

CYBERSPACE: PERDEBATAN, PROBLEMATIKA, SERTA PENDEKATAN BARU DALAM TATA KELOLA GLOBAL

Rizki Dian Nursita

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
rizki.2016@pasca.umy.ac.id

Abstract

Globalization and inter-connectivity in international relations are the results of the development of internet technology. Global internet governance involving various elements has contributed to a number of global changes in terms of economy and industry, politics, and the emergence of social movements. This article aims to provide an overview of the global governance of cyberspace, its elements, dilemmas and debates among actors and elements, and problems in cyber global governance. Through some literature research, the researcher found that global governance of cyberspace requires a new approach that can manage the conflicts between elements, bridge the dilemmas, overcome problems in cyberspace, and become an umbrella for all cyberspace elements; including the stakeholders and cyberspace values.

Keywords: *Cyberspace, Global Governance, Internet, Governance*

Abstrak

Globalisasi serta inter-konektivitas dalam hubungan internasional merupakan hasil dari kontribusi pengembangan teknologi internet. Tata kelola internet global yang melibatkan berbagai elemen telah berkontribusi dalam sejumlah perubahan global, baik dari segi ekonomi dan industri, politik, serta kemunculan gerakan sosial. Tulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai tata kelola global dunia maya, elemen-elemen dalam tata kelola, dilemma dan perdebatan antar actor dan elemen, serta problematika dalam tata kelola global dunia cyber. Melalui studi terhadap sejumlah literatur, penulis menemukan bahwa tata kelola global dunia maya membutuhkan sebuah pendekatan baru yang dapat mengatasi konflik antar elemen, menjembatani dilema, mengatasi

problematika dalam cyberspace, serta mampu menjadi payung bagi semua elemen cyberspace; baik stakeholder maupun nilai-nilai dalam tata kelola cyberspace.

Kata kunci : *Cyberspace, Global Governance, Internet, Tata Kelola*

Pendahuluan

Semenjak awal kemunculan, diskursus dalam hubungan internasional selama berabad-abad tidak dapat dilepaskan dari pembahasan mengenai fenomena perang dan perdamaian. Dalam dekade terakhir abad kedua puluh, sejumlah perubahan telah terjadi dalam hubungan internasional. Perubahan tersebut bukan semata runtuhnya bipolaritas antara Amerika Serikat dan Uni Soviet ataupun kemunculan *mainstream* di luar perdebatan antara Realisme dan Liberalisme. Diskursus dalam hubungan internasional yang awalnya sangat historis dan politis, kini menjadi semakin multidisiplin dan melibatkan sejumlah aktor-aktor baru non-negara.

Perkembangan dan dinamika dalam hubungan internasional lantas membentuk sejumlah tata kelola global yang fokus dalam mengatur serta mengatasi isu-isu tertentu di tengah-tengah kekosongan pemerintah dunia. Di antaranya, tata kelola global dalam bidang keamanan, ekonomi, HAM, pendidikan, kesehatan, anak-anak, wanita, dan sebagainya. Aktor-aktor negara maupun non-negara dapat dengan efisien merespon sebuah kebijakan luar negeri tanpa menunggu pidato resmi maupun *press release*. Transfer empati atas konflik, endemik, maupun paceklik yang terjadi di luar lintas batas negara pun semakin cepat sehingga menggerakkan aktor-aktor non-negara bahkan masyarakat untuk bertindak.

Inter-konektivitas tersebut merupakan konsekuensi dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet. Pengembangan internet rupanya tidak dapat dilepaskan dari salah satu dari sejarah besar dalam hubungan internasional, yaitu kompetisi dalam *military build up* yang terjadi antara Amerika Serikat dengan Uni Soviet selama Perang Dingin. Sebagai respon atas peluncuran satelit Sputnik oleh Uni Soviet pada tahun 1957, Kementerian Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1958 membentuk *Advanced Research Project Agency* atau ARPA,

sebuah tim khusus yang bertugas untuk mengumpulkan riset dari sejumlah universitas. *Information Processing Techniques Office* atau IPTO yang merupakan kelanjutan dari ARPA, kemudian dibentuk pada tahun 1962. IPTO berhasil menciptakan jaringan yang mampu menghubungkan komputer satu dengan yang lainnya pada tahun 1969 yang kemudian dikenal dengan ARPANET (Castells, 2001).

Revolusi dalam teknologi prosesor dan memori pada industri komunikasi pada tahun 1980-an, kemudian penemuan *World Wide Web* pada tahun 1990-an, lantas menyebabkan perubahan yang signifikan terhadap trend komunikasi masyarakat global di awal abad kedua puluh satu (Aronson, 2005). Penemuan internet dan *World Wide Web* bagaikan sebuah *winder* atau kunci pemutar bagi sejumlah aspek kehidupan masyarakat global. Dalam bidang ekonomi misalnya, internet menjadi salah satu bidang baru dalam ekonomi dunia. Internet dan *web* telah bertanggungjawab atas perkembangan komunikasi yang semakin inovatif, produktif, menciptakan variasi dalam bidang dan lapangan kerja, termasuk perusahaan lintas batas negara. Bahkan *World Trade Organization* atau WTO mengeluarkan kesepakatan yang mengatur tentang jasa telekomunikasi pada tahun 1997 (Aronson, 2005).

Dalam bidang politik, internet telah berimplikasi terhadap *e-government*, *e-democracy*, dan *e-participation*. Praktek diplomasi yang semakin terbuka, serta menuntut negara untuk semakin transparan dalam kebijakan domestik maupun luar negerinya, baik kebijakan yang bersifat kooperatif maupun konfrontatif. Amerika Serikat salah satunya, sejak tahun 2012, pemerintah Amerika Serikat telah mempekerjakan 150 *full-time staff* untuk bidang *e-diplomacy* di dalam negeri, serta 900 *staff* di luar negeri. Hal tersebut juga diikuti oleh sejumlah negara seperti Inggris, Rusia, Montenegro, China (Bjola & Holmes, 2015) .

Masyarakat global yang juga merupakan “penduduk” dunia maya kini tidak hanya berperan sebagai penonton dalam sejumlah peristiwa internasional. Perdebatan mengenai kebijakan *Stop Online Piracy Act* atau SOPA, serta *Protect IP Act* atau PIPA yang diajukan oleh Pemerintah Amerika Serikat pada tahun 2011 yang menuai protes dari sejumlah *stakeholder* dalam tata kelola internet dunia; ribuan

website termasuk *search engine* raksasa seperti Google, industri *software*, *hacktivist* serta sejumlah *civil society* (Kulesza & Balleste, 2015). Tidak hanya itu, kebijakan Trump untuk menjadikan Yerusalem sebagai Ibukota Israel juga yang tersebar dengan cepat melalui dunia maya, tidak hanya menuai kecaman dari Pemerintah Turki, Rusia, dan Uni Eropa. Namun kebijakan tersebut juga mampu menggerakkan masa dari sejumlah negara, terutama Dunia Islam, di antaranya Mesir, Lebanon, Yordania, Iran, Tunisia, Turki, Indonesia, Malaysia, Chechnya pada tanggal 8 Desember 2017 (Agence France-Presse, 2017).

Walaupun internet telah membawa kepada perubahan positif dalam hubungan internasional. Dunia maya yang berisi berbagai informasi bagaikan sebuah *grey area*, dunia dengan atau tanpa hukum. Kondisi tersebut menyebabkan sejumlah negara merasa perlu untuk bersikap konservatif, bahkan otoritatif terhadap tata kelola internetnya. Perkembangan internet telah berkontribusi terhadap sejumlah ancaman ancaman baru; di antaranya *cyber war*, terorisme, pornografi, perdagangan ilegal, dan sejumlah ancaman lainnya. Internet di sisi lain juga menyebabkan praktek dalam hubungan internasional menjadi semakin rumit dan kompleks.

Uraian di atas adalah sebuah gambaran sederhana dari permasalahan yang terjadi dalam apa yang disebut dengan tata kelola global *cyberspace*, atau *cyber global governance*. Tulisan ini bertujuan untuk memberikan *highlight* terkait permasalahan dalam tata kelola global *cyberspace*, yaitu elemen-elemen dalam tata kelola global dunia *cyber*, perdebatan dan dilemma, problematika yang hadir sebagai akibat dari adanya dunia *cyber*, serta kehadiran *Internet Governance Forum* sebagai sebuah pendekatan baru dalam *cyber global governance*.

Tata Kelola Global *Cyberspace* : Konsep dan Elemen

Global governance atau tata kelola dunia merupakan kumpulan dari sejumlah individu maupun institusi dunia, baik instituti negara maupun swasta, formal maupun informal, yang bersama mengelola suatu permasalahan di tengah-tengah kepentingan yang berbeda, bahkan konfliktual. Tata kelola global juga tidak sama

dengan pemerintah dunia atau *world government*. Tata kelola global juga tidak terdiri dari otoritas tertentu yang terbagi berdasarkan struktur hirarkis. Tata kelola global adalah sekumpulan tata kelola yang saling terhubung, meliputi institusi, aktivitas, hukum, mekanisme, yang ada di dunia saat ini (Karns & Mingst, 2010).

Tata kelola global terdiri dari kepingan-kepingan, atau elemen-elemen yang sangat bervariasi. Elemen-elemen tersebut terdiri dari organisasi internasional; baik yang berbasis negara maupun non-negara, baik organisasi internasional dalam *scope* global, regional, dan sejumlah LSM lainnya, hukum internasional; baik berupa kesepakatan multilateral, hukum kebiasaan, keputusan hakim, kemudian norma-norma internasional; resolusi PBB, deklarasi, tata kelola pemerintah maupun swasta, dan sejumlah elemen lainnya (Karns & Mingst, 2010).

Sebuah elemen dalam tata kelola global boleh jadi tidak hanya fokus terhadap satu isu atau permasalahan saja, namun juga saling beririsan dengan elemen lainnya. Sejumlah tata kelola global lainnya boleh jadi lahir akibat kepedulian masyarakat global terkait isu tertentu, seperti halnya sejumlah konflik sipil yang terjadi di Somalia yang kemudian memunculkan tata kelola global yang mencakup institusi, hukum, serta mekanisme untuk keamanan dan perdamaian, HAM, dan anak-anak. Contoh lainnya, lahirnya UNICEF salah satu dari elemen utama dalam tata kelola global anak juga bermula dari kepedulian tentang nasib anak-anak di dunia paska berakhirnya Perang Dunia, serta penyebaran penyakit frambusia.

Menariknya, kemunculan tata kelola dunia maya berbeda dengan tata kelola global dalam sejumlah isu lainnya. Bahkan bisa dikatakan, bahwa *cyberspace* atau dunia maya merupakan wujud dari *global governance* itu sendiri. Walaupun tidak dapat dipungkiri, dalam perkembangannya dunia maya juga melahirkan sejumlah institusi, hukum, norma, maupun forum yang *concern* terhadap permasalahan dalam dunia maya. Sejumlah hukum yang mengatur dunia nyata dan komunikasi global sebelum kehadiran internet bahkan menjadi tidak relevan atau "*outdated*" bila diterapkan di dalam dunia maya (Karns & Mingst, 2010).

Menurut *Working Group on Internet Governance* atau WGIG, tata kelola internet dapat diartikan sebagai pengelolaan internet yang dilakukan oleh negara, swasta, kelompok masyarakat sesuai dengan perannya masing-masing, adanya prinsip, norma, serta aturan bersama, dan pembuatan keputusan, serta program yang berkontribusi terhadap perkembangan serta penggunaan internet. *"Internet governance is the development and application by Governments, the private sector and civil society, in their respective roles, of shared principles, norms, rules, decision-making procedures, and programmes that shape the evolution and use of the Internet."* (*Working Group on Internet Governance, 2005*).

Dalam skala global, tata kelola global internet memang memiliki cakupan yang sangat luas, tidak terikat oleh batasan tertentu, bahkan masih dapat dikembangkan lagi. Walaupun demikian, terdapat sejumlah prinsip yang disepakati secara universal dalam tata kelola global *cyberspace*.

Pertama, tata kelola internet secara langsung berkaitan dengan sejumlah administrasi yang mengatur bagaimana internet berfungsi. Kedua, tata kelola internet secara tidak langsung berhubungan dengan fenomena sosial, ekonomi, dan politik, hal-hal yang bersifat teknis dan dapat berubah menjadi politik sehingga mempengaruhi kebijakan publik. Ketiga, tata kelola internet juga bergantung kepada siapa yang memiliki kekuatan lebih untuk membuat aturan. Keempat, pelaksanaan tata kelola internet terdiri dari sejumlah institusi, baik publik maupun swasta. Dan yang terakhir, tata kelola internet terikat dengan aturan atau administrasi yang berlaku dibandingkan dengan pengalaman *user* atau pengguna, namun kebijakan bahwa setiap pengguna memiliki hak untuk mengakses sebuah konten internet tetap berlaku hingga saat ini (Glen, 2017).

Internet yang menjadi konsumsi masyarakat global saat ini, merupakan gabungan dari usaha para pakar dan insinyur IT, industri *hardware* maupun *software*, hukum tentang *intellectual property* (Aronson, 2005). Setelah kesuksesan Apple II sebagai *home computer*, kemudian disusul oleh IBM dengan mengeluarkan *personal computer*. *Personal Computer* kemudian dikenal sebagai komputer pertama

yang dipakai oleh masyarakat secara meluas. *Operating system* serta *software* yang awalnya menjadi satu dengan *hardware* kemudian dapat dibeli secara terpisah. Produksi IBM PC pada tahun 1980 kemudian menjadikan *Microsoft* sebagai *operating system* yang paling banyak digunakan, dan telah menelurkan sejumlah *software* yang mendukung produktivitas pengguna. Keberhasilan *Microsoft Windows* kemudian disusul dengan kehadiran Linux, sebuah sistem operasi yang menawarkan sebuah paradigma baru, yaitu *open source*.

Dunia maya semakin berkembang dengan pesat penemuan DNS atau *Domain Name System* yang dikeluarkan oleh *Internet Engineering Task Force* atau IETF; salah satu dari unit ARPA, yang terdiri dari para ahli dalam bidang IT di Amerika Serikat yang bertanggungjawab atas akses *Internet Protocol* atau IP. Internet yang awalnya sangat bergantung kepada IP number untuk terhubung dengan komputer lainnya, kemudian semakin dipermudah dengan adanya DNS. Pengelolaan *root* DNS kemudian menjadi tanggungjawab *Internet Corporation for Assigned Numbers and Name* atau ICANN. ICANN adalah sebuah organisasi *non-profit* yang dibentuk pada tahun 1998. ICANN bertugas untuk mengoperasikan DNS, mengkoordinasikan alokasi dan mengidentifikasi *domain* yang unik, mengelola domain tingkat atas atau g-TLD dan sebagainya. ICANN juga menghasilkan kebijakan dan memiliki *ombudsman* untuk penyelesaian sengketa (ICANN, 2013).

Selain ICANN, *Internet Society* atau ISOC juga memiliki peran penting dalam tata kelola internet global. ISOC adalah organisasi internasional terbuka dan non-profit, didirikan oleh Vint Cerf dan Bob Kahn pada tahun 1992. ISOC bermarkas di Virginia, Amerika Serikat, dan memiliki kantor di Swiss, serta sejumlah biro di Brussel, Singapura, serta Montevideo. ISOC bertujuan untuk mengembangkan internet melalui riset, pendidikan, dan infrastruktur, serta menstimulasi kerjasama dan peran para ahli dan akademisi. ISOC juga berperan dalam menanggulangi *digital divide*, yaitu ketimpangan yang terjadi antara masyarakat yang sadar akan teknologi dan yang belum dengan mendidik sejumlah akademisi dan komunitas, serta masyarakat mengenai teknologi, penggunaannya, serta aplikasi dalam internet. ISOC juga

menjadi wadah forum bagi para organisasi untuk menjalin hubungan serta menunjukkan temuan terbaru terkait dengan internet (Bygrave & Bing, 2009).

International Communications Union atau ITU juga berperan penting dalam mengatasi *digital divide* yang melanda masyarakat dunia. ITU merupakan salah satu badan penting dalam elemen tata kelola *cyber* dunia. ITU adalah badan khusus yang dibentuk oleh PBB yang fokus terhadap isu teknologi informasi dan komunikasi. ITU bertugas untuk mengalokasikan orbit spektrum radio dan satelit global, mengembangkan standar teknis yang memastikan jaringan dan teknologi saling terhubung, dan berusaha memperbaiki akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi ke masyarakat yang kurang terlayani di seluruh dunia (International Communications Union, n.d.).

Konvensi maupun kesepakatan mengenai Hak Kekayaan Intelektual atau HAKKI menjadi bagian dalam elemen tata kelola *cyber* global. *Paris Convention for The Protection of Industrial Property* pada tahun 1883, serta *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* pada tahun 1886, serta pembentukan *United International Bureaux for The Protection of Intellectual Property* pada tahun 1893 dapat dikatakan sebagai cikal bakal rezim tentang Hak Kekayaan Intelektual atau HAKKI yang ada saat ini (Birkbeck, 2016). Pada tahun 1967, PBB mengeluarkan Konvensi *World Intellectual Property Organization*, sehingga WIPO berdiri sebagai badan resmi PBB yang memiliki tugas untuk mengembangkan dan menyeimbangkan sistem HAKKI yang mengembangkan inovasi serta kreativitas yang dapat bermanfaat untuk semua (WIPO, n.d.).

Kesepakatan TRIPs atau *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* atau TRIPs yang dinegosiasikan dalam rezim GATT pada *Uruguay Round* 1994 juga memiliki sumbangsih besar dalam perkembangan tata kelola HAKKI global. Setelah WTO secara resmi berdiri pada tahun 1995, dua tahun kemudian WTO mengeluarkan kesepakatan tentang liberalisasi serta non-diskriminasi dalam usaha telekomunikasi. Kesepakatan yang ditandatangani oleh 23 negara Uni Eropa dan Eropa Timur, 11 negara dari kawasan Amerika, Australia, Jepang, New Zealand,

Singapura, dan sejumlah negara lainnya di Asia juga memiliki peran besar dalam industri informasi dan teknologi saat ini (Aronson, 2005).

Adanya kesadaran akan adanya efek samping dari globalisasi serta perkembangan teknologi dan internet yang semakin pesat lantas memunculkan sejumlah aktivis-aktivis baru dalam dunia maya. Aktivis-aktivis *hacker* atau yang kemudian dikenal dengan *hacktivist* juga memiliki peran yang signifikan dalam tata kelola internet global. Berbeda dengan *hacker* pada umumnya, *hacktivist* adalah mereka yang melakukan *hacking*; bahkan aksi *hacking* yang paling sederhana sekalipun, yang memiliki tujuan yang bersifat sosial-politis (Dizon, 2017).

Kelompok *Anonymous*, Julian Assange dengan Wikileaks, serta Edward Snowden dapat dikatakan sebagai *hacktivists* yang paling berpengaruh terhadap sejumlah fenomena politik global. Walaupun di era digital saat ini pemerintah di dunia semakin terbuka kepada masyarakat dengan adanya digitalisasi kebijakan, *e-government*, *e-democracy*, pada kenyataannya kebijakan negara merupakan sebuah kotak hitam. Hak pengguna internet untuk memiliki akses terhadap konten kemudian menjadi petaka bagi pemerintah, ketika masyarakat disuguhi akses terhadap sejumlah informasi rahasia yang kemudian menimbulkan kontroversi, skeptisisme, bahkan *social-movement* yang mengkritisi kebijakan pemerintah.

Perdebatan dan Dilema dalam Tata Kelola Global Cyberspace

Tata kelola dunia maya tentunya tidak bisa dipisahkan dari sejumlah dilema, sebagaimana tata kelola dunia dalam sejumlah isu lainnya yang selalu menimbulkan pro dan kontra di tengah-tengah ketiadaan sebuah *global government*. Walaupun fenomena perdebatan dan dilema dalam *cyberspace* begitu beragam, perdebatan terkait dunia maya pada umumnya berkaitan dengan apa yang boleh dan tidak untuk diakses; baik horizontal, maupun vertikal. Tulisan ini akan menampilkan dua contoh perdebatan antara elemen-elemen dalam tata kelola *cyber* global; yaitu antara *copyright*, *copyleft*, *creative commons*, serta *anti-copyright*, serta antara kaum paternalis vs libertarianis.

Antara Copyright, Copyleft, Creative Commons, serta Anti-Copyright

Liberalisme baik klasik maupun modern telah menekankan pentingnya penghargaan atas hak-hak individu, salah satunya adalah hak yang menjamin terlindunginya hasil kreasi manusia. Seperti gagasan John Locke mengenai perlindungan terhadap hasil karya berupa benda yang berwujud maupun benda yang tak berwujud; gagasan, ide, pengetahuan, teori, dan sebagainya.

Dalam pembahasan sebelumnya, kita telah mengenal sejumlah contoh elemen-elemen yang menggerakkan tata kelola dunia *cyber*, dan Hak Kekayaan Intelektual menjadi norma, sekaligus aturan yang diterima oleh sebagian besar negara maupun insititusi lainnya setingkat negara saat ini. Mulai dari Konvensi Paris, Berne, TRIPs, hingga WTO. Hak Kekayaan Intelektual adalah hak yang dimiliki seseorang atas kemampuan intelektualnya, seseorang dapat dengan bebas mengajukan diri untuk mendaftarkan karya sebagai penghargaan, dan mencegah atau memonopoli hasil karya tersebut untuk menghindari kemungkinan adanya penemuan yang serupa, atau bahkan pencurian terhadap hasil karya tersebut.

Salah satu dari bagian dari HAKKI adalah hak cipta, atau *copyright*. Berbeda dengan HAKKI yang lainnya seperti *patent* yang memonopoli pengembangan suatu buah karya pemikiran, *copyright* mencegah seseorang untuk mengembangkan hal yang sama. *Copyright* adalah hak yang secara eksklusif diberikan kepada penemu, termasuk hak untuk menerbitkan maupun mencegah publikasi, distribusi, sekaligus penggunaan terhadap sebuah hasil karya. *Copyright* dapat berlangsung dalam masa tertentu, sebelum akhirnya hasil karya tersebut dapat menjadi milik bersama, atau publik.

Melihat luasnya industri IT, serta konten internet yang terdiri dari sejumlah hasil karya pemikiran manusia seperti kesenian, film, musik, drama, desain, ilmu pengetahuan, tulisan, *software* dan karya lainnya yang diperjualbelikan membuat keberadaan *copyright* menjadi relevan bagi kalangan industri, serta sejumlah

individu. Di dunia maya, *copyright* tentu saja dapat mencegah akses, penggunaan, serta pemasangan suatu konten secara ilegal, atau pembajakan.

Berbeda dengan *copyright*, *copyleft* justru menjamin bahwa tidak ada larangan atau adanya kebebasan bagi publik untuk menggunakan, mengembangkan, serta mendistribusikan, walaupun boleh jadi apa saja yang dapat dikembangkan tetap sesuai dengan keterangan lisensi. *Copyleft* sering diidentikkan dengan hasil karya berupa *software*, musik, kesenian, karya tulis, serta sejumlah informasi lainnya. *Author* dan *developer* yang menggunakan *copyleft* membuat karya menjadi berkelanjutan dengan melibatkan orang lain dalam pengembangan. Salah satu contoh lisensi *copyleft* adalah GNU General Public License atau GPL yang ditulis oleh Richard Stallman pada tahun 1989 (Downing, 2011). GPL kemudian menginisiasi sejumlah *operating system* yang berbasis *copyleft*, seperti GNU Linux sebagai pesaing dari *Windows*, serta *browser* seperti *Firefox*. GPL telah melahirkan paradigma baru “*open source*” dalam dunia *cyber*.

Di samping *copyleft*, *creative commons license* datang sebagai lisensi yang menjembatani antara *copyright* dengan *copyleft*. *Creative commons* seperti halnya *copyleft* memberikan keleluasaan bagi publik untuk menggunakan serta mengembangkan tanpa biaya apapun. Namun di sisi lain, *creative commons* juga melindungi karya pengembang dari eksploitasi (Downing, 2011). Pemilik lisensi dapat membatasi hasil karyanya untuk penggunaan tertentu, seperti pembatasan untuk penggunaan non-komersial, ataupun dengan menyertakan kredit penghargaan sebagai *author* dan pengembang dari sebuah karya.

Anti-copyright merupakan gagasan sekaligus gerakan yang menjadi oposisi bagi *copyright*. Berbeda dengan *copyleft* dan *creative commons*, *anti-copyright* lebih banyak melihat kepada aspek negatif baik secara filosofis, sosial, dan politik yang timbul akibat dari *copyright*. Sebuah *website* yang cukup terkenal pada tahun 2000-an, yaitu *The Pirate Bay* yang berangkat dari gagasan tersebut, sempat menjadi *website* yang memfasilitasi pembajakan, pengunduhan secara ilegal, terbesar, pelanggaran *copyright* skala dunia, serta mencapai empat juta orang. Pengguna internet dapat

mengunduh berbagai konten seperti film, musik, video, dan sebagainya secara ilegal melalui *Bit-Torrent*. *The Pirate Bay* yang didirikan oleh *Piratbyrån*; sebuah organisasi *anti-copyright* pada tahun 2003 yang berpusat di Stockholm, Swedia.

Pada tahun 2009, pengelola *The Pirate Bay* dijatuhi hukuman serta sanksi yang cukup besar karena telah melanggar *copyright*, dan *Piratbyrån* pada akhirnya dibubarkan pada tahun 2010 setelah kematian salah satu pendirinya. Dalam bidang pendidikan, hal yang sama juga menimpa Libgen serta Sci-hub. *Website* yang melawan kapitalisasi pendidikan dengan memfasilitasi unduhan berbagai karya tulis; jurnal serta buku secara cuma-cuma.

Semakin maraknya gerakan *anti-copyright* kemudian telah menyebabkan Pemerintah Amerika Serikat mengajukan kebijakan *Stop Online Piracy Act* atau SOPA, serta *Protect IP Act* atau PIPA pada tahun 2011. Kebijakan tersebut didukung oleh sejumlah kelompok kepentingan di Amerika Serikat, terutama dari kalangan industri hiburan seperti asosiasi perfilman Amerika Serikat, industri musik, serta *software*. Pada awal tahun 2012, setidaknya ratusan ribu *website* mengajukan protes serta keberatan atas kebijakan tersebut, termasuk raksasa *browser* seperti *Google*, serta sejumlah *website* terkemuka lainnya *Flicker*, *Wikipedia*, *Reddit*, *WordPress*, *Twitter* serta perusahaan *software* seperti *Mozilla*, sejumlah LSM di bidang IT, serta *hacktivists* seperti *Anonymous*. Kebijakan Amerika Serikat juga dikritisi oleh sejumlah organisasi internasional serta pakar dalam bidang IT. Walaupun demikian, upaya-upaya untuk menanggulangi pelanggaran terhadap HAKKI tetap dilakukan oleh sejumlah negara, tidak hanya Amerika Serikat saja, namun juga negara-negara yang tergabung dalam *Anti-Counterfeiting Trade Agreement* atau ACTA yang dianggap sebagai bentuk lain dari SOPA dan PIPA.

Kebebasan Dunia Maya: *Libertarianism vs Paternalism*

Nilai-nilai dalam Liberalisme tentang kebebasan, termasuk kebebasan untuk berekspresi dan privasi memunculkan sebuah gagasan yang kemudian dikenal dengan *Cyber-libertarianism*. *Cyber-libertarianism* adalah gagasan pemisahan antara

persoalan *cyber* dengan politik, dengan kata lain pemerintah harus melepaskan diri dari pengaturan terhadap dunia *cyber*. Kelompok libertarian meyakini bahwa negara yang menjamin HAM dan kebebasan, adalah negara yang memberikan kebebasan dalam internet. *Cyber-libertarianists* muncul ke permukaan setelah adanya deklarasi kemerdekaan dunia maya yang dikeluarkan oleh John Perry Barlow. Menurut *libertarianist*, hukum yang berlaku di dunia nyata, semestinya tidak dapat diberlakukan di dunia maya. *Libertarianist* juga menolak adanya wilayah hukum atau yurisdiksi yang diawasi oleh negara (Murray, 2007).

Libertarianist mengkritisi sejumlah kebijakan di dunia maya. Menurut kelompok *libertarianist*, negara tidak berhak untuk membatasi kebebasan berekspresi di dunia maya, termasuk sensor yang diberlakukan terhadap industri tertentu; seperti perfilman dengan alasan perlindungan terhadap keluarga. *Libertarianist* juga mengkritisi kebijakan pemerintah untuk membatasi perjudian online, dikarenakan hal tersebut merupakan hak bagi pengguna internet untuk melakukan apapun dengan kepemilikannya (Threrer & Szoka, 2009). Bagi *libertarianist*, kebijakan mengenai perlindungan privasi sejatinya tidak melindungi privasi, justru sebaliknya melanggar privasi. *Libertarianist* juga mengutuk pemerintah yang memberlakukan *surveillance*; pengawasan, atau kegiatan spionase terhadap rakyatnya di negeri sendiri. *Libertarianist* adalah *anti-copyright* dan pro terhadap *open source*.

Paternalism merupakan lawan dari *libertarianism*. *Paternalism* melihat bahwa dunia maya harus diatur demi kepentingan masyarakat bersama. Semenjak *Westphalia Treaty* pada 1648, negara-negara di dunia terbagi berdasarkan wilayah kedaulatan nasional. Hal tersebut juga kemudian menyebabkan *cyberspace* terbagi berdasarkan wilayah yurisdiksi.

Pada akhir abad ke-20, terlihat sejumlah upaya dari pemerintah negara-negara di dunia untuk menundukkan internet serta memberlakukan pengaturan terhadap yurisdiksi internet. LICRA, Yahoo, kemudian sejumlah kebijakan seperti *copyright*, *anti-trust*, *ensorship*, dan sebagainya merupakan sedikit contoh dari sejumlah bentuk

kontrol negara terhadap penggunaan internet. Privatisasi ICANN untuk dilepas dari Pemerintah Amerika Serikat hingga saat ini pun masih menjadi sebuah wacana.

Keterlibatan pemerintah dalam mengatur dunia maya memungkinkan adanya *surveillance* serta kerjasama dengan sejumlah industri untuk memberikan “*backdoor*” dalam menanggulangi isu keamanan, seperti terorisme, gerakan oposisi, atau bahkan pemberontakan terhadap pemerintah. *Paternalists* melihat, gagasan *libertarianism* hanyalah sebuah *utopia*, karena hingga saat ini *libertarianists* tidak dapat memberikan gambaran yang jelas secara teknis tentang bagaimana masyarakat berjalan bila kebebasan dalam dunia maya sepenuhnya diterapkan, dengan kata lain kebebasan yang tidak dibatasi hanya akan menciptakan kekacauan.

Cybercrime: Sisi Gelap dari Cyberspace

Internet yang berkembang dengan sangat cepat tentunya berkontribusi dalam keragaman teknologi serta kemudahan yang menunjang kehidupan manusia. Namun, hal tersebut bukan berarti tidak memiliki efek samping. Adanya dunia maya telah berkontribusi terhadap bentuk kriminalitas yang semakin mudah dan beragam, atau *cybercrime*. Secara konseptual, *cybercrime* dapat diartikan sebagai segala tindakan kriminal yang melibatkan jaringan internet; di antaranya mengganggu operasi komputer; virus, trojan, dan worm, pencurian data, penipuan, dan sebagainya (Bidgoli, 2004).

Bentuk *cybercrime* sendiri mengalami perubahan dari waktu ke waktu, seiring perubahan dalam teknologi. *Cybercrime* awalnya hanya identik dengan penipuan serta pencurian, semakin berkembang dengan adanya fenomena *cyberstalking*, *copyright infringement*, *hacktivism*, *hate speech*, dan bentuk-bentuk pelanggaran baru lainnya. Adanya konsep yurisdiksi juga membuat penanggulangan terhadap *cybercrime* boleh jadi berbeda-beda, boleh jadi suatu tindakan yang tidak dianggap sebagai sebuah *cybercrime*, dianggap sebagai sebuah tindakan kriminal di negara lainnya.

Secara umum, *cybercrime* dibagi menjadi dua jenis klasifikasi. Pertama, yaitu kejahatan yang menjadikan komputer sebagai target, seperti dengan merusak atau membahayakan komputer dan informasi yang ada di dalamnya, di antaranya yaitu pemalsuan data, pembakaran, kerusakan *software* maupun *hardware*, sabotase komputer, dan sejumlah bentuk kriminal lainnya (Bidgoli, 2004). Kasus "Trojan Horse" yang sempat viral, bekerja dengan menginfiltrasi dan menggandakan dirinya sendiri, sehingga menyebabkan gangguan bahkan kerusakan atau penurunan kapasitas komputer juga dapat dikategorikan sebagai sebuah *cybercrime*.

Pada tahun 2017, dunia juga sempat digegerkan dengan penyebaran *ransomware*; sejenis *malware* yang mengganggu kinerja komputer dengan meminta uang tebusan, yaitu *WannaCry* dan *Petya*. *WannaCry* telah menyerang lebih dari 200.000 komputer dari 150 negara di dunia. Rusia, Ukraina, Taiwan, China, Rumania, Mesir, Iran, Brazil, Spanyol, serta Italia merupakan negara-negara yang terkena dampak terbesar akibat penyebaran *WannaCry*. Kemunculan *ransomware* ini dalam sekejap menjadi ancaman bagi global cyber security. *Petya* juga telah menginfeksi sektor penting seperti sistem perbankan, telekomunikasi, dan jaringan listrik di Rusia dan Ukraina, serta beberapa pengguna komputer di Denmark, Spanyol, Perancis, Inggris, dan India.

Kedua, yaitu kejahatan dengan komputer dan internet sebagai infrastruktur, bukan sebagai target (Bidgoli, 2004). Contohnya adalah penipuan atau *fraud*, pencurian, melanggar hak cipta, *hate speech* dan *black campaign*, *cyber-terrorism*, penjualan pornografi anak, serta obat-obatan terlarang. *Financial Task Force* atau FATF yang dibentuk pada tahun 1989 adalah organisasi internasional yang berupaya untuk menanggulangi kejahatan *money laundering*, atau pencucian uang. Keberadaan FATF semakin relevan paska peristiwa 9/11 (Karns & Mingst, 2010), dengan melacak aliran uang yang kemungkinan digunakan untuk pendanaan terorisme.

Pada pembahasan sebelumnya; mengenai perdebatan antara *copyright vs anti-copyright*, menunjukkan bahwa pengunduhan secara ilegal terhadap konten yang dilindungi oleh *copyright* merupakan sebuah pelanggaran bagi negara-negara yang

menandatangani *Anti-Counterfeiting Trade Agreement* atau ACTA; sebuah kesepakatan multilateral yang dikeluarkan pada tahun 2011 dan disepakati oleh sejumlah negara, yaitu Amerika Serikat, Australia, Jepang, Kanada, Korea Utara, Meksiko, Moroko, Selandia Baru, Singapura, dan Uni Eropa. ACTA bertujuan untuk menjaga dan menegakkan perlindungan terhadap HAKKI di samping WTO serta WIPO (Electronic Frontier Foundation, n.d.).

Kegiatan *hacktivism* juga dapat dikategorikan sebagai *hate speech* dan *black campaign* di negara-negara dengan kebijakan internet yang konservatif. Debat antara *libertarianist* dengan *paternalist* boleh jadi melihat kasus pornografi anak serta penjualan narkoba secara ilegal dalam kaca mata yang berbeda. *United Nations Children's Fund* atau UNICEF serta *United Nations Office on Drugs and Crime* atau UNODC adalah badan dari PBB yang memiliki berperan sebagai payung dalam pemberantasan pornografi anak, serta narkoba.

Internet Governance Forum: Sebuah Pendekatan Baru

Internet Governance Forum atau IGF adalah forum dialog yang membahas tentang tata kelola internet global, dibentuk pada Bulan Juli tahun 2006, dan disahkan oleh Sekjen PBB. IGF pertama kali mengadakan pertemuan pada Bulan Oktober hingga November tahun 2006. Pembentukan IGF bertujuan untuk menjadi wadah bagi dialog terbuka dan inklusif, pertukaran gagasan tentang tata kelola internet, menciptakan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan, idnetifikasi terhadap isu-isu yang muncul dan membawa isu tersebut kepada badan-badan yang relevan dan masyarakat, serta berkontribusi pada pengembangan tata kelola internet (Internet Governance Forum, n.d.) .

Dan hingga saat IGF telah mengadakan 12 forum tahunan di sejumlah negara. IGF merupakan kelanjutan dari *World Summit on the Information Society* atau WSIS yang dilaksanakan di Jenewa pada tahun 2003. WSIS sebelumnya telah gagal untuk mencapai kesepakatan mengenai masa depan tata kelola internet. Inklusivitas IGF ditunjukkan dengan keterbukaan IGF bagi para *stakeholders* baik publik, maupun

swasta, individu maupun kelompok dari berbagai belahan dunia. Dalam IGF, para *stakeholders*; baik negara, perusahaan, individu, maupun entitas lainnya harus menahan diri dari diskriminasi serta saling menyalahkan. IGF dapat dikatakan sebagai forum yang pertama kalinya melibatkan *multistakeholder* dalam prosesnya (Karns & Mingst, 2010) .

Berbeda dengan forum internasional lain yang mengabaikan peran masyarakat dalam membentuk tata kelola, pendekatan *multistakeholder* dalam IGF yang juga menggapai masyarakat serta kelompok masyarakat adalah hal yang patut untuk diapresiasi. IGF memang tidak dapat menghasilkan sebuah kebijakan atau keputusan yang baku. Namun, IGF dapat memberikan rekomendasi bagi lembaga-lembaga yang relevan dalam tata kelola internet global, seperti ITU. IGF boleh jadi merupakan sebuah kemajuan dari tata kelola internet global, di tengah-tengah dominasi elemen tata kelola lainnya, seperti ICANN, IETF, FATF, WTO, dan sebagainya.

Kesimpulan

Kehadiran teknologi internet telah memberikan sejumlah dampak signifikan terhadap perkembangan dunia. Dunia maya atau *cyberspace* yang kerap kita jelajahi saat ini dan menjadi bagian dari hidup kita, adalah hasil dari kreasi dari sejumlah individu, industri, negara, organisasi internasional; ICANN, IETF, GPL bahkan konvensi mengenai kekayaan intelektual yang telah ada sejak 1883, serta elemen lainnya yang menjadi bagian dalam tata kelola internet global. Fragmen-fragmen tata kelola internet global mulai bermunculan sebelum *cyberspace* dapat dinikmati oleh masyarakat secara luas.

Seiring perkembangannya, internet dan *cyberspace* menjadi roda penggerak globalisasi, baik dalam bidang ekonomi dan industri, politik dan keamanan, serta gerakan sosial. Dalam bidang ekonomi, perkembangan internet telah menggerakkan prinsip serta kesepakatan dalam WTO, mengingat besarnya pertumbuhan industri

berbasis teknologi informasi dan komunikasi seperti *computer, handphone, hardware, software* dan sebagainya.

Perkembangan tersebut juga memperkuat nilai-nilai penghargaan terhadap *copyright*, kemunculan paradigma *open source* dan *creative commons*, serta menyuburkan gerakan yang menginginkan kebebasan akses tanpa hak cipta demi kemaslahatan bersama. Sedangkan dalam bidang politik, internet telah berkontribusi terhadap pemerintah yang menjunjung HAM dan demokrasi; prinsip-prinsip kebebasan, keterbukaan, transparansi, dan sebagainya. Namun, di sisi lain juga menimbulkan gerakan sosial yang menampilkan sisi lain dari pemerintah yang melangkahi perlindungan terhadap hak privasi, serta memberikan akses yang lebih transparan dibandingkan publikasi pemerintah mengenai ketidakadilan serta penyimpangan yang tidak diketahui oleh masyarakat secara meluas.

Akses terhadap dunia maya yang semakin pesat bukan berarti tidak memiliki efek sampingan. Teknologi yang semakin maju pada akhirnya juga berkontribusi terhadap sejumlah kejahatan yang lebih canggih, bahkan dapat dilakukan tanpa pelaku harus bertatap muka dengan korban. Kejahatan seperti penipuan online, pemalsuan data, pencurian data dan uang, sabotase, pencucian uang, serta mengganggu sistem dengan *malware* masih menjadi problematika yang harus dihadapi oleh para *stakeholder* dan elemen-elemen dalam tata kelola internet global saat ini. Walaupun demikian, *cybercrime* dapat dikonotasikan dengan sifat air yang mengikuti bentuk wadahnya. Sehingga penanggulangan kejahatan tersebut bergantung kepada wilayah yurisdiksi. Penjualan narkoba secara online serta akses terhadap pornografi boleh jadi bukan merupakan pelanggaran di suatu negara, namun hal tersebut melanggar bagi pengguna internet di negara lain. Perdebatan mengenai *cybercrime* serta cakupannya yang transnasional tidak dapat dipungkiri membuat *cybercrime* sulit untuk diatasi.

Dominasi sejumlah elemen dalam tata kelola global dunia maya, baik dari kalangan industri maupun organisasi internasional, serta kehadiran kelompok oposisi, tentu saja membuat implementasi tata kelola global dunia maya menjadi

konflikual, serta penuh perdebatan antar kelompok kepentingan. Kehadiran *Internet Governance Forum* atau IGF dapat memberikan rekomendasi, serta inisiatif yang dapat mempengaruhi kebijakan entitas seperti PBB maupun negara-negara anggotanya. IGF yang sangat membumi dapat menjadi rumah bagi *multistakeholder* telah memberikan harapan baru untuk mengatasi dilema serta problematika yang terjadi di tengah-tengah ketiadaan pemerintah dunia yang memiliki otoritas yang cukup kuat untuk mengatur internet.

Referensi

- Agence France-Presse. (2017). Protests Sweep Muslim World against Trump's Jerusalem Move. Retrieved January 6, 2018, from <http://www.thejakartapost.com/news/2017/12/09/protests-sweep-muslim-world-against-trumps-jerusalem-move.html>
- Aronson, J. D. (2005). Causes and Consequences of the Communications and Internet Revolution. In *The Globalization of World Politics* (pp. 621–640). New York: Oxford University Press.
- Bidgoli, H. (2004). *The Internet Encyclopedia*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Birkbeck, C. D. (2016). *The World Intellectual Property Organization (WIPO): A Reference Guide*. Glos: Edward Elgar Publishing.
- Bjola, C., & Holmes, M. (2015). *Digital Diplomacy: Theory and Practice*. Routledge.
- Bygrave, L. A., & Bing, J. (2009). *Internet Governance: Infrastructure and Institutions*. New York: Oxford University Press.
- Castells, M. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on The Internet, Business, and Society*. New York: Oxford University Press.
- Dizon, M. A. C. (2017). *A Socio-Legal Study of Hacking: Breaking and Remaking Law and Technology*. Routledge.
- Downing, J. D. H. (2011). *Encyclopedia of Social Movement Media*. California: SAGE Publications, Inc.

- Electronic Frontier Foundation. (n.d.). Anti-Counterfeiting Trade Agreement. Retrieved January 6, 2018, from <https://www.eff.org/issues/acta>
- Glen, C. M. (2017). *Controlling Cyberspace: The Politics of Internet Governance and Regulation*. California: ABC-CLIO.
- ICANN. (2013). *Beginner's Guide to Participating in ICANN*. Retrieved from <https://www.icann.org/en/system/files/files/participating-08nov13-en.pdf>
- International Communications Union. (n.d.). About International Telecommunication Union (ITU). Retrieved January 8, 2018, from <https://www.itu.int/en/about/Pages/default.aspx>
- Internet Governance Forum. (n.d.). About IGF FAQs. Retrieved January 7, 2018, from <https://www.intgovforum.org/multilingual/content/about-igf-faqs>
- Karns, M. P., & Mingst, K. A. (2010). *International Organizations: The Politics and Processes of Global Governance*. Colorado: Lynne Rienner Publishers.
- Kulesza, J., & Balleste, R. (2015). *Cybersecurity and Human Rights in the Age of Cyberteillance*. Maryland: Rowman & Littlefield.
- Murray, A. (2007). *The Regulation of Cyberspace: Control in The Online Environment*. Oxon: Routledge.
- Threrer, A., & Szoka, B. (2009). Cyber-Libertarianism: The Case for Real Internet Freedom. *The Technology Liberation Front*, 12.
- WIPO. (n.d.). Inside WIPO: What is WIPO? Retrieved January 7, 2018, from <http://www.wipo.int/about-wipo/en/>
- Working Group on Internet Governance. (2005). *Report of the Working Group on Internet Governance*. Château de Bossey. Retrieved from <https://www.wgig.org/docs/WGIGREPORT.pdf>