLAH & INTERNET

Suratno

2.1 Sejarah Ekstrimisme & Terorisme di Indonesia

Menurut Solahuddin (2016), ideologi ekstrimisme-kekerasan dan terorisme seperti yang kita lihat saat sekarang pada ISIS (*Islamic State in Iraq and Syiria*) punya akar historis di Indonesia sejak paruh akhir 1940-an. Gerakan Darul Islam (DI, yang sekarang dikenal dengan NII/Negara Islam Indonesia), yang dipimpin oleh Sekarmadji Maridjan (SM) Kartosuwiryo mempunyai paham dan ideologi ekstremisme-kekerasan yang serupa. Mereka mendeklarasikan “jihad” melawan pemerintah Indonesia yang dihukumi kafir, karena tidak menjadikan Pancasila sebagai dasar negara. DI juga membenarkan *irhabiyah* (terorisme). Atas nama jihad, mereka merampok dan membunuh warga sipil yang menolak bergabung dengan DI. Ajaran ini sebenarnya diadopsi oleh Kartosuwiryo saat perang revolusi yang terjadi, pasca Indonesia merdeka pada tahun 1945. Ini berbeda dengan DI, yang melanjutkan “jihad” melawan pemerintah Indonesia yang enggan menjadi negara Islam. Paham-paham jihad ekstremisme-kekerasan Kartosuwiryo ini

makin mengeras lagi, ketika DI berkonfrontasi melawan TNI (Tentara Nasional Indonesia), pada tahun 1950-an.

Pada pertengahan tahun 1980-an, DI mulai mengirim orang-orangnya ke Afghanistan. Mereka sebenarnya datang ke sana bukan untuk memenuhi seruan “jihad” berperang melawan tentara Uni-Soviet, akan tetapi mereka menimba keterampilan militer yang kelak akan mereka gunakan untuk melawan pemerintah Orde Baru. Di Afghanistan orang-orang DI mengalami transformasi ideologi. Sebenarnya secara ideologi apa yang diyakini oleh orang-orang DI hampir sama dengan di Afghanistan. Keduanya sama-sama menghalalkan ekstrimisme, cara-cara kekerasan dan bahkan irhabiyah (terorisme). Bedanya lebih ke penjelasan detail dan perincian dalil-dalil untuk melegitimasi ideologi itu. Mereka menjadi tahu bahwa meskipun anak-anak dan orang tua darahnya diharamkan, tapi mereka boleh dibunuh jika mereka membantu memerangi kelompok mereka. Dalam jihad fi sabilillah, orang-orang DI menjad semakin yakin bahwa satu-satunya jihad adalah qital fi sabilillah (membunuh di jalan Allah) dan hukum jihad qital itu sampai akhir zaman adalah fardlu ain atau wajib bagi seluruh umat Islam.

Namun perubahan transformasi ideologi itu juga membawa keguncangan di dalam tubuh DI. Abdullah Sungkar dan orang-orang yang mulai menganut paham ideologi baru itu memutuskan untuk terjadinya perpecahan (imtishal) dimana

Abdullah Sungkar, Abu Bakar Baasyir dan pengikutnya memutuskan untuk keluar dari DI. Inilah awal dari didirikannya Jama'ah Islamiyah (JI) pada 1 Januari 1993 dimana JI sepenuhnya mengadopsi ideologi mujahidin Afghanistan (yang selanjutnya terpecah menjadi al-Qaeda dan Taliban) yang ekstrimisme-kekerasan dan pro-terorisme.

Abdullah Sungkar, Abu Bakar Baasyir dan JI melihat rezim Orde Baru sebagai musuh yang harus diperangi. Alasannya yakni memerangi *kafir mahally* (kafir tempatan) yaitu pemerintah yang dianggap murtad lebih utama dibanding memerangi *kafir ajnabi* (kafir asing) yang menduduki negeri-negeri Islam seperti Palestina, Mindanao (Filipina), Kashmir (India) dan lain-lainnya. Alasannya musuh yang dekat (*al-aduww al-qarib*) dianggap lebih berbahaya daripada musuh yang jauh (*al-aduww al-ba'id*). Selain itu JI meyakini bahwa hukuman bagi orang yang murtad atau tidak bergabung dengan JI lebih berat daripada hukuman bagi kaum *kafir harby* (kafir yang memerangi JI). Hingga tahun 1998, gerakan ini masih menjadikan pemerintah Indonesia sebagai musuh yang harus diperangi.

Namun pada awal tahun 1998, terjadi peristiwa penting bagi JI yang berakibat berubahnya orientasi perjuangan sebagian aktivitas JI. Pada bulan Februari 1998, Osama bin Laden mendeklarasikan fatwa perang terbuka melawan Amerika Serikat dan sekutu-sekutunya. Lahirnya fatwa ini menjadikan anggota JI terpecah. Mereka berbeda dalam melihat siapa musuh

yang harus diperangi; musuh dekat yakni pemerintah Indonesia atau musuh jauh yakni Amerika dan sekutunya? Anggota JI kebanyakan menjalan fatwa Osama bin Laden, kecuali beberapa yang kurang sepakat seperti Nasir Abas dan beberapa anggota lainnya. Anggota JI lalu melakukan berbagai aksi terorisme mulai dari pengeboman gereja, pembunuhan pendeta hingga serangkaian bom seperti bom bali 1, bom marriot, bom bali 2, bom kuningan dan bom-bom lainnya.

Setelah tewasnya Osama bin Laden al-Qaeda mulai agak melemah dan JI seperti anak ayam kehilangan induknya. Sampai kemudian ditahun 2014 muncul ISIS (Islamic State of Iraq and Syiria) dimana kebanyakan anggota JI berbai'at dengan kekhalifahan ISIS yang dipimpin Abu Bakar al-Baghdadi. Meski begitu, tidak semua anggota JI ikut berbai'at. Mereka masih ragu dengan ISIS. Akan tetapi karena Abu Bakar Baasyir ikut berbaiat ke ISIS di Lembaga Pemasyarakatan Nusa Kambangan Cilacap, maka banyak anggota JI baik yang dipenjara maupun yang di luar penjara juga melakukan bai'at kepada ISIS. Orang yang paling getol untuk mengajak berbaiat kepada ISIS adalah Aman Abdurrahman yang sebelumnya menjadi ketua MIB (Mujahidin Indonesia Barat) yang bermarkas di Nusa Tenggara Barat. Sementara itu, Santoso yang merupakan tokoh MIT (Mujahidin Indonesia Timur) yang berbasis di Poso juga mengajak anggota-anggotanya berbaiat dengan ISIS.

MIB dan MIT inilah yang lalu menjadi kaki tangan JI untuk mengirim banyak orang-orang Indonesia untuk pergi ke Iraq dan Syria bergabung dengan ISIS. Meskipun kelompok seperti JAT (Jamaah Ansharut Tauhid), JAD (Jamaah Ansharud Daulah) dan lainnya juga melakukan pengiriman. Selain itu anggota-anggota MIB dan MIT juga mengikuti beberapa pelatihan militer seperti di Aceh dan tempat lain. Mereka juga melakukan serangkaian serangan bom seperti bom Thamrin, penyerangan kantor dan pos polisi dan sebagainya. Sekarang Santoso sudah tewas dibunuh operasi Tinombala. Aman Abdurrahman dan Abu Bakar Baasyir masih dipenjara. Tapi anggota-anggota ISIS baik yang di Iraq dan Syria, yang di Indonesia dan juga para simpatisannya mereka masih melakukan propaganda untuk menyebarkan ideologi ekstrimisme kekerasan dan terorisme. Selain itu mereka juga merancang untuk melakukan serangkaian terror seperti masih kita lihat belakangan ini. Apalagi ISIS di Iraq dan Syria sekarang makin terpojok dikalahkan pasukan sekutu sehingga anggota-anggota ISIS banyak yang pulang ke negara asalnya masing-masing dan bahkan melawan pemerintah setempat seperti kita lihat di Marawi Filipina. Oleh karena itu potensi keamanan di Indonesia terutama dari mantan-mantan ISIS yang balik ke Indonesia haruslah menjadi perhatian serius pemerintah dan seluruh masyarakat Indonesia.

2.2 Mengapa Ekstrimisme & Terorisme Muncul?

Secara umum tidak ada penjelasan yang mutlak tentang penyebab ekstremisme dan terorisme. Artinya, beda tempat juga akan berbeda penyebab munculnya ekstremisme dan terorisme. Menurut Zora Sukabdi (2012; 3-6) ada beberapa hal yang menyebabkan ekstremisme dan terorisme muncul di Indonesia. Hal-hal tersebut bisa dilihat dalam tabel dibawah ini;

No	Penyebab munculnya ekstremisme dan terorisme di Indonesia
1	Kualitas pendidikan yang rendah
2	Krisis identitas
3	Keterbatasan ekonomi
4	Keterasingan social-budaya
5	Ketidakadilan politik
6	Solidaritas yang salah kaprah
7	Minim pengetahuan politik-global
8	Doktrin agama yang disalah-pahami
9	Obsesi ideologi lain diluar ideologi yang berlaku

Pertama, kualitas pendidikan yang rendah dalam arti khusus ataupun umum. Dalam arti khusus kualitas pendidikan yang rendah tidak melahirkan sikap kritis para siswa sehingga menerima informasi mentah-mentah, mudah terprovokasi dan pada gilirannya rentan dengan tindak kekerasan dan terorisme.

Kualitas pendidikan yang rendah dalam arti khusus yakni tidak melahirkan sikap moral para siswa. Mereka mudah putus asa, berkelakuan tidak baik dan ringan tangan untuk melakukan kekerasan. Mereka tidak mempertimbangkan dampak buruk berkelanjutan dari aksi kekerasan yang mereka lakukan. Kualitas pendidikan moral dan keagamaan yang rendah juga membuat para siswa kurang memahami pesan-pesan luhur yang menjadi inti ajaran agama dan nilai-nilai moral universal yang harus dijunjung tinggi dalam kehidupan bermasyarakat.

Kedua, krisis identitas. Semua orang dalam fase tertentu akan mengalami krisis identitas, khususnya kalangan generasi muda. Mereka akan melakukan pencarian jati diri; misalnya mempertanyakan siapa dirinya, akan kemana, apa arti hidupnya, mengapa ada kematian dan lain-lainnya. Orang-orang yang tidak punya bekal agama dari kecil lalu memiliki semangat mempertanyakannya ketika menjelang dewasa. Ketika dalam prose situ mereka bertemu tokoh-tokoh ekstrim maka disitulah letak kerentanan mereka untuk dibawa kedalam ideologi dan aktivitas kelompok ekstrimisme. Dalam studi agama orang-orang seperti itu disebut sebagai ‘new-born Moslems’ atau orang Muslim yang lahir kembali. Istilah ini juga dipakai dalam agama lain seperti Kristen, Katholik, Hindu, Buddha, dan lainnya untuk menyebut fenomena yang sama dikalangan umat beragama.

Ketiga, keterbatasan ekonomi. Perasaan putus asa dalam menyikapi keterbatasan ekonomi (kemiskinan)

menimbulkan keraguan terhadap perbaikan dan ataupun nasib di masa depan. Apalagi sistem ekonomi yang berkembang di dunia sekarang ini dituding tidak cukup adil dalam memberikan kesejahteraan bagi warga dunia. Ada ketimpangan antara negara atau masyarakat kaya dan negara atau masyarakat yang miskin. Situasi seperti ini terkadang membawa orang untuk ikut kelompok ekstremisme. Mereka beranggapan bahwa cara-cara kekerasan seperti terorisme bisa menyelesaikan problem ketimpangan ekonomi antara negara atau masyarakat miskin dan kaya. Secara individu, keterbatasan ekonomi yang melahirkan sikap hopeless (putus asa) terhadap kehidupan duniawi juga rentang menjadi incaran kelompok ekstremisme yang mengklaim iming-iming kebahagiaan di akherat yang kekal dan imbalan surge dengan 72 bidadari. Hanya syaratnya orang harus mau jadi pengantin atau ikut aktivitas terorisme bom-bunuh diri kelompok mereka.

Keempat, keterasingan social-budaya. Keterasingan social-budaya muncul karena banyak factor. Selain factor ideologis juga factor keterbatasan pengetahuan yang memunculkan prejudice/prasangka, info-info yang menyesatkan dan sejenisnya. Keterasingan ideologis misalnya menganggap orang diluar kelompoknya itu kafir, atau banyak keterbatasan untuk bergaul dengan orang yang tidak seagama. Keterasingan karena prejudice dan info-info menyesatkan missal menganggap suku atau bangsa tertentu secara negatif dan harus dihindari.

Mereka merasa tidak menjadi bagian dari masyarakat atau negara yang sesungguhnya plural (majemuk). Akibatnya selain mereka merasa eksklusif dalam arti hanya mau bergaul dengan kelompok tertentu saja, keterasingan social dan budaya juga membuat orang merasa tidak perlu atau tidak berkepentingan untuk menciptakan kebaikan bagi sesame dalam masyarakat yang plural (majemuk) itu.

Kelima, Ketidakadilan politik. Pada situasi dan kondisi tertentu, keterbatasan akses ke dunia politik dan keadilan juga bisa menjadi penyebab terjadinya aksi terorisme. Oleh karena aspirasi politiknya tidak tersalurkan secara memadai melalui jalur politik formal berdasarkan kaidah hukum yang berlaku, maka seseorang atau kelompok merasa perlu atau merasa legitimate untuk menyampaikan aspirasinya ke masyarakat luas melalui cara-cara kekerasan. Terlebih lagi dinegara-negara yang cenderung otoriter dimana negara menjalankan pemerintahannya secara sewenang-wenang hal itu kadang menjadi alasan orang atau kelompok untuk melakukan perlawanan termasuk dengan cara-cara kekerasan dan terorisme.

Keenam, solidaritas yang salah kaprah. Ikatan keagamaan kadang melahirkan persaudaraan yang kuat dan bahkan melampaui perbedaan suku, negara dan geografis. Rasa solidaritas yang tinggi itu menciptakan ikatan batin yang tinggi dan juga empati. Apabila sebagian disakiti oleh pihak tertentu

maka sebagian yang lain akan merasakan disakiti juga. Demikian juga ketika ada sekelompok umat yang ditindas oleh pihak lain, maka umat lain akan merasa terpanggil melakukan perlawanan untuk membantu saudaranya yang tertindas. Sikap seperti ini sebenarnya sangat positif dan justru dianjurkan dalam agama. Akan tetapi sikap seperti ini kadang menjadi salah kaprah karena tidak didukung oleh pengetahuan dan informasi yang memadai tentang hakikat penderitaan yang dialami oleh saudaranya di wilayah yang berbeda. Hingga tidak jarang menjadi bertambah parah dengan adanya 'sikap solidaritas salah kaprah' tersebut. Sebagai contoh, pelaku bom-Bali 2002 mengaku tindakan terror mereka untuk membunuh masyarakat Amerika Serikat (AS) dan sekutunya sebagai aksi balas dendam terhadap korban sipil yang berjatuh di Iraq dan Afghanistan dengan harapan dapat menjatuhkan mental pemerintah AS. Akan tetapi yang terjadi adalah umat Islam sendiri yang menjadi korban. Korban bom-Bali banyak juga yang orang Indonesia dan Muslim. Industri pariwisata Indonesia dan Bali menjadi terpuruk. Citra Islam juga menjadi buruk dimata dunia internasional.

Ketujuh, minim pengetahuan politik-global. Konflik Palestina-Israel paling kerap dijadikan alasan oleh kelompok teroris untuk melakukan aksi terror mereka. Hal ini mereka lakukan karena konflik tersebut dianggap sebagai konflik yang murni agama, yakni Islam melawan Yahudi-Kristen. Padahal yang terjadi adalah sebaliknya. Kelompok Kristen di Palestina

kerap berjuang bersama umat Islam melawan penjajahan politik Israel. Beberapa aktivis dan pejuang dari negara-negara Barat yang notabene beragama Kristen juga sangat menentang penutupan Jalur Gaza dan penjajahan Israel. Bahkan, sebagian warga dan rabi agama Yahudi sendiri di Israel juga mengemukakan kebijakan represif pemerintahannya kepada penduduk Muslim Palestina di Gaza dan Tepi Barat. Dalam hal ini, jelaslah bahwa ada perbedaan antara politik luar negeri suatu negara dengan negaranya. Jangan karena kita berbeda pendapat dengan kebijakan politik di suatu negara lalu kita merasa berhak menindas setiap warga negaranya dimanapun mereka berada.

Kedelapan, doktrin agama yang disalah pahami.

Kelompok teroris kerap menggunakan dalil-dalil agama untuk melegitimasi tindakan kekerasan dan terror mereka. Ajaran-ajaran agama dipahami secara keliru dan dijadikan alat pembenaran tindakan biadab mereka. Mereka menganggap kekerasan dan terror yang dilakukan itu sebagai bentuk jihad, mati syahid dan hijrah sebagaimana diperintahkan dalam ajaran agama. Padahal ajaran Islam yang sebenarnya sangat berbeda dengan apa yang dilakukan para teroris dengan kekerasan, membunuh, mengebom dan mengakibatkan hilangnya nyawa manusia bahkan sesama umat seagama dan kerugian material serta moral yang tak ternilai harganya. Jadi dalil-dalil agama sebenarnya hanya kedok saja. Para teroris memahami ajaran agama secara keliru, walaupun mereka tahu ajaran agama yang

sebenarnya yang cinta damai tapi karena kepentingan lain seperti politik, ekonomi dan sebagainya mereka mengabaikan hal-hal itu. Jadi jelas bahwa terorisme sama sekali tidak memiliki landasan dalam ajaran agama Islam.

Kesembilan, obsesi ideologi lain yang berbeda dengan ideologi negara yang berlaku. Kelompok teroris terobsesi ingin mengganti Indonesia menjadi negara Islam. Bahkan mereka ingin menjadikan Indonesia bagian dari kekhalifahan Islam internasional (pan-Islamisme) seperti bagian dari ISIS seperti yang ada sekarang. Jadi Indonesia hanya ibarat propinsi atau bagian kecil dari kekhalifahan itu. Tentu saja obsesi negara Islam dan kekhalifahan itu tidaklah beralasan. Para founding fathers negara kita sudah mempertimbangkan masak-masak sebelum memutuskan Indonesia yang plural (majemuk) ini menjadi negara Pancasila. Selain itu juga bahwa nilai-nilai Islam sangat terakomodir dalam Pancasila. Tidak ada satupun sila dalam Pancasila yang bertentangan dengan ajaran Islam. Itu artinya bahwa Pancasila juga sudah sangat Islami. Jaminan kebebasan beragama dan untuk beribadah sesuai agama dan keyakinan juga dijamin dalam UUD 1945. Jadi obsesi kelompok terorisme sangatlah tidak beralasan. Belum lagi kenyataan bahwa mereka ingin mewujudkan obsesi-obsesi itu dengan cara-cara kekerasan seperti membunuh, mengebom dan sejenisnya yang sangat biadab dan melanggar prinsip-prinsip moral serta mendatangkan kerugian yang sangat besar.

2.3 Pemuda dan Cuci-Otak Ideologi Ekstrimisme & Terorisme

Douglas McCain mulanya adalah seorang pemuda Afro-Amerika berusia 20-an tahunan di kota Chicago, negara bagian Illinois, Amerika Serikat (AS). Layaknya pemuda yang lain di kota itu, McCain menyukai pizza-hut, music rap dan bermain bola-basket. Tak lupa, dia juga supporter fanatic klub basket Chicago Bulls yang terkenal di kota itu. Di kalangan teman-temannya, McCain juga dikenal sebagai pemuda yang ramah, gemar bercanda dan selera humor yang tinggi. Selain itu, McCain muda juga terkadang terlibat pelanggaran-pelanggaran kecil khas anak muda di Amerika.

Akan tetapi, semuanya berubah ketika selang beberapa waktu kemudian McCain berkenalan dengan seorang warga Somalia, pemilik restoran yang menjual makanan khas Afrika. McCain lalu menjadi muallaf (memeluk agama Islam) dan cenderung agak mengurangi pergaulan muda seperti sebelumnya. Menurut sepupu McCain, Jocelyn Smith, keluarga McCain sebenarnya tidak berkeberatan McCain menjadi pemeluk agama Islam. Akan tetapi yang membuat mereka sedih adalah ketika McCain memutuskan untuk pergi ke Turki dan kemudian tiba-tiba ditemukan tewas di Suriah setelah bergabung dengan ISIS (*Islamic State of Iraq & Syria*). Menurut laporan Koran *The Washington Post*, mayat McCain ditemukan Tentara Pembebasan

Suriah. Ia tewas setelah beberapa hari bertempur bersama pasukan ISIS lainnya. Dari saku bajunya ditemukan paspor McCain dan uang 800 dolar AS (Ikhwanul Kiram Mashuri, 2014). Selain McCain, masih banyak anak-anak muda yang tergiur untuk bergabung bersama ISIS. Bahkan data BNPT (Badan Nasional Penanggulangan Terorisme) mencatat ratusan anak-anak muda Indonesia juga telah bergabung dengan ISIS di Iraq dan Suriah. Pertanyaannya adalah; bagaimana mereka dari anak-anak muda biasa tapi lalu mengalami proses ‘cuci-otak’ (*brain-washing*) sehingga memiliki keberanian tinggi bahkan bisa dibilang nekad memutuskan untuk berperang bersama ISIS? apa motif yang mendasari mereka? Mereka rela meninggalkan orang-orang yang di cintainya dan bahkan mempertaruhkan ‘masa depannya’ dengan bergabung bersama ISIS.

Pierre Rehov (2005) pembuat film ternama dari Perancis yang telah membuat 6 film documenter tentang *Intifada Palestina* dan tahun 2005 membuat film *suicide killers* menyatakan bahwa anak-anak muda yang lalu menjadi teroris dan nekat melakukan bom-bunuh diri umumnya tidak harus selalu terkait dengan isu kemiskinan atau pendidikan yang rendah. Lebih lanjut Rehov mendiskripsikan bahwa profil mereka umumnya adalah anak-anak muda berusia 15 sampai 25 tahun. Dalam usia seperti itu, mereka menanggung beraneka macam kondisi psikologis dari mulai adolesensi sampai inferiority complex. Mereka juga telah dijejali ideologi dan

aktivisme yang menyeru kekerasan dengan mengatasnamakan agama.

Tentang kepribadian anak-anak muda yang menjadi teroris dan nekat melakukan bom-bunuh diri, Rehov menjelaskan bahwa awalnya mereka adalah anak-anak muda 'normal' dengan sopan santun yang baik, meski kadang memiliki logika tersendiri. Sampai pada titik tertentu ketika terjadi proses 'cuci-otak' dan ideologi ekstrimisme-kekerasan berhasil merasuk dalam pikiran mereka. Hal ini membuat mereka sangat yakin bahwa apa yang mereka pikirkan dan ingin lakukan itu benar karena mereka menganggap ideologi itu sebagai kebenaran mutlak. Ada sistem nilai yang terbalik karena interpretasi mereka atas beberapa ajaran agama menempatkan kematian lebih daripada kehidupan. Kita seperti berhadapan dengan anak-anak muda yang hanya punya satu-satunya impian, satu-satunya pencapaian mereka adalah pemenuhan 'takdir' menjadi mati-syahid dengan berperang dan atau bom bunuh-diri.

Mengapa cuci-otak itu bisa terjadi? Menurut psikolog almarhum Sarlito W Sartono (2014) anak-anak muda usia 15-25 tahun secara psikologis masih penuh dengan kebingungan, disorientasi tentang masa depan mereka dan bagaimana mereka akan menuju ke arah itu. Mereka juga dipenuhi oleh karakter-karakter seperti advonturir (suka berpetualang), heroisme, adrenalin mudah naik sehingga terkadang mudah diprovokasi. Anak-anak muda juga secara social-psikologis terisolasi. Artinya

mereka bisa suatu waktu dekat dengan keluarga, saudara, guru-guru dan teman-temannya, tapi pada waktu yang lain bisa menarik diri dari kedekatan itu terutama ketika ada masalah dan atau terkait dengan pencarian jati-diri atau identitas diri. Dalam kondisi psikologis seperti itu, anak-anak muda menjadi rentan untuk dicuci-otaknya, dijejali ideologi ekstrimisme-kekerasan. Jika proses cuci-otak itu telah sukses dilakukan, hal selanjutnya untuk merawatnya adalah melalui pengawasan yang ketat dari kelompok atau anggota kelompok ekstrimis untuk memastikan bahwa anak muda itu terisolasi dari lingkungan sebelumnya. Inilah makna proses *hijrah (religious migration)* dalam arti anak-anak muda telah bergabung menjadi anggota kelompok ekstrimis. Setelah cuci-otak doktrin-doktrin ekstrimisme-kekerasan, maka tahap selanjutnya adalah mengiming-imingi anak-anak muda itu untuk mati-syahid dengan menjadi martir bom bunuh-diri. Istilah bekennya adalah menjadi pengantin (karena iming-imingnya selain mati syahid dan masuk surga juga bonus menjadi pengantin dengan 72 bidadari di akhirat nantinya).

Menurut Indonesia Research Team (2012) dalam proses cuci-otak ideologi ekstrimisme-kekerasan itu ada beberapa cirri perubahan sikap yang muncul dari anak-anak muda itu. Perubahan-perubahan tersebut antara lain; (1) berani meninggalkan keluarga, sekolah/kuliah dan aktivitas lainnya karena aktivitas kelompok ekstrimisme kekerasan, (2)

perubahan signifikan pada sikap mental yang mendua (split personality) karena anak-anak muda itu harus hidup dalam dua dunia yang berbeda yakni masyarakat pada umumnya dan kelompok ekstrimisme yang berciri organisasi rahasia (tanzim sirri), (3) anak-anak muda itu cenderung menjadi individu yang introvert atau tertutup dan manipulative serta kurang empatinya terhadap orang lain (di luar kelompoknya), (4) bahkan anak-anak muda itu dengan mudahnya menganggap kafir orang-orang diluar kelompoknya dan mereka halal darahnya (dibunuh), (5) anak-anak muda itu menganggap jihad kekerasan dengan berperang dan membunuh itu dibolehkan (halal), (6) mereka sadar resiko dikejar-kejar polisi dan sebagainya sehingga cenderung menarik diri dari lingkungan sekitarnya.

Secara umum, proses cuci-otak anak-anak muda ke dalam ideologi ekstrimisme kekerasan berlangsung secara bertahap. Tahap awal adalah tahap *amanu* (dari kata iman). Para perekrut akan mendatangi anak-anak muda dan kelompok-kelompoknya terutama kelompok pengajian. Mereka akan masuk dan berinteraksi dengan anak-anak muda. Topik pembicaraan di antara mereka masih tentang iman dan takwa. Umumnya tahap ini bersifat terbuka. Dari tahap amanu, para perekrut akan menyeleksi anak-anak muda dengan tipe-tipe tertentu yang sekiranya mudah diajak bergabung ke kelompok ekstrimisme-kekerasan. Tipe-tipe tersebut umumnya anak muda yang pendiam, tidak kritis, patuh dan taat, kurang-pergaulan, minim

ilmu agama dan sebagainya. Anak-anak muda itu yang akan direkrut untuk ikut tahap kedua yakni *hajaru* (dari kata *hijrah*). Hijrah disini artinya bergabung dengan kelompok ekstrimisme-kekerasan melalui serangkaian ritual tertentu, atau disebut *bai'at* (sumpah setia). Topik pembicaraan ditahap ini selain hijrah juga takfiri, yakni mengkafirkan dan menyesatkan orang-orang dan kelompok diluar kelompok mereka. Oleh karena itu tahap *hajaru* ini kadang diplesetkan sebagai tahap 'hajar', yakni menghajar orang-orang dan kelompok di luar kelompok ekstrimisme-kekerasan itu. Setelah tahap *hajaru* ini akan diseleksi anak-anak muda tertentu untuk naik ke tahap ketiga yakni *jahadu* (dari kata *jihad*). Jihad oleh kelompok ekstrimis kekerasan direduksi maknanya sekedar *jihad qital* (perang). Dalam tahap ini anak-anak muda akan diminta kesiapannya untuk menjadi pengantin sebagai martir dengan cara berperang dan bom bunuh-diri dengan iming-iming mati syahid, masuk surge dan bonus 72 bidadari.

Ketiga tahap diatas adalah proses umum perekrutan anak-anak muda untuk menjadi anggota kelompok ekstrimisme kekerasan. Tentu saja tahap-tahap membutuhkan waktu dengan durasi tertentu dan aktivitas di beberapa lokasi yang boleh jadi dalam prosesnya akan mengalami kegagalan baik, karena factor anak-anak muda sendiri maupun karena adanya pengawasan pihak lain seperti keluarga, guru, teman, dan bahkan aparat keamanan. Tapi itu dulu. Sekarang potensi kegagalan itu bisa

diminimalisir dengan memanfaatkan internet. Artinya ketiga tahap di atas dilakukan tidak didunia nyata melainkan di dunia maya atau online melalui internet. Karakter internet yang online dan privasi menjadikan proses perekrutan anak-anak muda untuk bergabung menjadi anggota kelompok ekstrimisme kekerasan akan lebih sulit di awasi oleh orang-orang terdekat anak-anak muda itu seperti orang tua, guru, teman dan bahkan polisi. Selain itu, penggunaan internet dalam beberapa kasus juga bisa mempersingkat proses cuci-otak anak-anak muda dalam perekrutan anggota kelompok ekstrimisme kekerasan.

2.4 Ideologi Ekstrimisme Menyusup Ke Sekolah-Sekolah

Menurut Nasir Abas (2012; 22) ada beberapa cirri atau karakter pribadi tertentu yang berpotensi di recruit kelompok ekstrimisme bahkan berpotensi menjadi pengantin atau pelaku bom bunuh diri. Ciri atau karakter pribadi itu antara lain; pendiam, penurut, semangat yang tinggi, mudah percaya, tidak kritis untuk balik bertanya, menyerahkan keputusan pada orang lain, kurang pengetahuan agama dan juga tidak memiliki 'identitas' keagamaan tertentu (seperti afiliasi dengan organisasi Islam tertentu, kyai/ustadz tertentu dan lainnya).

Meskipun begitu, sebenarnya semua cirri atau karakter pribadi yang berbeda dengan di atas pun bisa direkrut kelompok ekstrimisme. Dari sisi umur juga dari mulai anak-anak, remaja, dewasa dan tua semua bisa direkrut. Akan tetapi beberapa

penelitian menurut Zora Sukabdi (2012) menyatakan bahwa usia remaja merupakan usia yang paling rentan untuk direkrut kelompok ekstrimisme. Kerentanan kaum muda terhadap kelompok ekstrimisme disebabkan oleh tahapan perkembangan psikososial yang sedang dijalani. Menurut pakar psikologi yakni Erik H Erikson (1902—1994) menjelaskan bahwa usia remaja yakni 12-20 tahun merupakan usia dimana seseorang harus menjawab pertanyaan tentang ‘siapakah saya dan kemana saya harus melangkah, mengapa ada kematian, dan apa setelah itu?’. Jadi masa remaja adalah masa identifikasi diri karena ini merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa (Lazuardi Biru, 2012b).

Pengaruh dari identifikasi diri dimasa remaja adalah terkadang mereka memiliki kerentanan karena mudah terpengaruh ekstrimisme. Pengaruh itu antara lain; (1) masih dalam fase mencari jati diri sehingga kadang bimbang, ragu, atau galau, (2) terkadang emosinya labih jika mengalami kesulitan atau kegagalan, (3) gampang terpengaruh apalagi kalau remaja yang kurang kasih sayang atau perhatian, (4) kadang bertindak sendiri tanpa banyak pertimbangan karena merasa sudah dewasa ada egoism, (5) tidak punya tanggungan (kecuali belajar) dan masih bebas beraktivitas, dan (6) para remaja punya semangat yang besar baik yang bersifat heroisme/kepahlawanan maupun advonturisme/petualangan karena keduanya memiliki tantangan yang cocok dengan adrenalin para remaja. Meski

demikian, harus dipahami bahwa terkadang kerentanan ini seringkali tidak disadari oleh para remaja yang bersangkutan. Mereka akan merasa semuanya baik-baik saja. Dalam hal ini, penting bagi para orang tua, para guru disekolah dan para orang dewasa di sekeliling remaja tersebut untuk dapat melakukan pengamatan, pengawasan dan berperan sebagai tempat konsultasi atau tempat curhat bagi remaja tersebut (Lazuardi Biru, 2012b).

Menurut Sarlito W Sartono (2012; 119-121) beberapa penelitian menemukan fakta lapangan bahwa gerakan dan jaringan ekstremisme kekerasan Islam telah lama menyusup ke sekolah umum yakni SMA. Siswa-siswi yang umumnya masih awam soal pemahaman agama dan secara psikologis tengah mencari identitas diri menjadi lahan yang di incar oleh kelompok ekstremisme kekerasan. Targetnya bahkan menguasai Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS), paling tidak bagian Rohani Islam (Rohis)-nya. Tampaknya jaringan ini telah mengakar dan menyebar diberbagai sekolah, umumnya dikota-kota besar, sehingga perlu dikaji dan direspon secara serius, baik oleh pihak sekolah, pemerintah maupun orang tua. Tentu saja kita senang para siswa itu belajar agama. Akan tetapi yang mesti diwaspadai adalah ketika ada penyebar ideologi ekstrimisme kekerasan yang kemudian memanfaatkan simbol, sentiment dan baju Islam untuk melakukan cuci-otak (brainwashing) pada para siswa yang masih muda dan pemula dalam belajar agama untuk

tujuan yang justru merusak agama dan menimbulkan konflik serta kekerasan bahkan terorisme.

Ada beberapa cirri dari gerakakn dan jaringan ekstrimisme kekerasan yang mulai menyusup kesekolah-sekolah. Ciri tersebut antara lain seperti table dibawah ini;

No	Ciri gerakan ekstremisme kekerasan yang menyusup ke sekolah-sekolah
1	Membenci negara Indonesia secara berlebihan
2	Menolak lagu kebangsaan, hormat bendera dll
3	Lebih patuh pada ustadz melebihi patuh pada orang tua dan guru
4	Kegiatan keagamaan bersifat tertutup (outbond, rihlah dll)
5	Membayar uang tertentu untuk hijrah atau pembersihan dosa
6	Pakaian tertentu seperti gamis atau cadar dan sinis terhadap yang tidak pakai
7	Yang tidak ikut kelompoknya dianggap kafir
8	Tidak mau dengar ceramah diluar kelompoknya, juga buku bacaan diluar kelompoknya
9	Kalau keluar dari kelompoknya di ancam atau disebut murtad
10	Dulu dilakukan secara 'manual' sekarang lewat 'digital' seperti internet dan social-media.

Pertama, para tutor penyebar ideologi ekstremisme kekerasan selalu menanamkan kebencian yang berlebihan terhadap negara dan pemerintahan. Bahwa pemerintah Indonesia itu pemerintah thaghut, setan yang harus diperangi, karena tidak menjadikan al-Qur'an sebagai dasarnya. Bagi mereka pemerintah manapun dan siapapun yang tidak berpegang pada al-Qur'an berarti melawan Tuhan dan mereka harus dijauhi, bahkan dilawan termasuk dengan cara-cara kekerasan dan terorisme.

Kedua, para siswa yang masuk pada jaringan dan gerakan ekstrimisme kekerasan biasanya menolak menyanyikan lagu-lagu kebangsaan, terlebih hormat bendera saat upacara. Kalaupun mereka melakukan itu, semata hanya karena mencari selamat tetapi sebenarnya hati mereka mengumpat. Mereka tidak mau tahu bahwa sebagai warga negara mereka mesti mengikuti dan menghargai tradisi, budaya, dan etika bermasyarakat, berbangsa dan bernegara—dan semua itu mesti dibedakan dari ritual beragama.

Ketiga, ikatan emosional dan kepatuhan mereka pada ustadz, senior dan kelompoknya akan jauh lebih kuat dibanding ikatan dengan keluarga dan almamaternya (guru, kepala sekolah dan teman yang bukan kelompoknya). Hal ini terjadi karena para siswa yang sudah masuk ke gerakan dan jaringan ekstremisme kekerasan memang didoktrin untuk

seperti itu. Istilahnya adalah doktrin al-sam'u wa al-tho'at (to listen and to obey, Cuma mendengar saja dan lalu taat/patuh).

Keempat, kegiatan yang mereka lakukan dalam pengajian dan kaderisasi bersifat tertutup. Jaringan dan gerakan ekstrimisme kekerasan punya 3 tahap kaderisasi yakni; amanu, hajaruru dan jahadu. Pada tahap amanu ketika pengajian masih bersifat umum hanya meningkatkan iman dan taqwa mereka lakukan secara terbuka. Tapi ketika tahap hajaruru yang lebih terbatas karena doktrin eksklusivisme dan takfiri (kelompok lain kafir) serta aktivitas hajaruru (hijrah) yakni ritual masuk kelompok itu dengan cara berbai'at (sumpah) maka biasanya dilakukan secara tertutup. Misalnya dengan menggunakan lorong dan sudut-sudut sekolah sehingga terkesan sedang belajar kelompok. Bahkan terkadang kegiatan dilakukan di luar sekolah agar lebih aman dari kontrol sekolah seperti melalui outbond, atau mereka sebut rihlah padahal untuk tujuan hajaruru. Nah tahap jahadu dimana para siswa disiapkan untuk jihad termasuk jadi pengantin atau bom-bunuh diri atau jihad kekerasan lainnya dilakukan tertutup dan pastinya diluar sekolah.

Kelima, para siswa yang sudah masuk menjadi anggota jaringan dan gerakan ekstrimisme kekerasan diharuskan membayar biaya sejumlah uang baik sebagai pembersihan dosa untuk penebusan maupun untuk kelangsungan jaringan atau gerakan yang mereka jalankan.

Untuk tujuan pengumpulan uang itu, para siswa bahkan diperbolehkan untuk berbohong kepada orang tua mereka seperti pura-pura minta uang untuk kegiatan sekolah, menjual barang-barang berharga yang dimiliki dan sejenisnya. Terkadang mereka juga diminta mencari uang melalui sumbangan dan sejenisnya.

Keenam, para siswa yang ikut gerakan atau jaringan ekstremisme kekerasan dimintya untuk menggunakan dres-code tertentu. Untuk laki-laki seperti pakai baju koko, celana isbal atau diatas mata kaki, berjenggot dan sebagainya. Untuk perempuan harus menggunakan gamis gelap dan panjang dan bahwa bercadar (menutupi seluruh badan). Sebenarnya dres-code seperti itu tidak masalah, hanya mereka biasanya sudah didoktrin untuk melihat sinis dan nyiyir terhadap orang lain yang tidak menggunakan dres-code seperti mereka dengan alasan merekalah yang dres-code-nya paling Islami.

Ketujuh, para siswa yang ikut gerakan dan jaringan ekstremisme kekerasan juga didoktrin takfiri yakni menganggap kafir orang-orang Islam yang belum masuk menjadi anggota kelompoknya atau belum berhijrah. Pada tahap tertentu doktrin takfiri ini bahkan termasuk juga diikuti dengan kehalalan darah orang-orang kafir itu termasuk untuk merampas dan merampok barang-barang berharga yang dimiliki karena oleh jaringan dan gerakan ekstremisme kekerasan

barang-barang itu di ibaratkan sebagai fai dan ghanimah atau harta rampasan perang pada eran Nabi Muhammad SAW.

Kedelapan, para siswa yang ikut jaringan dan gerakan ekstremisme kekerasan enggan dan menolak untuk mendengarkan ceramah keagamaan diluar kelompoknya.

Meskipun pengetahuan Islam mereka masih dangkal mereka didoktrin bahwa keyakinan agama kelompoknya yang paling benar dan keyakinan kelompok lain dianggap berbahaya dan bisa mendangkalkan aqidah dan keimanan mereka. Jadi para siswa meremehkan dan membenci para tokoh agama diluar kelompoknya serta pada tarap tertentu menganggap para tokoh itu adalah sesat dan menyesatkan. Para siswa juga biasanya dilarang untuk membaca buku-buku agama diluar kelompoknya atau buku-buku agama yang tidak direkomendasikan oleh kelompoknya untuk dibaca.

Kesembilan, dalam beberapa kasus, ada para siswa yang sudah ikut jaringan dan gerakan ekstremisme kekerasan tapi setelah itu banyak bergaul, banyak dengar ceramah diluar kelompoknya, banyak baca buku-buku diluar kelompoknya dan lalu bisa berpikir kritis sehingga ingin keluar dari jaringan dan gerakan itu. Tapi hal tersebut tidak akan mudah. Para siswa yang ingin keluar itu mereka dianggap murtad, bahkan disertai ancaman termasuk pada tarap tertentu adalah ancaman pembunuhan. Oleh karena itu banyak yang sebenarnya sudah bisa kritis terhadap gerakan dan

jaringan ekstrimisme kekerasan tapi tidak berani keluar karena takut.

Kesepuluh, sekarang adalah era internet dan social media. Jaringan dan gerakan ekstremisme kekerasan juga memanfaatkan itu dalam menyebarkan ideologi mereka dan juga merekrut anggota baru. Internet dan social media dianggap memiliki banyak keuntungan yakni; semua menjadi efektif, bisa menjangkau banyak sekali target dan lebih aman dari pengawasan pihak lain seperti orang tua, sekolah, masyarakat dan bahkan polisi. Selain itu juga karena target utama jaringan dan gerakan ekstremisme kekerasan adalah para remaja, sementara lazim diketahui bahwa pengguna internet dan social media terbanyak dan teraktif di Indonesia adalah para remaja. Jadilah internet dan social-media menjadi revolusi baru dalam perkembangan jaringan dan gerakan ekstrimisme kekerasan, tidak hanya di Indonesia tetap juga di dunia.

2.5 Invasi Ekstrimisme & Terorisme Di Internet

Seperti telah disebut sedikit di atas, perkembangan teknologi informasi khususnya internet telah membuka peluang luas untuk membuat, memperoleh dan menyebarkan pesan secara interaktif, massif dan efektif. Peluang ini bisa dimanfaatkan untuk kepentingan yang positif maupun negative. Pemanfaatan internet untuk kepentingan negative salah satunya adalah ekstremisme kekerasan dan terorisme. Menurut Golose (2015;

32-33) kegiatan ekstremisme kekerasan dan terorisme melalui internet meliputi 6 hal seperti dalam table berikut ini:

No	Kegiatan ekstrimisme kekerasan dan terorisme melalui internet
1	Propaganda ideologi dan perekrutan anggota serta komunikasi internal
2	Pendanaan dan penyediaan logistic
3	Pelatihan
4	Perencanaan terror
5	Pelaksanaan
6	Cyberattack

Pertama, propaganda ideologi dan perekrutan anggota serta komunikasi internal. Menurut The World Book Encyclopedia (2000), propaganda adalah suatu metode yang digunakan untuk mempengaruhi orang agar percaya pada ide-ide tertentu. Propaganda dapat berbentuk kampanye tindak kekerasan, retorika, perekrutan, radikalisisasi, hoax, fitnah dan penghasutan agar melakukan terror. Hal ini dapat dilihat dalam bentuk komunikasi multimedia yang menyebarkan ideologi ekstremisme kekerasan, penjelasan-penjelasan, dasar-dasar pembenaran, atau mempromosikan kegiatan terorisme dan perintah melaksanakan perang. Propaganda di internet tersebut bisa tersedia dalam format presentasi, e-magazine, risalah-

risalah, file-file audio, video seperti ceramah dan lagu-lagu bernuansa keagamaan, video game yang dibuat oleh organisasi teroris dan atau simpatisannya. Selain propaganda, internet juga dimanfaatkan untuk perekrutan anggota-anggota baru kelompok terorisme dimulai melalui penyebaran ideologi, kontak grup atau personal untuk indoktrinasi, lebih spesifik lagi untuk hijrah atau masuk kedalam kelompok terorisme melalui bai'at atau sumpah setia yang dilakukan secara online. Lebih jauh internet juga dimanfaatkan oleh anggota-anggota kelompok teroris untuk berkomunikasi satu sama lain. Untuk komunikasi yang sifatnya rahasia selain menggunakan sandi-sandi tertentu mereka juga akan memilih media internet yang paling terjaga kerahasiannya.

Kedua, pendanaan dan penyediaan logistic.

Organisasi teroris dan para simpatisannya juga memanfaatkan internet untuk meningkatkan pengumpulan dana dan sumber pendapatan lainnya. Dana dan sumber pendapatan itu digunakan untuk membiayai kegiatan organisasi termasuk didalamnya kehidupan sehari-hari anggotanya, untuk penyediaan logistic pelatihan seperti pembelian senjata, bahan-bahan pembuatan dan perakitan bom, dan logistic pelaksanaan aktivitas teror. Secara umum pendanaan dalam kegiatan terorisme dibagi menjadi 4 kategori yakni; (1) permintaan donasi secara langsung, (2) perdagangan online, (3) melalui organisasi-organisasi amal (charity), dan (4) melakukan pengeksploitasian internet secara melawan hukum terhadap alat pembayaran

online seperti wire fraud (hacking), intellectual property crimes (kejahatan intelektual property), credit card theft (pencurian kartu kredit), stock fraud, identity theft (pencurian identitas), action fraud dan lain sebagainya.

Ketiga, pelatihan. Organisasi dan jaringan ekstremisme kekerasan dan terorisme menggunakan internet sebagai media alternative pelatihan bagi para teroris dan pengguna internet dapat mengakses materi pelatihan yang disebarakan dalam bentuk panduan praktis secara online, audio, dan video klip serta perangkat-perangkat informasi lainnya. Materi pelatihan meliputi panduan untuk masuk menjadi anggota kelompok teroris, merakit bom, menggunakan senjata api dan bahan-bahan berbahaya lainnya. Selain itu, terdapat juga materi-materi mengenai perencanaan, pelaksanaan serangan teroris, melakukan kontra-intelijen, kegiatan hacking untuk pendanaan, dan peningkatan keterampilan dalam prosedur-prosedur keamanan dalam berkomunikasi internal sesama anggota kelompok teroris.

Keempat, perencanaan. Organisasi dan jaringan teroris memanfaatkan internet untuk merencanakan serangan teroris mereka. Biasanya dilakukan dengan melibatkan berbagai pihak melalui komunikasi jarak jauh. Perencanaan dilakukan melalui komunikasi rahasia dengan cara melakukan enkripsi terhadap setiap pesan dan juga anonymity (tanpa-nama). Perencanaan dilakukan dengan pencarian informasi yang berasal dari sumber-

sumber yang terbuka untuk umum seperti menggunakan fasilitas Google Maps, Google Earth, Jadwal transportasi, dan informasi lainnya yang didapat dari internet dan jejaring social-media.

Kelima, pelaksanaan. Organisasi dan jaringan teroris juga memanfaatkan internet dalam melaksanakan serangan teroris mereka. Misalnya, menyebarkan ancaman kekerasan dan terror serta mengkoordinasikan pelaku bom-bunuh diri atau anggota-anggota lainnya yang terlibat dalam serangan teroris tersebut.

Keenam, cyberattack. Organisasi dan jaringan teroris memanfaatkan internet untuk melakukan cyberattack atau serangan di dunia maya. Misalnya, untuk memberikan gangguan atau merusak fungsi jaringan computer satu lembaga yang menjadi target cyberattack, termasuk juga sistem komputernya, server (penyedia internetnya), atau infrastruktur dasar melalui penggunaan hacking, virus computer, malware, phlooding dan cara-cara lainnya dengan menggunakan pengaksesan illegal atau tidak sah atau pengaksesan dengan cara-cara yang dilarang.

Referensi:

Golose, Petrus Reinhard, 2015, *Invasi Terorisme ke Cyberspace*, Jakarta: Penerbit YPKIK (Yayasan Pengembangan Kajian Ilmu Kepolisian)

Lazuardi Biru, 2012a, *Islam Rahmat Seluruh Umat*, Jakarta: Penerbit Lazuardi Biru

Lazuardi Biru 2012b, *Terorisme, Aku Tahu, Aku Hindari*, Jakarta: Penerbit Lazuardi Biru

Mashuri, Ikhwanul Kiram, 2014, *ISIS Jihad Atau Petualangan*, Jakarta: Penerbit Republika

Sartono, Sarlito W, 2012, *Terorisme Di Indonesia Dalam Tinjauan Psikologi*, Jakarta: Penerbit Alvabet

Solahuddin, 2011, *NII Sampai Ji; Salafi Jihadisme di Indonesia*, Jakarta: Penerbit Komunitas Bambu

Sukabdi, Zora Afrina, 2012, *Motivation and Root Causes of Terrorism: A Study in ASEAN Countries and Egypt*, Jakarta: Indonesian Institute for Society.

BAB III

DUA (KALI) PERTOBATAN: KISAH MANTAN EKSTREMIS

Oleh:

Mataharitimoer (MT)

BAB 3
DUA (KALI) PERTOBATAN:
KISAH DAN PENGALAMAN MANTAN EKSTRIMIS
Mataharitimoer¹

“#cukupsaya yang pernah tertipu dengan janji-janji surga dan mati syahid. Kamu yang saat ini hidup dengan orang tua yang penuh kasih sayang, jangan kecewakan mereka dengan mengulangi kebodohan saya! “

3.1 PENGANTAR

Dalam tulisan ini saya ingin menceritakan kisah dan pengalaman saya; kenapa sampai bisa terlibat dalam gerakan bawah tanah yang anti terhadap Pancasila dan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Di dalam tulisan ini, saya memaparkan apa saja yang saya lakukan selama 10 tahun aktif dalam gerakan yang selalu berusaha merekrut anak muda di berbagai sekolah dan kampus diberbagai kota.

Ketika masuk dalam gerakan tersebut, saya awalnya merasa melakukan pertobatan dari kehidupan saya yang sebelumnya tidak Islami. Sebelumnya, saya seperti anak tongkrongan pada umumnya yang terbiasa mabuk-mabukan bersama teman-teman, melakukan berbagai perbuatan kriminal,

¹ Mataharitimoer adalah nama-pena Edi Prayitno (lahir 1971).

dan sama sekali tak memikirkan hidup ini untuk apa. Di awal masuk gerakan itu, saya bertobat dari kehidupan yang sia-sia dan merasa dilahirkan kembali dengan lingkungan baru yang Islami. Bukan sekadar Islami namun juga memiliki cita-cita yang mulia yaitu menegakkan agama Allah di bumi Indonesia. Hijrah dan Jihad menjadi napas dan cita-cita hidup saya saat itu. Saya juga merasa hidup menjadi lebih berarti. Tak sia-sia diciptakan di muka bumi sebab sudah menjadi bagian dari *khalifatul Ardh, jundullah* (tentara Allah) yang bila mati pun katanya akan mendapatkan *syahid*, langsung masuk surga tanpa dihisab.

Pengalaman tersebut sebenarnya sudah saya tuliskan secara detail dalam sebuah novel berjudul *Jihad Terlarang* (terbit Agustus 2007 dan 2011). Saya kutipkan kisah ringkasnya seperti yang ditulis Erwin Y. Salim dalam resensi novel itu di majalah *Gatra* pada 17 September 2007, sebagai berikut:

Tanjung Priok di tahun 1984. Tanggal 12 September tahun itu menjadi saat paling menyedihkan bagi Royan. Hari itu, pecah bentrokan fisik antara kelompok Amir Biki dan tentara. Ayahnya termasuk salah satu dari 400-an massa yang tewas diterjang peluru tajam. Hanya kabar yang didapatnya, tanpa tahu sama sekali di mana jasad sang ayah dikuburkan.

Itu pukulan pertama. Lebih tragis lagi, ia kehilangan ibunya yang amat dicintainya hanya selang beberapa

hari setelah peristiwa itu. Ia, pada saat itu, baru bocah SMP berusia 13 tahun. Anak tunggal dari keluarga yang tak bersanak saudara di kota metropolitan pula. Walhasil, Royan hidup menggelandang sambil memendam dendam di hatinya. Dendam kepada tentara. Dendam kepada pemilik rumah kontrakan yang mengusirnya. Dendam kepada sekolah, bahkan kepada Tuhan.

Cerita paling kelam tentang hubungan umat Islam dan tentara ini mengawali langkah Royan, si tokoh utama. Selanjutnya kita dibawa pada perjalanannya ke setiap sudut dan sisi pergerakan sebuah kelompok ekstrem Islam. Kelompok yang diam-diam memang benar-benar eksis di negeri ini. Dengan penuturan yang lancar, dan detail peristiwa yang disajikannya, buku ini membuat pembacanya penasaran untuk mengetahui lebih jauh setiap langkah perjalanan Royan.

Penulis buku ini boleh dibilang berhasil membawa pembacanya pada sebuah perkelanaan batin seorang anak muda. Bagaimana kemudian dendam kepada Tuhan luruh begitu dia masuk dalam komunitas remaja masjid. Bagaimana kemudian ia tertarik masuk dalam kelompok gerakan bawah tanah karena pengasuh remaja di Masjid Kubah Langit itu ternyata para aktivis kelompok ekstrem Islam.

Mataharitimoer membawa kita pada detail cerita penarikan anggota baru kelompok ekstrem itu. Berawal dengan pendekatan sikap persaudaraan yang diperlihatkan Supar --sosok yang menarik dia pertama kali yang kemudian nyaris membunuhnya karena dianggap membelot. Perkenalan dengan Malik, yang masih siswa SMA, di Masjid Kubah Langit memberi Royan wawasan baru. Tentang puisi, tentang sejarah bangsa, juga tentang perjuangan Islam di negeri ini.

Begitu juga sikap dakwah ustad-ustad muda pengasuh remaja masjid. Supar, Malik, dan para ustad muda berhasil mengubah sama sekali pola berpikir dan wawasan Royan. Mereka berhasil membawanya menjadi anggota salah satu shaf --sebutan untuk unit-unit gerakan bawah tanah kelompok itu. Royan dibaiat sebagai anggota kelompok ini di usia 17 tahun!

Dengan ketekunan dan kecerdasannya, hanya dalam waktu beberapa tahun, Royan masuk dalam jajaran "petinggi" harakah. Aktivitas "dakwah" dan pengaderannya meliputi wilayah Jakarta dan sekitarnya. Bahkan ia dipercaya menangani shaf yang beranggotakan para mahasiswa.

Semakin tinggi posisinya, Royan melihat semakin banyak "kezaliman" dalam harakah ini. Kekecewaan demi kekecewaan dialaminya. Hati dan pikirannya berontak.

Puncaknya, ketika ia berseberangan paham dengan salah satu petinggi harakah. Royan disingkirkan dari kegiatan organisasi dan merasakan betapa fitnah ternyata halal dalam gerakan bawah tanah itu. Keputusan akhirnya, Royan benar-benar keluar dari harakah kendati terasa amat berat.

Begitulah ringkasan isi novel saya yang berjudul *Jihad Terlarang*. Namun saat itu saya menyadari bahwa keluarnya saya dari gerakan tersebut bukan karena kesadaran ideologis, tetapi atas dasar moral. Sepanjang pengalaman saya di sana, selain hal-hal baik yang saya dapatkan, banyak juga keanehan yang bertentangan dengan moralitas. Saya keluar dari gerakan tersebut bukan karena menyadari bahwa Islam Ideologis itu salah dan Pancasila itu benar. Jadi murni karena pertentangan batin dalam konteks moralitas. Pemahaman saya terhadap Pancasila justru tumbuh setelah sekian lama keluar dari pergerakan dan terlibat dalam pertemanan yang bersifat multikultural.

3.2. TOBAT PERTAMA: DARI ANAK-NONGKRONG KE AKTIVIS ANTI-NKRI & PANCASILA

Apa yang memengaruhi saya yang sebelumnya termasuk golongan anak nongkrong dengan aktivitas seperti mabuk-mabukan dan kriminal-kriminal “kecil-kecilan” sehingga

bergabung dan menjadi aktivis dalam pergerakan anti-NKRI dan anti-Pancasila?

- **Bertobat.** Pertama tentunya keinginan sendiri untuk hidup lebih baik. Latar belakang “anak jalanan” yang dekat dengan segala yang berbau kriminalitas dan kenakalan remaja, mencapai titik jenuh. Saya bosan dengan teman-teman yang setiap malam hanya kumpul, main gitar, mabuk, dan beberapa orang mengonsumsi narkoba dan ketagihan seks bebas. Karena itu saya pun mencari lingkungan pertemanan baru. Saya tinggalkan pertemanan lama yang nir-religius ke dalam lingkungan remaja masjid yang tentu saja menjadi hal baru bagi saya.
- **Pengajian Rutin.** Aktif dalam kegiatan remaja masjid ternyata membuat saya harus belajar dasar-dasar keislaman. Saya tak pernah menyadari kalau para pembina remaja masjid tersebut adalah orang-orang yang aktif dalam gerakan yang akhirnya saya masuki. Mereka pun membekali saya dengan konsep Iman-Hijrah-Jihad secara radikal. Saya dibina sebagai kader pergerakan untuk melakukan rekrutmen dan penggalangan dana untuk tujuan jihad Islam.
- **Rekrutmen.** Merekrut adalah kewajiban. Setiap anggota pergerakan memiliki tugas untuk merekrut siapa saja

yang dikenalnya. Bisa mulai dari keluarga, teman sepermainan, teman sekolah, teman kerja, dan bahkan merekrut orang yang baru berkenalan. Setiap melihat anak muda, baik itu pelajar (SMP-SMA dan Mahasiswa), selalu bersemangat untuk merekrut mereka. Sudah tentu untuk bisa merekrut kita dibekali kemampuan memahami psikologi, komunikasi, sejarah, dan tentunya dasar-dasar agama dalam konteks jihad. Untuk itulah perlu rajin membaca buku-buku yang dapat menambah kepercayaan diri saat merekrut. Dan satu hal yang perlu disadari adalah, semakin banyak kita merekrut maka semakin militan pula semangat jihad.

- **Membaca Buku.** Buku-buku yang pernah saya jadikan “bekal” untuk modal kepercayaan diri saat merekrut amat beragam. Ada buku tentang akidah, sirah nabi dan sahabat, politik, dan buku apapun yang dianggap perlu untuk dibaca. Ada buku-buku karya Ali Shariati, yang paling saya ingat adalah Raushanfikir dan Hajj. Ada juga buku-buku karya Said Hawwa, Sayyid Quthb, Hassan Al-Banna, Alamah Thabathabai, Imam Khomeini, Ismail Raji Al Faruqi, dan buku-buku dari penulis Indonesia, seperti Deliar Noer, Amien Rais, Kuntowijoyo, Fachri Ali, dan Jalaluddin Rakhmat, dan entah buku apa lagi. Buku teramat penting untuk saya yang belajar secara otodidak.

- **Situasi Politik.** Memahami situasi politik juga amat diperlukan dalam merekrut. Biasanya kami mengemas cerita tentang ketertindasan umat Islam di Indonesia. Tentang kediktatoran Soeharto sebagai penguasa Order Baru yang sangat diskriminatif terhadap Islam. Dulu pada zaman saya masih merekrut, perempuan dilarang mengenakan jilbab. Jika ada anggota saya yang sekolah memakai jilbab, akan mendapatkan hukuman bahkan bisa diancam dikeluarkan dari sekolah apabila tetap keras hati mengenakan jilbab. Begitupun ustadz, da'i, mubaligh tidak akan aman jika dalam ceramahnya menyindir pemerintah. Kondisi seperti itu kami jadikan kasus dan fakta bahwa Islam tertindas di Indonesia dan saatnya untuk membebaskan diri dari ketertindasan itu dengan menegakkan agama Islam di bumi Indonesia.
- **Koordinasi.** Pertemuan yang intens dengan sesama aktivis dan terutama dengan pembina amat memengaruhi militansi saya. Dalam pergerakan ini ada pertemuan rutin setiap minggu bersama jamaah dan bersama pimpinan. Jadi dalam seminggu minimal ada 2 pertemuan, untuk koordinasi ke jaringan di bawah dan untuk melaporkan ke jaringan di atas. Pertemuan rutin inilah yang memupuk militansi anggota. Itu pada zaman

belum ada internet sekira tahun 80-90 awal. Pada zaman sekarang tentunya pertemuan (baca: koordinasi) lebih dipermudah dengan teknologi internet. Semua mudah berkomunikasi dari gadget ke gadget.

3.3. TOBAT KEDUA: GALAU DENGAN KEHIDUPAN ISLAMI YANG SEMU & JIHAD YANG NGGAK JELAS

Apa yang membuat saya meninggalkan Gerakan Ekstrem? Seperti yang tertulis pada ringkasan resensi novel Jihad Terlarang, saya meninggalkan pergerakan tersebut bukan karena menyadari bahwa Islam Ideologis itu salah dan Pancasila itu benar. Jadi murni karena pertentangan batin dalam konteks moralitas. Ada banyak kasus yang membuat saya semakin merasa ada yang tidak beres dengan organisasi ini. Semakin jabatan saya naik ke level atas, semakin saya lihat ketidakberesan. Dari beberapa kasus yang pernah saya lihat sendiri, paling tidak beberapa hal ini perlu saya sampaikan:

- **Konflik Internal.** Ternyata di dalam organisasi yang mengatasnamakan agama Allah, terjadi juga konflik untuk memperebutkan kekuasaan, jamaah, dan sumber penghasilan. Saya pernah berada di antara dua kubu yang saling memperebutkan jamaah. Yang satu merasa paling legitimate dan menafikan yang lainnya. Mereka

saling berebut pengaruh dengan cara mengunjungi jaringan-jaringan di daerah agar bergabung dengan jaringan mereka. Berada dalam kondisi konflik seperti itu tidak membuat saya berminat untuk memilih salah satunya. Konflik internal itu tentu memantik konflik batin pada diri saya. Membuat saya bertanya-tanya, “jika kalian berjihad karena ridha Allah, kenapa sampai harus berebut jamaah dan kekuasaan di antara sesama jihadis?”. Dari situ, mulai luruh respek saya terhadap kedua kubu pimpinan saya.

- **Distribusi Uang.** Setiap pertemuan mingguan selalu dibarengi dengan menyetorkan pendapatan infak dari anggota. Dari barisan (shaff) jaringan terbawah wajib disetorkan ke jaringan pimpinan. Semakin tinggi level jaringan saya, semakin saya menyaksikan bahwa uang yang kami dapatkan dari keikhlasan jamaah yang rata-rata orang dari kelas ekonomi sulit dibagi-bagikan untuk “dana operasional” elit pergerakan. Semacam gaji bulanan. Dari situ kekritisannya terpantik, “Jadi uang yang bertahun-tahun kami kumpulkan dipakai sebagai satu-satunya sumber untuk memenuhi kebutuhan hidup elit pergerakan dan keluarganya?”. Padahal setiap membawa uang infak ke pertemuan rutin koordinasi jaringan, saya sangat takut untuk memakainya sebab bagi

saya itu adalah uang infak, amanat jamaah untuk disetorkan sebagai dana jihad. Ah, saya teramat kecewa setelah mengetahui bahwa itulah sumber penghasilan para pimpinan di atas. Wajar saja mereka akan mati-matian mempertahankan jaringan dan jamaahnya, wajah saja konflik terjadi sebab bukan cuma perkara kekuasaan, namun ada sumber kehidupan yang dipertahankan: uang.

- **Diskriminasi Perempuan.** Saya melihat juga bagaimana kaum perempuan yang pada satu sisi diberikan kepercayaan untuk mengelola jaringannya sendiri namun dalam persoalan pernikahan, mereka tak bebas memilih jodoh. Segalanya harus dikonsultasikan kepada pimpinan. Banyak kasus anggota jaringan yang gagal menikah dengan pilihannya sendiri karena intervensi pimpinan. Namun itu biasanya terjadi hanya di level bawah. Untuk aktivis yang terkoneksi baik dengan elit organisasi tentu bukan masalah. Mereka bisa menunjuk siapa saja perempuan yang mereka taksir untuk dinikahi. Semuanya ditentukan oleh pimpinan.
- **Jenuh dan Raguh.** Rutinitas kegiatan dari rekrutmen ke rekrutmen, dari pembinaan ke pembinaan tanpa melihat irisan dalam situasi politik Indonesia tentunya

menumbuhkan kejenuhan. Bahkan tumbuh juga keraguan apakah pergerakan ini benar-benar punya grand design politik, road map untuk mewujudkan negara Islam yang dicita-citakan? Aktifitas saya dan teman-teman sekelompok diskusi yang kerap mengkritisi kebijakan organisasi mulai makin menumbuhkan keraguan akan ketidakjelasan tujuan organisasi ini. Ditambah dengan konflik elit pergerakan yang meluruhan rasa hormat saya pada mereka.

- **Menerbitkan Jurnal.** Berbagai kasus, keanehan, dan ketidakjelasan arah organisasi membuat kami berinisiatif menerbitkan jurnal bulanan. Kami menuliskan apa saja yang kami kritisi, dicetak dan disebarikan ke semua jaringan nasional. Tujuan kami ingin anggota jaringan tercerahkan, tidak asal taklid (menurut), berpikir kritis terhadap pergerakan ini. Jurnal bulanan tersebut berjalan cukup lama. Sekira 3 tahun, dengan sekali pembreidelan dan ancaman yang ceritanya lengkap di novel Jihad Terlarang.

Itulah setidaknya faktor yang memengaruhi saya sehingga berani memutuskan keluar dari gerakan. Tobat jilid 2 istilahnya. Jilid pertama adalah tobat dari kehidupan hedonisme ke Islami (bergabung dalam gerakan ekstrem), sedangkan jilid kedua tobat

dari kehidupan Islami yang semu, tak benar-benar punya agenda jihad yang jelas. Namun pertobatan tersebut bukan hal mudah. Perlu waktu sekira 5 tahun dari sejak saya mulai kritis, takut meninggalkan mereka karena dianggap kafir, hingga akhirnya berani menyatakan diri keluar dan tak lagi berurusan dengan mereka.

Meninggalkan kelompok ekstrem bukanlah perkara mudah. Perlu keyakinan bahwa yang kita lakukan bukanlah kekafiran, tetapi sebuah kelogisan, bertindak rasional atas lingkungan yang membungkus kekeliruan dengan jubah agama.

3.4. MELAWAN EKSTRIMISME: MENGAUNGKAN TOLERANSI & CINTA NKRI

Apa yang saya lakukan setelah tobat jilid dua? Setelah keluar dari pergerakan, saya tak serta merta bebas dari pengaruh ideologi Islam ekstrem. Seperti saya angkat di awal, bahwa pemicunya adalah moral, bukan ideologi. Saat saya meninggalkan mereka, sejujurnya masih tertanam bahwa Islam ideologis harus tetap ditegakkan dalam bentuk negara Islam di Indonesia, namun bukan oleh mereka. Mungkin oleh gerakan lain yang lebih baik dan benar.

Meninggalkan pergerakan yang penuh dengan masalah internal pun menyisakan kekecewaan yang mendalam. Saya merasa waktu hampir 10 tahun bersama mereka adalah 10 tahun dalam kebodohan, 10 tahun dalam kesia-siaan, 10 tahun

dalam kebenaran semu, 10 tahun dalam kekeliruan dalam memandang Islam sebagai agama rahmatan lil 'alamin. Kekecewaan tersebut tak mudah diobati. Perlu waktu sekira 8 tahun untuk mengobati kekecewaan, meluruhkan dendam terhadap pimpinan, hingga akhirnya semua terasa tuntas dengan menulis novel *Jihad Terlarang*. Novel tersebut merupakan perlawanan awal saya terhadap gerakan yang keliru dan memanfaatkan Islam untuk kepentingan finansial belaka.

Ya, sebuah perlawanan awal. Perlawanan berikutnya adalah pergulatan hidup saya dalam menggaungkan toleransi dalam masyarakat multi-kultural di Indonesia ini. Saya tiada pernah berhenti menjalin komunikasi dan membuat berbagai kegiatan lintas iman bersama sahabat-sahabat sevisi di berbagai kota. Tak melulu soal menangkal radikalisme namun lebih penting dari itu adalah menumbuhkan respek terhadap perbedaan. Sebab berdasarkan pengalaman saya, ketika kita bisa menghormati perbedaan, virus radikalisme dan ekstremisme akan mental dengan sendirinya. Jadi, sampai hari ini pun saya masih melakukan perlawanan terhadap ekstremisme dan radikalisme bersama beragam teman yang tentunya memiliki keunikan dan keunggulan tersendiri. Salah satunya adalah mereka yang ada di LEAD Institute Universitas Paramadina.

Apa yang harus diwaspadai generasi muda?

- Di zaman internet ini sebaran informasi begitu mudah didapatkan. Bahkan tanpa kita cari pun bisa datang sendiri ke diri kita, melalui gadget yang setiap hari lekat dengan kita. Termasuk sebaran propaganda kelompok ekstrem/radikal, bisa mendatangi kita dari media sosial, sebaran di grup chatting, grup online, email, portal video, dan sebagainya. Biasakan menerima sebaran informasi dengan pemikiran kritis. Jangan asal melihat judul, jangan mudah percaya.
- Ketahui ciri ajakan kelompok radikal/ekstrem biasanya dimulai dengan mengajak kita dalam kehidupan yang lebih bermakna, lebih religius dan anti hedonisme. Dari hal-hal yang bersifat moral/akhlak itulah biasanya mereka mulai menarik simpati kita. Biasanya konsep “Iman-Hijrah-Jihad” yang diberikan, namun bukan berarti kita harus anti dengan hal-hal yang bersifat keislaman. Sebaiknya konsultasikan dengan tokoh/panutan yang berpengalaman dalam hal keagamaan.
- Mulai waspada apabila teman atau kelompok yang anda ikuti mulai memicu sentimen terhadap pemerintah dengan menyebar isu ketertindasan dunia Islam. Dari situlah dimulainya rencana perekrutan Anda. Namun bukan berarti kita mematikan solidaritas terhadap Islam dan umat Islam di dunia, hal tersebut amat baik jika

dilakukan bersama organisasi yang resmi secara hukum di Indonesia maupun di dunia.

- Yakinkan bahwa Indonesia sejak masih belum terbentuk sebagai negara kebangsaan, sudah bersifat multikultural. Jadi perbedaan suku, ras, agama, golongan, dan apapun adalah suatu hal yang lazim dan harus dihormati. Jangan mudah terpicu dengan isu-isu yang mendiskreditkan dan mendiskriminasi orang/kelompok yang berbeda.
- Sekali lagi, kritis! Terutama apabila aktivitas Anda sudah mulai bergerak ke arah pengumpulan dana. Zakat, infak, sedekah dengan dalih jihad fie sabilillah. Bisa jadi (berdasarkan pengalaman saya) itu bukan dipakai untuk rencana jihad, tetapi hanya untuk sumber kehidupan atau penghasilan rutin elit organisasi. Kalau sudah begini, berarti mereka hanya mengeksploitasi jamaah sebagai sumber penghasilan untuk keluarga besar mereka.

Wallahu A'lam & Jabat erat!

Mataharitimoer

Blog: mataharitimoer.com | Instagram & Twitter

[@mataharitimoer](https://www.instagram.com/mataharitimoer) | FB [@mataharitimoer](https://www.facebook.com/mataharitimoer) | unduh novel di s.id/jihadterlarang

BAB IV

LITERASI MEDIA & STRATEGIC-CAMPAIGN

Oleh:

Tri Wahyuti, S.Sos, M.Si

BAB 4
LITERASI MEDIA DAN STRATEGI KAMPANYE
Tri Wahyuti

4.1 Jenis dan Karakteristik Media

Media adalah alat penyampai informasi yang disampaikan dari pengirim pesan kepada khalayak (penerima pesan). Media dapat dikatakan sebagai penghubung atau perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan. Melalui media, pesan dapat dengan mudah disampaikan kepada khalayak dalam waktu yang relatif singkat dan mampu menjangkau khalayak yang banyak secara serempak. Jenis media sendiri dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu media lama atau konvensional dan media baru. Pada media konvensional kita mengenalnya pada media-media yang menggunakan perangkat mesin atau pemancar dalam menyampaikan informasinya.

Kategori media konvensional misalnya surat kabar, majalah, tabloid, buku dimana dalam penyampaian pesan menggunakan alat bantu mesin cetak; televisi dan radio yang menggunakan pemancar siaran; serta media film yang membutuhkan mesin pemutar film untuk ditayangkan di bioskop. Jenis media kedua adalah media baru, kita mengenalnya dengan media digital. Sesuai dengan namanya, media baru atau digital ini adalah alat atau sarana dalam menyampaikan pesan/informasi kepada khalayak dengan mengandalkan

teknologi digital sebagai jaringan teknologi komunikasi dan informasi. Kita dapat melihat perangkat media baru ini pada pesan yang disampaikan melalui internet, website, komputer multimedia. Pesan di internet dapat kita jumpai juga melalui sosial media seperti Facebook, Youtube, Instagram, Twitter dan sebagainya.

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah media yang sifatnya konvensional seperti media cetak dan media elektronik menuju media digital yang serba canggih dan instan. Perubahan teknologi digital telah mengubah pola konsumsi masyarakat pada isi pesan di media. Masyarakat dengan mudahnya mengakses informasi yang diinginkan dimanapun dan kapanpun.

Masyarakat juga diberikan ragam pilihan isi media sesuai dengan kebutuhan dan keinginannya masing-masing. Hal ini pula yang akhirnya mengubah pola kerja media saat ini. Media yang ingin tetap “hidup” dan bertahan adalah media yang mampu memberikan kebutuhan masyarakatnya sesuai dengan kebutuhan masyarakat yang beragam tersebut. Hal ini sudah dibuktikan dengan adanya *channel* khusus yang menyesuaikan kebutuhan masyarakat. Anak-anak disuguhkan pada *channel* khusus anak di YouTube, orang tua yang suka ceramah disediakan *channel* dakwah, atau ibu-ibu yang suka masak ada *channel* khusus masak.

Meskipun media digital seperti internet berkembang dengan sangat pesat, namun media konvensional seperti televisi, radio, surat kabar atau majalah masih bertahan di Indonesia. Hal ini terjadi karena internet belum dapat diakses oleh semua masyarakat di Indonesia mengingat biaya untuk mengakses internet membutuhkan biaya yang tidak murah. Hal itulah yang menyebabkan pengguna internet terbanyak masih berada di lingkungan perkotaan daripada di pedesaan.

Berdasarkan data yang ditemukan, selain DKI Jakarta beberapa provinsi yang penetrasi internetnya di atas 70% adalah Kepulauan Riau, Bangka Belitung, Jambi, Sumatra Utara, Jawa Tengah, Yogyakarta, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Sulawesi Selatan, Sulawesi Tengah, Sulawesi Utara, Papua, dan Sulawesi Tenggara¹. Pengguna internet yang memiliki akses tertinggi adalah mereka yang tinggal di perkotaan dan berada dalam kategori menengah. Dengan demikian, media konvensional seperti media massa televisi masih menjadi pilihan bagi sebagian besar masyarakat di Indonesia.

Bicara mengenai televisi yang termasuk dalam salah satu jenis media massa, pada bagian ini akan dibahas tentang media massa. Media massa adalah alat penyampai pesan yang

¹ Sumber: <https://tekno.tempo.co/read/1207647/survei-pengguna-internet-terbesar-jakarta-hanya-urutan-ketiga/full&view=ok> (diakses pada 27 September 2019).

disampaikan secara serentak kepada khalayak yang banyak dan beragam dengan menggunakan alat komunikasi seperti televisi, surat kabar, radio dan film. Seperti disampaikan oleh Cangara (2015), media massa memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyajian informasi.
2. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Walaupun terjadi reaksi atau umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
3. Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak, karena ia memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan stimulan, dimana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang pada saat yang bersamaan.
4. Memakai peralatan teknis atau mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar dan sebagainya.
5. Bersifat terbuka, artinya pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan dimana saja tanpa mengenal usia, jenis kelamin dan suku bangsa.

Berdasarkan karakteristik media massa (konvensional) di atas, perbedaan yang signifikan antara media konvensional dan media

baru terlihat pada acara penyampaian, dimana di media massa sifat pesan bersifat satu arah, maka di media baru pesan dapat terjadi dua arah. Pesan terjadi dua arah, dimana antara penyampai pesan dan penerima pesan dapat memberikan umpan balik di waktu yang bersamaan. Contoh sederhana adalah saat berbicara melalui aplikasi WhatsApp, terjadi umpan balik yang sangat cepat dan tidak terhalang oleh jarak dan waktu. Begitupula dengan berita yang ada di internet, kita dengan sangat mudah memberi kritik atau komentar pada pesan yang disampaikan melalui kolom komentar yang disediakan tanpa harus menuliskan surat pembaca atau melapor kepada KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) dimana hal ini berarti umpan balik media konvensional bersifat tertunda karena melalui sejumlah proses untuk memberikan umpan balik.

Sifat media massa yang melembaga juga menjadi perbedaan pada media baru. Pada media baru, tidak semua media baru memiliki pengorganisasian yang melibatkan banyak orang. Kita bisa jumpai hal tersebut hanya pada media baru yang bersifat resmi, seperti situs berita Kompas, Media Indonesia, Tempo, Detik, dan lain-lain. Namun media yang sifatnya melembaga ini hanya sedikit jumlahnya dibandingkan situs online yang tidak memiliki lembaga resmi. Kita bisa jumpai pada media online seperti *blog* pribadi yang mengatasnamakan situs berita dalam menyampaikan informasi-informasinya. Penyampaian informasi yang tidak memerlukan lembaga juga

dapat ditemukan pada berita-berita yang disampaikan secara langsung melalui aplikasi *chat*. Kita pernah mendapatkan informasi yang belum jelas kebenarannya hasil dari terusan (*forward*/ pesan berantai yang membuat adanya kesalahan informasi. Masyarakat yang tidak memahami berita tersebut adalah fakta atau berita bohong (*hoax*), tentu dapat berdampak pada pengetahuan masyarakat akan suatu informasi. Mereka bisa saja terpengaruh dengan berita-berita bohong yang sifatnya memprovokasi dan yang lebih mengkhawatirkan adalah adanya tindakan anarkis (kekerasan) lantaran kesalahan menerima informasi.

Dengan pertimbangan karakteristik media massa dan media baru di atas, dibutuhkan suatu peran masyarakat yang melek terhadap media. Melek terhadap media dapat diartikan sebagai sebuah kondisi dimana masyarakat telah cerdas dalam mengkonsumsi media, baik media konvensional (media massa) maupun media baru. Keduanya dianggap penting, karena dua jenis media ini memiliki potensi yang sama dalam mempengaruhi pikiran bahkan perilaku masyarakat setelah mengkonsumsi pesan di media.

4.2 Literasi Media dan Kritisisme

Istilah literasi media atau melek media dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam mengakses, memilih dan menganalisis isi media baik media cetak, elektronik maupun digital (DeVito,

2008). Sedangkan menurut Brown (1998) literasi media diartikan sebagai kemampuan individu dalam menganalisis dan menghargai karya-karya sastra, serta mampu berkomunikasi efektif dan baik melalui sebuah tulisan. Rubin (1998) menjelaskan tentang literasi media sebagai pemahaman individu dalam memahami sumber, teknologi komunikasi, kode yang digunakan, pesan yang dihasilkan, menyeleksi, interpretasi dan memahami dampak dari pesan tersebut. Ferrington (2006) mengartikan pemahaman literasi mencakup kemampuan individu untuk membaca teks yang terdapat dalam film, televisi, dan media visual lainnya. Silverblatt (2007) dan Hobbs (2006) mengemukakan bahwa seseorang dianggap menguasai literasi media, jika ia tidak hanya mampu mengakses, menganalisis, namun juga dapat menciptakan isi media. Menurut Aufderheide (dalam Suprati dan Marganingtyas, 2011), literasi media merupakan kemampuan untuk membuat, mengakses, menganalisa, dan melakukan evaluasi terhadap media dalam semua bentuknya. Pendidikan media seharusnya membantu remaja untuk belajar mengenali kenyataan yang dibentuk oleh media dan meningkatkan pengetahuan remaja terhadap diri dan lingkungannya.

Kellner dan Sahre (2005), mengemukakan lima konsep penting yang ada dalam bahasan literasi media, yaitu: (1) seluruh pesan media merupakan hasil konstruksi, (2) pesan media dikonstruksikan dengan bahasa yang “dibuat” sesuai

dengan aturan media tersebut, (3) individu memaknai pesan tergantung dari pemahamannya atas pesan yang ditangkapnya dari media, (4) media mempunyai sudut pandang dan mengandung nilai tersendiri, (5) sebagian besar pesan media mempunyai tujuan kepentingan, baik keuntungan ataupun kekuasaan.

Kemampuan literasi media menurut pandangan Baran (2004) merupakan kemampuan individu dalam mengkonsumsi konten media. Lebih lanjut, Baran (2004) menekankan bahwa kemampuan mengkonsumsi media yang bukan hanya sekedar menekan tombol televisi atau mengklik berita yang muncul di internet, melainkan adanya keahlian khusus ketika individu mengkonsumsi media. Keahlian tersebut antara lain:

1. *The ability and willingness to make an effort to understand content to pay attention, and to filter out noise.* (Kemampuan dan kemauan untuk berusaha memahami, memperhatikan, dan menyaring penyampaian pesan media)
2. *An understanding of and respect for the power of media messages.* (Pemahaman dan penghargaan bagi kekuatan pesan media).
3. *The ability to distinguish emotional from reasoned reactions when responding to content and to act accordingly.* ((Kemampuan untuk membedakan kondisi

emosi dari reaksi beralasan ketika menanggapi konten dan untuk bertindak seharusnya).

4. *Development of heightened expectations of media content* (Meningkatkan tingginya ekspekstasi terhadap konten media).
5. *A knowledge of genre conventions and the ability to recognize when they are being mixed.* (Pengetahuan tentang kumpulan genre dan kemampuan untuk mengenali media ketika dipadukan).
6. *The ability to think critically about media messages, no matter how credible their sources.* (Kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang pesan-pesan media, tidak masalah bagaimana terpercayanya sumber mereka).
7. *A knowledge of the internal language of various media and the ability to understand its effects, no matter how complex.* (Pengetahuan tentang bahasa internal dari beragam media dan kemampuan untuk mengerti dampak, tidak peduli seberapa kompleksnya).

Keterampilan mengkonsumsi dapat digolongkan ke dalam dua tingkatan, yaitu kemampuan secara teknis dan kemampuan memahami. Kemampuan teknis mengacu pada serangkaian keterampilan teknis yang diperlukan untuk seorang individu ketika suatu individu mengkonsumsi konten media. Sebagai contoh, seorang individu diperlukan cara mengetahui dan

mengoperasikan komputer, bagaimana caranya untuk mencari informasi, bagaimana menggunakan teknologi informasi. Sedangkan kemampuan memahami mengacu pada kemampuan individu untuk memahami konten media secara tingkat harfiah. Contohnya kemampuan individu untuk menangkap ide orang lain yang dipublikasikan di berbagai *platform* (buku, video, *blog*, Facebook, dan lain-lain). Buckingham et al (dalam Sari, 2017) memahami tingkat kritis dalam literasi media dalam tiga tingkatan, yaitu analisis, sintesis, dan evaluasi. Analisis mengacu pada kemampuan individu untuk mendekonstruksi pesan pada media. Sistesis dikategorikan dalam mengkonsumsi daripada mengasumsikan keaksaraan. Ini didasarkan pada argumen bahwa sintesis itu sendiri tidak selalu menyiratkan kecenderungan kebenaran. Evaluasi mengacu pada kemampuan individu untuk mempertanyakan, mengkritik dan menantang kredibilitas dalam isi media.

Menurut Lutviah (dalam Kurniawati dan Barorah, 2016), kemampuan literasi media seorang individu dikenal dengan kemampuannya secara pribadi atau *individual competence*, yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan dan memanfaatkan media. Diantaranya kemampuan untuk menggunakan, memproduksi, menganalisis, dan mengkomunikasikan pesan melalui media. *Individual competence* terbagi ke dalam dua kategori: Lutviah (dalam Kurniawati dan Barorah, 2016).

1. *Personal competence*, yaitu kemampuan seseorang dalam menggunakan media dan menganalisis konten-konten media. *Personal competence* terdiri dari dua kriteria yaitu (1) *use skills*, yaitu kemampuan teknik dalam menggunakan media. Artinya seseorang mampu mengoperasikan media dan memahami semua jenis instruksi yang ada di dalamnya; (2) *critical understanding*, kemampuan kognitif dalam menggunakan media seperti kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi konten media.
2. *Social competence*, yaitu kemampuan seseorang dalam berkomunikasi dan membangun relasi sosial lewat media serta mampu memproduksi konten media. *Social competence* terdiri dari *communicative abilities* yaitu kemampuan komunikasi serta partisipasi melalui media. *Communicative abilities* ini mencakup kemampuan untuk membangun relasi sosial serta berpartisipasi dalam lingkungan masyarakat melalui media. Selain itu, *communicative abilities* ini juga mencakup kemampuan dalam membuat dan memproduksi konten media.

Pada bagian *personal competence* dapat ditunjukkan misalnya dengan kemampuan *use skill* individu dalam menguasai fitur-fitur yang ada di televisi, komputer, laptop, *handphone*, termasuk juga misalnya penggunaan dalam fitur-fitur pada sosial media

seperti Facebook, Instagram, Youtube. Sedangkan pada kemampuan *critical understanding*, dapat diperlihatkan dengan kemampuan individu dalam memahami pesan/informasi yang diterima melalui media, kemampuannya dalam mengkritisi isi media yang dianggapnya tidak sesuai bahkan mampu mengevaluasi serta mencari tahu kebenaran informasi yang didapatnya dari sumber lain.

Ada beberapa cara mudah untuk mengetahui apakah berita yang diterimanya masuk dalam kategori hoaks, seperti yang dikutip dari buku saku yang dikeluarkan oleh Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN), tahun 2018:

1. Telusuri dari sumber berita atau domain situs. Jika menemukan situs yang tidak jelas bukan dari lembaga resmi sebaiknya jangan langsung percaya, karena situs berita seperti ini kredibilitas isi pemberitannya sangat diragukan.
2. Bersikap kritis pada setiap berita yang diterima terutama terkait penyebar informasi untuk melakukan konfirmasi atas informasi yang dikirim.
3. Perhatikan juga terkait informasi waktu, tempat, lokasi pemberitaan yang tidak jelas, bahkan kita juga harus melihat apakah kutipan berita mencatut nama tokoh palsu. Saat ini banyak juga ditemukan berita yang menyesatkan dengan memasukan kutipan narasumber

ternama tanpa dilakukan wawancara atau konfirmasi dari sumber.

4. Kritis pada isi berita apakah lebih banyak mengisahkan opini seseorang atau mengemukakan fakta. Untuk membedakan fakta dan opini, cara sederhana dapat kita lihat saat penyampaian opini biasanya informasi yang disajikan hanya cenderung menyampaikan pendapat dan tidak ditunjang dengan data serta kutipan narasumber yang kredibel.
5. Masyarakat juga harus membedakan fakta dengan melihat apakah pemaparan yang disampaikan terdengar mustahil atau justru ditunjang dengan penelitian palsu untuk memperkuat argumen yang disampaikan.
6. Melakukan cek dan recheck pemberitaan yang diterima dengan media *mainstream* (populer).
7. Masyarakat juga harus kritis ketika melihat tampilan desain halaman yang aneh, misalnya menggunakan huruf besar dan tanda seru dimana di dalam isi pemberitaannya banyak menggunakan kata heboh dan cenderung provokatif karena berita palsu (hoaks) sengaja dibuat untuk menimbulkan kehebohan dan kekacauan publik.
8. Penting bagi masyarakat untuk membaca ulang informasi secara utuh dan lebih detil, pelajari pula maksud isi pesan yang disampaikan, apakah ada muatan-muatan

yang mengarahkan masyarakat pada satu pandangan tertentu. Pada karakteristik media *online* yang isi pemberitaannya singkat dan sepotong-potong, diperlukan juga kesadaran masyarakat untuk membaca tautan-tautan berita lainnya di media tersebut, sehingga dapat melihat secara keseluruhan tentang motif/tujuan pesan yang ingin disampaikan oleh media.

Pada bagian *social competence*, dapat diperlihatkan dengan kemampuan individu dalam memanfaatkan media untuk media pembelajaran bagi masyarakat sekitarnya, misalnya ketika ada isu yang sifatnya provokatif, individu itu dapat memfilter serta meng-*counter* isu tersebut dengan memberi pencerahan kepada masyarakat melalui fakta dan data untuk mendukung kebenaran yang disampaikan. Individu yang mampu memiliki *social competence* yang baik juga dapat ditunjukkan dengan kemampuannya membuat isi pesan lalu ia bagikan kepada individu lainnya melalui media. Misalnya ia ketika ada isu yang sedang hangat di masyarakat, ia memberikan pandangannya melalui fakta dan data lalu ia bagikan tulisannya tersebut di *blog* pribadi, Instagram, Facebook atau ia kirim ke media massa untuk dimasukkan dalam kolom opini. Contoh *social competence* juga dapat ditunjukkan dengan membuat pesan kreatif yang bertujuan untuk mengubah cara pandang seseorang, misalnya dengan membuat poster atau video kampanye anti kekerasan,

anti narkoba yang tujuan akhir dari kampanye tersebut adalah mengubah cara pandang orang lain agar menjadi pribadi yang lebih baik.

4.3 Pelatihan Literasi Media dengan Metode Kreatif

Pada bagian ini, akan diberikan pelatihan kepada peserta untuk mendapatkan gambaran cara melakukan pelatihan literasi media dengan cara yang kreatif dengan disesuaikan pada target anak muda/ remaja. Kita akan memberikan pelatihan dengan target anak-anak santri yang dekat dengan ilmu agama. Untuk memberikan pelatihan literasi media yang kreatif buatlah pelatihan yang sangat dekat dengan mereka, misalnya kegiatan yang sudah biasa dilakukan mereka sehari-hari. Misalnya pada pelatihan kali ini kita akan memberikan pelatihan tentang literasi mereka pada informasi ceramah yang diterima di lingkungan mereka.

a. Pra Pelaksanaan

Pada tahap awal yang perlu diketahui adalah latar belakang sosial dan jenis media yang sering digunakan peserta. Pada tahap ini kita dapat menyiapkan lembar soal pertanyaan berupa jenis media yang sering menjadi rujukan mereka saat mereka mencari informasi berita dan informasi agama/dakwah, *channel* atau situs media yang menjadi rujukan. Tanyakan pula berapa lama mereka

sering mengakses media tersebut dalam sehari, dan apa manfaatnya bagi mereka setelah mendapatkan informasi tersebut. Tujuan dari pra pelaksanaan ini kita dapat mengetahui gambaran profil peserta dalam mengakses media sehingga dapat menjadi rujukan kepada kita dalam menyampaikan pesan tentang pentingnya kompetensi literasi media. Pada bagian pra pelaksanaan, peserta juga sudah dibagi dalam kelompok. Jika peserta terdiri dari 50 orang, maka dibagi dalam 10 kelompok (masing-masing terdiri dari 5 orang). Sebelum acara dimulai, satu hari sebelumnya kelompok tersebut harus menyiapkan satu naskah ceramah berdurasi 5 hingga 10 menit. Tema yang diberikan dapat beragam, misalnya tema utama adalah “Islam itu Indah.” Biarkan masing-masing kelompok berkreasi sekreatif mungkin untuk menentukan tema yang sesuai dengan “Islam itu Indah” tersebut.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, semua peserta diberikan lembar soal pertanyaan tentang kemampuan literasi media, berikan waktu 10 menit untuk seluruh peserta menjawab soal yang telah diberikan. Setelah terkumpul jawaban, kita dapat menghitung hasil jawaban sekaligus mendapatkan profil gambaran peserta dalam menguasai literasi media.

Kemudian kelompok peserta yang telah mempersiapkan materi ceramah, diminta perwakilan kelompok langsung untuk memberikan materinya. Satu ceramah dilakukan dengan durasi 5 hingga 10 menit (gunakan *timer* untuk mempermudah jalannya pelaksanaan). Pada saat satu orang maju memberikan ceramah, kelompok-kelompok peserta yang lain memberikan penilaian di lembar kertas. Biarkan mereka menilai tanpa diberikan panduan komponen penilaian. Penilaian oleh peserta kelompok lain ini dimaksudkan untuk mengetahui kedalaman literasi media mereka atas sumber informasi yang mereka terima melalui media ceramah (pemahaman akan isi ceramah, kritisisme mereka pada isi ceramah dan kemampuan mereka dalam memberikan argumen yang benar tentang isi ceramah orang lain). Lakukan hingga semua kelompok telah melakukan ceramahnya. Jawaban penilaian kelompok kemudian dikumpulkan dan ditempel pada papan tulis, lalu dibacakan setiap jawaban kelompok.

c. Evaluasi

Pada bagian akhir kita akan memberikan evaluasi pada semua jawaban kelompok. Pada bagian ini kita akan menilai kemampuan *personal competence* seluruh peserta, dimana aspek yang dinilai adalah kemampuan

individu dalam memahami isi pesan ceramah, kemampuan dalam mengkritisi isi ceramah misalnya dalil tidak tepat, atau bahkan ceramah cenderung hanya provokasi tanpa didukung oleh data-data. Pada bagian ini kita juga dapat menilai kemampuan individu yang tidak hanya mampu mengkritisi isi ceramah namun juga dapat memberikan pencerahan kepada peserta lain dengan memberikan dalil yang tepat, fakta yang benar yang dia temukan sehingga mampu memberikan kesadaran bagi peserta lainnya.

4.4 Tips 1: Memanfaatkan Media bagi Para Pemuda

Media massa dan media baru berkembang dengan sangat pesat, kemampuan masyarakat dalam mengkonsumsi informasi sangatlah dibutuhkan. Kemampuan dalam mengkonsumsi media juga dapat diartikan sebagai kemampuannya dalam menggunakan media sebagai media yang bermanfaat baik bagi dirinya maupun orang lain. Dalam bahasan kali ini, akan dijelaskan mengenai pemanfaatan media yang dapat dilakukan sehari-hari oleh para pemuda/remaja.

a. Jadikan media sebagai tempat pembelajaran

Media dalam fungsinya dibagi dalam lima tataran, yaitu sarana pendidikan, informasi, hiburan, hubungan sosial dan pengawasan lingkungan. Pada bagian ini kita akan

membahas fungsi media sebagai sarana pendidikan dalam hal ini media pembelajaran. Jika kita cermati, begitu banyak informasi yang ada di media yang dapat dijadikan pembelajaran untuk masyarakat. Kita dapat melihat cara membuat kue melalui video tutorial Youtube, atau program masak melalui televisi. Melalui media kita juga dapat memahami ragam budaya di Indonesia dengan segala keunikannya melalui program bertema budaya di televisi. Melalui media internet kita juga dapat berselancar mencari pesan-pesan yang bermanfaat sesuai dengan kebutuhan kita. Kita juga dapat memanfaatkan internet sebagai media untuk membuka wawasan kita saat mengerjakan tugas dari sekolah atau kampus. Contohnya saat mengerjakan soal matematika yang sulit, kita bisa membuka tutorial mengerjakan soal matematika dengan cepat melalui video Youtube. Bahkan dengan media pembelajaran ini, kita juga bisa memberi manfaat untuk orang lain misalnya kita memiliki keahlian berbahasa Arab, kita dapat membuat video tutorial cara belajar Bahasa Arab dengan mudah dan diunggah di akun sosial media.

b. Manfaatkan media untuk berbagi/*sharing* informasi yang benar

Seperti yang dijelaskan pada bagian sebelumnya, bahwa kemampuan literasi media seseorang dapat dilihat dari *personal competence*, yakni kemampuan teknis dan kritis

pada isi media. Ketika seseorang memiliki kemampuan kritis yang baik pada isi media, maka kecenderungan akan menyampaikan informasi yang benar juga akan semakin baik. Kemampuan tersebut dapat ditunjukkan dengan cara individu dalam menyampaikan/berbagi informasi kepada orang lain di media. Kita mungkin sering mendapat informasi berantai melalui WhatsApp tentang berita yang belum diketahui kebenarannya. Namun jika kita memiliki tingkat kritisisme yang baik pada isi media, kita tidak dengan mudah meneruskan berita tersebut kepada orang lain. Kita harus memfilter/menyaring dengan cara mencari tahu dari sumber lain yang dapat dipercaya kebenarannya. Tingkat kritisisme pada isi media bahkan juga ditunjukkan dengan keberanian seseorang untuk meluruskan informasi yang diterimanya dengan sebuah fakta. Contoh sederhana saat kita menerima informasi dari pesan berantai melalui grup WhatsApp tentang foto-foto korban bencana tsunami, sebelum kita mempercayainya yang dapat dilakukan adalah mencari sumber-sumber informasi terkait berita tsunami tersebut di situs berita resmi yang terpercaya karena kredibilitasnya. Jika kita mengheahainya bahwa foto-foto yang diterima tersebut adalah informasi yang salah dan merupakan foto korban pada 10 tahun yang lalu, maka yang dapat dilakukan adalah tidak ikut menyebarkannya kepada orang lain. Kita justru dapat memberikan informasi yang benar tersebut

dengan cara memberikan informasi dengan menyampaikan fakta yang terjadi. Dengan demikian, kita tidak hanya mengklarifikasi isi berita namun juga berperan sebagai masyarakat yang berperan aktif dalam mencerahkan pengetahuan masyarakat.

c. Gunakan media sosial sebagai sarana pengembangan hobi

Pemuda dan sosial media nampaknya seperti dua sisi mata uang, keduanya tidak dapat dipisahkan. Di era digital saat ini, anak muda tidak lepas dari penggunaan internet, khususnya media sosial. Namun jika tidak dimanfaatkan dengan baik, media sosial dapat berdampak buruk bagi pemuda. Salah satu pemanfaatan media sosial bagi pemuda adalah memanfaatkannya ke dalam sarana pengembangan hobi. Jika memiliki hobi menyanyi alangkah lebih bermanfaat jika hobi menyanyi tersebut ditampilkan di *channel* YouTube miliknya. Bagi yang suka berwisata kuliner, bisa membuat vlog tentang hobi makannya tersebut melalui kanal media sosialnya. Selain menambah jumlah teman juga dapat melampiaskan kesenangan dengan teman-teman penyuka hobi yang sama. Pemuda yang menyukai tulisan cerpen, juga dapat membuat cerita yang diunggah di Facebook, *blog* pribadi atau mengirimkannya ke organisasi media yang membutuhkan tulisan cerpen. Pemanfaatan media sebagai sarana

pengembangan hobi juga dapat dilakukan dengan mengikuti akun komunitas *online* penyuka hobi yang sama agar tidak tertinggal informasi-informasi terkini terkait hobi kita tersebut. Sesekali juga kita dapat memanfaatkan *event* pertemuan komunitas hobi agar bisa saling bersosialisasi dan bercerita tentang hobi tersebut kepada teman-teman.

d. Media sebagai sarana aspirasi politik

Jika pada media konvensional, kekuatan berada pada pemilik modal, maka pada era media baru saat ini, media internet berada di tangan setiap rakyat. Rakyat memiliki kekuatan tinggi dalam mengendalikan pesan/informasi yang dibuat maupun diterimanya. Kita tentu masih ingat terpilihnya Presiden AS Barack Obama dan Presiden Joko Widodo tidak lepas dari pengaruh kekuatan sosial media yang dibangun melalui jaringan Facebook dan Twitter. Begitu pula aksi penolakan kenaikan harga BBM, save KPK, kasus korupsi juga banyak diakibatkan oleh aksi bersama-sama masyarakat (baca: netizen) yang secara bersama membangun kekuatan di dunia maya untuk melancarkan tuntutan tersebut. Dengan demikian, media sosial memiliki kekuatan yang besar dalam mengubah situasi di masyarakat. Masyarakat khususnya pemuda juga harus memiliki sikap kritis dalam menghadapi isu di masyarakat termasuk isu politik. Jika dulu kita tidak memiliki kebebasan dalam mengemukakan

pendapat, di era digital saat ini kita dengan sangat mudah mengkritik atau menyampaikan komentar perihal suatu isu yang berkembang di masyarakat. Sebagai generasi penerus bangsa, sudah sepatutnya kita dapat memanfaatkan media sebagai sarana untuk menyampaikan aspirasi politik kita. Misalnya membuat tulisan kolom pendapat yang disertai fakta-fakta perihal isu politik yang berkembang, dengan harapan tulisan yang dibuat tersebut dapat memberi pencerahan sekaligus kesadaran masyarakat agar bisa bertindak lebih bijak dalam menerima suatu isu.

e. Media sebagai sarana bisnis *online*

Bisnis *online* menjadi media yang cukup berkembang di Indonesia saat ini. Pada tahun 2018, *e-commerce* di Indonesia tercatat mengalami pertumbuhan sangat pesat, dan diperkirakan akan terus meningkat seiring berkembangnya jumlah pengusaha dan pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) di tanah air. Di samping data tersebut, potensi besar industri *e-commerce* di Indonesia juga dipengaruhi oleh gaya belanja *online*, terutama oleh generasi milenial. Menurut Indonesia Millennial Report 2019, milenial sangat suka mencari perbandingan harga, fitur, program promo dan kualitas produk di beberapa *e-commerce* sebelum memutuskan membeli sebuah barang. Para milenial juga

tidak segan untuk merekomendasikan *e-commerce* atau toko *online* favorit mereka kepada teman-teman mereka.² Peluang anak muda untuk memanfaatkan pertumbuhan bisnis online ini nampaknya dapat dimanfaatkan melalui media sosial. Dua media sosial yang sering dimanfaatkan untuk berbisnis *online* adalah Facebook dan Instagram.³ Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengubah akun Instagram kita menjadi akun bisnis. Melalui profil akun bisnis, akun ini akan secara terintegrasi otomatis dengan akun Facebook sehingga memudahkan kita dalam melakukan promosi secara sekaligus. Jika kita baru mencoba membuka usaha melalui bisnis *online*, kita dapat memulainya sebagai *reseller* dan *dropshipper* tanpa harus memiliki stok barang. Cara ini dinilai aman karena kita tidak akan dirugikan jika barang yang dimiliki tidak laku terjual. Untuk memulai bisnis online juga dapat dilakukan dengan cara mencari tahu produk yang sedang trend dan banyak dicari pembeli, dengan demikian kita akan tahu kebutuhan pasar. Kita juga dapat memulai bisnis online melalui hobi, karena bisnis yang

² <https://www.wartaekonomi.co.id/read216302/pertumbuhan-e-commerce-pesat-di-indonesia.html> (diakses pada 30 September 2019)

³ <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/07/29/152203620/memaksimalkan-instagram-untuk-berbisnis-bagaimana-caranya?page=all>. (diakses pada 30 September 2019)

dimulai dari hobi akan terasa lebih menyenangkan, misalnya kita sangat menyukai sepak bola dan segala perniknya, maka kita dapat memulai usaha mulai dari baju bola, mug, topi dan sebagainya. Selain media sosial kita juga dapat memanfaatkan media aplikasi jual beli *online* (e-commerce) yang mudah dan murah. Dengan hanya memiliki akun jual beli, kita dapat memanfaatkannya untuk berjualan dan memberi keuntungan dengan menambah penghasilan. Banyak cerita sukses keberhasilan anak muda dengan berbisnis *online*. Seperti dikutip dari merdeka.com, Florentia Jeanne (Flo) dan Felicia Febry adalah contoh Kartini di era modern. Karena desakan untuk memenuhi kebutuhan biaya dan perlengkapan kuliah di bidang arsitektur, kakak beradik ini merintis bisnisnya secara online dengan modal nol rupiah. Berawal dari menjadi reseller pakaian saat kuliah, kini usaha keduanya berbuah manis hingga memiliki brand sendiri berlabel NoonaKu Signature, yang mampu menembus pasar Singapura. Kini, mereka bahkan mampu membelikan rumah untuk orang tuanya. Penjualan online NoonaKu Project sempat dilakukan di fitur instant messaging dan sosial media, hingga akhirnya memanfaatkan platform marketplace Tokopedia. Dari strategi pemasaran secara online tersebut, bisnis rintisan mereka berkembang pesat. Jika awal mula sebanyak 30 baju terjual, kini baju yang

terjual bahkan bisa mencapai puluhan ribu dengan omzet mencapai Rp 4,3 miliar per tahun (data tahun 2016).⁴

4.5 Tips 2: Strategi Kampanye yang Efektif Melalui Media

Kampanye adalah salah satu bentuk penyampaian pesan yang bertujuan untuk mempengaruhi orang lain. Pesan-pesan yang disampaikan dalam kampanye biasanya berupa ajakan, himbauan bahkan tindakan bagi orang lain yang menerima pesan tersebut. Dengan kata lain, kampanye dikatakan sukses ketika tujuan yang ingin disampaikan tersebut dapat diterima dan diikuti khalayak. Setidaknya ada empat hal penting yang harus diperhatikan dalam melakukan kampanye, yaitu:

1. Adanya kredibilitas dari sumber pembuat pesan/penyampai pesan. Pesan akan sangat bergantung dari siapa penyampai pesan atau komunikator. Pesan akan bernilai tinggi jika disampaikan oleh komunikaor yang memiliki kredibilitas yang baik. Kredibiltas dapat dilihat dari penguasaan pada topik yang dibicarakan komunikator sehingga pesannya tersebut dapat dipercaya dan dibuktikan kebenarannya. Menurut Alvonco (2014), Komunikator perlu menunjukkan diri

⁴ <https://www.merdeka.com/uang/cerita-flo-berawal-dari-reseller-baju-hingga-punya-omzet-rp-43-miliar-per-tahun.html> (diakses pada 30 Sepetember 2019)

sebagai pihak yang memang menguasai topik atau objek yang dibicarakan, Dengan demikian penerima pesan/komunikasikan yakin bahwa yang disampaikan oleh komunikator adalah benar dan dapat diandalkan atau dipercaya.

2. Memahami khalayak sasaran penerima pesan kampanye. Salah satu kunci keberhasilan dalam penyampaian pesan kampanye yang bersifat persuasif adalah mengenal khalayak yang akan menjadi sasaran pesan kampanye. Menurut Alvonco (2014), hal-hal yang perlu dikenali dari lawan bicara adalah kenali kebutuhan dasarnya, kenali kepribadiannya, kenali cara berpikirnya dalam memproses informasi. Untuk mengenali kebutuhan dasar khalayak kita dapatawali dengan pemikiran bahwa manusia pasti memiliki kebutuhan dasar yang ingin dipenuhi, walaupun itu tidak dikatakannya. Kebutuhan dasar manusia menurut Maslow adalah kebutuhan fisik, kebutuhan rasa aman, kebutuhan sosial (ingin diterima, diperhatikan, disayangi), kebutuhan penghatgaan (ingin diakui, dihargai) dan kebutuhan aktualisasi diri (ingin didengarkan, menjadi unggul). Jika kita mampu memanfaatkan kebutuhan dasar ini, maka proses komunikasi persuasive akan lebih efektif. Sedangkan tahap mengenai kepribadian khayalak, Alvonco (2014) menyatakan bahwa tipe kepribadian manusia dibagi

menjadi empat, yaitu tipe *kholeris (dominant)*, *sanguin (influence)*, *phlegmatic (steadiness)*, dan *melankolis (compliance)*. Dari masing-masing tipe ada karakteristik yang menonjol: kekuatan dan kelemahan, kebiasaan, ketertarikan dan hal-hal yang tidak disukainya, termasuk juga kebiasaan dan gaya bicaranya. Dengan kita mengenalinya, maka kita dapat menyesuaikan dan mengimbangnya sehingga cara komunikasi kita lebih dapat diterima. Contoh berhadapan tipe kholeris yang sangat rasional, langsung, dan tegas dalam berbicara, maka kita harus menyiapkan data dan fakta yang logis dan dilengkapi dengan kekuatan visual yang baik, cara penyampaian, juga harus meyakinkan dan sedikit basa-basi. Terakhir, yaitu kenali cara berpikirnya dalam memproses informasi. Dalam hal ini kita mengenal khalayak dari tiga perspektif manusia dalam memproses informasi, yaitu visual, auditori dan kinestetik. Misalnya kampanye yang ditujukan untuk anak muda, maka cara yang paling efektif adalah memberikan pesan dengan peran visual yang lebih besar, karena karakteristik anak muda sangat menyukai gambar visual untuk memperkuat pesan yang akan disampaikan.

3. Media yang akan digunakan. Pemilihan media/channel yang akan digunakan saat melakukan kampanye juga menjadi pertimbangan saat akan melakukan kampanye.

Pada kampanye yang melibatkan pesan untuk anak muda, sebaiknya pilihan media disesuaikan dengan karakteristik pilihan anak muda dalam menggunakan media. Anak muda cenderung memilih media sosial sebagai media yang dijadikannya sebagai referensi dalam mencari informasi. Media sosial seperti nstagram dan youtube menjadi pilihan yang banyak disukai anak muda saat ini. Berdasarkan data terkini, Indonesia menjadi negara ke-4 dengan pengguna instagram dan Facebook terbesar di dunia. Pengguna Facebook dan Instagram di Indoensia melampaui jumlah pengguna Facebook di Rusia, Turki, Jepang dan Inggris.⁵

4. Efek tindakan seperti apa yang diharapkan dari khalayak. Pada bagian akhir yang perlu juga mendapat perhatian adalah efek pesan yang diharapkan dari komunikator harus teridentifikasi sejak awal perencanaan kampanye. Jika efek kampanye yang diharapkan adalah mengubah sikap anak muda agar tidak terjerumus narkoba, maka pesan-pesan kampanye bisa difokuskan dengan video atau testimoni pengguna narkoba yang sudah kehilangan masa depannya.

⁵ <https://m.liputan6.com/teknoread/3998624/jumlah-pengguna-instagram-dan-facebook-indonesia-terbesar-ke-4-di-dunia> (data 26 Juni 2019)

Dalam membuat konten kreatif yang berisikan sebuah kampanye, beberapa hal yang dapat dilakukan diantaranya adalah:

1. Menentukan ide kampanye
2. Menentukan pesan yang hendak dicapai pada isi kampanye
3. Menentukan media kampanye
4. Menggunakan bantuan gambar/video untuk mendukung pesan kampanye
5. Memberikan efek dramatis pada isi kampanye
6. Menambahkan temuan fakta untuk mendukung pesan kampanye
7. Ada pesan moral setelah melihat video/gambar pada pesan kampanye

Menentukan ide kampanye. Pada bagian ini seorang pembuat pesan kampanye harus menentukan ide kampanye yang akan dibuat, yaitu dengan menentukan *angle*/sudut pandang dari pesan yang ingin disampaikan. *Angle* ini bertujuan agar kampanye yang ditampilkan dapat memberikan fokus perhatian pada khalayak pada satu pesan utama. Misalnya kita ingin membuat tema anti esktrimisme, maka *angle* dapat berupa Persatuan dalam Perbedaan. Ide kampanye ini memfokuskan pada pesan utama tentang adanya perbedaan yang terjadi di

dunia (kebangsaan, suku, ras, agama, dll), tidak mematahkan semangat persatuan keutuhan kita sebagai umat manusia di manapun kita berada.

Menentukan pesan yang hendak dicapai pada isi kampanye. Pada bagian ini menjadi yang dapat dilakukan saat membuat pesan kampanye, dapat dibagi menjadi dalam dua kategori, yaitu pesan keras (*hard message point*) dan pesan lunak (*soft message point*). Pada pesan keras kita dapat memberikannya secara langsung tanpa menggunakan metaphor-metaphor (kiasan) tertentu. Berbeda dengan pesan lunak yang isi pesannya bersifat tidak langsung, pesan bersifat terselubung, namun pesan yang disampaikan bermaksud untuk menyindir/menggungguh perasaan khalayak. Pada pembuatan kampanye, kita dapat menentukan apakah pesan yang ingin disampaikan bersifat keras atau lunak bergantung pada target khalayak yang menjadi sasaran kita. Pada tema anti ekstrimisme, kita dapat menggunakan pesan lunak dengan menetapkan pesan tentang kesadaran khalayak akan pentingnya saling menghargai sesama manusia di manapun kita berada. Dengan menghargai sesama manusia, dunia akan terasa indah, damai dan sejahtera.

Menentukan media kampanye. Setelah menentukan ide dan pesan, selajutnya kita harus menentukan media kampanye. Pemilihan media kampanye dapat beragam mulai dari media konvensional seperti poster, *leaflet*, buku, hingga media baru seperti blog, website, hingga sosial media Facebook,

Instagram dan YouTube. Dalam memilih media hendaknya juga disesuaikan dengan jenis media yang digunakan. Jika jenis media yang dipakai adalah video kampanye, maka media publikasi yang tepat dapat dilakukan di Facebook, Instagram dan YouTube. Pada saat menentukan media kampanye, kita juga harus memikirkna agar publikasi kampanye yang sudah dibuat dapat dijangkau oleh khalayak yang besar. Misalnya, video kita upload di Youtube lalu link yang ada di Youtube kita share juga di Facebook dan Instagram. Untuk menambah jumlah penonton, kita dapat menggunakan hashtag # yang tepat agar memudahkan pencarian. Kita juga dapat melakukan *mention @* pada teman-teman followers dengan harapan agar para *followers* ikut membantu men-*share* kembali video yang ditontonnya tersebut. Jika kita memiliki cukup dana, kita juga dapat memberikan *reward* kepada *followers* dengan memberikan *giveaway* kepada mereka yang melakukan likes serta *comment* tayangan video dengan melakukan *tag/mention* kepada minimal 5 orang temannya. Misalnya dua komentar terbaik akan diundi mendapatkan voucher Gramedia masing-masing sebesar Rp.100.000,-. Hal ini dilakukan agar memicu semangat para pengikut kita serta membuat *viral* video tersebut dengan harapan semakin banyak yang menonton maka semakin banyak pula khalayak yang dapat mendapatkan efek pesan pada kampanye yang hendak disampaikan.

Menggunakan bantuan gambar/video untuk mendukung pesan kampanye. Gambar/video yang disampaikan melalui kampanye sangat penting untuk melengkapi isi pesan yang hendak disampaikan. Gambar atau video yang diambil dapat kita ambil sendiri maupun dari berbagai sumber lain (dengan mencantumkan sumber video). Untuk gambar yang kita buat sendiri, kita dapat menggunakan format foto dan video. Untuk tema anti ekstrimisme dengan pesan menghargai perbedaan, foto/video yang dapat digunakan misalnya orang-orang sedang beribadah dengan masing-masing agamanya, ada orang Cina sedang bermain dengan orang Jawa, ada pendeta sedang mengobrol dengan ustad, dan lain-lain.

Memberikan efek dramatis pada isi kampanye. Pesan kampanye yang memiliki tujuan untuk mengugah sekaligus melakukan persuasi kepada khalayak, maka hal yang tidak kalah penting adalah memberikan kesan dramatis pada gambar atau video yang ditampilkan. Kesan dramatis ini bertujuan agar pesan yang disampaikan dapat masuk ke relung hati khalayak sebagai sebuah pesan yang dapat direnungkan. Misalnya kita memberikan video simulasi Indonesia yang hancur karena terjadi perang dimana-mana. Ada video anak menangis karena kehilangan orang tuanya, mayat yang berjatuh di jalan, gambar masjid, gereja dan pura yang berantakan, dan sebagainya. Efek dramatis juga dapat dilakukan dengan

menambahkan audio (*background*) dengan musik mencekam sesuai dengan situasi video yang ditampilkan.

Menambahkan temuan fakta untuk mendukung pesan kampanye. Dalam membuat kampanye juga harus memberikan argumen yang tepat agar pesan yang disampaikan dapat dipercaya oleh khalayak. Untuk mendukung hal tersebut kita dapat menggunakan fakta cuplikan video pemberitaan yang menggambarkan situasi Indonesia saat terjadinya kerusuhan yang disebabkan oleh perbedaan agama dan ras. Misalnya ada cuplikan video poso, cuplikan video korban bom bali, video WTC, dan lain-lain. Pilihlah video yang paling menyentuh hati, agar pesan yang disampaikan juga dapat menggugah hati khalayak. Untuk video yang diambil dari situs atau sumber lain, wajib mencantumkan sumbernya agar tidak terjadi pelanggaran hak cipta.

Ada pesan moral setelah melihat video/gambar pada pesan kampanye. Pembuatan video kampanye kita juga dapat menambahkan pesan yang disampaikan secara langsung maupun dalam bentuk teks/tulisan. Untuk pesan yang disampaikan secara langsung, ucapkan dengan suara yang jelas dan bersemangat. Jika ingin menambahkannya dengan teks/tulisan juga lebih baik, selain menambah kesan penting pada informasi, hal ini juga dapat membantu para tunarungu agar dapat jelas menerima informasi yang ingin disampaikan. Misalnya pada tema persatuan bangsa, kita dapat menambah

pesan: “Saya Indonesia, Saya Cinta Perbedaan”, atau “Beda itu Indah”, atau sambil menangis dengan mengucapkan kalimat, “Saya sudah kehilangan adik saya, akankah kamu merasakan hal yang sama seperti saya?” dan lain sebagainya. Buatlah kalimat kreatif mungkin sesuai dengan target khalayak yang menjadi sasaran kita. Jika sasaran anak muda maka buatlah kalimat yang menyesuaikan dengan gaya anak muda.

Pemanfaatan kampanye sebagai sarana dalam menyampaikan pesan juga sangat ditunjang dari keberhasilan individu dalam melakukan penyampaian pesan. Keahlian penyampaian pesan dapat ditunjukkan dengan kemampuan *public speaking* yang baik. *Public speaking* atau berbicara di depan publik adalah suatu bentuk komunikasi lisan baik dalam bentuk pidato, ceramah, presentasi yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan kepada khalayak. Pesan yang disampaikan juga dapat beragam bisa hanya penyampaian informasi bahkan hingga pesan yang bertujuan mempersuasi orang lain. Kemampuan bicara di depan publik harus dimiliki setiap orang, apalagi jika kita berada pada situasi formal seperti di kantor, sekolah, kampus, perusahaan terkadang kemampuan *public speaking* sangat diperlukan.

Pesan yang memiliki tujuan mempengaruhi/mempersuasi orang lain, dibutuhkan keahlian dalam menguasai teknik *public speaking* yang benar. Hal terpenting dalam penguasaan teknik *public speaking* adalah

membangun rasa percaya diri, mengendalikan emosi, dan mengendalikan rasa takut di hadapan publik. Teknik-teknik dasar *public speaking* diantaranya adalah:

1. Penguasaan pada materi isi

Saat menyampaikan pesan kepada khalayak, pastikan kita telah memahami pesan yang akan disampaikan. Penguasaan materi menjadi tolak ukur keberhasilan kita dalam menyampaikan pesan. Untuk menguasai materi kita dapat memperkaya ilmu pengetahuan/wawasan kita dari berbagai sumber. Misalnya kita ingin menyampaikan tentang bahaya perilaku kekerasan pada remaja, maka sumber-sumber yang dapat menjadi rujukan adalah data-data yang menjelaskan dampak kekerasan, data siswa yang harus putus sekolah dan dikeluarkan dari sekolah karena dianggap melakukan pelanggaran. Penguasaan pada materi diharapkan juga dapat memperkuat argumen kita sangat menyampaikan materi kepada khalayak sasaran. Urutan yang dapat dilakukan misalnya fakta-fakta, pengantar isi pesan, pesan utama, kesimpulan/penutup. Kita dapat juga menambahkan sesi diskusi pada bagian akhir.

2. Pemahaman terhadap audiens/khalayak

Hal terpenting yang juga harus diperhatikan adalah pemahaman terhadap khalayak atau audiens yang menjadi

sasaran. Usahakan sebelum kita menyampaikan pesan, kita telah mengetahui profil khalayak tersebut, seperti usia, jenis kelamin, berasal dari sekolah/kampus mana, kebiasaan, gaya hidup, status sosial ekonomi, dan sebagainya. Dengan memahami hal tersebut, kita dapat mempersiapkan diri dengan lebih matang dalam menyampaikan materi, cara/gaya penyampaian yang ingin disampaikan. Jika khalayak kita adalah anak muda berusia 15-17 tahun, maka gaya penyampaian bisa dilakukan dengan cara yang santai, seru dan akan lebih menarik jika menambahkan audio visual seperti pemutaran video singkat yang menarik perhatian.

3. Penampilan

Penampilan juga menjadi perhatian utama saat kita melakukan komunikasi di hadapan publik. Kesan pertama akan menjadi penentu pada proses komunikasi selanjutnya dengan khalayak. Pastikan kita dapat menguasai kesan pertama yang baik di depan khalayak. Hal yang dapat dilakukan misalnya perhatikan pakaian yang digunakan, apakah telah sesuai dengan tema acara dan situasi acara. Usahakan pakaian yang dikenakan rapi dan tidak berlebihan. Jangan gunakan perhiasan yang mencolok yang dapat mengalihkan konsentrasi khalayak pada pesan yang ingin disampaikan. Jika *public speaking* dilakukan melalui video maka penampilan juga harus diperhatikan mulai dari wajah hingga kaki anda. Jika memang fokus pada area *Close Up*

wajah, kita dapat memperhatikan area ini dengan menampilkan *gesture/* bahasa tubuh yang baik, kita bisa ambil dengan posisi duduk ataupun berdiri dengan posisi tubuh tegak dan tidak membungkuk.

1. Kualitas suara

Kualitas suara menjadi poin utama juga harus diperhatikan dalam penyampaian pesan melalui *public speaking* ini. Beberapa hal yang dapat dilakukan antara lain artikulasi yang jelas saat menyampaikan kata, ritme bicara jangan terlalu cepat dan juga jangan terlalu lambat. Ritme cepat akan membuat orang tidak memahami pesan sedangkan ritme lambat akan membuat orang cepat bosan. Selain itu, volume suara juga harus memiliki *power*. Power di sini bukan berarti kita harus teriak, melainkan bagaimana pesan yang keluar dari suara anda memiliki kekuatan. Untuk penyampaian pesan melalui video, kualitas suara sangat penting untuk mendukung pesan persuasi yang hendak disampaikan kepada khalayak. Hal lain adalah gunakanlah kata-kata atau kosakata yang mudah dipahami oleh khalayak umum untuk menghindari misinterpretasi pada pesan yang ingin kita sampaikan.

2. Keyakinan dalam penyampaian pesan

Hal terpenting lainnya adalah keyakinan dalam penyampaian pesan. Buatlah orang lain yakin dengan apa yang kita sampaikan. Jangan sampai orang lain meragukan pesan yang kita sampaikan. Selain menunjukkan data-data temuan pada topik yang disampaikan, kita juga dapat membuat pesan moral yang menyentuh pada bagian akhir sebuah pesan. Pesan yang menyentuh ini akan membekas dalam ingatan audiens sehingga dapat mengubah pikiran bahkan perilaku mereka sesuai dengan harapan yang ingin kita capai dalam penyampaian pesan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvonso, Johnson. 2014. *Sistem Komunikasi Model Umum dan HORENSO: Untuk Sukses dalam Bisnis, Organisasi, dan Kehidupan*. Jakarta: Elex media Komputindo.
- Baran, Stanley J. 2004. *Pengantar Komunikasi Massa: Literasi Media dan Budaya*. Jakarta; Salemba Humanika
- Brown, J. A. 1998. Media literacy perspectives. *Journal of Communication*, 48(1), 44–57.
- BSSN (Badan Siber dan Sandi Negara). (2018). *Tip Singkat dan Praktis di Dunia Siber: dari BSSN untuk Masyarakat*. Jakarta: Badan Siber dan Sandi Negara.
- Cangara, Hafied. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- DeVito, Joseph A. 2008. *Essentials of Human Communication*. 6th ed. USA: Pearson Education, Inc.
- Ferrington, G. 2006. What is media literacy? Diakses dari <http://interact.uoregon.edu/mediaLit/mlr/readings/articles/whatism.html>
- Hobbs, R. (1996). Media Literacy, Media Activism. *Telemidium, the Journal of Media Literacy*, 42(3).
- Kellner, D., & Share, J. 2005. Toward critical media literacy: Core concepts, debates, organizations, and policy. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 26(3), 369–386. doi: 10.1080/01596300500200169

- Kurniawati, Juliana dan Siti Baroroh. 2016. Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, Vol. 8 No. 2, November 2016.
- Sari, Wasvita. 2017. Literasi Digital pada Masalah Pencarian Informasi dengan Google. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*. Vol 22 No 2 Oktober 2017, 135-147.
- Silverblatt, A. 2007. *Media Literacy, Keys to Interpreting Media Messages*. Westport: Praeger.
- Suprati, Eko dan Djati Marganingtyas. 2011. Pelatihan Literasi media dengan Metode Kreatif Remaja. *Literasi Media di Indonesia: Kumpulan Makalah Konferensi Nasional Literasi Media*. Yogyakarta: Penerbit Komunikasi UII.

BAB V

BERINTERNET SECARA SEHAT & BIJAK

Oleh:

Retno Hendrowati, ST, MT.

BAB 5
BERINTERNET SECARA SEHAT DAN BIJAK
Retno Hendrowati

5.1 Sejarah&Perkembangan Internet

Komputer merupakan suatu perangkat elektronik, yang dapat dioperasikan dengan adanya instruksi-intruksi yang tersimpan dalam memorinya, dapat menerima data, memproses data sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan, memberikan hasil dan menyimpan hasilnya untuk keperluan-keperluan pengguna (Gary B. Shelly; Thomas J. Cashman; Misty E. Vermaat, 2008). Ditegaskan bahwa computer adalah sebuah alat. Manusia sebagai pengguna computer memegang peranan sangat penting. Tiga hal yang penting dalam pemanfaatan computer adalah perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan manusia sebagai pengguna dan pemrogramnya (*brainware*).

Pemrosesan dalam computer tentunya memerlukan data. Data yang telah diproses dapat menghasilkan informasi. Data dapat berupa teks, angka, gambar, audio maupun video. Sedangkan informasi dari hasil pemrosesan data sangat penting untuk pengambilan keputusan dan kegunaan lain bagi pengguna. Sesuai dengan perkembangan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak yang saling berdampingan, kebutuhan pengguna akan menggunakan computer dalam berbagai bidang

memerlukan tantangan-tantangan baru. Jaringan computer (*network*) dapat memungkinkan computer untuk saling terhubung dan saling menukar data. Dengan demikian jaringan dapat memberikan dan sekaligus memberi layanan. Teknologi yang berkembang untuk hal ini adalah internet.

Menurut Misty E.Vermaat dkk, dalam bukunya “Discovering Computers 2016: Tools Apps Devices And The Impact Of Technology With Mindtap”, didefinisikan bahwa internet adalah kumpulan jaringan di seluruh dunia yang dapat menghubungkan berjuta-juta kegiatan bisnis, pemerintahan, Pendidikan dan juga individu serta kegiatan lainnya. (Sebo, 2017). Bagaimana perangkat-perangkat saling terhubung sehingga terwujud koneksi internet dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1 : koneksi internet (Jennifer Campbell, 2016)

Berbagai macam cara keterhubungan dengan internet diantaranya adalah :

- a. Dengan kabel (wired), dapat berupa kabel internet (*Cable Internet service*), *DSL (digital subscriber line)*, *Fiber to the Premises (FTTP)*
- b. Tanpa kabel/nirkabel (Wireless), dapat berupa *Wi-Fi (wireless fidelity)*, *Mobile broadband*, *Fixed wireless*
- c. *A hot spot*, yaitu jaringan nirkabel yang dapat menghubungkan internet ke perangkat computer dan perangkat bergerak lainnya (mobile)



Gambar 2: koneksi internet melalui hot spot (Jennifer Campbell, 2016)

Sekilas istilah (Jennifer Campbell, 2016)

Beberapa istilah yang perlu diketahui dalam menggunakan internet adalah

1. *Internet service provider* (ISP) merupakan perusahaan penyedia bagi individu ataupun organisasi untuk dapat mengakses internet baik yang berbayar maupun tidak berbayar
2. Besaran koneksi internet atau biasa disebut dengan *Bandwidth* yang merepresentasikan jumlah data yang dapat dijalankan melalui jaringan dengan satuan Megabyte (MB) atau Gigabyte (GB)
3. *IP address* yaitu urutan angka unik sebagai identitas setiap computer atau perangkat yang menghubungkan ke internet.
4. Nama *domain*, sebuah nama berbasis teks yang berkorespondensi dengan IP Address
5. *DNS server* yang menerjemahkan nama domain yang diasosiasikan dengan IP Address
6. *World Wide Web* (WWW), atau biasa disebut web saja, merupakan kumpulan dokumen elektronik dari seluruh dunia (halaman web)
7. Situs web adalah kumpulan halaman web yang saling terkait
8. Server web adalah computer yang berperan memberikan layanan dan mengirimkan halaman web sesuai permintaan pengguna.
9. Web 2.0 merupakan situs web yang menyediakan sarana bagi pengguna untuk berbagi informasi pribadi, memungkinkan pengguna untuk mengubah konten situs web, dan menyediakan aplikasi melalui browser
10. Modem (Modulator Demodulator) merupakan perangkat yang dapat mengubah sinyal informasi dari pembawa ke penerima.

Berbagai Jenis Situs Web yang biasa digunakan adalah *Search engine* (Mesin pencarian web) merupakan perangkat lunak untuk menemukan situs web tertentu, halaman web gambar, video, berita, peta, dan informasi lain yang terkait dengan topik tertentu.

Website lainnya tentang *Online social network, Informational and research, Media sharing, Bookmarking, News, weather, sports, and other mass media, Educational, Business, governmental, and organizational, Blogs, Wiki and collaboration, Health and fitness, Science, Entertainment, Banking and finance, Travel and tourism, Mapping, Retail and auctions, Careers and employment, E-commerce, Portals, Content aggregation, Website creation and management*

Saat ini internet menjadi andalan dan memegang peran penting dalam berbagai aktifitas. Bagaimana internet dapat bermanfaat bagi penggunaanya dan bagaimana internet tidak bermanfaat bagi penggunaanya, dan dampak tersebut perlu diketahui lebih jauh lagi. Namun sebelumnya membahas pengaruh tentang internet dan berbagai media online, perlu diketahui sejarah perkembangan awal adanya internet sampai saat ini.

Pada awalnya internet dibentuk oleh Departement Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969 melaluu proyek yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*) yang bertujuan untuk keperluan militer Amerika Serikat. Proyek tersebut merancang jaringan, kehandalan dan memindahkan sebagian informasi. Hal ini menjadi cikal bakal

munculnya protocol baru yang saat ini dikenal dengan TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*).¹ Sejak itu, internet terus berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Berikut evolusi internet (Emspak, 2017)²

Tabel 1 : Tahun-tahun perkembangan internet (Emspak, 2017) :

Tahun	Perkembangan teknologi internet
1965	Dua komputer di MIT Lincoln Lab berkomunikasi satu sama lain menggunakan teknologi packet-switching.
1969	Tahun inilah sejarah awal internet dimulai, yaitu dengan terciptanya kata 'Login' muncul, oleh para peneliti di Universitas California (UCLA), Los Angeles. Dalam hal ini dimulailah proses pengiriman data dalam bentuk kode biner pada dua komputer, computer pertama mengirimkan kata 'LOG' dan computer kedua mengirimkan kata 'IN. ARPANET juga mulai melakukan komunikasi antarkomputer yang terhubung.
1982	Munculah Protokol komunikasi yang dikembangkan ARPANET adalah Transmission Control Protocol (TCP) and Internet Protocol (IP). Hal ini berarti internet dapat terkoneksi dengan TCP/IP dan selanjutnya sebagai protocol standar runtuk Internet
1983	Munculnya istilah Domain Name System (DNS), yaitu familiar .edu, .gov, .com, .mil, .org, .net, and .int untuk penamaan website

¹(https://id.wikibooks.org/wiki/Sejarah_Internet_Indonesia/APJII).

²(<https://www.livescience.com/20727-internet-history.html>) :

1991	Munculnya istilah World Wide Web kepublik
1994	Muncul teknologi Netscape Communications. Microsoft menciptakan Web browser untuk sistem Windows 95. Pada tahun ini juga lahir Yahoo yang diciptakan oleh Jerry Yang dan David Filo
1998	Mesin pencari google lahir dan terus berkembang sampai saat ini
2003	Mulai muncul web browser lainnya yaitu Safari, teknologi Skype dan Myspace Pada masa yang sama, WordPress mulai meluncurkan teknologi membuat blog
2004	Mulai munculnya media social yang diawali dengan lahirnya Facebook oleh Mark Zuckerberg. Di tahun yang sama, setengah penduduk Inggris telah mengakses internet. Pada tahun 2007, Perusahaan Apple mulai meluncurkan ponsel pintar, yaitu iPhone.
2005	Setelah Facebook di tahun 2004, setahun kemudian lahir YouTube.com di tahun 2005
2006	Tahun 2006 muncul aplikasi media social Twitter
2010	Dalam tahun yang sama di tahun 2010, social media Pinterest and Instagram diluncurkan
2011	Twitter and Facebook play a large role in the Middle East revolts

Tabel 1 tersebut menunjukkan sejarah perkembangan internet di dunia sampai saat ini. Bagaimana dengan di Indonesia sendiri? Di Indonesia, awal mula adanya internet pada tahun 1980

(mastel.id, 11 november 2015) yang menghubungkan kelima universitas yaitu Universitas Indonesia (UI), Universitas Terbuka (UT), Institut Teknologi Bandung (ITB), Universitas Gadjah Mada (UGM) dan Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dengan fasilitas dial-up yang disebut dengan UNInet. Pada tahun 1986 mulai dipelajari paket radio, yang kemudian didorong kearah TCP/IP oleh mahasiswa-mahasiswa ITB. Mereka-lah yang mulai mengkaitkan jaringan amatir Bulletin Board System (BBS), yang merupakan jaringan e-mail store and forward yang mengaitkan banyak “server” BBS amatir radio di seluruh dunia, agar email tersebut dapat tetap berjalan dengan lancar. Pada tahun 1989-1990 mulailah dilakukan diskusi antarmahasiswa di Indonesia dengan mahasiswa yang kuliah di luar negeri untuk saling komunikasi melalui mailing list, yang akhirnya menjadi cikal bakal komunitas internet di Indonesia. Mulai tahun 1994 mulai beroperasinya Internet Service Provider (ISP) yaitu IndoNet. Sejak saat itu sampai saat ini internet terus berkembang dengan pengguna yang terus meningkat.

Pengguna Internet di Indonesia

Menurut informasi yang direlease oleh Kominfo, tahun 2018 data pengguna internet Indoensia menempati urutan ke-6 di dunia

(kominfo.go.id). Pengguna internet di Asia mencapai 50.7% dari seluruh pengguna internet di dunia³.

Menurut hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indoensia (APJII) tahun 2018, jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 171,17jt meningkat 27,91jt jiwa disbanding tahun 2017 dari jumlah penduduk 264,16 jiwa di tahun 2018 (APJII, 2019). Jumlah itu berarti di tahun 2018, 64.8% dari total penduduk Indonesia adalah pengguna internet. Berdasarkan kelompok usia, penduduk dengan usia 15-19 tahun atau disebut dengan usia remaja dan usia Sekolah Menengah Atas/ sederajat (SMA/ sederajat), 91%-nya adalah pengguna internet. Di usia remaja inilah dapat dikatakan sebagai masa paling menarik dan menantang kehidupan seorang anak remaja. Mereka haus dengan pengalaman dan membutuhkan kebebasan. Di usia inilah remaja tidak jarang bertemu dengan orang yang baru dikenalnya melalui internet. Hal ini dapat menimbulkan bahaya bagi remaja itu sendiri. Pengawasan orang tua sangatlah diperlukan dan perlu kerjasama dengan putra putri remajanya untuk dapat berkomunikasi dengan baik.

Berbagai perangkat yang dapat digunakan untuk koneksi internet adalah computer, handphone, tablet atau sejenisnya. Hal ini sudah menjadi pemandangan yang tidak asing lagi bahwa setiap orang sibuk dengan perangkatnya (gadget) masing-

³(<https://internetworldstats.com/stats.htm>, 30 Juni 2019)

masing karena mengakses internet. Mengakses data dan internet lewat handphone/ponsel (mobile internet) saat ini menjadi tren terutama di kalangan anak muda (remaja). Selain karena harga ponsel yang terjangkau, banyak vendor (provider) yang menawarkan fitur-fitur dengan paket internet yang berharga relative murah. Berdasarkan hasil survey APJII tahun 2018, dapat dilaporkan bahwa perangkat paling sering digunakan untuk akses internet adalah handphone dengan pemakaian rutin tiap hari (mencapai 3-4 jam per hari). Dengan gadget dalam genggam, semua orang dapat tersambung dengan berbagai situs di dunia maya (APJII,2019).Berdasarkan jenis penggunaannya, pengguna internet di Indonesia, hasil survey APJII tahun 2018 menyebutkan bahwa 24,7% menggunakan internet untuk berkomunikasi lewat pesan(message), 18,9% untuk menggunakan social media dan 11,5% yang menggunakan internet untuk mencari terkait pekerjaan. Adapun jenis media social yang paling banyak diakses adalah 50,7% pengguna media social Facebook, selanjutnya pengguna Instagram sebanyak 17,8% dan Youtube sebanyak 15,1% (APJII,2019).

Media online tersebut memberi banyak keuntungan, diantaranya dapat memfasilitasi komunikasi yang kontinu dan situasi kolaboratif. Bagi pengguna, media ini dapat membantu individu atau organisasi membangun jejaring, memudahkan komunikasi dengan lien, relawan atau lainnya. Dengan

terbukanya dan mudahnya menggunakan media social ini, perlu dijaga keamanannya, terutama keamanan data penguannya.

5.2 Mengapa Harus Berinternet Secara Sehat & Bijak?

Dengan gadget di genggaman, semua orang dapat tersambung dengan berbagai situs di internet (dunia maya). Pengguna ponsel pun saat ini terus bertambah terutama pengguna dalam kategori remaja. Dalam hal ini peran guru dan orang tua sangatlah penting agar remaja tidak terjerumus ke dalam efek negative. Tidak ada satupun teknologi yang dapat menggantikan orang tua atau guru. Oleh karena itu, orang tua atau guru sebaiknya paham ponsel adalah teknologi yang bagai pisau bermata dua. Semakincanggihponselakanakansemakin 'tajam' pisaunya. Hal inilah perlu tanggungjawab ekstra dari orang tua.

Internet sebagai media online yang multifungsi bias berdampak positif maupun negative. Dampak positif internet telah dirasakan di berbagai bidang. Misal bidang ekonomi, operasional perbankan banyak yang ditopang dengan media online, yaitu hampir semua operasional perbankan dapat dilakukan dengan media internet (internet banking, mobile banking dan lainnya). Dalam bidang Pendidikan, pembelajaran secara online dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dan juga pengajarnya. Media komunikasi saat ini tentunya banyak yang bergantung pada internet.

Namun, dampak negative dari internet juga perlu diwaspadai, karena dampak negative pun dapat mengancam berbagai bidang. Kejahatan di media internet mulai banyak bermunculan. Berikut adalah berbagai macam kejahatan melalui media internet (literasidigital.id, 2019):

- a. **SPAM**, biasa dikenal dengan istilah ‘email sampah’, yang kadang datang terus menerus di mailbox tanpa dikehendaki. Isi email spam ini bermacam-macam, diantaranya bisnis, penipuan dan multilevel marketing. Biasanya virus terkirim melalui SPAM ini.

Adapun tip cara menghindari SPAM adalah :

- i) Tidak merespon email SPAM
- ii) Jangan membuka email yang tidak dikenal pengirimnya
- iii) Gunakan email yang berbeda untuk tiap keperluan
- iv) Aktifkan anti spam di layanan email atau pasang software anti spam

- b. **Malware**, yaitu program berisi kode berbahaya termasuk virus, worm dan trojan. Melalui email, download file, malware dapat menyebarkan dirinya.

Adapun tip cara menghindari malware adalah :

- i) Backup data computer secara rutin
- ii) Jangan membuka file attachment ataupun link yang berasal dari sumber yang tidak dikenal termasuk attachment file dari media social

- iii) Pasang antivirus dan aktifkan sebelum membuka file
 - iv) Perbaharui secara rutin system keamanan pada computer atau perangkat
 - v) Hapus pesan-pesan yang tidak dikenal, jangan sampai membukanya
 - vi) Jika ditemukan teman yang mengirim file mencurigakan, jangan dibuka, clear chat saja
- c. **Spyware**, merupakan sebuah program jahat yang bersembunyi di computer. Program ini bertugas memata-matai aktifitas pengguna di internet tanpa sepengetahuan penggunanya, kemudian mencuri data penting seperti username, password, informasi pentingnya. Kemudian informasi tersebut dikirim ke pembuat program jahat tersebut. Adapun berbagai kiat menghindari spyware adalah sebagai berikut :
- i) Lebih selektif memilih-milih materi yang akan didownload dari internet
 - ii) Waspada terhadap iklan-iklan yang muncul di computer atau email
 - iii) Selalu perbaharui browser dengan versi terbaru
 - iv) Baca dan pahami secara benar isi dari perjanjian 'licency agreement' sebelum proses instalasi aplikasi
 - v) Lakukan scan secara rutin
- d. **Phising**, atau biasa dikenal dengan aksi penipuan online. Berbagai Teknik digunakan oleh penipu misal melalui

berita bencana alam, ajang kompetisi dunia dan lainnya. Hal ini penipu mengelabui pengguna internet agar mau menyerahkan informasi pribadi. Phising biasanya menyebar melalui email dan mengatasnamakan sebuah perusahaan. Jika ada link yang diklik, dapat mengarahkan ke situ palsu dan pengguna diminta memberikan informasi username dan password.

Adapun kiat-kiat menghindari phising adalah :

- i) Jangan me-klik link yang tampak mencurigakan, yang muncul di inbox email maupun media social.
- ii) Gunakan situs yang resmi, missal situs perbankan lebih baik langsung ke web browsernya
- iii) Cek dengan benar address bar pada browser untuk memastikan alamat situs yang dikunjungi sudah benar.
- iv) Situs yang aman biasanya menggunakan 'https'
- v) Jangan pernah memberikan informasi pribadi atau PIN ke siapapun

Perkembangan dan inovasi dunia teknologi informasi menyediakan kemungkinan baru bagi para teroris. Ruang siber adalah lingkungan yang serba terbuka, menjad itempat istimewa bagi para teroris untuk menemukan sumber daya baru. Juga Memungkinkan mereka menjalankan aktivitas propaganda.

Penelitian yang dilakukan Gabriel Weimann berjudul *Terrorism in Cyberspace: The Next Generation* menunjukkan ada peningkatan muatan-muatan terorisme di internet secara signifikan sejak 1998. Pada 1998, jumlah situs yang berisi materi teroris baru 12, akan tetapi pada 2003 sudah berlipat ganda menjadi 2.650 situs web. Pada September 2015, jumlahnya beranak pinak hingga mencapai 9.800.

Ada banyak alasan mengapa internet menjadi ruang berskala global yang dinilai aman untuk melakukan serangkaian aksi bahkan perekrutan anggota. Di antaranya karena internet menawarkan akses yang relative sederhana dan kini jangkauannya sudah sangat luas global. Anonimitas, menyembunyikan identitas, sangat mungkin untuk dilakukan dan hal itu menjadi keuntungan besar bagi organisasi teroris untuk melindungi dirinya. Biaya akses internet yang dari waktu ke waktu semakin murah dan terjangkau membuat para teroris juga bias bergerak dengan dana terbatas. Sekelompok teroris dapat mengatur kampanye propaganda yang efisien tanpa harus mengeluarkan biaya yang terlampaui besar⁴.

Beberapa konsep lain yang berkaitan dengan konten yang menyalahgunakan anak di internet yaitu:

⁴(<http://www.just.edu.jo/~mqais/cis99/PDF/Internet.pdf>)

1. *Penistaan Cyber*; Menggunakan kata-kata atau gambar atau sinyal online untuk merusak reputasi dan martabat seseorang atau target
2. *Ekstremisme cyber*; Segala tindakan yang mengesankan kedahsyatan suatu ideologi dengan menggunakan berbagai platform digital atau online, di luar norma-norma cara pandang kehidupan sosial pada umumnya
3. *Cyber harrasment*; membuat pesan atau obyek lain yang melecehkan kepada anak yang menjadi target atau membuat profil palsu di media social dengan maksud menjadikan seseorang sebagai target
4. *Cyber intimidation*; mengomunikasikan ancaman melalui surel atau pesan-pesan di media social untuk menakuti anak yang menjadi target
5. *Cyber stalking*; mengikuti atau mengintip seseorang di internet untuk menyebabkan ketidaknyamanan atau gangguan atau motif-motif illegal lainnya
6. *Eksklusiosial*; memanfaatkan platform online untuk memberi pesan kepada anak atau target bahwa ia tidak menjadi bagian dari kelompok dan tidak dilibatkan dalam aktivitas social kelompok tersebut (COP In India-UNICEF, 2016)

Dengan perkembangan teknologi yang dapat dikatakan bahwa semua dapat dilakukan secara online, privasi informasi (informasi pribadi) yang mengacu pada hak individu ataupun

institusi menjadi suatu basis data besar yang disimpan secara online dan memungkinkan diakses oleh pihak yang tidak berhak. Menjaga informasi pribadi perlu dijaga, karena hal ini sangat penting dalam berinternet. Kesadaran pribadi untuk menjaga data pribadi perlu ditekankan kepada para pengguna internet.

SEKILAS INFO

sumber: <https://tirto.id/survei-pesan-intoleransi-bertebaran-di-media-sosial-cfeY>

Hasil penelitian Hasil Survei Persepsi Orang Muda dan Pemetaan Internet Social Media tentang Radikalisme dan Ekstremisme Indonesia, Universitas Gadjah Mada, Desember 2016, melakukan pengamatan terhadap penggunaan situs-situs online yang dianggap radikal dan percakapan radikal melalui media social. Terhadap 1.200 responden di enam kota besar: Bandung, Makassar, Pontianak, Surabaya, Surakarta, dan Yogyakarta, selama Agustus-Oktober 2016 dapat dilihat bahwa media social yang populer di kalangan pemuda, antara lain Twitter, Facebook, Instagram, aplikasi pesan (WhatsApp dan Telegram), dan YouTube. Pemetaan konten radikalisme terhadap konten media social tersebut dengan menggunakan kata kunci seperti "kafir", "sesat", "syariat Islam", "tolak demokrasi", "jihad", "antekasing", "komunis", "liberal", "pengkhianat agama", dan "musuh Islam". Dengan bantuan pembelajaran mesin (machine learning) ditemukan kurang lebih 90 ribuan akun yang memuat pesan radikal dan ekstremisme dalam waktu sebulan. Ada dua kata yang sering jadi konten Twitter. Kata kunci terbanyak pertama ialah "kafir" dengan 5.173 kicauan, dan terbanyak

kedua “komunis” sebanyak 995 kicauan dalam sebulan. Sementara pada platform pesan Telegram, riset itu menemukan channel @hizbuttahirid (jumlahanggota 4.300), @salamdakwah (13.600), @salafyways (4.200), @jalanlurus (586), dan @forum kajian islam cikampek (115) yang kerap menyampaikan pesan-pesan radikal atau ekstremis.

Pada Facebook, riset itu menjumpai 884 unggahan memuat kata kunci yang tergolong radikal dan ekstremis. Dari 884 itu, terdapat 171 unggahan yang memuat kata kunci ekstremis sesuai indikator ICCT. Dari unggahan tersebut, dapat diidentifikasi sejumlah pesan berdasarkan pembingkaiannya. Bingkai anini, antara lain, pertama: yang menyodorkan masalah yang dihadapi masyarakat (bahwa ideologi kapitalis mesekuler telah menghancurkan peran agama dalam konteks pemerintahan; atau demokrasi adalah sistem yang buruk). Pesan lain seperti umat Islam telah jauh dari ajaran agama; kerusakan alam dan kehancuran tata masyarakat adalah akibat dari sistem kapitalisme; sertapesan propaganda bahwa gempuran pemikiran Barat dan kebodohan umat berada di titikterendah.

Bingkai kedua misalnya: pesan-pesan yang memberi kerangka aksi atau tawaran solusi atas masalah-masalah yang dianggap tengah dihadapi oleh masyarakat. Misalnya, solusi mendirikan khilafah untuk memimpin umat Islam sedunia; Gerakan politik Islam pragmatis harus beralih pada perjuangan Gerakan politik ideologis dan hanya ideologi Islam yang layak dijadikan asas bagi pergerakan; ada pula pesan yang menginginkan umat Islam harus waspada dengan program-program Amerika Serikat yang berusaha menghancurkan umat Islam; dan umat Islam dianjurkan untuk menolak pemimpin kafir.

Sementara itu, narasi ekstremis di Instagram juga memiliki nada-nada serupa. Pesan-pesan peminggalaian tertentu, antara lain, berbunyi: menempatkan kafir sebagai musuh; di dunia ada kelompok kafir dan kaum beriman (muslim); orang Islam di Indonesia ada dua golongan (pembela Alquran dan pembela orang yang melecehkan Alquran); dan perempuan adalah pengundang syahwat laki-laki. Di YouTube, ada yang berbeda. Berdasarkan temuan INFID, peminggalaian pesan pada periode penelitian Agustus-Oktober ditemukan lebih banyak membicarakan LGBT. Video-video yang diamati itu mengandung pesan bahwa LGBT ialah “penyakit masyarakat”, “perilaku menyimpang”, “buah demokrasi liberal”, “penyakit yang dapat menular”, dan “lahir dari rezim yang tidak mementingkan rakyat”. Ada pula video-video yang mengandung pesan seperti “demokrasi adalah sumber kekacauan” dan seruan “umat Islam terancam oleh adanya aliran sesat”, “dipimpin kafir adalah kezaliman”, dan “komunisme adalah paham berbahaya”.

Dari informasi hasil penelitian tersebut, dapat dilihat bahwa media social dapat dijadikan media menyebarkan ajaran radikalisme dan hal ini memberi peringatan juga bagi pengguna internet dan media social agar berhati-hati dalam menggunakan istilah dalam berkomunikasi dan berhati-hati pula dalam menerima informasi yang menghubungkan ke ajaran radikalisme.

Dengan berkembangnya teknologi telepon pintar (*smartphone*) dengan berbagai fitur-fitur yang menarik dan

harga relative terjangkau, memudahkan untuk orang memiliki gadget tersebut. Terutama pada anak-anak yang belum usia layak menggunakan handphone. Usia remaja sangatlah rentan dengan pengaruh-pengaruh dari lingkungan terutama dari internet. Usia sepantasnya untuk remaja menggunakan handphone adalah usia 13 tahun. Pada kenyataannya saat ini, anak-anak usia di bawah 13 tahun telah menggunakan handphone. Hal ini tidak disadari akan pengaruh-pengaruh negative yang muncul, walau tentunya banyak juga pengaruh positif atas penggunaan gadget tersebut.

Untuk itu perlulah lebih bijak mengatur waktu dalam penggunaan perangkat-perangkat tersebut. Perangkat seperti *smartphone, tablet, atau computer* dapat juga menjadi alat yang sangat produktif, namun penggunaan yang secara kompulsif dapat mengganggu pekerjaan, sekolah dan lainnya. Bahkan ada beberapa pengguna yang sudah sampai pada tingkat 'kecanduan' atau kadang-kadang disebut 'nomofobia' atau ketakutan tanpa telepon selular. Masalah-masalah yang muncul akibat kecanduan *smartphone* diantaranya⁵, yaitu:

⁵(<https://www.helpguide.org/articles/addictions/smartphone-addiction.htm>) :

- 1. Hubungan virtual, dengan menggunakan media social, pengguna merasa bahwa teman online lebih penting dari pada kehidupan nyata.*
- 2. Kelebihan informasi, dengan menggunakan waktu yang lebih banyak dalam beselancar web, menonton video online, bermain game, membaca-baca berita menyebabkan produktifitas di dunia nyata menjadi menurun, terutama bagian usia sekolah.*
- 3. Kecanduan cybersex. Internet yang penuh dengan segala informas itermasuk pornografi, layanan sex dan berbagai pesan dewasa dapat berdampak negative bagi pembacanya dan dapat menimbulkan kecanduan seksual atau terlibat dengan pornografi online.*
- 4. Dorongan online, seperti permainan, perjudian, perdagangan saham, belanja online, atau penawaran di situs lelang seperti eBay seringkali dapat menyebabkan masalah keuangan dan masalah terkait pekerjaan.*

5.3 Tips 1: Bagaimana Mengidentifikasi & Menangkal Hoax, Propaganda dan kejahatan internet lainnya

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa dampak negative penggunaan internet dan berbagai kejahatan di dunia maya tersebut perlu diketahui oleh pengguna agar pengguna tidak terbawa dampak negatifnya. Hal yang sering ditemui juga di internet adalah berita-berita yang tidak diketahui

kebenarannya, yang dikenal dengan hoax. Berita ini sangat mudah menyebar di media social karena kemudahan dalam menyebarkannya tanpa mengecek kebenarannya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hoax adalah berita bohong. Hoax menurut definisi bebas dari wikipedia, Hoax adalah informasi yang sesungguhnya tidak benar, tetapi dibuat seolah-olah benar adanya. Wabah hoax telah menjadi masalah nasional diantaranya perpecahan, instabilitas politik dan gangguan keamanan yang berpotensi menghambat pembangunan nasional(Mastel Indonesia, 2019).

Salah satu contoh berita hoax yang akhir-akhir ini muncul adalah sebagai berikut :

“Modus baru narkoba dalam rendang ! Hati2 ya klo ada orang/teman yang minta dititipin daging rendang di bandara, karna isinya narkoba. Ini modus baru !” (kominfo.go.id, 2019)

Agar pengguna internet mengenali berita/inforamsi termasuk hoax atau benar, berikut yang perlu diketahui karakteristik hoax (marsudi, 2017) adalah sebagai berikut :

- Menciptakan kecemasan, kebencian, permusuhan, (*Fear Arousing*), tapi juga pemujaan berlebihan.
- Sumber tidak jelas, tidak ada yang bias dimintai tanggungjawab, atau klarifikasi kebenaran (*Whispered Propaganda*)

- Pesan provokatif, sepihak, menyerang, dengan kata kata perjuangan "lawan", "viralkan", "hancurkan".
- Manfaatkan fanatisme agama, trauma masa lalu, ideologi, suara rakyat (*transfer device*).
- Memberikan penjulukan buruk pada pihak lain (*Name calling device*).
- Menggunakan *buzzer* , hingga robot, untuk mendukung mereka (*band wagon*)

Karakteristik tersebut paling mudah disebarkan melalui media sosial. Berdasarkan hasil survey Mastel tahun 2019, dapat diketahui bahwa peran media social menjadi yang utama dalam menangkal hoax, dan bagaimana sikap pengguna jika mengetahui berita hoax seperti dalam table berikut ini:

Tabel 1 : hasil survey mastel tentang tingkat pengetahuan masyarakat tentang berita hoax (Mastel Indonesia, 2019)

No.	Pengguna dalam klarifikasi berita hoax di media	Tahun	
		2017	2019
1	Ada koreksi / klarifikasi di media sosial	31,90%	37,90%
2	Ada koreksi / klarifikasi di media massa	29,10%	26%
3	Memiliki teman / sumber yang dapat dipercaya	24,60%	18,10%
4	Saya mengetahui yang sebenarnya	14,40%	18,00%

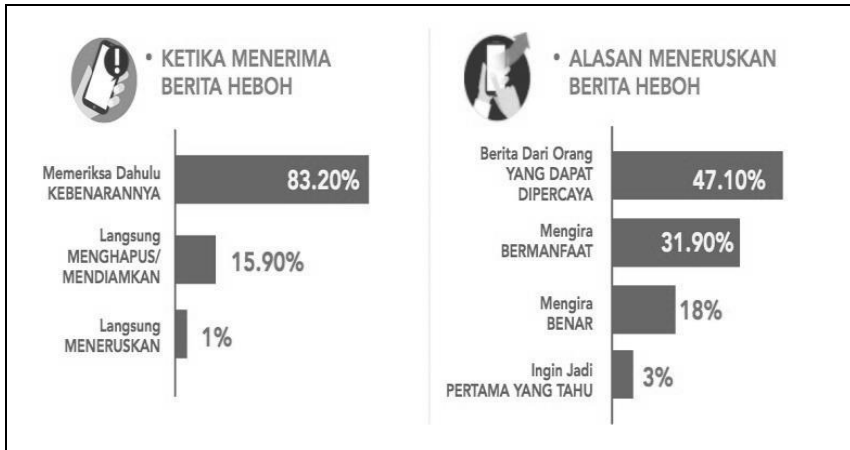
Berdasarkan hasil survey tersebut, dapat dinyatakan bahwa penyebaran hoax melalui media social telah diketahui oleh penggunanya dan melalui media social pula pengguna dapat mengklarifikasi kebenarannya. Artinya penangkaln penyebaran hoax dapat dilakukan dengan media social. Mastel Indoensia juga melakukan survey terhadap konten hoax yang banyak menyebar di Indonesia, yaitu seperti direpresentasikan dalam table berikut ini :

*Tabel2 : Isi Hoax yang sering diterima masyarakat
(Mastel Indonesia, 2019)*

No.	Isi Hoax yang sering diterima masyarakat	Tahun	
		2017	2019
1	Sosial Politik	91,80%	93,20%
2	SARA	85,60%	76,20%
3	Pemerintahan	N/A	67,70%
4	Kesehatan	41,20%	40,70%
5	Makanan & minuman	32,60%	30,00%
6	Penipuan Keuangan	24,50%	30,00%
7	IPTEK	23,70%	20,00%
8	Berita Duka	18,80%	16,80%

Menurut hasil survey Mastel Indonesia tersenut, konten social politik mendominasi dalam konten hoax bahkan meningkat dari 91.8% di tahun 2017 menjadi 93.2% di tahun 2019, kemudian diikuti dengan konten Sara dan pemerintahan.

Adapun sikap pengguna dunia maya juga berbeda-beda dalam menyikapi hoax. Berikut yang telah disurvei Mastel tentang sikap penerima hoax dan alasan meneruskannya (Marsudi, 2017):



Gambar 4 : sikap penerima hoax dan alasan meneruskannya (Mastel Indonesia, 2017)

Dari gambar 4 tersebut, terlihat bahwa pengguna tidak langsung menyebarkan berita hoax, namun memeriksa dahulu kebenarannya. Bagi yang meneruskannya mempunyai alasan bahwa berita yang diterimanya dari orang yang dapat dipercaya. Hal ini butuh kehati-hatian dan ketelitian pengecekan berita.

Semakin banyak berita hoax, tentunya didukung oleh media penyebarannya. Dari hasil survey Mastel memberikan informasi bahwa media-media yang digunakan untuk penyebaran hoax adalah sebagai berikut :

Table 2 : Media Penyebar Hoax(Mastel Indonesia, 2019)

No.	Media penyebar hoax	Tahun	
		2017	2019
1	Media sosial	92,40%	87,50%
2	Aplikasi chatting	62,80%	67,00%
3	Website	34,90%	28,20%
4	Media cetak	5,00%	6,40%
5	Email	3,10%	2,60%
6	Televisi/Radio	8,10%	8,70%

Dari data tersebut terlihat bahwa media sosialah yang sangat dominan untuk penyaluran berita hoax. Informasi pada media social lebih banyak dipengaruhi oleh opini dari pada fakta dan berita.

Dengan banyaknya berita hoax dan begitu besar pengaruhnya pada masyarakat terutama pemuda, berikut cara-cara paling efektif menghambat penyebaran hoax adalah (Mastel Indonesia, 2019):

1. Edukasi/sosialisasi kepada masyarakat tentang berita hoax
2. Adanya tindakan hokum bagi penyebar hoax
3. Melakukan koreksi terhadap berita hoax melalui media social
4. Melakukan blokir situs / apps jika muncul berita hoax
5. Melaporkan akun yang memuat berita hoax kepihak

berwajib

6. Memberitakan ke media tentang isi berita hoax. Media tersebut adalah TV, Radio, Majalah dan koran.

Sekilas info

Sumber : [Kompas.com](https://tekno.kompas.com/read/2016/12/15/19130057/begini.cara.kenali.situs.web.hoax.dan.penipu?page=all) dengan judul "Begini Cara Kenali Situs Web "Hoax" dan Penipu", <https://tekno.kompas.com/read/2016/12/15/19130057/begini.cara.kenali.situs.web.hoax.dan.penipu?page=all>

JAKARTA, KOMPAS.com, 15 Desember 2016

Di internet terdapat banyak situs hoax atau scam yang berniat menipu pengguna internet. Tujuan pembuatnya macam-macam, mulai dari mencuri uang seperti situs bank palsu, mencuri informasi pribadi, hingga mempengaruhi pandangan politik seperti yang dilakukan situs berita hoax. COO Pengelola Nama Domain Indonesia (Pandi), Sigit Widodo mengatakan peredaran situs web hoax dan scam marak karena tools untuk membuat situs web semacam itu tersedia lengkap dan mudah untuk digunakan dan rata-rata mengandalkan social engineering untuk menipu pengguna. Social engineering berarti memanipulasi pengguna agar berpikir bahwa situs web hoax atau scam benar-benar merupakan situs resmi, sehingga terpancing mengikuti jebakan

(phising).

Ada juga yang menyamar sebagai situs media social untuk membuat pengguna memasukkan username dan password.

Supaya tidak tertipu teknik social engineering, ada beberapa cara yang bias dipakai untuk mengenali keaslian sebuah situs, yaitu :

- 1. Ceknama domain. Situs resmi pasti menggunakan domain sesuai nama perusahaan atau jasa.*
- 2. Cek informasi kontak Website resmi biasanya selalu mencantumkan informasi kontak pengelola situs yang bersangkutan.*
- 3. Cek "Whois" Di internet adaberbagai tool "Whois" yang bias digunakan untuk memperoleh informasi mengenai pengelola di balik sebuah domain website, misalnya yang tersedia di situs pengelola domain internet global ICANN. Untuk situs yang mengharuskan pengguna memasukkan data username dan password, semisal e-commerce, periksa keamanan website, bias dilihat dari prefix "HTTPS" yang menandakan bahwa enkripsi aktif. Apabila tidak ada, maka data yang di-input tidak aman.*
- 4. Cek daftar situs terverifikasi Kementerian Komunikasi dan Informatika menyediakan registrasi untuk para Penyelenggara Sistem Elektronik (termasuk website) di Indonesia yang bias dikunjungi di alamat pse.kominfo.go.id.*

Dengan pengaruh yang begitu banyaknya dari penggunaan internet, maka perlu ditekankan bahwa etika dalam dunia maya (internet) haruslah diterapkan, karena pengguna internet bias berasal dari mana saja di seluruh dunia yang memiliki budaya dan adat istiadat yang berbeda. Pengguna internet juga merupakan orang yang hidup dalam tanpa identitas asli dalam berinteraksi. Berbagai macam fasilitas di internet memungkinkan seseorang bertindak etis atau tidak etis. Dengan semakin bertambahnya penduduk dunia, pengguna internet akan selalu bertambah setiap saat (Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kemendikbud , 2016).

Pengaruh internet dan maraknya berita hoax memungkinkan masyarakat terjerumus ke paham radikalisme dan terorisme, terutama pada pemuda/remaja yang sedang aktif-aktifnya menuntut ilmu dan mencari identitas dirinya. Beberapa pengaruh internet dan TIK yang terkait dengan radikalisme dan terorisme pada umumnya terhadap pemuda adalah :

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai sasaran terorisme, dimana pemuda sebagian besar sebagai actor internalnya. Menurut Direktur Keamanan Negara Polri Komisariss Besar Djoko Mulyono [cnnindonesia.com] cara para teroris merekrut anggota baru menggunakan doktrin. Pemudalah sasarannya. Pemuda yang seperti apa yang biasanya mudah direkrut? Yaitu Pemuda yang

dalam keadaan emosional labil, pemuda yang tidak tinggal Bersama keluarga atau mempunyai banyak masalah dalam kehidupan, yang mempunyai kekecewaan besar terhadap negara juga rentan dipengaruhi doktrin radikal. Ciri lainnya adalah orangnya tertutup, tinggal di kost atau kontrakan dan tidak bersosialisasi, hanya bergaul dengan kelompoknya sendiri.

2. Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai alat/sarana dalam melakukan terorisme. Dalam hal ini pemuda dapat berperan sebagai actor internal dan eksternal. Peran inilah yang saat ini cenderung semakin meningkat dan garakannya sangat massif dalam jangka panjang. Kini perekrutan juga banyak dilakukan melalui media sosial. Aparat polisi melalui Unit Cyber Crime terus memonitor pergerakan kelompok teror di internet. Jika ada konten yang berbau radikal, prosedur standarnya adalah polisi langsung melaporkan ke Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk diblokir.

Para pemuda yang berhasil direkrut, kemudian dijadikan sebagai jihadis-jihadis serangan kelompok teroris. Sejak peristiwa peledakkan bom Bali pertama, di tahun 2002, kelompok terror menggunakan anak- anak muda sebagai „pengantin“ atau pelaku bom bunuh diri. Mereka yang telah terkena doktrin ataupun di bawah pengaruh doktrinisasi kelompok radikal, mempunyai perubahan atau perbedaan sikap.

Berikut ciri-ciri orang-orang yang sudah terkena doktrin atau radikalisasi kelompok teroris:

1. Meninggalkan sekolah, kuliah, pekerjaan dan bahkan rumahnya karena aktif dalam kelompoknya
2. Perubahan signifikan pada sikap mental yang mendua (split personality), lantaran harus hidup dalam dua dunia yang berbeda
3. Cenderung menjadi pribadi tertutup dan tertekan jiwanya, manipulative serta minim empati
4. Menganggap orang atau kelompok di luar kelompoknya adalah kafir, yang harta dan darahnya adalah halal
5. Menghalalkan segala cara dalam menuntaskan program atau keinginan
6. Disharmonisasi hubungan dengan keluarga, teman dan lingkungan sekitar

5.4 *Tips 2: Upaya Pemerintah, Dari Sekolah Untuk Masyarakat dan Aksi Aksi Nyata Kampanye Internet-Sehat& Anti-Hoax/Propaganda/Fitnah/Hate-Speech*

Yang perlu disadari adalah internet hanyalah sekedar alat. Sebagai alat membantu dalam bekerja, beraktifitas dan berkreasi. Hampir semua kebutuhan informasi yang kita inginkan dapat ditelusuri dari internet, termasuk informasi yang kurang atau tidak baik. Sangat dimungkinkan informasi internet akan berdampak berbahaya bagi diri sendiri, keluarga,

masyarakat dan negara. Namun, karena dampak negative tersebut kemudian janganlah membuat tidak menggunakan kesempatan dan berkomunikasi melalui internet. Di sisi lain, perlu diupayakan untuk mengoptimalkan internet menjadi media informasi, komunikasi, hiburan, edukasi, bisnis, dan kegiatan produktif lainnya.

Terhadap berbagai penanganan dan pencegahan kejahatan di dunia maya, Pemerintah telah melakukan berbagai upaya dan bekerjasama dengan masyarakat, Lembaga Pendidikan, Lembaga Swadaya Masyarakat dan sebagainya, baik dari aspek Hukum (perundangan), kegiatan literasi digital, materi pembelajaran dan sebagainya.

Pemerintah juga selalu berusaha memberikan pembelajaran, aturan-aturan berinternet agar masyarakat tidak terjerumus pada efek negative internet. Berdasarkan dokumen Tata Kelola Internet yang telah disahkan oleh Kominfo tahun 2018 (IGF Indonesia, 2018), dinyatakan bahwa internet menawarkan kesempatan yang belum pernah terjadi sebelumnya dalam mewujudkan hak asasi manusia, dan memainkan peranan yang semakin penting pada kehidupan manusia sehari-hari. Oleh karenanya, semua pelaku internet perlu menghargai dan melindungi hak asasi manusia di Internet. Berikut 10 hak dan prinsip berinternet (IGF Indonesia, 2018);:

- 1) Keunikan dan kesetaraan. Semua manusia terlahir bebas dan setara dalam harga diri dan hak, yang harus dihargai, dilindungi dan dipenuhi dalam lingkungan online
- 2) Hak dan keadilan social. Internet merupakan ruang bagi penggalakan, perlindungan dan pemenuhan hak asasi manusia dan kemajuan keadilan social. Semua orang memiliki tugas untuk menghargai hak asasi manusia lain di lingkungan online
- 3) Aksesabilitas. Semua memiliki hak yang sama untuk mengakses dan menggunakan internet yang aman dan terbuka
- 4) Ekspresi dan berasosiasi. Semua orang berhak mencari, menerima dan menyampaikan informasi secara bebas di Internet tanpa penyensoran atau campur tangan lainnya.
- 5) Privasi dan perlindungan data. Semua orang memiliki hak terhadap privasi online. Semua orang memiliki hak terhadap perlindungan data, termasuk kendali atas pengumpulan data pribadi, penyimpanan, pengolahan, penghilangan dan penyingkapan
- 6) Kehidupan, kebebasan dan keamanan. Hak untuk hidup, kebebasan, keamanan harus dihargai, dilindungi dan dipenuhi secara online
- 7) Keberagaman. Keberagaman budaya dan bahasa di internet harus ditegakkan, perlu didorong inovasi agar memudahkan kemajemukan ekspresi

- 8) Kesetaraan jaringan. Semua orang memiliki akses universal dan terbuka ke konten
- 9) Standar dan peraturan. Arsitektur internet, system komunikasi dan data akan berdasarkan standar terbuka yang memastikan interoperabilitas lengkap dan kesempatan yang sama semuanya
- 10) Tata kelola. Hak asasi manusia dan keadilan social harus membentuk dasar hukum dan normative, dengan cara transparan, berdasarkan keterbukaan, dan pertanggungjawaban

Salah satu perhatian Pemerintah terhadap pelaku-pelaku kejahatan internet adalah terhadap Kelompok teroris yang menggunakan internet dari hal yang paling sederhana semisal menggunakan media social untuk menyebarkan propaganda radikalisme dan intoleransi, serta menggunakan aplikasi messenger untuk berkomunikasi, hingga hal yang relative canggih seperti menggunakan layanan anonim online, baik untuk berkomunikasi ataupun meletakkan web mereka, sebagai penunjang proses perencanaan aksi hingga mekanisme perekrutan simpatisan. Oleh karenanya, pemerintah dengan mengupayakan *cyber security* dalam berbagai bentuk, namun organisasi-organisasi utama yang bertanggungjawab atas *cyber security* antara lain adalah: Badan-badan standar teknis nasional yang ditugaskan membentuk dan menjaga standar teknis yang berlaku untuk keamanan informasi.

Di Amerika Serikat, badan tersebut adalah US National Institute of Standards and Technology (NIST). Computer Emergency Response Teams (CERTs), yang juga dikenal sebagai tim siaga darurat komputer, serta Computer Security Incident Response Teams (CSIRTs). Computer Emergency Response Teams (CERTs) adalah tim koordinasi teknis terkait dengan insiden internet di seluruh dunia (IDCERT, 2013). Koordinasi CERT/CSIRT dilakukan dalam negara ataupun antar negara. Negara Indonesia sebagai salah anggota CERT dan dikenal dengan ID-CERT.

Peran ID-CERT dalam fungsi koordinasi teknis terhadap complain yang diterima dan bersikap reaktif, yakni melakukan pekerjaan berdasarkan masukan dari pihak luar, dalam hal ini melalui pelaporan yang diterimanya. Dari sekian banyak email yang langsung diterima ID-CERT, laporan insiden "phishing" paling banyak. Selain itu, media lain yang digunakan untuk memaparkan kasus dan perkembangannya adalah milis.

Kementerian Pertahanan juga semakin menyadari prospek konflik cyber di masa depan dan cara menghadapinya. Kementerian Dalam Negeri atau Keamanan Nasional, yang umumnya bertanggungjawab mengawasi penegak hukum dan Lembaga intelijen, mengkoordinasikan penyusunan strategi cyber security nasional, serta mengawasi cyber security infrastruktur penting. Kementerian Luar Negeri, yang mengkoordinasi kebijakan luar negeri dan melakukan negosiasi terkait kebijakan cyber security dan HAM. Kementerian

Keuangan, yang mengelola anggaran untuk kebijakan cyber security. Lembaga penegak hukum, yang tidak hanya menangani cybercrime (seperti pencurian identitas, eksploitasi anak di ranah online, dan penjualan barang terlarang), namun juga kejahatan offline dengan unsur online, seperti kegiatan yang menggunakan pesan terenkripsi. Lembaga intelijen, yang umumnya bertanggungjawab dalam deteksi dan pencegahan insiden cyber security dan pemeliharaan infrastruktur penting. Di sejumlah negara, Lembaga intelijen juga memiliki alat-alat pengawasan digital yang dapat memanfaatkan dan memanipulasi kelemahan sistem dan jaringan

Keamanan siber pada dasarnya bukan merupakan pilihan, tetapi sebuah kepastian. Dengan ketergantungan kita yang semakin tinggi terhadap internet, keamanan siber menjadi pagar yang berfungsi melindungi diri kita dari berbagai serangan yang mungkin akan terjadi. Sebab setiap kemajuan teknologi yang terjadi akan selalu ada pihak yang memanfaatkan hal tersebut untuk kepentingannya sendiri. Sekarang adalah saat yang tepat untuk kita bersiap diri menjadi pengguna internet dan masyarakat siber yang lebih bijak.

TIPS berjejaring social (Tim Internet Sehat, 2010):

- Jadilah orang yang bertanggungjawab ketika online
- Jangan ikut menyebarkan pesan, gambar, atau material lain yang bias menyakiti orang lain

- Share gambar hanya pada orang yang Anda kenal dan percaya
- Tolak jika ada orang asing mengajakmu ketemuan, meski meraka teman online Anda. Sampaikan ke orang tua Anda
- Gunakan webcam hanya dengan orang yang Anda kenal, disconnect ketika tidak menggunakannya lagi

Selain hal yang disebutkan di atas, dalam upaya mencegah, menangani pelanggaran dalam berkomunikasi di media online, Pemerintah melakukan berbagai upaya yaitu :

a) Penyusunan dan penetapan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UUITE), tahun 2016 (penyempurnaan UUITE tahun 2008), diantaranya, pasal 45A menyebutkan :

1. *Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).*
2. *Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan*

individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Dan pada Bab VII pasal 28

Setiap Orang dengan sengaja dan tanp ahak menyebarkan :

- 1. Berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.*
- 2. Informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/ata ukelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).*
- 3. Ancaman pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan /atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).*

- b) Upaya pemerintah dalam mengantisipasi dan mencegah penyebaran terorisme melalui media online juga dilakukan oleh Badan Nasional Penanggulangan

Terorisme. Karena media internet dianggap sebagai media penting dalam penyebaran paham radicalism dan terorisme, maka semua pihak harus proaktif dalam penanggulangan dan pencegahan teoris melalui media internet. Salah satu upaya pemerintah yaitu Kominfo selama tahun 2018 melakukan pemblokiran konten yang mengandung radicalism dan terorisme sebanyak 10.499 konten media internet, yang meliputi 7.160 konten Facebook dan Instragram, 1.316 konten Twitter, 677 kontenYoutube, 502 konten Telegram, 502 konten filesharing dan 292 konten situs website (Kominfo RI, 2019)

- c) Melalui Siaran Pers No. 181/HM/KOMINFO/08/2018, Tanggal 16 Agustus 2018 Tentang Literasi Digital Siapkan SDM Unggul dan Cerdas di Era Revolusi Industri 4.0 Kementerian Kominfo menjadikan literasi digital sebagai program prioritas. Kegiatan dalam program itu mencakup pembangunan sumber daya manusia dan rekayasa digital melalui penapisan internet (Kominfo RI, 2019). Upaya membangun literasi digital dilakukan melalui tiga aktivitas utama, yaitu :

- 1) Membangun kecakapan untuk anti konten negative seperti hoaks, *cyberbullying*, ujaran kebencian, pornografi, dan pembajakan.
- 2) Peningkatan kecakapan untuk memproduksi konten positif seperti bijak bermedia soaial, pengembangan ekonomi digital termasuk startup, e-commerce, wirausaha digital dan optimasi internet untuk pendidikan.
- 3) Pengembangan kecakapan transformasi digital antara lain coding, big data analysis, keamanan siber, privasi, regulasi, kecerdasan buatan, *advanced robotics* serta teknologi 4.0 lainnya.

Target sasaran adalah siswa mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah pertama, menengah atas dan kejuruan sampai mahasiswa perguruan tinggi. Tak hanya itu, literasi digital juga diarahkan kepada orang tua dan guru sebagai bagian dari ekosistem pendidikan. Program-program pelatihan literasi digital secara intensif dan berkala kepada masyarakat. Khususnya dalam upaya untuk menangkal hoax. Oleh karena itu, program itu melibatkan pula aparat penegak hukum, aparat sipil negara, kalangan profesional dan masyarakat umum.

Selanjutnya dalam upaya mengoptimalkan pemanfaatan internet (media online) ke dalam aktifitas positif dan meminimalkan

aktifitas negative, peran orang tua, masyarakat, sekolah (guru/pendidik), lambaga pemerintah dan non pemerintah sangatlah penting dan saling bersinergi.

Selain tip dan info yang telah disebutkan di atas, beberapa tip yang dapat disampaikan remaja, anak-anak dan masyarakat pengguna internet (media online) adalah sebagai berikut :

A. Saring before sharing

Sebelum melakukan posting sesuaikan media internet (media social), perlu diketahui bahwa tidak semua hal pantas dan tepat untuk disebarluaskan kepada orang lain. Untuk itu, sebelum mengunggah sesuatu atau update status ke media social, pengguna (terutama remaja) perlu melakukan beberapa hal berikut ini (Telkomsel, 2017) :

1. *Cepa ttapi tak tepat*, oleh karena itu pikirkan matang-matang sebelum mengunggah informasi atau update status
2. *Hindari copas atau plagiat*, sebutkan sumber informasi atau referensi yang tepat
3. *Sampaikan ke orangnya saja*, jika ada masalah dengan orang lain jangan mengumparnya di media sosial
4. *Tahan diri, teliti kembali*, cek kembali kebenaran informasi yang diterima dan tidak mudah menyebarkan ke yang lain

5. *Jadi tidak boleh mengkritik?*, sampaikan dengan bahasa yang baik dan santun dan tidak melanggar norma social Selain itu, bagi pengguna media online perlu diterapkan tip beriku ini (Telkomsel, 2017) :

1. *Gunakan password yang unik dan kuat.* Ikuti petunjuk pembuatan password dan yang sulit untuk ditebak. Sebaiknya setiap situs gunakan password yang berbeda-beda
2. *Cek URL situs sebelum login.* Kejahatan online phising biasanya tampak dalam bentuk bujukan kepada kurban agar kurban maumemberikan username dan password
3. *Memanfaatkan fitur pelindung privasi.* Media social seperti Facebook dan Twitter memiliki fitur pelindung privasi, namun kadang tidak begitu diperhatikan dan digunakan oleh pengguna (abai)
4. *Update dan sign out.* Lakukanlah secara rutin me-update browser dan system operasi dengan patch dan versi tersbaru dan pastikan setelah menggunakan media social, melakukan sign-out

B. Lima aturan dasar berjejaring social yaitu (ICT Watch, 2019):

1. Memasang profil diri secukupnya saja, tidak perlu terlalu lengkap seperti alamat rumah/ sekolah, nomor telepon, dan sebagainya karena rentan dimanfaatkan oleh orang yang memiliki niat tidak baik

2. Waspadalah ketika mengadakan pertemuan offline (*face-to-face*) dengan seseorang yang baru pertama kali dikenal di Internet. Kalaupun memang harus bertemu, ajak beberapa teman atau anggota keluarga yang lebih dewasa untuk menemani dan lakukan pertemuan di tempat publik yang ramai
3. Jangan memajang foto yang kurang pantas, karena berpotensi disalah gunakan oleh orang lain yang dapat merugikan kita. Selain itu periksalah kalau teman kita melakukan tagging photo keprofil kita di Facebook. Kalau foto tersebut kita anggap tidak layak atau tidak cocok menjadi bagian dari profil kita, segeralah lakukan *remove tag*! Dan kalau kejadian tersebut berulang, segera hubungi teman kita untuk tidak lagi melakukan photo tagging ke profil kita. Kalau dia tetap membandel, langsung saja *remove as friend*!
4. Lebih selektif dalam meng-*approve* atau meng-*add* teman, khususnya yang tak kita kenal sebelumnya. Ketika melakukan approve/add kepada orang baru, perhatikan jumlah "*mutual friends*"-nya jika di Facebook. Semakin banyak jumlah "*mutual friends*"-nya, berarti semakin banyak teman-teman kita Facebook yang telah mengenal atau menjadi temannya. Semakin banyak teman kita yang mengenalnya, tentu relative semakin aman orang tersebut untuk menjadi teman kita. Meskipun demikian, tetaplah

waspada. Tidak ada keharusan bagi kita untuk *approve/add* orang baru yang tidak kita kenal ataupun memang tidak inginkan.

5. Ingatlah bahwa apa yang ditulis di situs jejaring social akan dibaca banyak orang dan tersebar luas. Dampaknya bias merugikan diri sendiri ataupun pihaklain, dan sanga tmungkin berujung pada tuntutan hukum.

C. ***Think before posting!***

Di lingkungan rumah maupun sekolah, remaja perlu lebih dimotivas iuntuk menggunakan jejaring social (media social) dengan hal-hal yang positif, yaitu (Telkomsel, 2017) :

1. Remaja dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat dibutuhkan di era digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisasi dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.
2. Remaja akan termotivasi untuk belajar mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka jumpai secara online, karena di sini mereka berinteraksi dan menerima umpan balik satu sama lain.
3. Situs jejaring social daapat membuat remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian dan empati. Mereka dapat memberikan perhatian saat ada teman mereka yang

berulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.

4. Remaja dapat memperluas jaringan pertemanan. Berkat situs jejaring sosial, remaja menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar di antaranya tidak pernah mereka temui secara langsung.

Namun juga perlu diwaspadai efek negative jejaring social, diantaranya (Telkomsel, 2017)

1. Remaja menjadi malas belajar berkomunikasi di dunia nyata. Tingkat pemahaman bahasa pun menjadi terganggu. Jika sejak kecil mereka terlalu banyak berkomunikasi di dunia maya, maka pengetahuan tentang seluk-beluk berkomunikasi di kehidupan nyata, seperti Bahasa tubuh dan nada suara, menjadi berkurang.
2. Bagi remaja, tidak ada aturan ejaan dan tata bahasa di situs jejaring sosial. Hal ini akan membuat mereka semakin sulit untuk membedakan antara berkomunikasi di situs jejaring social dan di dunia nyata. Hal ini tentunya akan mempengaruhi keterampilan menulis mereka di sekolah dalam hal ejaan dan tata bahasa.
3. Situs jejaring social adalah lahan subur bagi predator untuk melakukan kejahatan. Kita tidak akan pernah tahu

apakah seseorang yang baru dikenal remaja di internet, menggunakan jati diri yang sesungguhnya.

4. Situs jejaring social akan membuat remaja lebih mementingkan diri sendiri. Mereka menjadi tidak sadar akan lingkungan di sekitar mereka, karena kebanyakan menghabiskan waktu di internet. Hal ini dapat mengakibatkan mereka menjadi kurang berempati di dunia nyata.

D. **Jejak Digital.** Hal lain yang perlu diperhatikan dalam menggunakan internet adalah jejak digital. Jejak digital tercipta atas tindakan penggunanya dan suatu saat akan menjadi bom waktu bagi penggunanya. Bom waktu tersebut dapat meledak jika pihak tertentu menargetkan pemilik jejak digital tersebut. Jejak digital terdiri atas dua jenis yaitu pasif dan aktif. Jejak digital pasif merupakan jejak yang tidak sengaja ditinggalkan oleh pengguna internet. Misal ketika mengunjungi website, server akan mendeteksi alamat IP kita dan mengetahui ISP yang kita gunakan dan lokasi kita pada saat mengakses website. Selain itu jejak digital pasif juga dapat berupa search history dalam situs pencarian. Jejak digital aktif segala jejak digital yang tercipta atas peran aktif si pengguna. Contohnya adalah form yang diisi secara online, update status di jejaring sosial, email yang dikirim dan diterima.

Terhadap kedua jejak digital ini harus diperhatikan dan menjadi perhatian dengan hati-hati, karena jejak ini tetap akan ada di media online walau pengguna sudah tidak aktif menggunakan media online. Hal ini dapat digunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab untuk melihat portofolio pengguna.

E.

Sekilas Tips – (Fosi.org, 2016)

Berikut adalah cara untuk membersihkan jejak digital kita di dunia maya:

1. **Periksa jejak digital.** Cobalah mencari diri sendiri di situs pencarian. Lihatlah apa yang terdapat dalam hasil pencarian tersebut. Periksalah bagaimana situs tersebut menampilkan informasi tentang diri sendiri. Jika kurang berkenan, segera hubungi pihak situs terkait dan meminta untuk menghapus informasi yang ada. Beberapa situs yang menggunakan aturan privasi terkadang menerapkan perubahan aturan tanpa pemberitahuan. Periksalah bagaimana situs itu menampilkan informasi tentang diri dan atur kembali jika ada perubahan yang membuat informasi anda terekspos di publik.

2. Selalu perbarui versi perangkat lunak.

Malware dapat menyerang kapan saja. Oleh karena itu, melakukan pembaruan sistem, aplikasi anti virus dan firewall merupakan hal wajib yang sebaiknya dilakukan secara periodik. Hal tersebut juga dapat diatur secara otomatis dalam aplikasi tersebut.

3. Bijak sebelum menulis. Beberapa hal yang tampil dalam internet bukan hanya sekedar informasi tentang diri sendiri, tetapi cara berperilaku juga kerap terekam secara otomatis dalam internet. Maka dari itu diperlukan pemikiran yang matang sebelum menulis atau mengunggah apapun ke internet.

4. Perhatikan perangkat mobile. Ponsel atau tablet merupakan perangkat yang memberikan akses langsung terhadap diri sendiri secara pribadi. Pelajari aturan privasi di dalam perangkat tersebut kemudian pastikan untuk tidak mengizinkan aplikasi yang akan “menarik” data pribadi tanpa sepengetahuan diri sendiri.

5. Bangun citra diri yang positif. Gunakan akses internet untuk hal yang positif. Salah satu caranya adalah dengan menampilkan keahlian dan buat

dalam bentuk konten berupa tulisan, gambar, atau video sehingga dapat berguna bagi orang banyak. Hal tersebut akan membuat citra diri secara positif di dunia maya

DAFTAR PUSTAKA

- Barry M. Leiner, V. G. (1997). Brief History of the Internet.
internetsociety.org.
- EndahTriastuti; Adrianto Indra Prabowo; HillunVilaylNapis
(2017). Program Pendidikan dan Kesadaran Masyarakat :
Peta Jalan Perlindungan Anak Indonesia di Internet
(Sebuah Pengantar), Kementerian Kominfo dan KPAI.
- Empak, K. A. (2017, June 27).
<https://www.livescience.com/20727-internet-history.html>.
Retrieved from <https://www.livescience.com>:
<https://www.livescience.com/20727-internet-history.html>
- Gary B. Shelly; Thomas J. Cashman; Misty E. Vermaat. (2008).
Discovering Computers : Fundamental. In S. C. Vermat,
Discovering Computers : Fundamental, fourth edition. USA:
Thomson Course Technology.
https://id.wikibooks.org/wiki/Sejarah_Internet_Indonesia/APJII.
(2013, Agustus 03). Retrieved from
<https://id.wikibooks.org/>:
https://id.wikibooks.org/wiki/Sejarah_Internet_Indonesia/APJII
- ICT Watch. (2019). *Literasi Digital : Smart School Online*,
Mengaplikasikan Penggunaan Internet Sehat dan Cerdas

- di Sekolah*. Retrieved from ictwatch.id:
<http://literasidigital.id>
- IGF Indonesia. (2018). Pengantar Tata Kelola Internet. (D. B.U., Ed.), Jakarta.
- IDCERT. (2013). *Tentang kami :PROFIL INDONESIA COMPUTER EMERGENCY RESPONSE TEAM*. Retrieved from id.cert:
<https://www.cert.or.id/tentang-kami/id/>
- Kominfo RI. (2019, May). BNPT : Internet Jadi Media Penyebarluasan Terorisme. *Berita Kementerian*, p.
<https://kominfo.go.id/content/detail/18602>.
- Mastel Indonesia. (2019). *Hasil Survey Wabah HOAX Nasional 2019*. Retrieved from mastel.id: <https://mastel.id/wp-content/uploads/2019/04/Survey-Hoax-Mastel-2019-10-April-2019.pdf>
- Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Kemendikbud . (2016). Internet Sehat. Jakarta, Jakarta.
- Sebo, M. E. (2017). *Discovering Computers 2016: Tools Apps Devices And The Impact Of Technology With Mindtap*. India: Cengage India.
- Telkomsel. (2017, Juli). Rumus Keren Berinternet Baik. Jakarta, Jakarta.
- Tim Internet Sehat. (2010). *Internet Sehat : Pedoman Ber-internet yang Aman, Nyaman dan bertanggung jawab*. Retrieved from Internet sehat : <http://internetsehat.org>
- W.Kisworo, M. (2017). *Terorisme dan Dunia Cyber*.

BAB VI

PEMUDA & TRANSFORMASI SOSIAL

Oleh:

Aan Rukmana, S.Fil, M.A.

BAB 6

PEMUDA DAN TRANSFORMASI SOSIAL

Aan Rukmana

“It always seems impossible until it's done”

(Nelson Mandela)

6.1. Pemuda dan Kepemimpinan di Berbagai Bidang

Pemuda merupakan agen perubahan. Di tangan merekalah segala perubahan dapat terlaksana dan kehidupan lebih baikpun dapat diharapkan. Tidak mengherankan jika sejak dulu, para pemuda banyak mengisi kekosongan kepemimpinan hampir di berbagai sektor, mulai dari sektor politik, sosial kemasyarakatan, pendidikan dan lain sebagainya. Kaum mudalah yang dapat diandalkan untuk memikirkan berbagai persoalan kebangsaan. Merekalah lapisan masyarakat yang banyak berpikir tentang kebaikan orang lain jauh di atas kepentingan dirinya sendiri. Mereka muncul dengan pandangan-pandangannya yang positif terkait bagaimana hendaknya menjadi seseorang yang memiliki gagasan melangit namun pada saat yang bersamaan mampu mempraktekannya dalam kehidupan sehari-hari. Mereka sadar bahwa sebagai pemuda akan selalu dituntut zaman untuk memiliki jiwa yang dinamis, kreatif serta mimpi besar untuk kehidupan yang lebih baik. Maka tidak mengherankan bila pemuda di mana-mana seringkali menjadi tonggak kehidupan berbangsa dan bernegara. Bisa dipastikan, tidak ada satupun

bangsa besar tanpa dukungan pemuda di dalamnya. Pun sebaliknya, tidak ada bangsa yang jatuh tanpa kontribusi negatif dari kaum mudanya.

Masa muda memang merupakan masa yang paling produktif dalam diri manusia. Momen tersebut berjalan sangat singkat dan merupakan momen emas (*golden moment*) yang akan menentukan arahnya di kemudian hari. Bila seseorang tidak memanfaatkan momen mudanya untuk mengembangkan kapasitas dirinya, melatih kekuatan berpikirnya, mengasah kepekaan nuraninya sudah dapat dipastikan pemuda itu tidak akan memiliki modal cukup untuk melewati periode hidupnya kemudian. Ia akan jatuh menjadi manusia yang membebani orang tua, masyarakat dan bangsanya. Dan pada akhirnya ketika momen emas itu hilang, maka memimpikan pemuda mampu menjadi agen perubahan (*agent of change*) hanya menjadi ilusi belaka yang *muspro*.

Untuk memaksimalkan kesempatan masa muda dibutuhkan semacam pegangan serta pedoman yang *clear and distinct*. Kekuatan tenaga yang dimiliki pemuda serta kemampuannya bermimpi akan menjadi salah arah bila tidak diberikan semacam buku petunjuk yang mengarahkan ke mana hendaknya pemuda itu melangkah. Tenaga yang optimal serta mimpi yang besar namun tanpa orientasi dan visi hanya akan menjadikan para pemuda menjadi gerombolan masyarakat yang berbahaya. Mereka dapat menjadi pemicu keonaran, tawuran,

kehidupan yang bebas (*free sex*), budaya apatis, cuek serta kebiasaan mengosumsi obat-obatan terlarang (*drugs*) yang ujungnya meresahkan kehidupan masyarakat. Tentu bukan jenis pemuda yang seperti ini yang kita idam-idamkan!

Terdapat empat jenis pemuda yang senantiasa ada di sekitar kita. *Pertama*, pemuda yang memiliki tenaga yang baik, pikiran yang luas serta mimpi yang banyak. Meski tenaga dan pikiran masih optimal, ia tidak mampu melaksanakan setiap mimpi yang dimiliki. Mimpi berhenti hanya menjadi mimpi belaka. Jenis pemuda yang satu ini biasanya memiliki banyak rencana akan tetapi tidak pernah bisa melaksanakannya satupun. *Kedua* yaitu pemuda yang tidak memiliki kekuatan fisik karena sakit-sakitan atau cacat, akan tetapi ia memiliki mimpi yang sangat kuat untuk dilampauinya. Meski ia berorientasi kepada tindakan praktis untuk mewujudkan mimpinya, akan tetapi karena keterbatasan fisik atau materi yang ada ia pun tidak bisa mewujudkannya dengan optimal. *Ketiga* yaitu pemuda yang tidak memiliki kekuatan fisik dan materi, tidak memiliki mimpi serta tidak mampu berkontribusi apapun dalam kehidupan sehari-hari. Jenis ketiga ini adalah jenis pemuda yang paling malang sedunia. Dan *keempat* adalah jenis pemuda yang memiliki kekuatan fisik yang optimal, kekuatan pikir serta memiliki mimpi serta mampu melampaui mimpinya tersebut. Ia memiliki nalar yang sehat, hati yang jernih serta kekuatan dalam mewujudkan setiap mimpinya. Jenis pemuda yang keempat ini

adalah jenis pemuda yang menjanjikan dan diharapkan dapat menjadi penopang kehidupan berbangsa dan bernegara.

Maka dengan model pemuda yang memiliki kekuatan fisik, imajinasi dan pikiran, serta kekuatan spiritual inilah peran pemuda dapat diharapkan, khususnya untuk mengisi berbagai tampuk kepemimpinan baik pada sektor pemerintah, swasta, media atau masyarakat (*civil society*) pada umumnya.

6.2. Pemuda sebagai Agen Perubahan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah “pemuda” diartikan sebagai “orang muda laki-laki; remaja; teruna.”¹ Sedangkan dalam istilah Anies Baswedan, ketika masih menjabat sebagai Rektor Universitas Paramadina (2007 – 2014), pemuda adalah mereka yang berpikiran visioner, maju ke depan dan berani menerobos batas. Pemuda senantiasa berbicara tentang masa depan, sedangkan tetua berbicara mengenai masa lalu. Jadi meskipun usia biologisnya baru menginjak 20 tahun, akan tetapi bila selalu berbicara tentang masa lalu, tanpa memiliki proyeksi ke masa depan maka yang bersangkutan dapat dikategorikan sebagai kaum tua. Pun sebaliknya jika ada seseorang yang sudah menginjak usia di atas 50 tahun, akan tetapi selalu berbicara tentang masa depan serta kiat untuk mengantisipasinya maka ia

¹ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1999, hal. 745.

bisa dimasukkan dalam kategori pemuda.² Jadi pemuda bukan persoalan usia, melainkan persoalan mentalitas, progresivitas dan inovasi serta kemampuan berpikir *outside the box* untuk memecahkan persoalan hidup sehari-hari. Jadi istilah pemuda selalu identik dengan agenda perubahan sosial dari yang buruk menjadi jauh lebih baik lagi.

Istilah “kaum muda” sendiri seringkali menghiasi berbagai pemberitaan baik di media massa, media sosial maupun dalam pembicaraan sehari-hari. Kata tersebut mengandung pesan optimisme, pikiran visioner serta sebuah perubahan ke arah yang lebih baik. Kaum muda adalah *satrio-pandito*, yang tampil gagah berjuang di siang hari serta duduk tafakur di tengah keheningan malam hari. Mata kaum muda mewakili mata-mata mereka yang tidak bisa melihat dengan baik dunia ini. Di tangan mereka dititipkan tangan-tangan kaum papa yang tidak mampu hidup karena dikalahkan sistem dan lain sebagainya, hati mereka sangatlah luas seluas samudera. Kaum muda pantang menyerah karena suatu hambatan atau tantangan, karena bagi mereka hambatan adalah cambuk penguat hati agar senantiasa tegar dan tantangan adalah pendorong diri agar senantiasa bisa melampauinya. Setiap kegagalan disikapinya dengan arif bijaksana. Mereka menjadikan kegagalan sebagai

² Pernyataan ini sering berkali-kali beliau ulangi dan tegaskan di hadapan mahasiswa-mahasiswi Universitas Paramadina, baik di dalam seminar ataupun ketika *Grha Mahardika Paramadina (GMP)*, yaitu prosesi penerimaan mahasiswa baru yang rutin dilaksanakan di setiap tahun ajaran baru.

tangga menuju kesuksesan. Sebuah pantangan bagi kaum muda untuk mengeluh dan pesimis, karena keluhan dan pesimisme adalah tanda jiwa yang lemah, dan jiwa yang lemah bukanlah ciri jiwa kaum muda.

Jiwa kaum muda senantiasa bergelora. Mereka tidak mudah tergoda kesenangan sesaat, mereka bahkan rela berjuang bersakit-sakit untuk meraih kebahagiaan dan kesuksesan di ujung sana. Mereka menangis ketika melihat anak-anak tak mampu berkeliaran di jalanan tanpa ayah dan ibu yang mengasihinya. Mereka pun akan memberontak ketika ada sistem yang tidak adil dilestarikan. Kaum muda akan berjuang menjadi sosok penuh integritas di tengah masyarakat yang korup, bak lilin kecil di tengah kegelapan malam.

Kaum muda rela untuk hidup tidak populer asalkan yang dipegang teguh adalah kebenaran sejati. Mereka rela dikirim ke pelosok negeri untuk mendidik anak-anak di pedalaman, bahkan mereka pun rela berbagi apa yang dimilikinya untuk memajukan manusia lainnya. Mereka mampu menahan penderitaan orang lain agarkan orang lain tersebut menjadi jauh lebih baik lagi.

Untuk itu, tempat tinggal kaum muda bukanlah berada di dalam rumah elit yang terpisah dari masyarakat, atau hidup glamor di mal-mal elit. Kaum muda hidup dinamis di tengah masyarakat, mereka menjadi *trend setter* masyarakat ke arah lebih baik. Yang menjadi atap bagi kaum muda adalah langit biru di angkasa sana, adapun lantainya adalah daratan luas dengan

hiasan pegunungan indah nan hijau penuh pepohonan. Karena rumahnya adalah alam semesta ini, maka kaum muda rela hidup di manapun untuk berjuang, baik berada di perkotaan, di dalam kantor, di jalanan, ataupun jauh berada di pedalaman, baginya sama saja. Yang terpenting bagi kaum muda bukanlah di mana mereka tinggal, melainkan apa yang bisa disumbangkannya ketika tinggal. Meski berada di tengah belantara hutan, mereka akan terus menginspirasi sesamanya. Jika ada manusia, maka manusialah yang akan diinspirasi, walaupun manusia tidak ada maka binatang dan pepohonan akan senantiasa terus diinspirasi oleh kaum muda.

Dalam sejarah manusia, tercatat beberapa kaum muda yang sudah menorehkan tinta emas mereka. Kisah hidup mereka selalu menjadi inspirasi bagi sesamanya. Kita mengenal Nelson Mandela yang dipenjara selama puluhan tahun sejak masa mudanya karena idealisme, yaitu memjuangkan dengan konsisten hak-hak diri dan sesamanya yang berkulit hitam agar dapat duduk sejajar dengan mereka yang berkulit putih. Ia sangat gigih hingga ia mampu meruntuhkan kolonialisme yang sudah berakar lama di negerinya Afrika Selatan. Ketika ia memimpin menjadi presiden kulit hitam pertama, alih-alih membalas dendam, malah ia menyuarakan perlunya rekonsiliasi demi kebaikan bersama. Kita pun mengenal Mahatma Gandhi yang menolak meneruskan berkarir jadi *lawyer* di Inggris malah kembali berjuang ke negerinya di India. Ia memilih hidup miskin,

bukan karena ingin miskin melainkan mengabarkan kepada masyarakat yang di pimpinnya bahwa ia ikut merasakan apa yang mereka rasakan. Dalam perjalanan pulang, ia pernah ditanya wartawan, “mengapa ia mau naik kereta ekonomi kelas III,” dan ia pun menjawab, “kalau ada kereta kelas IV saya akan menaikinya.” Sungguh luar biasa, sebuah jawaban yang berasal dari mata air ketulusan serta kelapangan budi pekerti.

Di Indonesia, kita mengenal Butet Manurung yang sebagai ahli antropologi, alih-alih hidup nyaman di Jakarta, ia malah memilih untuk hidup bersama anak-anak di pedalaman untuk mendidik mereka langsung. Ia merintis lahirnya *Sokola Rimba* yang melahirkan decak kagum bagi yang mengikuti kisah hidupnya.

Bagi para mahasiswa yang merupakan bagian dari kaum muda, idealnya dapat ikut melukis kisah hidup yang menginspirasi banyak orang. Tentu itu sangatlah mungkin asalkan mereka mau memilih jalan terjal ini. Dengan niat yang kuat, disertai fisik yang memadai, seorang pemuda dapat banyak ikut andil dalam membuat berbagai perubahan di masyarakat. Maka sangatlah tepat jika dinyatakan bahwa pemuda merupakan agen perubahan yang sangat dinantikan oleh masyarakat.

Pemuda adalah *agent of change* yang kehadirannya selalu dinantikan dalam masa krisis sebuah bangsa. Idealisme yang menggebu-gebu dalam diri seorang pemuda kerap kali mengantarkan dirinya menuju kehidupan serba berani, mau

melakukan pendobrakan serta berpandangan visioner, jauh melampaui zamannya. Kebutuhan kenikmatan hidup sesaat tidak menghalangi para pemuda idealis untuk terus berjuang demi kemajuan masyarakatnya. Merekalah yang dikenal di dalam istilah Julian Benda dalam bukunya *the Treason of the Intellectual* sebagai para intelek pengubah zaman atau *rausyan fikr* dalam istilah Ali Syari'ati, seorang ideolog revolusi Islam Iran. Maka tidak mengherankan jika Soekarno pernah mengatakan “berilah aku sepuluh pemuda, maka aku akan goncangkan dunia!” sebagai sebuah pandangan optimis bagi kalangan pemuda sebagai pengubah arah kehidupan sebuah bangsa.

Pada tahun 1928, berangkat dari sebuah keprihatinan mendalam mengenai kondisi Indonesia pada saat itu, para pemuda berkumpul bersama untuk mengikrarkan janji bersama kebangsaan, yaitu berbahasa satu bahasa Indonesia, berbangsa satu bangsa Indonesia dan. Ini terjadi di saat prasyarat optimisme merupakan sesuatu yang sangat jarang. Bayangkan pada saat itu kemiskinan di Indonesia meliputi hampir 90 % penduduk negeri ini, begitupun juga yang butuh huruf yang prosentasenya juga sangat besar, apalagi bekas-bekas tekanan psikologis sebagai bangsa terjajah masih begitu kuat terasa, namun itu semua tidak melemahkan semangat para pemuda untuk berkumpul bersama memikirkan masa depan bangsa Indonesia. Peristiwa yang terjadi 17 tahun sebelum Indonesia

merdeka (1945) yaitu sekitar tahun 1928 yang dikenal sebagai Hari Sumpah Pemuda.

6.3. Tips 1: Bagaimana Pemuda Berjejaring & Berorganisasi untuk Membuat Perubahan Sosial

Kekuatan para pemuda untuk mendobrak pesimisme yang kian merebak muncul dari mimpi besar mereka untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik (*better living is possible*). Mereka berani menunda kesenangan sesaat demi kebahagiaan yang abadi. Pepatah, “berakit-rakit dahulu berenang-renang kemudian, bersakit-sakit dahulu, bersenang-senang kemudian” menjadi pegangan hidup para pemuda pada saat itu. Mereka mampu meletakkan kepentingan sesaat, apalagi yang bersifat *vested interest*, demi kemajuan bersama. Mereka berjuang sekuat tenaga meski masih terjepit kondisi ekonomi. Pantang bagi mereka menggadaikan sebuah idealisme demi pragmatisme kekuasaan sementara. Karena itu mereka pun mampu menginspirasi jutaan pemuda lainnya untuk bahu membahu memerdekakan Indonesia yang masih terpuruk. Niat tulus para pemuda yang berasal dari hati yang jernih dapat disambut dengan hati-hati bersih lainnya, baik yang berada di pinggir pantai, daerah dataran rendah bahkan sampai pegunungan, mulai dari Sabang sampai Merauke. Mereka bertemu dalam sebuah oase mimpi bersama yaitu memerdekakan Indonesia.

Akhirnya, para pemuda pun menjadi idaman rakyat jelata. Mereka merasa aman dan tenteram manakala ada segerombolan anak muda berkumpul di sekitar mereka. Rakyatpun berusaha membantu perjuangan para pemuda dengan memberikan, meski tidak ada, sedikit harta mereka. Kita mengenal dalam sejarah negeri ini, bagaimana para pejuang kemerdekaan seperti Hatta, Sjahrir dan lainnya mendapat bekal makanan dari rakyat yang kebetulan disinggahinya. Apa sebenarnya yang menjadikan rakyat begitu cinta pada para pemudanya? Kepedulian, itulah ciri para pemuda pejuang saat itu. Mereka sangat peduli dengan kemiskinan, kebodohan, ketidakadilan serta kolonialisme yang menimpa rakyat negeri ini. Mereka tidak berkampanye menjanjikan kebaikan kehidupan demi alasan politik tertentu, justeru mereka berbondong-bondong terjun ke masyarakat tidak mampu dan masih tertinggal masa itu karena mereka menyadari bahwa kunci kemerdekaan ada di tangan mereka. Dan itu tidak mungkin terjadi ketika rakyat masih bodoh dan kemiskinan masih merajalela di mana-mana. Sebagai contoh K.H. Ahmad Dachlan, pendiri Muhammadiyah, yang pada waktu itu masih berusia dua puluh tahunan. Ketika mengajarkan murid-muridnya surat *al-Mâ'ûn*, yang berisikan tentang kecelakaan orang yang beribadah (*shalat*) yang tidak mau membantu orang-orang miskin, ia pun tidak pernah mau beranjak ke surat selanjutnya sampai para murid betul-betul menunjukkan tindakan nyata yaitu

membantu kaum miskin yang ada di sekitar Jogjakarta, berdekatan dengan Mesjid Besar Yogyakarta. Semangat mengajarkan kepedulian bagi yang tidak mampu inilah yang kemudian menjadikan K.H. Ahmad Dachlan sebagai tokoh berpengaruh yang jejaknya masih bisa kita rasakan hingga saat ini. Kita tahu organisasi yang didirikan beliau tahun 1912 itu hingga saat ini masih berdiri kokoh, bahkan dikatakan menduduki tingkat kedua organisasi besar Islam setelah NU (Nahdatul 'Ulama) yang berdiri tahun 1928 oleh KH Hasyim Asy'arie, kakek dari Abdurruhman Wahid, alias Gus Dur.

Para pemuda yang terlibat dalam penyusunan Sumpah Pemuda tersebut menyadari bahwa mereka berasal dari suku yang berbeda-beda, agama yang berbeda, dan otomatis bahasa yang juga berbeda-beda. Meski jurang perbedaan terbuka cukup besar di antara mereka, namun mereka tetap mampu membuat jembatan kokoh yang melampaui jurang tersebut. Kemampuan menangkap titik temu (*common platform*) dari sebuah perbedaan itulah yang mendorong para pemuda untuk berkumpul dan mendeklarasikan visi bersama. Ketika berkumpul itu, mereka tidak mengedepankan ego masing-masing. Mereka menyadari egosentrisme hanya akan melahap keutuhan kesatuan mereka. Mereka membuang jauh-jauh perilaku dan sikap negatif yang akan memecah-belah kesatuan. Meski berbeda, mereka mengerti ambang batas di mana perbedaan itu mesti dihentikan. Sebuah nilai demokrasi yang

menarik yang diajarkan para pemuda untuk generasi setelah mereka.

Kehidupan Indonesia pada era kemerdekaan dengan era reformasi sekarang tentu berbeda. Saat ini kondisi kemiskinan jauh lebih baik bila dibandingkan dengan kondisi ekonomi era kemerdekaan, begitupun rakyat yang bisa baca dan tulis hampir merata di seluruh negeri, suatu kondisi yang sulit ditemukan pada masa kemerdekaan akibat diskriminasi pendidikan para kolonialis. Setiap tahun Indonesia meluluskan para sarjana yang jumlahnya sekitar ribuan, kemudian para pelajar di Indonesia yang sekolah di luar negeri juga cukup fantastis. Namun meski saat ini kondisi jauh lebih baik daripada era kemerdekaan dulu, mengapa susah menemukan para pemuda yang idealis yang mampu menggetarkan hati rakyat untuk berbuat sesuatu yang revolusioner. Rakyat alih-alih mencintai para pemuda dan merasa tenteram ketika mereka berjumpa di jalanan, malahan rakyat khawatir ketika berjumpa atau hidup di sekitar para pemuda karena mereka tidak lebih seperti preman-preman yang suka bertindak di luar pikiran waras manusia, mulai dari tawuran, mabuk-mabukan, tindak pencurian dan lain sebagainya. Kondisi memprihatinkan yang lahir dari para pemuda saat ini.

Idealnya, para pemuda saat ini bisa berkecimpung jauh lebih aktif dan kongkret demi memajukan bangsa Indonesia sebagaimana pernah dirintis oleh para pemuda perintis Sumpah

Pemuda dulu. Era komputerisasi yang semakin canggih (*sophisticated*) mestinya dapat dijadikan sebagai sarana membangun komunikasi efektif di antara para pemuda di negeri ini, bahkan hingga ke mancanegara untuk berbuat sesuatu yang positif.³ Tidak ada alasan tidak bisa komunikasi karena terhalang hamparan laut yang luas, atau karena berada di atas gunung dan lain sebagainya. Kemajuan teknologi memungkinkan itu semua terjadi. Jarak sudah semakin dekat, waktu pun semakin berlipat. Kini giliran para pemuda sendiri, maukah menjadikan fasilitas seperti *facebook*, *twitter*, *e-mail*, *instagram* dan lain sebagai sarana untuk membangun jaringan pemuda yang jauh lebih besar dan kuat.

Andai para pemuda tidak mampu melampaui kecanggihan teknologi, mereka berarti hanya memindahkan kehidupan rutin yang biasa-biasa saja (*easy going*) ke dalam kehidupan *cyber*. Dan tentu negeri ini tidak bisa berharap apa-apa dari jenis pemuda seperti itu. Mereka akan menjadi generasi lembek yang mudah mempercayai berita-berita bohong atau palsu (*hoaks*) Untuk membangun kesadaran kebangsaan di kalangan pemuda yang bertipe *easy going* itu perlu ada kerjasama yang efektif baik di dunia pendidikan, tokoh masyarakat, serta para aktivis pemuda sendiri. Meski jumlah

³ Jika kaum muda tidak terlibat aktif dalam pemanfaatan media sosial maka mereka akan menjadi orang-orang biasa yang menjadi korban dari banjirnya informasi sebagaimana ditegaskan oleh Nicholas Carr dalam buku *The Shallows, Internet Mendangkalkan Cara Berpikir Kita?* Terj. Rudi Atmoko, Bandung: Mizan, 2011, 3.

mereka sudah mulai banyak dan menduduki posisi berbeda-beda di masyarakat, namun bila dibandingkan dengan para pemuda masa kemerdekaan, dampak serta pengaruh di rakyat tetap masih kecil. Perlu ada gerakan bersama para pemuda jilid dua yang memang mau melakukan perubahan dan menyebarkan semangat optimisme akan kehidupan Indonesia yang lebih baik. Untuk mendukung gerakan pemuda yang optimis, visioner dan memiliki kepedulian tinggi untuk rakyat perlu banyak pasokan pemuda. Maka dari itu diperlukan kerjasama, bersinergi antara satu dengan yang lainnya. Berkat kekompakan dan kemampuan kaum muda inilah perwujudan kehidupan berbangsa yang jauh lebih baik dapat terwujud.

6.4. Tips 2: Dari Sekolah untuk Bangsa dan Agama:

Bagaimana Siswa Melakukan Aksi Nyata Mencegah dan Memerangi Ekstrimisme-Kekerasan

Saat ini dalam kehidupan sehari-hari banyak kita dapatkan informasi bagaimana para pemuda terjebak dalam suatu ideologi yang tertutup. Ada sebagian di antara kaum muda yang rela mengganggandakan masa mudanya untuk mewujudkan suatu cita-cita yang dianggap ideal (seperti gagasan khilafah, ISIS, dan sebagainya) yang pada saat yang bersamaan banyak membawa kehancuran bagi tatanan hidup mapan masyarakat sehari-hari. Mereka menjadi suatu kelompok dengan ideologi keagamaan yang tertutup yang berbahaya bagi masa depan umat manusia.

Untuk menghindari itu semua, terdapat beberapa jalan yang dapat ditempuh agar ideologi-ideologi radikal yang ada dapat ditangkal:

a. Aktif Berorganisasi

Seorang pemuda jangan pernah sekali-kali hidup berlama-lama dalam kekosongan, atau hidup tanpa aktivitas yang positif. Dalam suasana yang vakum tersebut akan banyak bermunculan ajakan-ajakan yang sekilas menggiurkan, namun di belakangnya tercatat motif-motif tersembunyi yang berbahaya. Maka dari itu, ikut aktif terlibat di dalam suatu organisasi yang positif akan menstimulus para pemuda untuk mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang positif. Di dalam menjalankan roda organisasi tersebut, seorang pemuda dituntut untuk tampil profesional dan menginspirasi sesamanya. Tidak seperti kisah berikut ini yang menggambarkan bagaimana seseorang yang sombong, pada akhirnya dapat dipatahkan dengan yang lainnya.

Pada suatu hari di pelosok desa nan jauh di sana terdapat seorang pemuda yang baru saja kembali setelah menyelesaikan belajarnya di sebuah perguruan tinggi terkenal. Terlihat dari mimik wajahnya guratan-guratan kebahagiaan. Ia berjalan sambil berseri-seri seperti orang yang baru saja terbebas dari himpitan penderitaan. Dengan penuh optimisme ia selalu bertanya kepada setiap orang yang dijumpainya perihal ilmu yang telah ia dapatkan di kampus. Ketika itu, sang pemuda

berkehendak kembali ke kampung halamannya yang letaknya di pinggiran sungai besar. Jelas ia tak dapat sampai ke rumahnya tersebut melainkan dengan menggunakan perahu sewaan yang biasa mengantar pulang pergi penduduk melewati sungai itu. Akhirnya ia pun menyewa sebuah perahu. Ketika perahu tersebut berlayar, sang pemuda bertanya kepada si nelayan, "wahai bapak", tanya si pemuda "pernahkan bapak belajar ilmu psikologi?", kemudian si nelayan menjawab, "ya dik, bapak *mah boro-boro* belajar ilmu psikologi, mungkin udah dari sananya bapak harus begini." "Ya Bapak," sambung si pemuda, "alangkah sayangnya hidup Bapak jika tidak pernah mengenal psikologi, padahal jika belajar psikologi, Bapak akan menjadi lebih hebat lagi karena Bapak mengerti kejiwaan masing-masing orang." Pemuda tersebut dengan sangat bangganya meneruskan pertanyaan-pertanyaan berikutnya, tetapi sebanyak pertanyaan itu diajukan sebanyak itu pula sang nelayan mengutarakan ketidaktahuannya. Karena jengkel, akhirnya nelayan itu balik bertanya, "bagaimana dengan adik sendiri, bisakah ilmu renang, kalau tidak bisa alangkah sayangnya ilmu-ilmu yang telah didapatkan tadi, karena itu semua tidak dapat menyelamatkan jiwa adik dari tenggelamnya perahu ini!" Pemuda itu hanya diam seribu bahasa, karena malu atas kesombongannya selama ini. Ia merasa paling pintar sendiri, padahal masih banyak pengetahuan-pengatahuan lainnya yang tidak ia ketahui.

Cerita tersebut di atas adalah kiasan yang banyak mengandung pelajaran. Sebagai seorang pemuda jangan sampai kita memiliki kesombongan sedikitpun, karena bagaimana pun juga kesombongan yang ada itu merupakan syarat kita akan jatuh ke dalam jurang paling dalam. Seorang pemuda harus tetap berendah hati, memiliki laku ucap yang baik. Apalagi ketika aktif di organisasi di mana masing-masing akan ditentukan jenis komunikasinya sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bagi seseorang yang selalu memiliki nilai rendah hati akan jauh lebih mudah untuk membuka kerjasama dibandingkan dengan yang lainnya.

Memang benar, dalam hidup ini seringkali muncul dalam diri kita keinginan untuk menunjukkan kemampuan kita di hadapan orang lain lewat berbagai cara. Sepanjang keinginan ini diniatkan untuk hal-hal positif--menstimulus orang lain misalnya—itu tidak menjadi soal. Akan tetapi, keinginan kita tersebut kadang diringi juga oleh keangkuhan yang berakibat pada cara pandang yang merendahkan orang lain yang memang tidak memiliki kemampuan tersebut. Dampak dari pola pikir seperti itu akhirnya menjadikan potensi kita tidak berkembang dan lambat laun akan mati. Sehingga sebuah tujuan akan terhambat realisasinya—seperti kisah tersebut di atas—dikarenakan kita merasa paling tahu jalan menuju tujuan tersebut. Dalam berorganisasi, akan sangat mudah kita temukan pola pikir seperti ini.

Di dalam kehidupan bermasyarakat, dunia organisasi memiliki peran yang sangat penting. Tanpa organisasi, tujuan-tujuan suatu masyarakat atau kelompok tidak akan pernah terejawantahkan dengan baik. Bahkan dapat dipastikan organisasi tersebut akan ditinggalkan oleh masyarakat. Namun syukurlah, hingga saat ini masih terdapat beberapa organisasi pemuda yang menyadari hal tersebut. Organisasi-organisasi seperti Yayasan Sabang Merauke, Milenial Islami, Milenial Hijrah merupakan contoh-contoh bagaimana para pemuda aktif turut serta dalam mengabdikan dirinya kepada masyarakat. Mudah-mudahan suatu saat kelak akan banyak bermunculan lagi gerakan-gerakan kepemudaan yang jauh lebih positif dan produktif.

Pengertian “organisasi” secara konvensional adalah berkumpulnya dua orang atau lebih dengan visi, misi dan tujuan yang sama. Dalam pengertian seperti ini, organisasi diartikan sebagai kendaraan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Sehingga tujuan yang sama inilah yang menjadi pijakan dari organisasi. Pertanyaan selanjutnya adalah “adakah tujuan yang sama pada diri manusia?” “Bukankah manusia dengan segenap potensi yang ada pada dirinya menghendaki jalan yang berbeda-beda untuk mengaktualkannya?” “Bukankah penyeragaman visi dan misi merupakan cara haalus untuuk mematikan kreativitas yang ada pada diri manusia itu sendiri?” “Jika memang demikian,

masihkah pengertian organisasi secara konvensional tersebut harus tetap kita pertahankan, jika tidak apa solusinya?”

Jika kita buka kembali lembaran sejarah pemikiran manusia, akan kita dapatkan bahwa penelitian organisasi secara konvensional muncul dipengaruhi oleh cara pandang modern yang selalu mempropagandakan cara pandang “keseragaman”. Cara pandang modern ini bermula secara filosofis dari René Descartes yang menyatakan *Cogito Ergo Sum* (Aku Berpikir, Maka Aku Ada) dan secara saintis oleh Newton pada masa renaisans (sekitar abad 15 dan 16 M). Gabungan dari cara pandang seperti ini, melahirkan paradigma Newtonian-Cartesian yang mekanistik, parsial, dan diferensial. Cara pandang seperti ini, berpengaruh tidak hanya pada wilayah filsafat saja—diwakili Descartes—atau sains (fisika)—diwakili oleh Newton—saja, akan tetapi ia ikut mempengaruhi juga seluruh ilmu-ilmu yang lainnya, mulai dari yang eksak sampai ilmu-ilmu sosial. Untuk itu, tidaklah mengherankan jika organisasi muncul dengan paradigma demikian, karena ia sangat dipengaruhi oleh paradigma Newtonian-Cartesian tersebut.

Akhir-akhir ini muncul kesadaran baru dalam diri para filsuf maupun saintis bahwa paradigma Newtonian-Cartesian tersebut harus didekonstruksi karena memang telah melahirkan banyak tragedi kemanusiaan, mulai dari pencemaran lingkungan akibat teknologi industri yang tidak terkontrol, perang antar suku, sampai pada perang dunia 1 dan 2. Mereka menawarkan

jalan keluar dengan paradigma baru yang holistik, integral dan lebih humanis. Tokoh-tokoh seperti Capra, Bryan Hines, Seyyed Hossein Nasr,⁴ A.K.Coormaraswamy, F.Schuon, patut mendapatkan apresiasi yang layak atas usaha-usaha yang telah mereka lakukan.

Dalam paradigma baru ini, organisasi dipahami tidak hanya sebagai sebuah kendaraan yang digunakan untuk tujuan tertentu, melainkan sebagai wadah persemaian potensi-potensi diri yang belum teraktualkan. Untuk itu “penyeragaman” ditiadakan, yang ada hanyalah “kesatuan dalam keberagaman”. Sehingga organisasi bersifat integral, saling menguatkan, dan tidak persial, saling terpisah dan cenderung meniadakan satu dengan yang lainnya.

Dalam konteks dunia kepemudaan, kalau boleh dikatakan secara jujur, bentuk organisasi yang masih ada mengindik pada pengertian konvensional. Sehingga pelaksanaan organisasi selalu terkait dengan aturan-aturan formal yang kaku, mengikat, dan tidak memberikan kebebasan bagi para anggotanya untuk melakukan kreasi-kreasi baru. Maka wajar saja, jika dari tahun ke tahun organisasi pemuda begitu-begitu saja, sehingga tidak mengalami perkembangan yang signifikan.

⁴ Secara khusus Seyyed Hossein Nasr menulis buku *A Young Muslim's Guide to the Modern World* pada tahun 1993 yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi *Menjelajah Dunia Modern Bimbingan untuk Kaum Muda Muslim*, Bandung: Mizan, 1994, 243.

Coba perhatikan bagaimana Organisasi Karang Taruna di mana-mana yang mengalami penurunan yang sangat signifikan.

Untuk itu sudah saatnya organisasi pemuda berbenah diri dan harus berani mengoreksi diri sendiri jika tidak mau dikatakan ketinggalan dan anti kemajuan. Dengan berpegangan pada paradigma baru organisasi yang holistik, kita semua harus siap menerima masukan-masukan dari manapun asalnya, dan kita pun jangan segan-segan untuk memberikan kebebasan kepada seluruh anggota untuk mengembangkan kreasi-kreasi mereka tanpa harus menghalangi mereka dikarenakan kekhawatiran yang berlebihan. Jangan sampai atas nama kebebasan, kepentingan kelompok tertentu, disiplin, kreativitas anggota organisasi kita gadaikan, kecuali kalau kita memiliki anggapan bahwa anggota-anggota tersebut adalah mesin-mesin yang dapat dengan mudahnya kita operasikan. Ingat manusia bukan mesin, melainkan individu-individu yang kreatif yang memiliki segudang potensi yang harus diaktualkan. Potensi-potensi tersebut adalah anugrah Tuhan, jangan sampai kita mematikan anugrah tersebut, hanya lantaran kedangkalan pemahaman kita. Kita jangan jadi orang pintar yang sebenarnya bodoh. Bermaksud membantu mengembangkan potensi kreatif individu, dengan mengekangnya. Alih-alih muncul potensi tersebut, justru yang ada hanyalah ketakutan-ketakutan yang berlebihan. Untuk itu organisasi yang didasarkan pada pemaksaan harus segera kita tinggalkan. Kita memerlukan

organisasi yang memiliki orientasi prestasi bukan semata prestise.

Dengan paradigma organisasi pemuda yang membebaskan, inklusif, dan holistik ini, seluruh anggota organisasi dapat berlomba-lomba dengan yang lainnya secara *fair*, tanpa harus saling menjatuhkan. Sehingga apapun jabatan yang kita duduki itu tidak terlalu menjadi soal, karena yang terpenting adalah apa yang dapat kita berikan dengan kedudukan yang kita dapatkan ini. Tidak ada bedanya antara ketua, wakil dan anggota, karena semuanya itu memiliki peran masing-masing yang saling membantu. Apalah artinya seorang ketua jika tidak memiliki anggota, justru ia menjadi ketua dan memiliki legitimasi kekuasaan dikarenakan adanya anggota yang mendukungnya. Maka orientasi yang harus dikembangkan dari organisasi yang ada adalah prestasi bukan prestise.

Dengan organisasi inilah, pemuda dapat bersama-sama berjuang untuk mengembangkan budaya masyarakat yang terdidik, menghargai nilai-nilai hidup serta aktif menulis. Dengan kesibukan di dalam organisasi inilah, tenaga yang dimiliki pemuda dapat tersalurkan dengan positif.

b. The World Is Yours to Change

Daisaku Ikeda dari Sokka Gakkai menulis buku yang sangat menarik untuk kaum muda yang berjudul “The World Is Yours to Change” yang berisikan kisah-kisah menarik tokoh-tokoh dunia

yang dapat dijadikan inspirasi oleh kaum muda. Yang menarik dari buku Ikeda tersebut selain isinya, adalah judulnya sendiri yaitu “The World Is Yours to Change” bahwa kini kesempatan kaum muda untuk mengubah dunia. Dunia ini akan menjadi baik atau mungkin tambah buruk berada di tangan kaum muda.⁵

Kisah-kisah inspiratif seperti Nelson Mandela, Mahatma Gandhi, Martin Seligman, Jose Abueva yang tertulis dalam buku tersebut menarik untuk disimak. Tokoh-tokoh inspiratif itu seakan menjadi dongeng yang susah untuk kita jumpai dalam kehidupan orang kebanyakan. Mereka mampu keluar dari egoisme pribadi, kepentingan sesaat serta jeratan material. Jiwa mereka mampu menembus jiwa-jiwa mereka yang lemah maupun yang kuat. Mata mereka dapat mewakili mata-mata yang lemah dan tangan mereka mampu menanggung kesulitan sesamanya. Mungkin merekalah “utusan Tuhan” yang dikirim untuk mengabarkan tentang kebaikan. Yang kisahnya akan terus ramai dibicarakan dan menginspirasi sesamanya.

Dalam kehidupan kita sehari-hari sebetulnya bisa kita jumpai tokoh-tokoh inspiratif yang bisa kita jadikan panutan dalam rangka mengembangkan idealisme demi kebaikan sesama. Ada Elang Gumilang di dunia properti yang berangkat dari filosofi hidup bahwa ia ingin sekali menolong sesamanya untuk

⁵ Daisaku Ikeda, *The World is Yours to Change Kisah-Kisah Tokoh Dunia yang Menginspirasi Jutaan Orang*, terj. Soka Gakkai Indonesia, Jakarta: Ufuk Press, 2013.

mendapatkan rumah murah. Keinginan tersebut pada akhirnya mendorong Elang untuk membuat rumah-rumah murah bagi masyarakat menengah ke bawah. Meski usianya ketika merintis usaha tersebut baru 20 tahunan akan tetapi mimpinya yang besar mampu mengantarkannya menjadi orang besar. Ia kini sudah menjadi milyarder yang begitu humanis membantu sesamanya. Begitupun dengan Butet Manurung yang tidak puas hanya menjadi akademisi yang menetap di kampus. Dengan pengetahuan antropologi yang dikuasainya, alih-alih menjadi peneliti yang menetap di gedung-gedung bertingkat di ibu kota, ia malah memilih hidup di bawah pepohonan di tengah rimba hutan belantara untuk mendidik anak-anak rimba. Ia mengembangkan sistem *Sokola Rimba* untuk anak-anak pedalaman. Sekolah rintisan pertama diterapkan di masyarakat Orang Rimba yang mendiami Taman Nasional Bukit Dua Belas, Jambi. Kita pun mengenal sosok Ai Nurhidayat yang merintis sekolah multikulturalisme di Sukabumi dengan biayanya sendiri dengan cara mengundang anak-anak negeri yang berasal dari daerah-daerah pedalaman untuk belajar bersama di sekolahnya yang asri dan ramah lingkungan. Sebuah terobosan yang sangat menarik dalam rekayasa dunia pendidikan Indonesia. Di bidang olahraga kita pun mengenal Evan Dimas yang sempat menjadi pemain sepakbola yang luar biasa di saat usianya baru menginjak 19 tahun. Jika kita mempelajari sejarah hidup Evan, kita akan kagus luar biasa. Meski ia berasal dari keluarga yang

kekurangan, namun mimpi besarnya mampu membawa harum negeri ini dalam kancar internasional.

Ketika dulu saya masih nyantri di Pondok Pesantren Daar el-Qolam, Banten di tahun 1994, saya sering membaca kata-kata bijak yang menempel di dinding gedung sekolah yang kumuh yang isinya berbunyi, “*inna al-fatâ man yaqûlu hâ anâ da wa laysa al-fatâ man yaqûlu kâna abî*” yang artinya, “sesungguhnya seorang pemuda adalah ia yang berkata inilah saya, bukan ia yang berkata inilah bapak saya.” Sebuah istilah yang berisikan nasehat mendalam untuk para pemuda yang tengah mencari identitas dirinya.

Istilah yang sudah puluhan tahun saya ketahui itu selalu terngiang-ngiang di telinga saya, apalagi ketika saya melihat fenomena kehidupan para pemuda sehari-hari yang terkadang membuat saya mengurut dada dalam-dalam. Para pemuda yang idealnya menjadi pendorong kehidupan berbangsa yang bermartabat dan luhur, malah sebaliknya menjadi perintis jalan ke arah kebobrokan moral yang tercermin dari sikap-sikap yang mereka tunjukkan dalam kehidupan sehari-hari. Kita mengetahui berbagai berita yang ditayangkan televisi, juga dari reportase koran dan majalah mengenai perilaku pemuda yang negatif, seperti tawuran, kehidupan seks bebas, menyiram air keras ke dalam bis yang berisikan orang-orang tak bersalah, membuat video asusila, narkoba, *kebut-kebutan* yang berujung maut dan lain sebagainya. Pepatah yang dulu saya dengar semasa di

Pesantren seakan hanya menjadi pepatah kosong yang ternyata sulit ditemukan contohnya dalam kehidupan nyata sehari-hari. Meski saya pesimis melihat kehidupan pemuda yang seperti itu, namun saya yakin pasti masih banyak pemuda yang berada di seluruh pelosok negeri ini yang berhati baik bak malaikat, mau berjuang demi kemajuan sesamanya, mau mengobarkan optimisme meski syarat untuk pesimis jauh lebih besar. Hal inilah yang selalu menumbuhkan bara optimisme dalam diri sehingga mampu memadamkan pesimisme secara perlahan-lahan.

c. Terlibatlah dalam Persoalan Bangsa

Peran pemuda dalam kehidupan berbangsa dan bernegara sangat signifikan, bahkan dengan analogi yang ekstrim bahwa maju dan mundurnya suatu bangsa akan sangat tergantung dengan peran pemuda di dalamnya. Tanpa kehadiran pemuda, maka kemajuan bangsa menjadi hal *muspra* belaka atau menjadi sekedar dongeng di alam khayalan.

Dalam sejarah Indonesia, banyak peristiwa-peristiwa penting terjadi karena dukungan dan keterlibatan para pemuda di dalamnya. Peristiwa Boedi Oetomo (BO) pada 20 Mei 1908 dirintis oleh para pemuda yang sedang bersekolah kedokteran di STOVIA. Berawal dari kampanye yang tengah gencar disampaikan oleh dr. Wahidin Soediro Hoesodo terkait penggalangan dana untuk memberikan beasiswa bagi para

pelajar bumi putera, pada akhirnya menginspirasi Soetomo dan rekan-rekan mahasiswa seperti Goenawan Mangoenkoesoemo dan Soeraji untuk mendirikan perhimpunan Boedi Oetomo yang kelak akan memberikan arah baru bagi perjuangan politik bangsa Indonesia.⁶

Kita juga mengenal Soewardi Suryaningrat (yang lebih dikenal dengan nama Ki Hadjar Dewantara) yang sangat marah, bahkan benci dengan kecongkakan pemerintahan Hindia Belanda waktu itu yang merayakan ulang tahun kemerdekaan negerinya, dengan menggunakan uang rakyat Indonesia. Kemarahan itu mendorong Soewardi untuk menulis artikel dalam bahasa Belanda yang berjudul “*Als ik Nederlander was*” (artinya “Seandainya Saya Seorang Belanda”). Meski masih muda, ia berani mengkritik kebijakan pemerintah kolonial yang tidak manusiawi.⁷

Tepat setelah 20 tahun berlalu dari berdirinya Boedi Oetomo yang dipelopori para pemuda, lahir kemudian satu

⁶ Untuk informasi lanjut terkait berdirinya Boedi Oetomo ini dapat dibaca di Taufik Rahzen, et. Al., *Tanah Air Bahasa: Seratus Jejak Pers Indonesia*, Jakarta: Boekoe, 2007, hal. 86. Menurut Prof. Dr. Daoed Joesoef, peristiwa berdirinya BO ini yang kemudian dikenal sebagai Kebangkitan Nasional pada 20 Mei 1908 merupakan gerakan yang mengutamakan budi luhur (budi utama) sebagai basis perjuangannya. Dasar perjuangan ini merupakan perpaduan antara semangat nasional yang mulai hidup bernyala dalam membasmi sebab pokok kemiskinan, yaitu penjajahan, dengan kesadaran intelektual tentang kemajuan nasional demi peningkatan kecerdasan anak pribumi. Baca Nunus Supardi, Bianglala *Budaya: Rekan Jejak 95 Tahun Kongres Kebudayaan 1918 – 2013*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013, hal. 3.

⁷ *Ibid.*, hal. 77.

gerakan kedua kaum muda pada 28 Oktober 1928. Gerakan ini dipelopori oleh sekumpulan pemuda-pemudi yang kelak dikenal sebagai gerakan “Soempah Pemuda.” Mereka, dengan idealisme yang luhur, mau melepaskan ego masing-masing kelompok dan individu untuk kemudian mengikrarkan bersama berupa pilihan kesatuan wilayah (bertumpah darah satu), kesatuan politik (berbangsa satu), dan pilihan kesatuan budaya (menjunjung tinggi bahasa persatuan) yang semuanya disebut “Indonesia.”⁸ Inilah tonggak kedua peristiwa penting terkait peran dan kontribusi pemuda-pemudi Indonesia guna memerdekakan bangsa dan negara yang tercinta ini.

Kita pun mengenal kisah-kisah heroik para *founding fathers* negeri ini yang sejak usia mudanya sudah berkiprah dan rela menyerahkan kenikmatan masa muda guna kemajuan bangsa di antaranya seperti Soekarno, Hatta, Sjahrir. Kita pun mengenal peristiwa Rengasdengklok di mana telah terjadi penculikan Soekarno dan Hatta oleh sejumlah pemuda di antaranya Soekarni, Wikana dan Chaerul Saleh persis satu hari sebelum proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia. Mereka mendorong agar proklamasi diselenggarakan secepat mungkin. Dari berbagai peristiwa tersebut nampak bahwa peran kaum muda sangat penting dalam perjalanan bangsa ini. Namun bagaimana dengan kiprah pemuda saat ini?

⁸ Nunus Supardi, hal. 3.

Tantangan yang dihadapi kaum muda di era digital saat ini berbeda bentuknya dengan tantangan kaum muda yang dihadapi pada masa revolusi kemerdekaan. Pada masa pra-kemerdekaan tantangan terbesar kaum muda adalah bagaimana agar rakyat Indonesia dapat memerdekakan dirinya sehingga mampu berdiri sama tinggi dan duduk sama rendah dengan bangsa-bangsa lain. Mereka memiliki musuh bersama yaitu kolonialisme. *Nah*, saat ini setelah Indonesia merdeka, serta melewati beberapa periode pemerintahan, tentu tantangan yang dihadapi kaum muda bukan lagi persoalan kolonialisme atau merebut kemerdekaan, akan tetapi bagaimana kaum muda dapat mengisi lembaran kemerdekaan yang sudah terbuka luas ini. Untuk itu diperlukan beberapa syarat sebagai modal perjuangan kaum muda saat ini, yaitu, 1). Mengenal Sejarah, 2), Membangun Jaringan (*networking*), 3), Menjadi Pendorong Perubahan, 4), Mengembangkan Komunitas, 5) Tampil sebagai Penjaga Idealisme, 6), Sebagai *Netizen Generation*, Berani Berpikir Global dan Bertindak Lokal.

Mengenal sejarah bagi kaum muda teramat penting, karena tanpa mengetahui sejarah, dapat dipastikan kaum muda hidup terombang-ambing tanpa memiliki posisi yang jelas. Visi tidak mungkin diraih jika sejarah tidak dikuasai. Dan kaum muda akan senantiasa menjadi penonton dalam kehidupan berbangsa dan bernegara ini, jika tidak menguasai sejarah. Untuk itu, kaum

muda wajib menguasai sejarah agar dapat menjadi pelaku sejarah!

Era teknologi dan informatika yang teramat cepat kemajuannya menjadi momen ideal untuk membangun jaringan tingkat dunia.⁹ Kita tidak perlu bersusah payah mencari secarik kertas untuk menulis surat, kemudian mengirimkan surat tersebut lewat kurir, namun cukup kita sebarkan gagasan atau surat kita lewat email dan jejaring sosial lainnya. Kita pun bisa terus menyampaikan gagasan-gagasan kita lewat media *on-line* lainnya, termasuk gerakan sosial bisa kita gerakkan lewat jejaring sosial. Kita mungkin masih mengingat kasus Prita yang berhadapan dengan kuasa sebuah RS, yang pada akhirnya mampu mendorong dukungan moral masyarakat yang teramat luas, hanya dari informasi jejaring sosial. Dalam hal ini para pemuda dapat aktif mengisi konten-konten media sosial dengan berita-berita positif yang membangkitkan optimisme.

Kaum muda dengan akses yang sangat luas ke berbagai sumber ilmu pengetahuan juga tenaga fisik yang masih optimal dapat melakukan hal-hal positif guna membangun bangsa ini. Dengan dua kelebihan tersebut kaum muda dapat menjadi

⁹ Meski muncul kritik dari Tom Nichols yang menyebut bahwa era sekarang adalah era matinya para pakar (*the death of expertise*) di mana semua orang menjadi seajar dan sama dihadapan gurita media sosial atau internet. Namun justru kita bisa membaca sebaliknya bahwa inilah saat yang paling tepat untuk kaum muda untuk bersama-sama membangun dan memaksimalkan penggunaan internet yang positif agar yang menyebar bukan sisi negatifnya melainkan sisi positifnya. Baca Tom Nichols, *Matinya Kepakaran (The Death of Expertise)*, terj. Ruth Meigi P. Jakarta: Gramedia, 2017, 84.

trendsetter untuk mendorong suatu perubahan. Maka alih-alih, kaum muda terpengaruh berita hoaks, palsu, fitnah, ajakan untuk menjadi teroris dan lain sebagainya, justru kaum muda dapat tampil membuat suatu gerakan bersama yang melawan berbagai persoalan tersebut. Mereka dapat menjalankan gerakan budaya tandingan (*counterculture*) yang positif, dinamis dan bertenaga. Mereka akan selalu menjadi sumber inspirasi yang tidak pernah berakhir. Hati nurani mereka terus bersinar terang disertai cara berpikir (*the way of thinking*) yang kritis dan kreatif. Dengan berpikir kritis mereka dapat menyelesaikan masalah dengan baik (*problem solving*) dan dengan berpikir kreatif mereka mampu menghadirkan pola pikir alternatif yang jauh lebih baik.

d. Berpikir Kritis dan Kreatif

Modal terbesar kaum muda adalah pikirannya. Setidaknya terdapat dua model berpikir yang harus dimiliki oleh kaum muda yaitu berpikir kritis (*critical thinking*) dan berpikir kreatif (*creative thinking*).¹⁰ Melalui dua model berpikir inilah kaum muda tidak mudah terserang berbagai doktrin ajaran yang eksklusif, radikal serta teroris.

Berpikir kritis adalah pola pikir yang bersumber dari kemampuan seseorang untuk menemukan suatu persoalan

¹⁰ Michael Kallet, *Think Smarter, Critical Thinking to Improve Problem-Solving and Decision-Making Skills*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2014, 21.

secara jernih (*problem detection*),¹¹ melalui berbagai media berpikir kritis seperti mempertanyakan setiap masalah (*headscratcher*) agar benar-benar memang suatu masalah, baru setelah itu masuk ke tahapan selanjutnya yaitu tahapan pencarian solusi dan yang terakhir yaitu dorongan untuk mengambil suatu keputusan (*decision*). Tiga tahapan yang ada yaitu mencari kejelasan suatu persoalan (*clarity*), konklusi atau menyimpulkan persoalan serta pencarian solusinya dan ditutup oleh suatu keputusan (*decision*) yang tepat merupakan langkah-langkah utama yang dapat dijalankan untuk mempraktikkan cara berpikir kritis.

Adapun berpikir kreatif adalah kemampuan seseorang untuk memberikan banyak alternatif solusi atas berbagai persoalan yang lahir. Misalnya persoalan radikalisme dan terorisme yang mudah menyerang atau menjangkiti para pemuda, maka sedapat mungkin untuk dicarikan solusinya dengan beberapa solusi yang kreatif. Misalnya agar kaum muda tidak terjangkiti virus-virus ideologi tersebut, kaum muda bisa membuat banyak kegiatan kreatif yang mampu mengisi kekosongan kegiatan pemuda lainnya, apakah itu berupa pelatihan-pelatihan terkait kepemimpinan, pelatihan kewirausahaan atau perlombaan-perlombaan yang mendidik.

¹¹ John Butterworth and Geof Thwaites, *Thinking Skills Critical Thinking and Problem Solving*, Cambridge University Press, 2013, 79.

Pemuda Masa Depan: Sebuah Harapan

Ibn Khaldun, seorang sejarawan Muslim abad ke-14 M, telah merumuskan sebuah teori tentang fase kemajuan manusia. Menurutnya, bahwa hasil dari kemajuan seorang manusia dapat dilihat setelah dua puluh tahun kemudian. Jika kita dari sekarang memulai menumbuhkan potensi-potensi kreatif yang ada pada diri kita, maka dapat dipastikan pada dua puluh tahun yang akan datang, potensi-potensi tersebut dapat kita petik hasilnya, baik secara material maupun secara moral.

Pemuda di masa yang akan datang harus mewarnai benar seluruh lapisan masyarakat, mulai dari lingkungan masyarakat pedesaan, sampai perkotaan, mulai dari yang belum terdidik sampai masyarakat yang belum terdidik. Dengan demikian kiprah pemuda akan semakin terasa manfaatnya. Untuk itu mari sekarang kita mulai mengembangkan potensi kita masing-masing, sehingga dua puluh tahun yang akan datang kita semua menjadi pribadi-pribadi tangguh sebagai pelaku sejarah di negeri Indonesia. Untuk mewujudkan itu semua terdapat beberapa hal penting yang patut disadari oleh kaum muda:

1. Pemuda memiliki potensi besar untuk melakukan perubahan (*agent of change*) dari hal-hal negatif menuju hal-hal positif. Magma kekuatan yang dimiliki pemuda serta kecakapan mereka dalam berpikir dapat menjadi modal kuat untuk melakukan perubahan tersebut.

2. Persoalan-persoalan radikalisme dan terorisme tidak akan menarik hati para pemuda manakala mereka sejak awal aktif di berbagai organisasi kepemudaan yang positif, terlibat secara langsung dengan masyarakat, melihat bahkan merasakan langsung apa-apa yang dibutuhkan masyarakat, sehingga diri mereka disibukkan oleh panggilan hati untuk mengisi kekurangan tersebut dengan mengembangkan berbagai gerakan kebudayaan yang positif bagi masyarakat, mulai dari pendidikan, ekonomi dan lain sebagainya.
3. Momen masa muda adalah momen emas untuk melukis berbagai kisah yang heroik. Maka *the world is yours to change* akan menjadi spirit para pemuda di dalam melaksanakan berbagai kegiatannya, mulai dari kegiatan yang lingkungannya di sekolah, di masjid, di lingkungan rumah sampai pada lingkungan nasional.
4. Ketika kaum muda terlibat pada berbagai persoalan kebangsaan yang bersumber dari hati nurani, itu secara tidak langsung akan mendorong kaum muda untuk berjuang di dalam hal-hal yang memang pantas untuk diperjuangkan. Mereka tidak mungkin akan terlibat dalam upaya-upaya yang dapat memecah kehidupan berbangsa dan bernegara jika sungguh-sungguh mengerti serta terlibat dalam persoalan kebangsaan. Sejarah telah membuktikan bagaimana tokoh-tokoh

bangsa ini seperti Soekarno, Hatta, Sjahrir dan lainnya yang sejak muda terlibat dalam persoalan bangsa mendorong mereka menjadi sosok pemuda yang berpikiran terbuka, berwawasan luas serta memiliki kepekaan nurani []

Biografi:

Daisaku Ikeda, *The World is Yours to Change Kisah-Kisah Tokoh Dunia yang Menginspirasi Jutaan Orang*, terj. Soka Gakkai Indonesia, Jakarta: Ufuk Press, 2013.

John Butterworth and Geof Thwaites, *Thinking Skills Critical Thinking and Problem Solving*, Cambridge University Press, 2013.

Michael Kallet, *Think Smarter, Critical Thinking to Improve Problem-Solving and Decision-Making Skills*, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2014.

Nicholas Carr. *The Shallows, Internet Mendangkalkan Cara Berpikir Kita?* Terj. Rudi Atmoko, Bandung: Mizan, 2011.

Nunus Supardi, *Bianglala Budaya: Rekan Jejak 95 Tahun Kongres Kebudayaan 1918 - 2013*, Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.

Seyyed Hossein Nasr. *Menjelajah Dunia Modern Bimbingan untuk Kaum Muda Muslim*, Bandung: Mizan, 1994.

Taufik Rahzen, et. Al., *Tanah Air Bahasa: Seratus Jejak Pers Indonesia*, Jakarta: I: Boekoe, 2007

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1999

Tom Nichols, *Matinya Kepakaran (The Death of Expertise)*, terj. Ruth Meigi P. Jakarta: Gramedia, 2017.

BAB VII

PERMAINAN YANG EDUKATIF & MENYENANGKAN

Oleh:

Emil Radhiansyah, S.IP, M.Si

BAB 7
PERMAINAN (*GAMES*) YANG EDUKATIF DAN
MENYENANGKAN¹

Emil Radhiansyah

7.1 Pendahuluan

Dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, teknologi informasi dan komunikasi yang terus mengalami kemajuan dimana masanya segala sesuatu yang terkait digitalisasi dan gawai semakin di minati menjadikan pemanfaatan internet mampu mengubah pola hidup dan budaya manusia dalam belajar, bekerja, berinteraksi, berkomunikasi, berbelanja, mencari informasi, menambah jaringan dan lain sebagainya.

Saat ini masyarakat lebih banyak menggunakan internet dalam berkomunikasi dan mencari informasi, serta menggunakan jejaring sosial yang di anggap lebih efektif dan efisien. Di Indonesia sendiri pengguna internet di dominasi oleh kalangan generasi muda usia 15-30 tahun yang sekarang ini lebih di kenal dengan istilah “Netizen”. Mereka saling berkomunikasi di dunia maya seperti mereka berkomunikasi di dunia nyata.

¹Oleh Emil Radhiansyah, Dosen Pengajar pada Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Falsafah dan Peradaban, Universitas Paramadina, Jakarta. Dibuat untuk program Pemuda, Internet Sehat dan Anti-Ekstrimisme, The Lead Institute Universitas Paramadina.

Segala kemudahan dalam menggunakan internet juga memudahkan kalangan muda dalam mencari informasi dan mengakses informasi, secara otomatis informasi yang di dapat juga semakin terbuka baik informasi atau konten yang positif maupun yang negatif. Pengaruh konten negatif yang di dapat kalangan muda saat mengakses internet seperti pemuatan radikalisme, ekstrimisme, kekerasan, gambar porno, pencemaran nama baik, berita bohong, dan lain sebagainya jelas akan memberi dampak negatif kepada kalangan muda. Terkait masalah terorisme yang akhir-akhir ini semakin mengkhawatirkan di Indonesia, kelompok-kelompok teroris juga dengan mudah menyebarkan ajaran radikalisme dan ekstrimisme melalui internet.

Kelompok-kelompok teroris ini dalam menyebarkan ajarannya memiliki target sendiri. Kalangan muda adalah kelompok yang paling mudah untuk di jadikan target untuk bergabung bersama mereka. Karena itu untuk menangkal kejahatan di dunia maya harus di tekankan prinsip dasar yang harus di ketahui dalam menggunakan internet. Penggunaan internet secara sehat, aman dan beretika perlu di tanamkan sejak dini melalui pembelajaran dan permainan yang edukatif dan menyenangkan, agar pesan yang ingin di sampaikan bisa di terima, dimengerti dan di terapkan secara efektif dan berkelanjutan.

Di harapkan melalui games yang edukatif, kalangan muda lebih memahami akan pentingnya berinternet secara sehat, sehingga mereka bisa membentengi diri dari hal negatif dan bahkan di harapkan mereka bisa menjadi duta internet sehat yang mengajak kepada yang lain untuk menyebarkan hal positif.

7.2 Pengertian Games

Kata *game* berasal dari Bahasa ingris yang diterjemahkan ke dalam bahasa indonesia bermakna permainan yang bermacam jenisnya. Menurut Dananjaya dalam pengajaran kepada siswa, permainan merupakan salah satu media yang melibatkan para siswa untuk memiliki pengalaman dan penghayatan, dan berpikir kreatif (Suwarno 2017). Dengan tujuan untuk mengenal toleransi dan kerjasama, semakin menumbuhkan rasa cinta tanah air, menghindari kekerasan, mampu mengenali bakat diri, terdorong untuk berpikir secara kreatif dan inovatif, mampu mempengaruhi orang lain serta game yang berbasis internet.

Beberapa definisi game menurut beberapa para ahli (Marlianti 2015):

1. John C Beck & Mitchell Wade, Game merupakan penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.
2. Samuel Henry, Game merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari

rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita.

3. John Naisbitt, Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film.
4. Andik Susilo, Game adalah salah satu candu yang susah dihilangkan, bahkan ada yang mengatakan bahwa candu game online setara dengan narkoba.

Dananjaya seperti yang dikutip oleh Suwarno menyatakan bahwa permainan merupakan fakta yang dianalisis untuk memahami proses perilaku dalam permainan; pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri (Suwarno 2017). Pengertian edukasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “pendidikan” (Kemdikbud n.d.). Pendidikan berasal dari kata dasar didik, didik yaitu “pelihara dan latih”, sedangkan pendidikan adalah “proses, cara, perbuatan mendidik” (Suwarno 2017).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan edukasi merupakan sebuah media yang dapat dipakai dalam pembelajaran dengan mengajak siswa atau peserta didik turut berpartisipasi di dalamnya dalam rangka memberikan pengalaman dan mengajak peserta didik berpikir kreatif,

sehingga nilai-nilai pengajaran yang hendak disampaikan dapat diserap dan dipahami.

Menurut Edward bahwa *game* merupakan sebuah *tools* untuk mengajar karenan mengandung prinsip-prinsip pengajaran dan Teknik intruksional yang efektif dalam penguatan level-level yang sulit. Sementara menurut Boyle "*points out that game can produce engagement and delight in learning; they thus offer a powerful format for educational environments...*" yang bermakna bahwa dalam edukasi, penggunaan permaian merupakan suatu pengantar yang kuat dalam rangka mendekatkan siswa didik dengan proses pembelajaran itu sendiri. Menurut Wahono, permainan sebagai sebuah aktifitas baik bersifat terstruktur ataupun terstruktur sebagian (*partial/semi*) yang bertujuan untuk menghibur dan dapat pula digunakan sebagai sarana pendidikan. (Famula 2015).

7.3 Jenis-jenis games edukasi dalam training

“PEMUDA, INTERNET SEHAT DAN ANTI-EKSTRIMISME”

Permainan 1 (Games toleransi dan kerjasama)

Nilai-nilai karakter toleransi dan kerjasama penting untuk dimiliki oleh setiap warga negara terutama kalangan muda, sebab kalangan muda sebagai generasi penerus bangsa harus menghargai dan menghormati perbedaan yang ada di tengah keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia. Pengenalan, pemberian materi dan penerapan secara internalisasi tentang

karakter toleransi dan kerjasama dapat dilakukan dengan permainan tradisional, meski saat ini gawai tetap lebih dominan menjadi pilihan utama dengan terbuka dan mudahnya akses internet, permainan tradisional bisa mengajarkan dan memberi hal kepada kalangan muda untuk bersikap dan berpikir positif, lebih menghargai diri sendiri dan orang lain, kegembiraan, kebersamaan serta kerja sama tim tanpa harus memandang dengan siapa ia bermain saat mereka bermain permainan tradisional. Selain itu dengan mengenalkan dan mengajak kalangan muda bermain permainan tradisional juga bisa untuk melestarikan budaya serta menguatkan karakter toleransi dan kerjasama di kalangan muda.

Nama Permainan	Gobak Sodor
Jumlah Pemain	5-8 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Tidak ada
Lama Permainan	10-20 menit
Tempat	Luar Ruangan

Cara Permainan

- a. Buat garis penjagaan dengan kapur atau dapat menggunakan rafia seperti pada lapangan bulu tangkis, bedanya tidak ada garis yang rangkap.
- b. Bagi pemain menjadi dua tim, satu tim terdiri dari 5-8 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu tim

akan menjadi tim “jaga” dan tim yang lain akan menjadi tim “lawan”.

- c. Anggota tim yang mendapat giliran “jaga” akan menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal. Untuk penjaga garis horisontal tugasnya adalah berusaha untuk menghalangi lawan mereka yang juga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas. Bagi seorang yang mendapatkan tugas untuk menjaga garis batas vertikal maka tugasnya adalah menjaga keseluruhan garis batas vertikal yang terletak di tengah lapangan.
- d. Sedangkan tim yang menjadi “lawan”, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal.

Tujuan Permainan

- a. Nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kebersamaan dan kontrol diri, terutama tim yang bertahan.
- b. Satu sama lain harus kompak agar tim penyerang tidak sampai lolos dari penjagaan mereka.
- c. Memperkuat kerjasama antar anggota tim.

- d. Menumbuhkan toleransi sesama anggota tim dan rekan sepermainan karena dalam permainan ini bisa dimainkan oleh siapapun meski berbeda agama, budaya dan suku.

Nama Permainan	Hompimpa-Hompimpa
Jumlah Pemain	3-5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Tidak ada
Lama Permainan	3-5 menit
Tempat	Dalam Ruangan

Cara Permainan

- a. Letakan telapak tangan peserta yang akan bermain minimal tiga orang.
- b. Kemudian ayunkan tangan kekanan dan kekiri sambil mengucapkan “hom pim pa alaihum gambreng”. Setelah mengucapkan kalimat hom pim pa tersebut, telapak tangan bebas memilih ingin menghadap ke atas atau ke bawah.

Tujuan Permainan

- a. Makna dari permainan tersebut adalah kita diajarkan untuk menerima setiap hasil akhir dari permainan yang harus dipatuhi oleh setiap orang.
- b. Kita juga diajarkan untuk menerima perbedaan yang ada dalam setiap diri individu dan kelompok.

Nama Permainan	Kapal Titanic
Jumlah Pemain	Satutim 3-5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Kain
Lama Permainan	5-10 menit
Tempat	Dalam Ruangan

Cara permainan

- a. Semua anggota tim diminta untuk berdiri di atas kain, seakan akan mereka berada dia atas sebuah kapal yang akan tenggelam.
- b. Tidak ada bagian dari kaki berdiri diluar kain. Setelah mereka berhasil berdiri, maka menghitung satu sampai lima hitungan. Apabila berhasil, kain dilipat menjadi lebih kecil.
- c. Kemudian dilakukan kembali proses seperti semula. Kelompok yang mampu berdiri di atas kain yang terkecil adalah pemenangnya.

Tujuan Permainan

- a. Membangun kerjasama dan kebersamaan
- b. Menumbuhkan rasa toleransi
- c. Menunjukkan untuk kesuksesan tim diperlukan pengorbanan
- d. Perlunya anggotatim untuk menyatudengankelompok

Permainan 2 (Games cinta tanah air)

Rasa cinta tanah air harus di tanamkan sejak dini. Kalangan muda sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki rasa cinta tanah air, karena di tangan kalangan muda sebagai generasi pembaharu, dititipkan kelangsungan hidup bangsa dan negara. Rasa kebanggaan, rasa memiliki, rasa menghargai, rasa menghormati dan loyalitas yang dimiliki oleh setiap individu pada negara tempat ia tinggal adalah bentuk rasa cinta tanah air dengan rela membela tanah airnya, menjaga dan melindungi tanah airnya,rela berkorban demi kepentingan bangsa dan negaranya serta mencintai adat istiadat, budaya serta melestarikannya.

Kalangan muda, sebagai seorang pelajar tetap dapat menunjukkan sikap cinta tanah air dengan berbagai cara, diantaranya :

1. Belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh
2. Siap dengan segala perubahan
3. Menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan internet secara sehat dan cerdas
4. Menjaga diri dari hal-hal negatif dengan tidak mengikuti kegiatan yang bersifat ekstrim dan radikal
5. Tidak memilih-milih teman berdasarkan SARA
6. Berbakti kepada orang tua
7. Berbakti kepada Bangsa dan Negara

Untuk menanamkan rasa cinta tanah air, bisa diperkenalkan dengan games edukatif yang menyenangkan dan menghibur tetapi tetap sarat makna.

Nama Permainan	Menebak Judul Lagu Wajib dan Lagu Daerah
Jumlah Pemain	Satutim 4-5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	<ul style="list-style-type: none">• Kertas Petunjuk (Lagu Wajib atau Lagu Daerah)• Kertas berisi judul Lagu
Lama Permainan	5-10 menit
Tempat	

Cara Permainan

- Dalam permainan menebak Judul lagu indonesia dibutuhkan kecepatan dalam berpikir dan ketepatan untuk mendeskripsikan lagu kepada anggota pemain lainnya. Pemain juga diuji dalam kemampuan menguasai lagu wajib dan lagu daerah yang ada di Indonesia.
- 1 orang dari kelompok menjadi peraga gerak
- Peraga gerak mengambil kertas clue dan kertas judul lagu.
- Peraga gerak menunjukkan melalui gerakan tanpa kata-kata yang mendeksripsikan lagu yang sudah dipilih.
- Anggota lainnya dalam kelompok menebak lagu.

- f. Jika anggota berhasil menjawab, peraga gerak digantikan dengan anggota lainnya.

Tujuan Permainan:

- a. Dengan permainan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air terutama dalam lagu-lagu kebangsaan indonesia dan mengembangkan kreativitas melalui gerakan.
- b. Permainan ini juga untuk menumbuhkan rasa untuk melestarikan kekayaan budaya

Permainan 3 (Games anti – kekerasan)

Sebagai dampak dari perkembangan arus globalisasi dan modernisasi, serta perubahan fase perkembangan masyarakat dari masyarakat petani ke masyarakat industri dan masyarakat industri ke masyarakat informasi, aksi kekerasan yang dilakukan manusia diberbagai belahan dunia sangat jelas terlihat. Terlebih dengan semakin majunya teknologi dan kemudahan mengakses berbagai informasi melalui internet telah menjadi sumber inspirasi baru dalam pengembangan masyarakat. Proses perubahan fase ini harus disikapi dengan bijak. Pendidikan anti-kekerasan harus dikenalkan dan di tanamkan di berbagai lintas generasi. Karena dengan kemudahan mengakses informasi melalui internet jika tanpa di saring akan menimbulkan pemahaman yang sempit. Apalagi Radikalisme agama dan

ekstrimisme yang seringkali menggunakan kekerasan sebagai alat untuk mencapai tujuannya seperti teror bom, pembakaran, dan perekrutan khususnya kepada kalangan muda, Karena itu pendidikan anti-kekerasan perlu disosialisasikan melalui media pembelajaran, modul, pelatihan dan permainan yang edukasi dan menyenangkan. Agar kalangan muda bisa menangkal berbagai paham dan ajaran yang ekstrimisme dan radikalisme.

Nama Permainan	Merangkai dan Membuat Bunga
Jumlah Pemain	Satu tim 5 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	<ul style="list-style-type: none"> • Sumpit 15-20 buah • Kertas krep warnawarni • Lem Kertas • Gunting • Botol untuk vas bunga
Lama Permainan	5-10 menit
Tempat	Dalam ruangan

Cara Permainan

- a. Membuat dan merangkai bunga dari lima warna.
- b. Peserta dibagi menjadi 5 kelompok. Kelompok pertama membuat dan merangkai bunga dengan satu warna, kelompok 2 dengan dua warna seterusnya sampai kelompok 5 dengan lima warna.

Tujuan Permainan

Semakin banyak warna dalam satu rangkaian bunga maka akan terlihat dan dirasakan lebih indah dari pada rangkaian itu hanya dalam satu warna saja. Oleh karena itu pluralitas dan perbedaan sebenarnya menunjukkan keindahan. Jika selama ini berbagai macam perbedaan dan keragaman masih sering menimbulkan konflik dan kekerasan , hal ini hanya karena belum bisa merangkaikan keragaman itu dalam sebuah harmoni.

Permainan 4 (Games mengenali bakat diri)

Setiap individu terlahir unik. Potensi yang dimiliki tidak pernah sama antara yang satu dengan yang lainnya. Berbagai potensi diri inilah yang akan membantu kita memiliki kemampuan yang baik dalam berbagai hal, juga untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan kita.

Tetapi tidak semua orang bisa dengan mudah mengenali potensi dan bakat diri sendiri. Ketika seseorang tidak mampu mengenali potensi dan bakat diri , kemungkinan orang itu tidak akan bisa berkembang dengan maksimal dan mencapai titik terbaik dalam hidupnya, selain itu mudah untuk dipengaruhi paham-paham yang ekstrim dan radikal. Apalagi kalangan muda yang sering merasa galau dengan dirinya sendiri Hal inilah yang

menjadi dasar mengapa perlu pembelajaran mengenai proses mengenal potensi dan baka diri.

Ada beberapa tips agar kita dengan mudah mengenali potensi dan bakat diri,diantaranya :

1. Memperluas pergaulan dan pertemanan
2. Tetap membuka diri terhadap hal-hal baru
3. Ikuti rasa ingin tahu dengan kecerdasan moral
4. Pilih-pilih dan buat prioritas
5. Tetap berkomitmen untuk terus mengasah kemampuan

Selain tips di atas, agar proses pembelajaran dalam mengenal potensi dan bakat diri bisa diterapkan melalui games yang bersifat edukatif dan menyenangkan.

Nama Permainan	Tes 7 Menit
Jumlah Pemain	Disesuaikan dengan jumlah peserta
Alat Peraga	• Lembar Soal
Lama Permainan	7 menit
Tempat	Dalam ruangan

Cara Permainan

Instruksi bagi instruktur

Membagikan lembar soal kepada siswa dan meminta siswa untuk mengerjakan dengan baik dan seksama seluruh pertanyaan yang ada pada lembar soal dengan waktu untuk

mengerjakan soal 7 menit. Peserta yang paling cepat dan benar dalam menjawab akan mendapatkan penghargaan. Jawaban dituliskan di balik lembar soal.

Instruksi pada lembar soal

Baca dengan baik dan seksama seluruh pertanyaan di bawah ini SEBELUM mulai menjawab, waktu mengerjakan soal adalah 7 menit. Peserta yang paling cepat dan benar dalam menjawab akan mendapatkan penghargaan. Tuliskan jawaban di balik lembar soal.

Soal sebagai berikut:

1. Tuliskan nama kamu di bagian kanan atas.
2. Tuliskan tanggal lahir di sebelah kiri atas dan beri lingkaran.
3. Tuliskan alamat rumah di bagian kanan bawah kertas, tulis dengan HURUF BESAR.
4. Tuliskan 2 nama orang yang dapat menyimpan rahasia kamu.
5. Tuliskan makanan favorit kamu.
6. Jika punya HP, tuliskan nomor HP, jika tidak tuliskan no telepon rumah kamu.
7. Tuliskan 3 benda pribadi kesukaan kamu.

8. Bagaimana cara menyelesaikan kasus tawuran antar pelajar yang menjadi sorotan saat ini? Cukup uraikan dengan 2 – 3 kalimat saja.
9. Majulah ke depan kelas, teriakan dengan suara lantang :
“AKU MAU JADI ORANG SUKSES”.
10. Bacalah do’a mau makan dengan suara lantang di tempat kamu duduk.
11. Jika sudah selesai mengerjakan nomor 10, tuliskan cita-cita Anda di pojok kiri bawah.
12. Segera berdiri dan tepuk bahu kanan teman terdekat anda lalu berikan senyuman terbaik!
13. Katakan : “Teman, saya sudah selesai, mengapa kamu begitu lambat, ada yang bisa saya bantu?”.
14. Sambil kembali ke tempat duduk teriakan dengan lantang: “Yes-yes-yes”, akulah manusia tercepat !
15. Buatlah tanda tangan sebagus mungkin di kertas pada posisi yang kamu sukai dan kumpulkan kertas jawabannya serta kembali ke tempat duduk dengan tenang.
16. Teriakkan : SAYA SIGAP MENGERJAKAN SEGALA HAL!
17. Tepuk tangan 5 kali sebagai tanda telah menyelesaikan soal
18. Kerjakan hanya soal nomor 12.
19. Tuliskan 4 nama teman akrab.

20. Tuliskan 3 tokoh idola kamu baik dari luar atau dalam negeri.

Tujuan Permainan:

- a. Mengasah otak dan mengenali bakat diri dalam berfikir, bertindak , mencerna dan menelaah setiap informasi dan pertanyaan yang didapat atau diberikan.
- b. Kecepatan tanpa kehati-hatian , ketepatan dan ketelitian akan membawa kerugian .

Permainan 5 (Games menjadi kreatif-inovatif)

Kreatif dan inovatif adalah suatu sifat yang harus dimiliki dalam diri setiap individu. Kreatif artinya selalu mempunyai ide-ide baru untuk perkembangan diri dan ilmunya. Sedangkan inovatif adalah sifat untuk memecahkan masalah. Dengan semakin berkembangnya teknologi dan kemajuan dalam globalisasi dan modernisasi, tidak ada lagi alasan untuk tidak menjadi kreatif dan inovatif. Karena saat ini berbagai informasi apapun bisa dengan mudah didapatkan di internet, ingin belajar apapun hampir semua bisa dipelajari secara otodidak melalui video-video youtube.

Sebagai generasi muda dan pelajar, lima poin penting ini bisa digunakan agar kamu menjadi kreatif dan inovatif :

1. Terus bergerak mencari inovasi
2. Mencintai pekerjaan dan tanggung jawab

3. Jadikan hidup agar berarti
4. Mencari inspirasi dengan travelling dan mengikuti pelatihan
5. Menciptakan produk yang berbeda dan bisa berguna

Melalui permainan yang menyenangkan dan mendidik juga bisa menggali dan mengasah kreatifitas dan inovatif .

Nama Permainan	<i>Folding Carpet</i>
Jumlah Pemain	Satu Tim terdiri dari 3-5 orang Disesuaikan dengan jumlah peserta
Alat Peraga	Kertas Koran
Lama Permainan	5 - 15 menit
Tempat	

Cara Permainan

- a. Satu kelompok mendapatkan 1 lembar kertas koran dengan lebar yang sama
- b. Semua pemain berdiri di atas karpet/kertas koran.
- c. Semua pemain harus berpikir untuk membalik karpet/kertas koran tersebut tanpa kaki menyentuh tanah atau keluar dari karpet/kertas koran.
- d. Jika salah satu pemain menyentuh tanah atau keluar maka akan dianggap gagal.

Tujuan Permainan

Dengan permainan ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas dan inovatif dalam memecahkan masalah yang ada, mengatur kerja sama dalam tim dan kekompakan antar tim.

Nama Permainan	Tebak Gaya
Jumlah Pemain	5-8 Orang (d disesuaikan dengan jumlah peserta)
Alat Peraga	Gambar Hewan
Lama Permainan	5 - 15 menit
Tempat	Dalam ruangan

Cara Permainan

1. Peserta membentuk tim atau kelompok yang terdiri dari 5-8 orang
2. Masing-masing tim atau kelompok lalu berbaris lurus
3. Setiap peserta membelakangi mentor kecuali peserta terdepan
4. Peserta terdepan menghadap mentor dan mengambil sebuah gambar hewan yang kemudian harus diperagakan agar bisa ditebak oleh peserta lainnya dalam kelompok itu.
5. Setelah menghafal gambar dan menentukan gerakan, peserta terdepan menepuk pundak peserta kedua lalu memeragakan gerakan objek gambar

6. Lalu peserta kedua lanjut menepuk pundak peserta ketiga hingga seterusnya
7. Peserta terakhir bertugas menebak gambar yang sebenarnya
8. Pastikan jarak antar peserta lumayan jauh sampai tidak terdengar suara.

Tujuan Permainan

Pada permainan ini peserta bisa menjadi kreatif dan inovatif , sehingga maksud dan tujuan yang ingin di capai bisa terwujud.

Permainan 6 (Games mempengaruhi orang lain)

Kemampuan dalam mempengaruhi orang lain erat kaitannya dengan kepemimpinan yang baik. Karena kepemimpinan adalah seni bagaimana mempengaruhi orang lain untuk alasan yang bermanfaat.

Mempengaruhi orang lain sebenarnya bisa dilakukan oleh setiap orang tetapi tentu saja tergantung dari cara dan prinsip yang dimiliki. Cara untuk mempengaruhi orang lain bisa dengan mudah dilakukan melalui kemudahan mendapatkan informasi melalui internet, menyebarluaskan informasi yang didapat. Tetapi dalam seni mempengaruhi orang lain harus tetap diimbangi dengan kecerdasan. Agar selain kita bisa mempengaruhi orang lain , kita tidak terpengaruh oleh hal-hal buruk terutama dengan paham radikalisme dan ekstrimisme.

Dengan berbagai permainan yang menyenangkan dan mengedukasi, diharapkan cara-cara untuk mempengaruhi orang lain bisa di pelajari dan di mengerti dengan baik sehingga bisa di terapkan.

Nama Permainan	Budi berkata (nama dapat diganti sesuai kebutuhan)
Jumlah Pemain	Tidak terbatas / Disesuaikan dengan jumlah peserta Disesuaikan dengan jumlah peserta
Alat Peraga	Tidak ada
Lama Permainan	5-15 Menit
Tempat	

Cara Permainan

- a. Peserta berkumpul berdiri membuat lingkaran yang besar dan seorang instruktur berdiri ditengah.
- b. Instruktur bertugas memberi perintah yaitu dengan mengucapkan contoh kalimat seperti berikut “Budi berkata tutup mata sebelah kanan” atau “Budi berkata angkat kaki sebelah kiri”.
- c. Setiap akan memberikan sebuah perintah instruktur harus mengucapkan kata “Budi berkata” terlebih dahulu dan semua pemain wajib mengikuti perintah tersebut, jika tidak melakukan perintah atau salah dalam melakukan maka akan terkena hukuman.

- d. Bila instruktur tidak mengucapkan kata “Budi berkata” di awal kalimat maka pemain tidak boleh menuruti perintah tersebut karena bukan Budi yang berkata.
- e. Jika pemain bergerak mengikuti perintah tersebut maka dia akan menerima hukuman. Hukumannya adalah menggantikan posisi instruktur dalam memberi perintah.

Tujuan Permainan

- a. Dalam permainan ini mengajarkan untuk menghormati orang lain , mengasah kemampuan dalam mempengaruhi orang lain.
- b. kemampuan untuk mempengaruhi orang lain bisa di mulai dengan cara memberikan instruksi yang baik dan benar sehingga dapat di pahami dengan mudah oleh orang lain.

Permainan 7 (Games berbasis internet)

Maju dan semakin berkembangnya teknologi, membawa banyak manfaat dalam kehidupan. Perubahan fase masyarakat yang telah berkembang dari fase masyarakat petani, masyarakat industri dan masyarakat informasi teknologi adalah akibat dari berkembang dan majunya peran teknologi informasi yang ada saat ini. Kemudahan untuk mengakses informasi, menyebarluaskan informasi, menampilkan informasi dan bahkan untuk bermain game bisa dilakukan melalui internet. Selama ini,

game selalu disamakan dengan adanya unsur kekerasan. Padahal tidak semua game seperti itu. Jika ada kejadian tindak kekerasan yang berhubungan dengan anak muda dan kebetulan ia adalah seorang gamer, game yang ia mainkan akan disalahkan.

Terlepas bahwa game tidak langsung dapat berpengaruh dan mempengaruhi pada tindakan seseorang, ada beberapa game yang aman dimainkan oleh usia berapapun. Bukan hanya konten permainannya yang aman, tapi latar beberapa game ini sangatlah nyaman karena begitu indah. Dilansir dari businessinsider.co.id, berikut adalah 11 game yang seru dimainkan tanpa melibatkan bunuh-membunuh, anti-kekerasan, anti radikalisme dan ekstrimisme.

1. Broken

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux, PS4, Android, iOS, PS Vita

Game ini adalah jenis permainan petualangan klasik yang menggunakan sistem tunjuk dan klik, serupa dengan game "Myst" atau "Monkey Island". Bedanya, Broken Age memiliki grafik ala cerita bergambar dengan pengisi-pengisi suara ternama seperti Elijah Wood dan Jack Black.

Padagame ini memainkan dua karakter berbeda gender dari dunia yang juga berbeda, namun kedua cerita tersebut akan terhubung sesuai dengan skenario game yang kamu ambil.

2. Oxenfree

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux, PS4, Xbox One

Bisa dipastikan game ini adalah yang paling berbeda dari semua game yang masuk di daftar ini. Bukan terfokus pada keseruan aksi atau ledakan untuk membuat jadi seru, tapi cenderung menekankan pada jalan cerita menegangkan ala sains-fiksi horor. Alex, seorang gadis muda, adalah karakter utamanya yang bertamasya ke tempat wisata menenangkan di sebuah pulau yang pernah menjadi fasilitas militer rahasia. Sepanjang game ini kamu akan membantu Alex mengungkap cerita di balik pulau tersebut.

3. Abzu

Dapat dimainkan di: PS4 dan PC/Mac/Linux

Hal yang menyenangkan dalam game ini adalah kamu akan menjelajahi keindahan bawah laut. Abzu adalah salah satu game langka yang mampu membuatmu merasa lebih rileks setelah memainkannya, dengan efek seperti habis bersantai di pantai. Dihiasi dengan musik orkestra yang asik dan pemandangan bawah laut yang menarik, kamu akan dibawa dalam cerita menyentuh yang tanpa melibatkan kata-kata.

4. Bound

Dapat dimainkan di: PS4

Padagame ini memainkan merasa seperti menjelajah karya seni modern sambil menggerakkan karaktermu. Rasanya mungkin akan sama seperti jika kamu memainkan "Super Mario 64" dulu. Bedanya, kamu tidak perlu mengencet musuh, karaktermu akan bergerak seperti penari balet yang membentuk bola pelindung di sekelilingnya. Bola pelindung ini akan menangkis semua benda yang dilempar kepadanya. Keindahan pemandangan mengikuti gerak karaktermu akan membuatmu merasa nyaman.

5. Inside

Dapat dimainkan di: PC, PS4, Xbox One

Di antara semua game dalam daftar ini, mungkin inilah game yang terseram. Dalam dunianya, kamu akan memainkan anak laki-laki yang berusaha bertahan dari lingkungan yang dipenuhi zombie, hewan liar, mesin cerdas dan eksperimen-eksperimen sains yang mengerikan. Satu sentuhan pada karaktermu akan membuatnya kehilangan nyawa. Kamu hanya perlu berusaha menghindar atau menggunakan alat di sekelilingmu untuk terhindar dari semua ancaman.

6. No Man's Sky

Dapat dimainkan di: PC dan PS4

Walau kamu belum memainkannya, mungkin kamu pernah mendengarnya karena game ini telah menjadi

pembicaraan banyak gamer. No Man's Sky diprediksi sebagai game terbesar sepanjang sejarah. Para pengembang game membuat sistem permainannya menggunakan algoritma khusus sehingga apa yang kamu lihat di dalamnya berbeda dengan apa yang pemain lain lihat.

Game ini berkonsep penjelajahan antariksa yang nyaris tak terbatas, sehingga bisa jadi apa yang kamu temukan dalam game ini hanya kamu yang pernah melihatnya. Kamu bisa menemukan planet baru dengan spesies dan bahasa baru yang bisa kamu namai sendiri. Pemandangan antariksa dan tiap planet dinilai para gamer sangat menakjubkan.

7. Octodad: Dadliest Catch

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux, Android, iOS, PS4, Xbox One, Wii U

Bukan hanya tanpa kekerasan, game ini sangat seru dan lucu untuk dimainkan. Kamu akan memainkan karakter seorang ayah dalam keluarga manusia normal. Hanya saja karakter ayah yang kamu mainkan adalah setengah gurita-setengah manusia. Sepanjang game, kamu hanya akan menjalani kegiatan sehari-hari seperti orang pada umumnya, seperti belanja ke pasar atau membersihkan rumah. Semua tugas dalam game ini bertujuan untuk satu hal, yaitu meyakinkan anggota keluarga yang lain bahwa

ayah gurita itu hanya seorang "manusia" normal dan tidak perlu ditakuti.

8. Firewatch

Dapat dimainkan di: PC/Mac/Linux dan PS4

Game ini dinilai sebagai salah satu game dengan seni grafis yang terbaik. Kamu akan memainkan seorang karakter bernama Henry yang bekerja sebagai pengawas pemacu kebakaran di Hutan Nasional Shoshone. Selama jalan cerita berlangsung, kamu akan ditemani rekan kerja bernama Delilah yang terus menghubungimu lewat walkie-talkie. Waktu penjelajahanmu di dalam hutan yang indah akan sangat menenangkanmu, plus jalan cerita yang sangat menyentuh walau game ini bisa ditamatkan hanya dalam beberapa jam saja.

9. That Dragon, Cancer

Dapat dimainkan di: PC dan Mac

Peringatan sebelum memainkannya, siapkan tisu yang cukup! Game ini diangkat dari kisah nyata tentang cerita yang dialami langsung oleh dua orang pengembangnya, Ryan dan Amy Green. Anak laki-laki mereka meninggal pada usia 4 tahun karena kanker dan itulah yang menjadi inspirasi jalan ceritanya.

Dalam game ini, pemain diharapkan dapat meringankan rasa sakit pada anak laki-laki tersebut yang makin lama makin menjadi. Banyak gamer berpendapat

memainkan tidak mudah, bukan karena permainannya sulit, tapi karena sangat membawa emosi seiring ceritanya berlanjut.

10. Lovers in a Dangerous Spacetime

Dapat dimainkan di: PC/Mac, PS4, Xbox One

Memang game ini melibatkan tembak-menembak laser, tapi aksi tersebut tidak menunjukkan kekerasan. Plot game ini berlangsung di ruang angkasa dan yang menjadi kunci penyelesaian tiap masalahnya adalah kerja sama tim serta kekompakan. Game ini dapat dimainkan secara multi-pemain hingga empat orang, walaupun kamu bisa memilih komputer untuk main sebagai rekanmu. Pemain diberikan beberapa masalah bersamaan seperti asteroid akan menabrak pesawat dan alien juga telah membobol masuk ke ruanganmu, jadi kamu dan anggota tim harus jeli memprioritaskan masalah. Karakter yang akan kamu mainkan adalah seorang astronot yang aksinya ditemani oleh musik-musik menyenangkan.

11. The Witness

Dapat dimainkan di: PS4 dan PC

Walaupun dalam game ini terdapat pemandangan beberapa orang berlarian atau menghilang karena kehilangan nyawa, hal tersebut tidak ditampilkan dalam aspek kekerasan. Metode permainannya adalah seperti

puzzle yang harus kamu selesaikan sebagai masalah yang terdapat pada sebuah pulau yang berkesan tak berpenghuni. Kamu akan menjelajahi pulau dengan pemandangan yang menarik dan musik yang menenangkan.

Itulah beberapa game berbasis internet yang tetap seru dimainkan meski tak ada adegan kekerasan di dalamnya. Sisi positifnya, game ini juga bisa mendidik dengan cara yang menyenangkan.

Bibliography

Famula, Guido. *jaribandel.blogspot.com*. Juni 2015.

<http://jaribandel.blogspot.com/2015/06/definisi-game-edukasi-menurut-para-ahli.html> (accessed September 20, 2019).

Kemdikbud. *kbbi.web.id*. n.d. <https://kbbi.web.id/edukasi> (accessed September 20, 2019).

Marlianti, W. "widyatama.ac.id." *repository.widyatama.ac.id*. 2015. <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle> (accessed September 20, 2019).

Suwarno. "Binus.ac.id." *pgsd.binus.ac.id*. Desember 31, 2017. <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/> (accessed September 20, 2019).

Sumber Lainnya

https://www.kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet_sehat

<https://julismail.staff.telkomuniversity.ac.id/presentasi-internet-sehat/>

https://www.academia.edu/26203646/100_PERMAINAN_UNTU_K_ICE_BREAKING

http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2018/15_Iswati_dkk_95-100.pdf

<https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/game-edukasi/>

https://www.kompasiana.com/anis_fitria/55286e6c6ea8347d2c8b4572/permainan-edukasi-sebagai-media-pendidikan

<https://www.indonesiastudents.com/pengertian-game-edukasi-menurut-para-ahli-dan-contohnya-lengkap/>

MEDIA GAED (GAME EDUKASI) DALAM PEMBELAJARAN
(Impelementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran Anak)

Posted by TRI PANJIANTO IDL 2017 - Cirebon Posted at 3 Mei 2018 12:57:27

<https://www.indonesiadigitallearning.com/content/artikel/media-gaed-game-edukasi-dalam-pembelajaran-impelementasi-game-edukasi-dalam-pembelajaran-anak->

<http://andika08095.blogspot.com/2011/05/antara-game-pendidikan-dan-hp-pdf-print.html>

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-rukiyati-mhum/pelatihan-respek-untuk-mencegah-bullying-di-sekolah-dasar.pdf>

<https://belanegarari.com/2016/03/23/pengertian-rasa-cintatanah-air/>

<https://www.kompasiana.com/nurunnihayatullatifah/566fa1925b7b61d20ffb369d/pendidikan-anti-kekerasan>

<https://rencanamu.id/post/panduan-persiapan-kuliah/persiapan-kuliah-dari-bangku-sekolah/mengenali-kepribadian-minat-dan-menggali-potensi-untuk-memilih-program-studi>

<https://www.kamiindonesia.id/detail-artikel/menju-generasi-muda-yang-kreatif-dan-inovatif>

<https://www.liputan6.com/showbiz/read/2455802/6-kiat-jitu-menjadi-pribadi-kreatif-dan-inovatif>

<https://www.kompasiana.com/lewatkiri/5c322a39bde5756739645709/menjadi-remaja-yang-kreatif-dan-inovatif?page=all>

<https://nasional.sindonews.com/read/1307043/15/pemuda-indonesia-zaman-now-harus-kreatif-dan-inovatif-1526654389>

<http://ciputrauceo.net/blog/2014/10/21/kepemimpinan-adalah-bagaimana-mempengaruhi-orang-lain-untuk-alasan-yang-bermanfaat>

<https://media.neliti.com/media/publications/72350-ID-kekuasaan-dan-taktik-mempengaruhi-orang.pdf>

<https://www.beastudiindonesia.net/kepemimpinan-seni-mempengaruhi-orang-lain/>

<https://www.idntimes.com/tech/games/bayu/11-game-ini-dijamin-aman-tetap-seru-dan-gak-akan-merusak-otakmu/full>

https://id.wikipedia.org/wiki/Kontroversi_permainan_video

https://kominfo.go.id/content/detail/15879/siaran-pers-no-11hmkominfo012019-tentang-klarifikasi-atas-hoaks-permainan-elektronik-mengandung-kekerasan/0/siaran_pers

<https://azzamaviero.com/10-permainan-dalam-ruangan-untuk-semua-kalangan-ice-breaking/>

<https://made-blog.com/game-ice-breaking-lucu/>

<https://gurudigital.id/contoh-permainan-ice-breaking-dalam-pembelajaran-melatih-konsentrasi-kekompakan/>

<https://www.slideshare.net/qibtiyyah/100-permainan-untuk-training-ice-breaking>

<https://www.maribelajarbk.web.id/2016/06/contoh-ice-breaking-sederhana-dan-seru.html>

http://www.educationforpeace.com/bahasa/nonviolence_course_ba.php

<https://jabarprov.go.id/index.php/news/29241/2018/08/07/Disdik-Rancang-Mata-Pelajaran-Anti-Tawuran-dan-Anti-Kekerasan>

<https://www.kompasiana.com/masgitocamp.wordpress.com/550ab212a33311a01e2e3935/toleransi-beragama-itu-kerjasama-bukan-sekedar-saling-menghormati>

<http://www.markijar.com/2015/11/toleransi-antar-umat-beragama-lengkap.html>

https://www.researchgate.net/publication/324821526_Kerukunan_dan_Toleransi_Antar_Umat_Beragama_dalam_Membangun_Keutuhan_Negara_Kesatuan_Republik_Indonesia_NKRI

<https://www.wantannas.go.id/2018/10/19/bela-negara-pengertian-unsur-fungsi-tujuan-dan-manfaat-bela-negara/>

<https://www.kompasiana.com/vaniamelinda13/5a6f48a5bde5757ae772c102/bela-negara-bentuk-cinta-tanah-air?page=all>

<https://belanegarari.com/2016/03/23/pengertian-rasa-cinta-tanah-air/>

<https://komunitasgurupkn.blogspot.com/2017/11/cinta-tanah-air-dan-bela-negara.html>

<https://www.merdeka.com/peristiwa/bela-negara-bentuk-wni-cinta-tanah-air-berdasarkan-pancasila.html>

<https://dosenpsikologi.com/cara-mengetahui-bakat-diri-sendiri>

<https://lifestyle.okezone.com/read/2018/09/25/196/1955554/ketahui-bakat-terpendam-yang-anda-miliki-dengan-5-cara-ini>

<https://carajadikaya.com/cara-mengetahui-bakat-diri-sendiri/>

<http://blog.unnes.ac.id/ikajuli/2015/11/19/pentingnya-kreativitas-bagi-remaja/>

<http://wildaqonita.blogspot.com/2014/04/strategi-menumbuhkan-kreativitas-remaja.html>

<https://www.idntimes.com/science/experiment/bayu/24-cara-yang-terbukti-secara-sains-bisa-mempengaruhi-orang-lain-tanpa-berkata-kata>

<https://borobudurtraining.com/pelatihan-the-science-of-influence-bagaimana-mempengaruhi-orang-lain-dalam-waktu-singkat-memanfaatkan-the-science-of-influence>

<https://www.mditack.co.id/2017/02/01/influencing-skills-sebuah-kunci-untuk-kesuksesan-memimpin/>

<https://sahabatkeluarga.kemdikbud.go.id/laman/index.php?r=tpost/xview&id=4013>

<https://www.bernas.id/34611-meski-hanya-offline-tapi-game-ini-layak-anda-mainkan.html>

<https://akurat.co/hiburan/id-393733-read-para-artis-deklarasikan-anti-kekerasan-gender-dan-seksual>

<https://www.republika.co.id/berita/nasional/umum/18/11/27/piucev382-kementerian-pppa-setop-kekerasan-terhadap-perempuan>

BIODATA PENULIS



Suratno, adalah Chairman The Lead Institute Universitas Paramadina. Memperoleh gelar doktor dalam bidang antropologi politik dan agama dari Goethe Universitas Frankfurt Jerman tahun 2016 dengan disertasi tentang antropologi taubat, deradikalisasi dan disengagement muslim ekstrimis di Indonesia.



Aan Rukmana, adalah dosen Dept Falsafah dan Agama Universitas Paramadina. Saat ini sedang menyelesaikan program doktoral bidang pemikiran Islam di UIN Jakarta. Aan aktif dalam berbagai kegiatan kepemudaan dan menjadi trainer motivasi bagi kaum muda.



Zainul Maarif, adalah alumni Universitas Al-Azhar Kairo Mesir serta menyelesaikan program master di UI. Selain menyiapkan studi doktoral di Universitas Brunei Darussalam, Zainul juga aktif mengelola banyak pengajian majlis taklim di seputaran Jabodetabek.



Retno Hendrowati, adalah dosen Dept Teknik Informatika Universitas Paramadina. Retno memperoleh gelar sarjana dan master dibidang teknik elektronika dari ITB Bandung. Retno terlibat dalam banyak proyek teknologi disruptive, cyberspace and network, dan proyek berbasis IT lainnya



Emil Radhiansyah, adalah Dosen Hubungan Internasional (HI) Universitas Paramadina. Emil memperoleh gelar Master bidang HI dari UI (Universitas Indonesia). Emil aktif menggeluti dunia kepemudaan serta terlibat dalam banyak inisiatif pemuda lintas budaya, baik lokal, nasional maupun internasional



Tri Wahyuti, adalah Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Paramadina. Tri memperoleh gelar Sarjana dan Master, keduanya dalam bidang Ilmu Komunikasi dari Universitas Indonesia, Jakarta. Tri terlibat dalam banyak proyek riset terkait literasi media dan mensupervisi banyak program strategic-campaign baik untuk dunia bisnis, politik, social-budaya dan sebagainya.



Mataharitimoer (MT), MT lebih dari 10 tahun bergabung dengan gerakan anti NKRI atau yang terkenal dengan NII KW-9, baik sebagai pengelola bulletin pergerakan maupun sebagai perekrut yang berhasil merekrut ratusan pemuda untuk bergabung . Setelah menyaksikan banyak penyelewengan dan kekecewaan lainnya, MT menyatakan keluar dari. MT menulis novel biografis best-seller berjudul “Jihad Yang Terlarang” (2011, Penerbit Literati)) yang menceritakan awal mula ia bergabung dengan NII, apa yang ia lakukan di sana dan mengapa akhirnya ia memutuskan keluar dari NII. Sekarang MT menjalani kehidupan sebagai blogger dan aktivis literasi serta terlibat dalam banyak program anti-ekstrimisme.