

BSILHK DI ERA MEDIA SOSIAL

Pencemaran lingkungan hidup digital oleh disinformasi, hoax dan hujatan kebencian mengancam kenyamanan kehidupan bersama di dunia digital. Media sosial sebagai salah satu kanal dalam berkomunikasi di dunia digital menjadi salah satu sumber polutan tersebut, lalu apa yang bisa kita lakukan?

S.A.S. Raharjo

Pengendali Ekosistem Hutan Ahli Madya
Balai Penerapan Standar Instrumen Lingkungan Hidup dan Kehutanan Solo
E-mail: s.agung.sr@gmail.com

Ternyata tanggal 10 Juni di Indonesia diperingati sebagai Hari Media Sosial. Peringatan hari media sosial ini dicetuskan oleh seorang pengusaha asal Solo, Jawa Tengah pada tahun 2015. Hari Media Sosial ini dibuat dengan semangat meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia dalam pemanfaatan media sosial. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa ke depan pemanfaatan tersebut dapat memberikan dampak positif tidak hanya bagi individu, namun juga bagi masyarakat lain dan pelaku ekonomi. Bagaimana dengan pemanfaatan media sosial oleh negara khususnya institusi pemerintah lebih khusus lagi BSILHK?.

Di era media sosial sekarang ini eksistensi tidak hanya ditunjukkan oleh karya nyata namun juga seberapa banyak *like* dan *follower* kita di dunia maya. Semakin banyak yang menyukai pernyataan kita (apa yang kita *posting*) dan semakin banyak memiliki pengikut maka kita semakin eksis di mata *netizen* dunia digital. Kita sedang berpindah dari dunia nyata (*corporeal*) ke dunia digital (*virtual*), meminjam istilah Budi Hardiman kita sedang berevolusi dari *Homo Sapiens* menjadi *Homo digitalis*. Deni (2022) memaknai *homo digitalis* sebagai manusia berjari, mengacu pada makna harafiah kata bahasa Latin, yaitu *digitus* yang berarti "jari". *Homo digitalis* adalah manusia yang menggunakan jarinya (untuk mengoperasikan gawai) untuk seluruh aktifitas keseharian mereka. Hardiman (2018) menyebut bahwa *homo digitalis* adalah manusia bergawai, mereka menggunakan dan berinteraksi/berkomunikasi melalui gawai. Jika *homo sapiens* memerlukan kehadiran fisik dalam berkomunikasi maka *homo digitalis* tidak harus

hadir secara langsung dalam berkomunikasi. Perubahan pola komunikasi ini berimplikasi dalam banyak sisi kehidupan manusia mulai dari gaya hidup, pemahaman manusia tentang realitas, eksistensinya, dan juga tentang baik dan buruk (Hardiman 2018). Tulisan ini akan mencoba memosisikan BSILHK dalam lautan digital masa kini sehingga kita dapat berperan nyata dalam dunia maya melalui media sosial.

Eksistensi dan kebenaran di era media sosial

Jika Descartes menyatakan *cogito ergo sum*, maka *homo digitalis* berada ketika mereka *browsing*. Eksistensi *homo digitalis* ditentukan berdasarkan tindakan digital, yakni: *uploading*, *chatting*, *posting*, dst (Hardiman, 2018). Oleh karena itu menjadi penting bagi setiap individu maupun institusi untuk memiliki media sosial sebagai salah satu sarana menunjukkan keberadaan atau eksistensi mereka. Nilai penting media sosial dapat kita lihat pada proses pemilu tahun 2024 dimana media sosial memainkan peran strategis dalam menunjukkan eksistensi pasangan calon sehingga mampu menarik banyak suara untuk memilihnya. Kehadiran paslon tidak melulu dalam rapat akbar namun dalam setiap gawai pemilih melalui beragam media sosial yang ada. Pengakuan dan penghargaan terhadap keberadaan kita tidak lagi terlihat dari riuhnya tepuk tangan dan sorak sorai



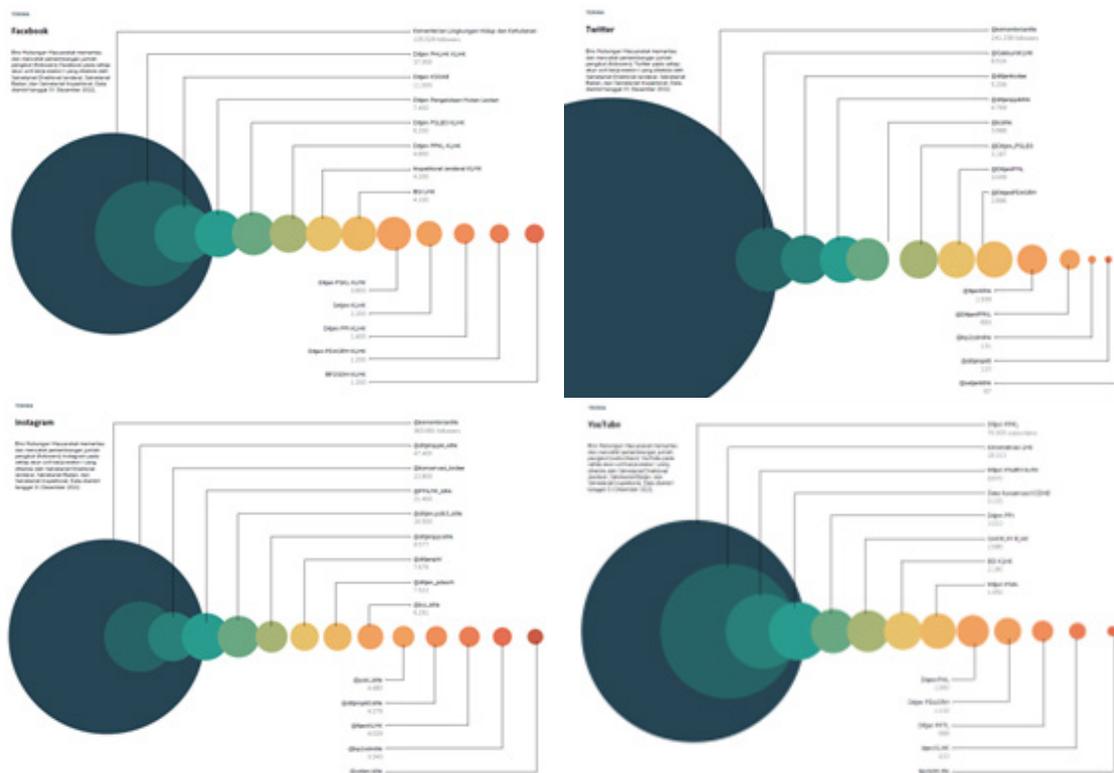
penonton namun juga seberapa banyak like dan follower yang kita peroleh di dunia maya.

Pada Januari 2024, tercatat ada 5,04 miliar pengguna media sosial di seluruh dunia. Nilai ini setara dengan 62,3% populasi dunia. Jika dicermati, jumlah pengguna media sosial tumbuh sebesar 75 juta pada Januari 2024, meningkat 1,5% dibandingkan Q4 2023 (Yonatan, 2024). Pengguna media sosial di Indonesia mencapai 139 juta pengguna pada tahun 2024, setara dengan 49,9 % penduduk Indonesia (Kemp, 2024). Dari sekian banyak pengguna medsos di Indonesia berapa banyak yang mengenal BSILHK? Seberapa banyak like dan follow media sosial BSILHK? Sampai dengan tanggal 28 Maret 2024 jam 10.33 WIB tercatat 1680 postingan Instagram BSILHK dengan 6.971 follower, sementara di X follower BSI LHK hanya 4.029 follower, bagaimana dengan unit kerja eselon I lainnya? Perbandingan follower BSILHK dengan Eselon I Lainnya di KLHK dapat dilihat pada Gambar 1.

Kehadiran manusia di era digital tidak hanya keberadaan secara fisik dalam sebuah peristiwa komunikasi korporeal namun juga kehadiran virtual. Kita sering melakukan pertemuan virtual menggunakan teknologi informasi melalui

aplikasi *zoom* maupun *google meet*. Komunikasi *telepresent* menjadi sebuah kewajiban, kita tidak harus hadir bertatap muka untuk bisa berkomunikasi. Apa implikasi dari hal ini? Pola komunikasi *telepresent* ini mengakibatkan batas antara kenyataan dan buatan (originalitas dan artifisialitas) menjadi semakin kabur. Apa yang dulu kita anggap maya (virtual) kini bisa berarti nyata, sebuah kenyataan bagi homo digitalis. Kita semakin sulit membedakan mana yang asli (orisinil) mana yang buatan (artifisial) atau setingan (Hardiman, 2020).

Di era *homo digitalis* kita juga dihadapkan pada kecepatan dan kebenaran informasi yang ada, setiap saat kita disajikan informasi baru yang tidak semuanya benar. Jika *homo sapiens* dihadapkan pada keterbatasan sumber daya (termasuk informasi), sehingga harus bersusah payah untuk mendapatkannya maka homo digitalis dihadapkan pada melimpahnya sumber daya. Sehingga permasalahannya bukan lagi bagaimana mendapatkan sumber daya tetapi bagaimana memilihnya. Kita harus memilih informasi mana yang benar dari melimpahnya informasi yang ada di dunia virtual. Kebenaran menjadi salah satu permasalahan yang dihadapi oleh *homo digitalis* (Letsoin dan Sianturi, 2022). Dulu kita mengetahui sesuatu itu benar jika



Sumber: Kilas Balik Kehumasan 2022 (Biro Humas KLHK, 2022)

Gambar 1. Diagram Perbandingan Follower Media Sosial Eselon I di KLHK

ada korespondensi antara pernyataan dan kenyataan, namun di era digital kita kesulitan untuk mencocokkan antara pernyataan dan kenyataan karena di ruang digital terjadi banjir pernyataan dan disinformasi sehingga stabilitas informasi guncang yang mengakibatkan kebenaran sulit ditemukan. Kita juga dapat mengetahui sesuatu itu benar ketika ada koherensi internal suatu pernyataan dengan kaidah logis yang ada. Di era digital kita semakin sulit menemukan hal ini karena di era digital sensasi lebih penting dari pada koherensi. Sesuatu yang sensasional akan lebih diterima netizen, padahal sensasi akan tercipta dengan mudah melalui informasi yang koherensi. Sesuatu yang sensasional itu cenderung tidak logis. Kita juga dapat menemukan kebenaran melalui kesepakatan atas suatu pernyataan. Kesepakatan ini tentunya harus dibangun melalui diskursus rasional yang konsisten. Di era digital kita sulit menemukan konsistensi informasi yang ada malah inkonsistensi karena diskursus dalam ruang digital dapat dipertanyakan. Media sosial, sebagai alat terpenting dalam diskursus di dunia digital, sering digunakan untuk memandu tren dan topik, membentuk opini publik, dan dijadikan senjata bagi kelompok tertentu untuk menegaskan kepentingannya (Letsoin dan Sianturi, 2022). Hal ini mengakibatkan diskursus di dunia digital tidak konsisten, sehingga konsensus semu sesuai kepentingan yang kuat. Kita juga dapat mencari kebenaran melalui lembaga-lembaga yang memiliki otoritas untuk menyampaikan sebuah pernyataan terkait hal tertentu. Atau sering disebut sebagai kebenaran performatif, sebuah kebenaran yang disampaikan oleh lembaga atau seseorang yang memiliki otoritas ataupun kapabilitas berkaitan dengan hal yang disampaikan. Kebenaran performatif inilah yang paling mungkin kita cari dan percaya di era digital saat ini (Hardiman, 2018). Bagaimana dan dimana BSILHK harus berpijak diantara eksistensi dan kebenaran di dunia digital?

Peran BSI di era Media Sosial

Kita tidak tahu ke mana perkembangan teknologi informasi ini akan membawaperadaban manusia? Ke depan dipastikan teknologi informasi dan komunikasi akan semakin berkembang dengan lahirnya artifisial inteligen (AI), perluasan *internet of thing* (IoT), teknologi 5G, *virtual reality* (VR) ataupun *augmented reality* yang semakin umum digunakan, kendaraan otonom dan *drone* akan semakin maju (Isnanto, 2023). Perkembangan teknologi ini tentunya harus kita

manfaatkan bagi kesejahteraan manusia, jangan sampai perkembangan teknologi informasi ini justru mengancam keberlanjutan dan keutuhan eksistensi manusia.

Keberlanjutan dan keutuhan eksistensi manusia sangat tergantung pada kelestarian lingkungan dimana manusia berada. *Homo digitalis* hidup di dua dunia, dunia nyata dan maya, dunia korporeal dan *virtual*, untuk itu kita harus memastikan kelestarian lingkungan nyata maupun maya. Saat ini telah banyak pekerja nyata Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan dalam menjaga keberlanjutan dan keutuhan lingkungan fisik, bagaimana dengan keberlanjutan dan keutuhan lingkungan *virtual*? BSILHK sebagai bagian dari KLHK dapat mengambil peran aktif menjaga lingkungan virtual melalui beragam pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik BSILHK.

Salah satu upaya peningkatan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik BSILHK tersebut adalah pemberian informasi yang benar kepada masyarakat melalui teknologi informasi. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan utama *Homo digitalis* adalah memilih dan memastikan kebenaran informasi di dunia digital. Salah satu sumber kebenaran yang masih dapat diandalkan di era digital adalah kebenaran otoritatif (Hardiman, 2018). BSILHK sebagai salah satu otoritas dalam bidang lingkungan hidup dan kehutanan dapat berperan menjaga kesehatan lingkungan virtual dengan menjadi sumber otoritas kebenaran terkait lingkungan hidup dan kehutanan khususnya tentang standar instrumen lingkungan hidup dan kehutanan.

Bagaimana peran BSILHK sebagai otorita kebenaran terkait lingkungan hidup dan kehutanan di dunia digital dapat dilaksanakan? Pertama, BSILHK harus memastikan apa yang disampaikan memiliki kebenaran secara korespondensi, koherensi dan atau konsensus. Hal ini penting untuk menghindari misinformasi. Misinformasi dapat berkembang menjadi disinformasi yang dimanfaatkan untuk keuntungan oknum tertentu. Kedua, Teknologi Informasi tidak hanya digunakan untuk menunjukkan eksistensi BSILHK melalui berita aktivitas kegiatan karyawan namun juga informasi teknis terkait standar instrumen lingkungan hidup dan kehutanan maupun terkait lingkungan hidup dan kehutanan secara umum. Media sosial menjadi media komunikasi

utama di era homo digitalis, sehingga kita perlu mengoptimalkan pemanfaatan media sosial selain sebagai bentuk akuntabilitas kegiatan institusi, eksistensi namun juga sosialisasi informasi teknis terkait tupoksi institusi.

Ketiga, Menyediakan layanan interaktif berupa *help desk* dan *call center* maupun layanan interaktif lainnya disesuaikan kebutuhan masyarakat. *Call center* memiliki dua fungsi utama yaitu mengelola hubungan masyarakat dan membangun budaya agensi yang positif. Untuk memenuhi harapan pengguna layanan, *call center* harus mampu memberikan kemudahan untuk meningkatkan pengalaman interaksi. Sementara *help desk* berfungsi untuk memberi solusi bagi permasalahan konsumen maupun staf internal institusi terkait layanan institusi. Hal ini sangat penting mengingat saat ini sebagian besar web pemerintah (55 %) masih dalam tahap pertama yaitu *emerging stage*, 28% sudah mencapai *enhanced stage*, dan 17% sudah di tahap *interactive stage*, dan hanya satu pemerintah daerah yang mencapai *transaction stage* (Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional, 2018).

Level *emerging* merupakan level terendah dalam implementasi *e-Government*, dimana pemerintah telah memiliki website, namun informasi yang diberikan masih terbatas dan statis. *Enhanced* berarti konten dan informasi yang disediakan dalam website selalu diperbarui secara berkala, dan tingkat interaktif berarti website telah menawarkan kemampuan untuk mengunduh formulir dan kontak resmi yang berarti pengguna dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan pemerintah melalui website. *Transaction stage* atau *connected state* berarti website telah terkoneksi baik secara horisontal maupun vertikal antar lembaga (Irawan dan Hidayat, 2021).

Penutup

Pengguna internet di Indonesia sebagian besar atau sebanyak 83,1 % bertujuan mencari informasi ketika mereka menggunakan internet (Kemp,2024), sehingga penting untuk memastikan informasi yang kita sampaikan melalui media sosial tidak salah. BSILHK dapat berperan sebagai otorita yang menjadi sumber kebenaran informasi khususnya terkait standar instrumen lingkungan hidup dan kehutanan. Dari sisi persediaan (*supply*) kehadiran otorita kebenaran sangatlah penting, sementara itu hal lain yang tak kalah penting adalah sisi

permintaan (*demand*) dimana pencari kebenaran harus meningkatkan kemampuan literasi dan sikap kritisnya.

Daftar Pustaka

- Deni, M. , 2022. Homo digitalis. Editorial. Jurnal AKADEMIKA. Vol 20, No. 2 Januari – Juni 2022.
- Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional, 2018. Pengembangan Digital Government. Policy Paper Policy Brief. Kementerian PPN/ BAPPENAS. Jakarta.
- Hardiman, F.B. 2020. Aura dalam Reproduksi Digital: Membaca Ulang Walter Benjamin. Jurnal Ledalero. Vol 19. No. 2. Desember 2020 hal 115 - 126
- Hardiman, F.B., 2018. Manusia Dalam Prahara Revolusi Digital. Jurnal DISKURSUS Volume 17, Nomor 2, Oktober 2018:177-180
- Irawan, B dan Hidayat, M.N., 2021. E-government : konsep, esensi dan studi kasus. Editor: Akbar Faisal. Mulawarman University Press
- Isnanto, B.A., 2023. Teknologi Informasi: Pengertian, Fungsi, Contoh, dan Prediksi Masa Depan. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6837518/teknologi-informasi-pengertian-fungsi-contoh-dan-prediksi-masa-depan>. Diakses 30 Maret 2024
- Kemp, S. 2024. DIGITAL 2024: Indonesia. <https://datareportal.com/reports/digital-2024-indonesia?rq=indonesia> Diakses 31 Maret 2024
- Letsoin, Y.S. dan Sianturi, I.J., 2022. Homo digitalis Dan Kebenaran (Studi Tentang Relevansi Konsep Kebenaran Dari Sudut Pandang Paul Ricoeur). Jurnal AKADEMIKA — Vol. 20, No. 2, Januari–Juni 2022 hal 101 -116
- Yonatan,A.Z., 2024. 10 Media Sosial dengan Pengguna Terbanyak 2024. <https://data.goodstats.id/statistic/agneszeffanyayonatan/10-media-sosial-dengan-pengguna-terbanyak-2024-CaJT1> . Diakses 31 Maret 2024