

## DIGITAL CITIZENSHIP SEBAGAI INSTRUMEN KONTROL SOSIAL: ANALISA PARTISIPASI WARGA NEGARA DIGITAL DI PLATFORM *CHANGE.ORG*

**Novance Silitonga**

Dosen Prodi Ilmu Politik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Bung Karno

Email: novancesilitonga@ubk.ac.id

### **ABSTRACT**

*Digital citizenship provides a vast space for participation. Without geographical constraints, individuals do not require physical mobility to express their voices. Digital citizens possess significant power as instruments of social control over events occurring within their surroundings. This study indicates several key findings. Not all online petitions automatically lead to policy change; many function primarily to influence agenda-setting or to increase public attention. The success of petitions typically depends on the support of complementary advocacy strategies, such as media engagement, campaigns, and civil society organizations, rather than relying solely on the accumulation of signatures. In Indonesia, the use of online petitions to drive policy change remains relatively recent and is not yet formally regulated within the legal framework. The absence of verification processes for facts and events presented on social media may lead digital citizens into forming misleading and irresponsible judgments. High accessibility and broad participation, when not accompanied by digital ethics, can result in forms of social sanctioning that lack accountability. Rather than serving as effective instruments of public policy control, digital citizens risk becoming entangled in manipulative practices of news and information dissemination when mechanisms for data verification are absent.*

**Keywords:** *Online Petitions, Hashtag Campaigns, Policy Criticism through Social Media.*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi secara global memengaruhi manusia berkomunikasi dan berinteraksi. Komunikasi dan interaksi tidak saja dilakukan secara konvensional dengan adanya pertemuan-pertemuan fisik secara langsung, melainkan dapat terjadi di ruang digital yaitu pertemuan orang-orang (warga negara) yang memanfaatkan teknologi internet untuk berkomunikasi satu dengan yang lain. Dalam dua dekade terakhir, Indonesia benar-benar mengalami lompatan besar perkembangan teknologi digital. Internet dikenal luas pada akhir tahun 1990-an, masih inklusif dan serba terbatas karena masih berbasis koneksi *dial-up* yang mengandalkan jalur telepon rumah (kabel tembaga).

Memasuki awal tahun 2000 hingga saat ini, publik Indonesia sudah mulai mengenal internet secara luas. Mayoritas publik telah mengetahui apa itu internet bahkan dengan mudah terkoneksi dengan jaringan internet. Di era ini pula, smartphone hadir dengan harga yang begitu terjangkau oleh publik. Kecepatan akses internet semakin diperluas hingga

mencapai 5G dan bersamaan dengannya media sosial seperti tiktok, youtube, facebook, instagram menjadi sangat populer. Konsekuensi dari semua ini adalah munculnya budaya digital masyarakat, penyebaran informasi yang begitu cepat hingga lahirnya fenomena yang disebut sebagai digital citizenship.

Kehadiran media sosial semakin mempertegas bahwa era digitalisasi sedang berlangsung ditengah-tengah kehidupan masyarakat. Agar dapat terkoneksi dengan media sosial, maka setiap warga negara harus menyerahkan atau memberikan identitas dirinya dan mereka menampilkan data diri yang sama dengan identitas yang dimiliki di dunia nyata (Susanti & Dwihantoro, 2022). Pada saat identitas warga negara terserap oleh dunia digital maka konsep digital citizenship muncul untuk menjelaskan identitas warga negara selain di dunia nyata.

Untuk selanjutnya identitas digital warga negara inilah yang digunakan untuk melakukan partisipasi dalam berbagai bidang, khususnya di bidang politik. Warga negara digital menggunakan identitas digital untuk berpartisipasi di media sosial dan berbagai platform partisipasi seperti petisi online yang sering dikenal pada situs *www.change.org*.<sup>1</sup> Warga negara berpartisipasi tidak saja dalam bentuk-bentuk partisipasi yang bersifat konvensional seperti demonstrasi, mogok dan aksi gerakan sosial, (Ekman & Amnå, 2012; Sairambay, 2020; Theocharis & Van Deth, 2018) melainkan partisipasi dilakukan dengan masuk ke ruang digital yaitu partisipasi online (Asimakopoulos et al., 2025; Friess et al., 2021).

Sejauh ini dapat dikatakan bahwa meningkatnya penggunaan media sosial oleh karena kemajuan teknologi dan jaringan informasi membuka kesempatan luas bagi warga negara untuk lebih berpartisipasi secara digital. Namun hal kritical yang penting dipahami adalah apakah partisipasi digital benar-benar efektif memengaruhi perubahan kebijakan yang dibuat oleh pemerintah, dan apakah partisipasi digital oleh warga negara mampu menghadirkan transparansi pemerintah?

Tentang ini penulis mengambil setidaknya 2 petisi online yang dibuat oleh warga negara digital (*digital citizenship*) untuk melihat bagaimana praktik *digital citizenship* di Indonesia dan apakah kedua petisi online tersebut berhasil mempengaruhi kebijakan publik dan mengungkap sebuah kebenaran atau sebuah peristiwa yang terjadi ditengah-tengah

---

<sup>1</sup> *Change.org* adalah platform petisi online yang memungkinkan siapa saja membuat, menandatangani dan menyebarkan petisi untuk mendorong perubahan kebijakan public atau keputusan-keputusan institusi publik. Digunakan secara global semenjak tahun 2007 di Amerika Serikat. Di Indonesia, platform ini sering kali digunakan untuk menarik perhatian media dan menuntut perubahan kebijakan pemerintah yang dianggap merugikan mayoritas masyarakat.

masyarakat?. Untuk kepentingan penelitian ini, penulis mengambil petisi online dengan 2 kriteria yaitu petisi yang mencapai puncak akumulasi tanda tangan terbanyak atau tertinggi dalam sejarah petisi online di Indonesia dan petisi dengan pertumbuhan tercepat dan perhatian terbesar. Yang pertama adalah petisi “*justiceforAudrey*” dan kedua adalah petisi “*batalakenaikanPPN 12%*”.

Kedua petisi ini menarik dibahas dalam kajian digital citizenship, paling tidak dari tiga aspek yaitu aksesibilitas tinggi, partisipasi politik dan dampak nyata. Dalam hal aksesibilitas tinggi, petisi online bersifat global dan instan sehingga memudahkan siapapun untuk terlibat tanpa harus dikenakan biaya dan tidak menuntut mobilitas. (Addiputra et al., 2020) .

Petisi online mampu meningkatkan keterampilan partisipatoris warga melalui inisiatif dengan cara memulai petisi, membangun kesadaran publik dan advokasi kebijakan serta menghubungkan masyarakat secara langsung dengan pemerintah, menghasilkan kritik terorganisir. (Khairunisa et al., 2023) Selain itu, dengan adanya petisi online akan mendorong rekonstruksi partisipasi dari warga digital ke warga negara aktif di era siber.<sup>2</sup> Petisi online juga memiliki kekuatan untuk memicu perubahan kebijakan jika dikombinasikan dengan strategi advokasi. Dampak nyata yang dapat dilihat adalah pembatalan RKUHP. (Simamora, 2018)

Permasalahan utama jurnal yang akan dibahas adalah apakah *digital citizenship* secara efektif dapat berfungsi sebagai kontrol sosial terhadap suatu peristiwa yang menuntut perhatian dan penyelesaian dari pemerintah?. Contoh kedua petisi online itu menjadi landasan bagi saya untuk mengeksplorasi bagaimana digital citizen menggunakan petisi online dalam merespon setiap peristiwa yang ada di tengah masyarakat.

## LANDASAN TEORI

Konsep *digital citizenship* hadir bersamaan dengan era digital yang telah mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Castells dalam bukunya “*The Internet Galaxy*” di era awal milenium menyebutkan bahwa *it's impossible to deny that we are living in a digitalized and networked society, even if we fear and escape the often-negative influence of the internet.* (Manuel, n.d.). Castells hendak mengatakan bahwa kita hampir tidak punya pilihan untuk menolak kehadiran internet dan pada akhirnya internet membuat kita

---

<sup>2</sup> [KPU KOTA-MALANG - Dari Warga Digital ke Warga Negara Digital -Merekonstruksi Partisipasi Politik di Era Siber-](#)

semua menjadi warga digital (*digital citizenship*). Kenyataannya hingga saat ini, seluruh galaxy (dunia) telah terhubung satu sama lain dengan internet. Internet telah menjadi dunia atau galaksi sendiri yang membagi kita dengan dunia nyata atau kasat mata. Kita hidup di dua dunia yaitu dunia nyata atau dunia fisik dan dunia internet atau dunia digital.

Untuk memahami konstruksi konsep digital citizenship, Choi fokus pada 4 kategori besar yaitu etika (*Ethics*), literasi media dan informasi (*Media and Information Literacy*), partisipasi /keterlibatan (*Participation/Engagement*) dan *Critical Resistance*.(Choi, 2016) Secara etika, digital citizenship memperhatikan bagaimana pengguna internet punya tanggungjawab pada saat terlibat dalam aktivitas internet (*internetworking activities*). Pengguna internet menyadari bahwa mereka beraktivitas pada komunitas virtual sebagai ruang yang baru dimana orang-orang berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain secara teratur.(Rheingold, 2015) Lebih spesifik, persoalan etika dalam konsep digital citizenship menyentuh aspek lain yaitu keamanan, tanggungjawab dan kesadaran digital serta hak dan tanggungjawab digital.(Choi, 2016)

*Digital citizenship* sebagai literasi media dan informasi adalah menunjukkan kemampuan warga untuk akses, menciptakan, menggunakan serta mengevaluasi informasi untuk berkomunikasi dengan yang lain secara online. Lebih spesifik, memahami digital citizenship sebagai literasi media dan informasi diperlukan pemahaman terhadap beberapa topik yaitu akses digital (*digital access*), teknikal skill dan kapasitas psikologis.(Choi, 2016) Dalam konteks ini, aksesibilitas ke jaringan internet menjadi hal mendasar untuk dapat berpartisipasi dalam masyarakat atau *publik online*. Selain itu persoalan seperti ras, etnis, usia, pendapatan dan tingkat pendidikan menjadi pertimbangan penting terhadap aksesibilitas internet.(Huxhold et al., 2020; Yoon et al., 2020)

Choi melihat partisipasi digital dalam dua bentuk yaitu partisipasi politik sebagai keterlibatan dalam bentuk makro dan partisipasi personal (warga) sebagai keterlibatan dalam bentuk mikro. Sebagai partisipasi politik bentuk makro menganggap internet sebagai ruang publik baru untuk berdiskusi dan bermusyawarah terkait persoalan-persoalan kebijakan politik atau sebagai instrumen untuk peningkatan perolehan suara dalam pemilu. Sementara partisipasi dalam bentuk personal tidak selalu diidentikkan dengan persoalan-persoalan politik. Ia dipahami sebagai kehidupan warga secara online dalam basis-basis seperti *game*, budaya populer dan ekspresi diri.

Sebagai *critical resistance*, Choi melihat bahwa *digital citizenship* lebih dari sekedar persoalan partisipasi dan keterlibatan warga, melainkan ada tindakan-tindakan yang lebih

bersifat inovatif dan partisipasi yang tidak bersifat hirarki dan menyebabkan keterlibatan digital secara lebih mendalam. Hal spesifik yang dibahas dalam *critical resistance* adalah kritik terhadap struktur kekuasaan politik yang ada, misalnya aktivitas politik (*political activism*) dan peristiwa politik yang mengubah jaman seperti *Arab Spring*<sup>3</sup> dan *Occupy Wall Street*<sup>4</sup>. Digital citizenship menggunakan internet sebagai alat mentransformasi masyarakat melalui gerakan akar rumput dan jaringan aktivis.

Perkembangan dan kemajuan internet semakin memperluas ruang publik warga negara. Ruang publik tidak terbatas pada ruang nyata atau ruang fisik tetapi juga memasuki ruang virtual atau ruang digital. Habermas dianggap sebagai tokoh kunci mengeksplanasi ruang publik di dunia nyata. Baginya ruang publik merupakan sebuah kehidupan sosial yang dapat membentuk opini publik. Namun era digital membuat dia harus memberi tanggapan terhadap perkembangan teknologi digital. Beberapa jurnal mendeskripsikan pemikiran ruang publik Habermas di dunia digital.

Friedland dan Kunelius (Friedland & Kunelius, 2023) misalnya memberikan konstruksi terhadap pemikiran ruang publik Habermas di era digital. Mereka mencoba merekontekstualisasi dan merekonseptualisasi ruang publik di era digital saat ini. Friedland dan Kunelius berargumen bahwa teori klasik Habermas akan bermakna di era digital jika mampu menjelaskan bagaimana krisis sistemik global mendestabilisasi dasar kehidupan sosial (*lifeworld*). Ruang publik di era digital merupakan arena konflik atas makna realitas, tempat perebutan solidaritas sosial dan ruang pertarungan identitas dan legitimasi.

Digitalisasi yang terjadi saat ini membuka ruang transparansi dan akuntabilitas lebih besar dan lebih luas. Demokrasi yang berjalan dan bekerja di tengah pesatnya digitalisasi akan mengarah kepada praktek demokrasi yang menuntut transparansi dan akuntabilitas dari para aktor demokrasi di ruang digital. Demokrasi yang bekerja dalam dunia yang terhubung dengan digital memastikan bahwa perangkat teknologi digital yang digunakan harus dapat diakses, wajar dan pantas (*equitable*) serta penggunaannya yang secara adil dan bukan memperkuat ketidakseimbangan kekuasaan. (Helbing et al., 2023)

Petisi online adalah instrumen digital yang digunakan oleh warga digital dan bersifat masif karena ia mampu melewati batas-batas geografi secara cepat. Petisi online berkembang

---

<sup>3</sup> *Arab Spring* adalah peristiwa politik yang terjadi tahun 2010-2012 di Timur Tengah dan Afrika Utara berupa gelombang protes, demonstrasi dan revolusi yang dipicu oleh rasa tidak puas terhadap kepemimpinan politik otoriter, korupsi, ketimpangan ekonomi dan pengekakan kebebasan sipil.

<sup>4</sup> *Occupy Wall Street* adalah gerakan protes di Amerika tahun 2011 yang menentang ketimpangan ekonomi, dominasi perusahaan besar dan pengaruh besar sektor keuangan terhadap politik. Gerakan ini dilatarbelakangi oleh krisis finansial di AS tahun 2008, tingginya pengangguran dan *bailout* pemerintah terhadap bank-bank besar.

pesat di ruang-ruang digital sebagaimana telah dijelaskan oleh Habermas. Sebagai sebuah instrumen digital, ia digunakan warga digital untuk berpartisipasi dalam banyak bentuk aktivitas digital. Studi muktahir menemukan bahwa model aktivitas digital di Indonesia adalah unik karena peserta dan inisiator aktivisme terlibat bersama dalam *clicktivism*, *metavoicing* dan *assertion*. (Masduki & Wendratama, 2025).

*Clicktivism*, *metavoicing* dan *assertion* adalah upaya atau tindakan minimal warga digital setiap kali melakukan aktivitas digital. Pengertian dari masing-masing konsep tersebut adalah (lihat tabel).

**TABEL 1**  
**Definisi *Clicktivism*, *Metavoicing*, *Assertion* dan Hubungan diantaranya**

KONSEP	DEFINISI	TINDAKAN
Clicktivism.	Dukungan politik berbiaya rendah yang dilakukan melalui tindakan online sederhana.	Like, Sharing, Tanda Tangan Petisi, Filter Profile
Metavoicing.	Memberi reaksi ke konten orang lain, menambahkan “meta pengetahuan” pada apa yang sudah ada secara online.	Komentar, Like, Up/Down Voting, Retweeting.
Assertion.	Memposting atau menyampaikan pendapat secara langsung di ruang digital.	Update status dan mempostingnya, Komentar original (original tweets) dan pembuatan konten.

Sumber: Data diolah dari berbagai sumber. (Halupka, n.d.; Han, 2024)

## METODE

Penelitian dalam jurnal ini menggunakan pendekatan kualitatif dan deskriptif dengan perspektif interpretatif. Metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman yang mendalam, sistematis dan akurat mengenai fenomena partisipasi warga negara digital di platform change.org. Peneliti berupaya memahami realitas dari sudut pandang aktor yaitu pengguna platform. Hal ini tentu dibuat untuk menkonstruksi dua hal yaitu konstruksi makna dimana peneliti melihat bahwa partisipasi digital tidak saja persoalan angka tanda tangan, tetapi bentuk dari ekspresi kesadaran politik. Konstruksi hal berikutnya adalah konstruksi sosial yaitu untuk memahami bahwa kontrol sosial muncul dari konsensus digital yang dibangun oleh interaksi antar individu di ruang siber.

Ada dua sumber data yang digunakan yaitu data primer dimana penulis melakukan observasi tekstual pada platform change.org yang mencakup narasi petisi, reason for signing dan kolom komentar sebagai bentuk diskursus publik. Selain itu penulis melihat data sekunder yaitu literatur terkait digital citizenship, teori kontrol sosial serta laporan berita atau dokumen kebijakan yang relevan dengan petisi yang dikaji.

Penulis mengumpulkan data melalui teknik dokumentasi digital dan observasi non-partisipan terhadap petisi-petisi yang memiliki dampak signifikan atau engagement tinggi selama periode waktu tertentu. Dalam menganalisis data, penulis melakukan model interaktif yang terdiri dari reduksi data yaitu menyeleksi komentar dan narasi petisi yang relevan dengan fungsi kontrol sosial. Penulis menyajikan data dengan mengelompokkan data berdasarkan tema penelitian misalnya penegakkan hukum terhadap ketidakadilan sosial dan kritik terhadap kebijakan menaikkan PPN sebesar 12%. Pada akhirnya penulis menginterpretasikan bagaimana tema tersebut merepresentasikan peran digital citizen sebagai pengawas sosial terhadap kekuasaan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia yang terkoneksi secara global melalui perangkat teknologi dan jaringan internet telah mengubah cara kita berkomunikasi dan berinteraksi. Saat ini dunia didominasi oleh komunikasi dan interaksi manusia dengan cara yang lebih mengandalkan perangkat-perangkat teknologi yang berbasis jaringan. Kondisi ini membuat semuanya masuk dalam ruang baru yang kita kenal sebagai ruang digital. Ruang digital ini sendiri tidak mempunyai batasan dimensi waktu dan dimensi ruang. Sebagai sebuah komunikasi baru, ruang digital menuntut penyerahan terhadap sebagian atau seluruh identitas kita untuk kemudian disimpan di sebuah ruang maya.

Dalam tahap inilah kita menyangand predikat sebagai warga dunia digital atau digital citizenship yang akan memainkan peran signifikan dalam berbagai hal. Salah satunya adalah peran dalam dunia politik. Sebagai warga digital kita memiliki akses yang lebih luas terhadap dunia luar tanpa harus melalui prosedur birokrasi yang terkadang terasa rumit dan berbelit-belit. Dalam hal kebijakan publik, kita tidak berhadapan dengan birokrasi politik yang sangat proseduralistik. Berbagai persoalan-persoalan publik dapat dengan cepat dan mudah di respon melalui mekanisme pengumpulan pendapat dimana salah satunya adalah petisi online.

Secara global, petisi online ini mendapat tempat untuk diakui sebagai sebuah proses penyampaian pendapat warga digital dihadapan negara dan pemerintah. Oleh karenanya ia dapat dijadikan sebagai instrumen kontrol terhadap beragam kebijakan publik. Petisi warga digital yang dikenal sebagai "*justice for audrey*" dan "*batalan kenaikan PPN 12 %*" merupakan alat kontrol bagi pemerintah untuk melihat persoalan nyata di tengah masyarakat. *Justice for audrey* dimulai dari sebuah peristiwa awal tahun 2019 di Pontianak, Kalimantan Barat, dimana Audrey adalah seorang siswa SMP Negeri mengakui telah dianiaya oleh teman-teman sekolahnya.

Kasus ini dengan sangat cepat viral di media sosial dan mendapat respon dari berbagai pihak termasuk dari figur-figur publik seperti para youtuber. Namun hasil pemeriksaan oleh kepolisian tidak ditemukan tanda-tanda kekerasan sebagaimana disampaikan dalam media sosial. Korban kemudian dituduh sebagai *sadvertising* yaitu melakukan tindakan untuk memancing kesedihan dan emosi publik sehingga mendapat perhatian atau empati publik.

Viralitas kasus ini di media sosial dimungkinkan terjadi karena warga digital memiliki aksesibilitas tinggi terhadap koneksi media sosial tanpa harus mengeluarkan biaya sama sekali dan mobilitas warga digital. Secara sadar warga digital<sup>5</sup> memposting petisi #justiceforAudrey di laman *change.org*. Partisipasi politik yang langsung, cepat dan efektif mendapat ruang di dunia digital seperti sekarang ini. Dampak nyata dari postingan warga digital ini adalah tuain empati publik dan mendorong agar pemerintah melalui aparat kepolisian segera memproses para pelaku kekerasan.

Petisi ini mampu mendapatkan dukungan tanda tangan sebanyak 3.785.268 tandatangan dalam waktu kurang dari 2 hari atau 48 jam. Bahkan dalam catatan portal *change.org*, petisi ini satu jam setelah dibuat mendapat dukungan tanda tangan mencapai 1 juta tanda tangan, bahkan mendapat perhatian dari Presiden Jokowi dalam unggahan di Instagram resmi Presiden Jokowi. Dalam sejarah petisi online di Indonesia, petisi ini menjadi petisi yang pertama mendapat perhatian serius dari seorang presiden dan segera memerintahkan Kapolri mengusut dengan segera kasus yang sedang terjadi.

Aksesibilitas dan partisipasi warga digital dan dampak yang dihasilkan dari aksesibilitas dan partisipasi tersebut terjadi begitu cepat dan memiliki pengaruh yang luas sehingga penghukuman sosial jauh mendahului dari penghukuman yang berbasis hukum. Tanpa melalui proses verifikasi atas kebenaran sebuah informasi, setiap warga tanpa dasar hukum yang kuat ditempatkan dalam posisi “patut disalahkan” dan “patut dibela”.

Tinjauan akademik yang dilakukan oleh Citra Eka Putri dkk dari Universitas Dr.Moestopo (Beragama) menunjukkan bahwa setelah dilakukan visum oleh pihak kepolisian bahwa tidak ditemukan kerusakan pada alat vital korban sebagaimana yang diinformasikan di media sosial.(Putri et al., 2020) Kenyataan menjadi berbalik ketika kemudian publik menilai bahwa berita Audrey menjadi korban penyiksaan oleh teman-teman sekolahnya tidak sepenuhnya benar. Terdapat sajian informasi yang terlalu dilebihkan oleh korban untuk

---

<sup>5</sup> Warga digital yang di maksud adalah seorang warga Surabaya bernama Fachira Anindy yang tergerak secara personal setelah membaca utas (*thread*) tentang kekerasan yang dialami Audrey yang kebenarannya saat itu diyakini penuh oleh publik.

mendatangkan empati publik secara luas. Publik melakukan perlawanan dengan membuat petisi #Audreyjugabersalah.

Publik telah memberikan penilaian kepada korban dan pelaku tanpa proses verifikasi yang memadai sehingga kebenaran dan keakurat informasi yang didapatkan dari media sosial dapat dipertanggungjawabkan. Verifikasi atas setiap fakta dan peristiwa yang terjadi dan disajikan dalam media sosial adalah prakondisi yang harus ditempuh oleh semua warga digital dan verifikasi tersebut merupakan bagian dari etika digital yang harus dijunjung tinggi. Verifikasi warga digital untuk semua informasi digital menjadi indikator nilai etika digital dipenuhi dan dihargai, sehingga dengan demikian antara pelaku dan korban sama-sama mendapat penilaian dari warga digital dengan lebih fair dan adil serta dapat dipertanggungjawabkan secara hukum, moral dan etika.

Petisi “batalkan kenaikan PPN 12%” adalah bentuk aktivisme digital yang memperlihatkan kekecewaan pada kebijakan fiskal dan upaya untuk menekan pemerintah mengevaluasi kebijakan pajak. Petisi online ini menjadi pro kontra dan memicu perdebatan sengit. Secara umum pro kontra ini didasari oleh dua hal yang saling membantah yaitu upaya pemerintah untuk menambah pendapatan negara dan kekhawatiran akan kekuatan daya beli masyarakat.

**TABEL 2**  
**Pandangan Pro Kontra: Kebijakan Kenaikan PPN 12%**

<b>PRO</b>	<b>PENJELASAN</b>	<b>KONTRA</b>	<b>PENJELASAN</b>
Meningkatkan pendapatan negara.	Kenaikan PPN adalah cara paling efektif memperkuat APBN dalam membiayai proyek infrastruktur, subsidi dan layanan publik,	Penurunan daya beli masyarakat	Kenaikan PPN menyebabkan harga barang dan jasa meningkat. Pada saat ekonomi belum stabil, akan beresiko menekan konsumsi masyarakat kelas menengah dan kelas bawah.
Pembiayaan program strategis.	Kenaikan PPN sering dianggap sebagai tambahan dana yang dapat digunakan mendukung program-	Efek domino inflasi.	Kenaikan harga di tingkat produsen akibat PPN, biasanya diteruskan ke

	program besar dimana salah satunya adalah pembangunan Ibu Kota Nusantara (IKN)		konsumen akhir yang dapat menimbulkan inflasi pada banyak sektor kebutuhan pokok.
Menjaga rasio pajak (tax ratio).	Indonesia masih tergolong rendah rasio pajaknya dibandingkan negara-negara ASEAN. Kenaikan PPN dianggap sebagai langkah penyesuaian.	Beban bagi pelaku usaha.	Sektor ritel dan UMKM mengalami penurunan omzet karena konsumen cenderung lebih hemat atau menunda pembelian.

Sumber: (Hikmayani Subur & Wahyu Muh Syata, 2024; Nabila Septia Rosa, 2024)

Kemudian pro kontra ini dibawa dalam ranah aktivitas digital dengan membuat petisi penolakan terhadap kenaikan PPN sebesar 12 %. Warga digital secara sporadis berinisiatif menyuarakan harapan agar pemerintah tidak membuat kebijakan untuk menaikkan PPN dengan membuat petisi online di platform *change.org*. Pro kontra terhadap kebijakan ini terjadi diakhir tahun 2024. Kita melihat banyak petisi-petisi online serupa yang dibuat selama bulan Desember 2024 (Lihat Tabel 3).

**TABEL 3**  
**Petisi-Petisi online yang menolak PPN 12%**

<b>Nama Petisi</b>	<b>Tanggal Pembuatan Petisi</b>	<b>Jumlah Tanda Tangan</b>
Tolak kenaikan PPN menjadi 12%	13 Desember 2024	4.805 Tanda Tangan
Selamatkan UMKM: Tolak kenaikan PPN menjadi 12 %	20 Desember 2024	3.478 Tanda Tangan
Tolak kenaikan PPN 12%	22 Desember 2024	96 Tanda Tangan
Mahasiswa UNS tolak PPN 12%	26 Desember 2024	692 Tanda Tangan
KALIMANTAN TENGAH tolak kenaikan tarif PPN 12%, jangan peras lagi rakyat kecil!	27 Desember 2024	247 Tanda Tangan
Tolak PPN 12%: Mencekik rakyat	28 Desember 2024	6 Tanda Tangan
Tolak PPN 12%: Mencekik rakyat	29 Desember 2024	113 Tanda Tangan

Sumber: [www.change.org](http://www.change.org)

Jika mencermati data dari Tabel 3, kita bisa memahami bahwa warga digital secara sporadis dan inisiatif merespon kebijakan pemerintah menaikkan PPN sebesar 12%. Respon yang diberikan adalah penolakan dengan membuat petisi online. Satu hal yang penting dicermati adalah bahwa petisi penolakan kenaikan PPN 12% tidak ditandingi dengan pembuatan petisi lainnya. Sejauh pelacakan penulis, tidak ditemukan petisi yang menerima kebijakan pemerintah menaikkan PPN 12%. Ini berbeda dengan petisi yang sebelumnya kita bahas yaitu “*justiceforaudrey*” dilawan dengan petisi “*audreyjugabersalah*”.

Ketiadaan petisi tandingan ini digambarkan sebagai sebuah kontestasi yang asimetris dalam ruang digital. Secara psikologis manusia akan bereaksi lebih kuat dan keras terhadap kerugian dibandingkan keuntungan. Kebijakan menaikkan PPN sebesar 12% dianggap sebagai kebijakan yang lebih menguntungkan dan dikenakan pada barang dan jasa kategori mewah atau premium. Artinya warga menyakini bahwa kenaikan tersebut menyasar orang-orang kaya dan superkaya (konglomerat). Secara kuantitatif jumlah mereka yang kaya dan superkaya tidak sebanyak mereka yang tergolong dari warga ekonomi menengah ke bawah.

Indonesia sendiri berdasarkan catatan dari Forbes tahun 2014 punya beberapa orang superkaya, walaupun jumlah ini tidak representatif dari keberadaan orang-orang kaya yang sebenarnya ada di Indonesia. (*10-Orang-Terkaya-Di-Indonesia-Versi-Forbes-(2-April-2024)*, n.d.) Penulis berpendapat bahwa dengan tidak maksimalnya dukungan tandatangan dari warga digital untuk petisi online “batalkan kenaikan PPN 12%” menggambarkan bahwa ada dukungan bagi kebijakan ini. Datangnya dukungan atas kebijakan ini karena membatasi target pajak ini hanya untuk barang dan jasa mewah sehingga tidak memberatkan kebanyakan warga.

## SIMPULAN

Tidak semua petisi online otomatis mengubah kebijakan, banyak yang hanya memengaruhi agenda setting atau meningkatkan perhatian publik. Keberhasilan petisi biasanya terjadi bila didukung oleh strategi advokasi lain misalnya media, kampanye, organisasi masyarakat. Bukan sekedar tanda tangan.

Di Indonesia, penggunaan petisi online untuk membuat perubahan kebijakan masih relatif baru dan belum diatur secara formal dalam hukum. Tanpa melalui proses verifikasi atas setiap fakta dan peristiwa yang terjadi dan disajikan di media sosial akan membuat warga digital (*digital citizenship*) terjebak dalam penilaian palsu dan tidak bertanggungjawab. Aksesibilitas yang tinggi dan partisipasi yang luas yang tidak disertai dengan etika digital

akan membawa kepada penghukuman sosial yang kurang bertanggungjawab. Alih-alih sebagai instrumen kontrol terhadap kebijakan publik, jika tanpa mekanisme verifikasi data, warga digital terjebak dan masuk pada praktek manipulatif berita dan informasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- 10-orang-terkaya-di-indonesia-versi-forbes-(2-april-2024)*. (n.d.).
- Addiputra, A. F., Rahman, F. A., Madelin, M., Mumpuni, R., & Saepudin, E. (2020). *Online Petition as a Form of Citizen Participation in the Digital Age JPIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*. <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i2.29801>
- Asimakopoulou, G., Antonopoulou, H., Giotopoulos, K., & Halkiopoulou, C. (2025). Impact of Information and Communication Technologies on Democratic Processes and Citizen Participation. *Societies*, *15*(2), 1–41. <https://doi.org/10.3390/soc15020040>
- Choi, M. (2016). A Concept Analysis of Digital Citizenship for Democratic Citizenship Education in the Internet Age. *Theory and Research in Social Education*, *44*(4), 565–607. <https://doi.org/10.1080/00933104.2016.1210549>
- Ekman, J., & Amnå, E. (2012). Political participation and civic engagement: Towards a new typology. *Human Affairs*, *22*(3), 283–300. <https://doi.org/10.2478/s13374-012-0024-1>
- Friedland, L. A., & Kunelius, R. (2023). The public sphere and contemporary lifeworld: reconstruction in the context of systemic crises. *Communication Theory*, *33*(2–3), 153–163. <https://doi.org/10.1093/ct/qtad010>
- Friess, D., Escher, T., Gerl, K., & Baumann, M. (2021). Political online participation and its effects: Theory, measurement, and results. *Policy and Internet*, *13*(3), 345–348. <https://doi.org/10.1002/poi3.270>
- Halupka, M. (n.d.). *Clicktivism: A Systematic Heuristic*.
- Han, M. T. (2024). Clicktivism on Government E-petition: A legitimate emotional outlet? *Digital Government: Research and Practice*, *5*(4). <https://doi.org/10.1145/3689371>
- Helbing, D., Mahajan, S., Fricker, R. H., Musso, A., Hausladen, C. I., Carissimo, C., Carpentras, D., Stockinger, E., Argota Sanchez-Vaquero, J., Yang, J. C., Ballandies, M. C., Korecki, M., Dubey, R. K., & Pournaras, E. (2023). Democracy by Design: Perspectives for Digitally Assisted, Participatory Upgrades of Society. *Journal of Computational Science*, *71*. <https://doi.org/10.1016/j.jocs.2023.102061>
- Hikmayani Subur, & Wahyu Muh Syata. (2024). ANALISIS DAMPAK KENAIKAN TARIF PAJAK PERTAMBAHAN NILAI (PPN) TERHADAP MASYARAKAT DAN INFLASI DI INDONESIA. *JURNAL RUMPUN MANAJEMEN DAN EKONOMI*, *1*(5), 205–210. <https://doi.org/10.61722/jrme.v1i5.3045>
- Huxhold, O., Hees, E., & Webster, N. J. (2020). Towards bridging the grey digital divide: changes in internet access and its predictors from 2002 to 2014 in Germany. *European Journal of Ageing*, *17*(3), 271–280. <https://doi.org/10.1007/s10433-020-00552-z>
- Khairunisa, N., Juwandi, R., & Fitrayadi, D. S. (2023). Petisi Online dan Keterampilan Partisipatoris Warga Negara. *Journal of Civic Education*, *6*(2), 59–67. <https://doi.org/10.24036/jce.v6i2.929>
- Manuel. (n.d.). *BOOK REVIE The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Retrieved [www.slis](http://www.slis).

- Masduki, & Wendratama, E. (2025). Digital Activism for Press Freedom Advocacy in Post-Authoritarian Indonesia. *Journalism and Media*, 6(3).  
<https://doi.org/10.3390/journalmedia6030101>
- Nabila Septia Rosa. (2024). Menilik Dampak Kebijakan Peningkatan PPN 11% Pada Masyarakat Indonesia Sesuai UU No. 7 Tahun 2021 tentang Harmonisasi Peraturan Perpajakan. *Aplikasi Administrasi: Media Analisa Masalah Administrasi*, 52–61.  
<https://doi.org/10.30649/aamama.v27i1.232>
- Putri, C. E., Damayanti, N., & Hamzah, R. E. (2020). Sadfishing Phenomenon of #Justiceforaudrey (Hashtag) on Twitter. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 13(1).  
<https://doi.org/10.29313/mediator.v13i1.5598>
- Rheingold, H. (2015). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*.
- Sairambay, Y. (2020). Reconceptualising political participation. *Human Affairs*, 30(1), 120–127. <https://doi.org/10.1515/humaff-2020-0011>
- Simamora, R. (2018). Petisi Online sebagai Alat Advokasi Kebijakan: Studi Kasus Change.Org Indonesia Periode 2015-2016. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 6(1).  
<https://doi.org/10.7454/jki.v6i1.8617>
- Susanti, D., & Dwihantoro, P. (2022). *Indonesian Netizens ' Digital Self and Identity Creation on Social Media*. 14(2).
- Theocharis, Y., & Van Deth, J. W. (2018). The continuous expansion of citizen participation: A new taxonomy. *European Political Science Review*, 10(1), 139–163.  
<https://doi.org/10.1017/S1755773916000230>
- Yoon, H., Jang, Y., Vaughan, P. W., & Garcia, M. (2020). Older Adults' Internet Use for Health Information: Digital Divide by Race/Ethnicity and Socioeconomic Status. *Journal of Applied Gerontology*, 39(1), 105–110.  
<https://doi.org/10.1177/0733464818770772>