

Edisi 1 Mei 2026



STRATEGI MINIMALISASI RISIKO DIGITAL BAGI NEGARA

Laporan Riset Maya Dr Jan Hoesada, Komja KSAP

PENDAHULUAN

Percepatan program perlindungan anak-anak terhadap risiko digital telah dilakukan berbagai K/L dan Pemda NKRI dengan sangat baik berdasar *international benchmarking* praktik/legislasi terbaik di muka bumi, makalah ini bermaksud mendukung program mulia Kabinet, bahwa anak-anak NKRI harus terlindung dari akses/asupan-digital berbahaya.

Terdapat berbagai sumber karangan yang berkualitas tinggi yang melarang kuotasi atau suntingan, hadirin sidang pembaca yang kami muliakan di mohon memperluas cakrawala dengan menambang sendiri informasi serumpun judul-makalah, karena seperti biasa, karangan kami bersifat dangkal dan berisiko menyesatkan. Hampiran suntingan berbasis preferensi pribadi.



Makalah seperti biasa untuk keperluan bahan-kerja KSAP, dipersembahkan kepada Kementerian Keuangan dan Satker Akuntansi tiap K/L/Pemda dalam meng-akuntansikan berbagai program pemerintahan.

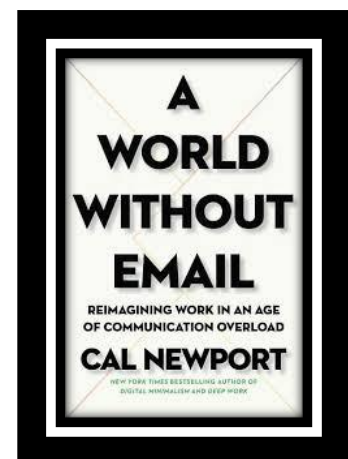
KONSEP MINIMALISASI DIGITAL

Tujuan minimalisasi-digital adalah optimalisasi nilai-guna APBN dalam digitalisasi pemerintahan NKRI. Pada tahun 2024 Penerbit Gramedia Pustaka Utama mengalih-bahasa karya-tulis Calvin Newport berjudul *Digital Mimimalism* (2019) yang antara lain mengungkapkan berbagai hal sebagai berikut.

- Kaum maksimalis-digital nan-gemar media-sosial selalu menyambut-ramah nir-prasangka dan bersedia mempelajari/mencoba tawaran-digital nan-baru apapun, sebagian langsung digunakan dengan cara mengganti sarana-digital-lama (*replace*) terutama jenis sarana/gagasan yang terbukti telah banyak-digunakan, sebagian lagi menyimpan sebagai persediaan gagasan-digital baru untuk dapat dipakai sewaktu-waktu di masa yang akan

datang. Kelompok konsumen ini berisiko terpapar penyakit pembusukan-otak (*brain rot*) karena konsumsi-digital overdosis, digambarkan oleh deviasi perilaku dan kebiasaan manusia sehat jasmani-rohani, antara lain epilepsi dan anti-sosial. Bagi minimalis, apa yang dapat di minimumkan agar kualitas hidup keseluruhan meningkat ? Kaum minimalis-digital berciri lebih-tertutup kepada media-sosial, menilai/mengawasi apakah sarana-digital yang sedang digunakan telah/masih memenuhi-syarat mendukung aspek-kehidupan yang pokok/terpenting secara memuaskan & kompetitif (terutama untuk mencari nafkah), yang di nilai sebagai asupan-digital nan-cukup, sehingga tawaran-digital (baru) selanjutnya di nilai dan mungkin akan digunakan untuk mengganti sarana-digital yang sekarang sedang digunakan secara amat-teliti, tanpa selera memperluas/meningkatkan kebutuhan-digital, dengan kesadaran akan risiko-berlebihan asupan-digital. Optimalisasi bertujuan untuk menjawab pertanyaan pokok adalah bagaimana anda memenuhi kebutuhan konsumsi-pokok dalam hidup anda cq apakah tujuan-hidup utama dan apa sumber penghasilan atau mata pencaharian (kegiatan utama unyuk bertahan hidup harian), kebahagiaan keluarga, karir dan pendidikan-formal, telah di dukung digitalisasi secara optimal, dan bahwa kehidupan nondigital (tidur/makan/mandi, olah-raga, aktivitas kerja/belajar dan religius) di tata harmonis berdampingan dengan kehidupan digital, dan apakah kehidupan nondigital menjadi lebih baik karena bantuan digitalisasi-minimum tertentu, mengingat pameo: *Menggunakan semua, semua jadi tidak beres*.

- Syarat untuk menjadi minimalis-digital antara lain adalah
 1. Membentuk kepribadian yang mempunyai kecerdasan-digital dan pengetahuan-digital nan-memadai,
 2. Menguasai teori maksimalisasi digital, optimalisasi-digital dan minimalisasi-digital; menyadari bahaya/ risiko digital, seperti penyakit syaraf cq epilepsi-digital, kuper, adiksi-digital dan menjadi “petapa” (kuper).
 - 2.1. Pakar yang mampu membuat daftar kerugian penggunaan media-daring,
 - 2.2. Daftar / skedul kunjungan berkala minimal teratur kepada blog,
 - 2.3. Minimalisasi dan peningkatan efisiensi surel, dan sebagainya. Menghindari klik”like”.
 - 2.4. Deteksi dini-diri gejala kecanduan twiter dll , misalnya mewaspadaai kelatahan-digital & perilaku kompulsif (sakit syaraf) selalu tak-sadar sering mengecek dan *merefresh* suatu info,
 - 2.5. Optimalisasi *facebook* dan
 - 2.6. Program reduksi follower/teman-maya,
 - 2.7. Selalu menyadari risiko ikut tren-digital cq menderita sakit penularan-digital (kontaminasi digital) cq gejala sakit *me-too*, was-was *neurotis* (sakit-jiwa “kalau kalau diperlukan” ,”kalau kalau ada pesan penting mendesak”,”kalau kalau ada peringatan bahaya”),
 - 2.8. Kecanduan-digital (*digital addict*) bahkan mabuk-digital, lupa-diri digital, kerasukan-digital,



- 2.9. *Brain rot* (pembusukan otak), adalah penurunan kondisi mental/intelektual seseorang, terutama akibat penggunaan / konsumsi berlebihan konten daring. Istilah ini dinobatkan sebagai "*Oxford Word of the Year*" pada tahun 2024.
- 2.10. dll.

Adiksi digital adalah ketergantungan berlebihan pada perangkat teknologi dan internet, ditandai dengan penggunaan kompulsif, kehilangan kendali waktu, dan dampak negatif pada kehidupan nyata. Gejalanya meliputi kecemasan saat jauh dari gawai (FOMO), gangguan tidur, dan isolasi sosial. Penanganan melibatkan terapi perilaku atau diet digital.

Tanda-tanda Adiksi Digital (Digital Addict):

- Penggunaan Tidak Terkontrol: Ketidakmampuan untuk membatasi waktu bermain gawai, media sosial, atau gim.
- Perubahan Suasana Hati: Merasa cemas, mudah marah, atau depresi saat tidak menggunakan perangkat.
- Fisik & Sosial: Mengalami gangguan tidur, sakit punggung, serta mengabaikan tanggung jawab sekolah, pekerjaan, atau interaksi sosial nyata.

Penyebab & Dampak:

- Desain Aplikasi: Banyak platform dirancang agar adiktif (misalnya, *endless scroll*), memicu pelepasan dopamin yang membuat pengguna terus kembali.
- Pelarian (Escapism): Menggunakan dunia digital untuk menghindari masalah atau stres di kehidupan nyata.
- Dampak Kesehatan: Risiko kesehatan fisik seperti gangguan penglihatan, tekanan darah tinggi, serta masalah mental seperti kesepian dan stres.

Cara Mengatasi (Digital Detox):

1. Batasi Akses: Mengatur waktu penggunaan layar dan menonaktifkan notifikasi yang tidak penting.
2. Terapi: Mengikuti konseling atau terapi perilaku untuk mengubah kebiasaan digital.
3. Aktivitas Fisik: Mengganti waktu layar dengan hobi, olahraga, atau interaksi sosial langsung.

Jika kecanduan sudah mengganggu fungsi hidup sehari-hari, disarankan untuk mencari bantuan profesional.

Minimalis-digital membangun pola hidup-sederhana dan ber-bahagia dalam berdigital , berciri al; membatasi gairah-digital dengan *maximal daily screen time*, membentuk pribadi



anti *digital-glamour* (senang bila di tandai publik sebagai pribadi “keren-maya” bahkan ingin masuk lingkungan *digital selebrity*), menghindari eforia digital, lupa-diri digital (mabuk/kerasukan-digital, lupa-waktu) ,tak-sadarbahwa dirinya mengabaikan & kehilangan dunia-nyata yang sangat berharga, menjadi penyembah berhala-internet, menderita ketakutan (*social phobia*) disebut kurang-gaul, gaptek dll,

kelumpuhan-sosial (takut keluar rumah, tak punya teman non-digital, tak mengenali-lagi keluarga serumah dll) , fatigue atau kelelahan digital karena overdosis-digital (misalnya menyembah-layar berpuluh-jam tiap hari, lupa makan, olah-raga, sembahyang, lupa tidur, lupa PR dan lupa-sekolah), sakit-syaraf-digital antara lain gelisah-digital cq antara lain terdapat dorongan-bawah-sadar mengecek HP tiap saat (bahkan saat tidur) , suka kembar-maya cq surfing nir-tujuan (seringkali tanpa sadar) di atas setengah-jam, membangun relasi-maya nan-jahat/buruk dan menjadi pelaku kriminal-digital.

Kelompok rasional-digital ini

- Sangat menjaga kesehatan-digital (*digital hygiene*) dan independensi-digital ,
- Ber-intelegensi-spiritual sehingga selalu bertanya “mengapa” (*why*) ,
- Berkepribadian independen-teknologi, bahkan bersifat tidak-setia digital (enggan/sulit-masuk mudah-henggang riungan-maya),
- Pakar/akhli-pertimbangan biaya-maslahat digital (*digital cost-benefit*) ,
- Hidup dalam dunia-nyata; masalahat/kerugian nyata sekarang bukan manfaat/kerugian potensial (kalau-kalau),
- Pakar/akhli *first thing first* cq kebutuhan digital untuk mencari nafkah (bukan untuk hiburan) dan terkait tujuan hidup nyata,
- Akhli dalam perlindungan-diri seperti
 - Puasa-digital,
 - Kebal godaan-digital, tidak latah-digital (*me too*)
 - Program berkala evaluasi & bersi-bersi digital , misalnya melakukan program *reset-digital* tiap tanggal 1 (awal bulan) ,
 - Menghapus hubungan dengan jejaring-maya kompulsif nirmaslahat,
 - Mengurangi jumlah berlangganan media sosial bahkan mampu memilih satu saja, sesuai kebutuhan utama cq pola-hidup utama, misalnya memilih (hanya) instagram untuk kebutuhan sebagai seniman,
 - Memerangi kecemasan menjadi mahluk a-sosial digital (tidak gaul) dalam generasi saya-juga (*me too gen*),
 - Masuk pada pergaulan masyarakat minimalis-digital bahkan membentuk kelompok-diskusi sendiri,
 - Tega, menghapus kecemasan digital , menolak konsepsi *just in case* (memelihara relasi-digital kalau kalau menjadi diperlukan suatu hari nanti)
 - Secara berkala merevisi /memperbaharui kriteria/tolok-ukur nisbah kesehatan-digital dan lain-lain sesuai perkembangan lingkungan-hidup digital.
 - Percaya pada konsep minimalisasi, bahwa *mengurangi adalah kegiatan untuk memperoleh lebih banyak*.
- Prinsip minimalisasi digital sbb
 1. Bangun keteraturan hidup digital (*order*) karena ketidak-teraturan digital adalah pemborosan-digital dan biaya-hidup nan-mahal.
 2. Optimalisasi-digital bermakna optimalisasi-maslahat/efisiensi digital jangka-panjang dan penggunaan mudah cq nirkeliru (*fail free*) melalui seleksi ketat opsi-digital.

3. Tekad minimalisasi digital yang nan-konsisten tiap-saat dan tak pernah berhenti sepanjang-umur.

Terkait prinsip butir 1 di atas, Henry David Thoreau (1845), mengajukan teori ekonomi baru , bahwa minimalisasi konsumsi apapun yang berlebihan atau tidak-perlu adalah baik, dalam makalah ini terfokus pada minimalisasi konsumsi waktu, energi dan biaya digital.

- Suatu pengurangan konsumsi non-digital tertentu dapat berakibat pengurangan atau penambahan biaya digital tertentu.
- Waspadai risiko penurunan pendapatan akibat minimalisasi digital, waspadai kemungkinan biaya hidup keseluruhan meningkat karena minimalisasi digital nan-keliru.
- Terdapat manusia yang cukup bekerja satu hari untuk membiayai hidup satu minggu, dan sebaliknya.
- Terdapat metode studi kelayakan-pribadi sebelum anda mengadopsi jalan-hidup digital tertentu, misalnya ber twitter dalam bentuk analisis biaya-maslahat ber twitter , ber instagram , membentuk riungan-maya baru, dll, dimana *cost-benefit analyses* tersebut di ulang / di perbaharui secara berkala.

Terkait prinsip butir 2, untuk konsumsi-digital , hukum ekonomi tentang pulangan nan-menurun (*the law of diminishing return*) mungkin berlaku , kecuali pengguna-digital masuk tahap kecanduan-digital. Sebagai studi kasus: Masyarakat Amish di AS yang mewaspadai dampak-negatif teknologi bagi kehidupan, menganut prinsip kesederhanaan hidup yang lalu memberi inspirasi untuk minimalisasi digital. Sebagai misal, ponsel orang Amish biasanya versi-lama yang masih dapat dipakai.

Terkait prinsip butir 3 tersebut di atas, para minimalis melakukan introspeksi: Apa yang paling berharga dalam hidup saya, apakah hal itu secara

memadai ditunjang secara-digital, kegiatan digitalisasi selanjutnya terfokus pada upaya meningkatkan kualitas hal-hal yang paling berharga tersebut dengan (1) penggantian atau substitusi-konstruktif sarana-digital yang sedang-digunakan, lalu,bila terpaksa ; (2) menambah sarana baru digital hanya bila sangat-perlu.

Sebagai catatan, kita sama mafhum bahwa rumah tinggal kita adalah sebuah keranjang sampah besar, dan kita telah terbiasa secara berkala kita melakukan bersi-bersi rumah (yang sering berarti mengeluarkan berbagai benda dari rumah) , mengubah tata-cahaya, mengecat dan menata-ulang agar rumah kembali menjadi tempat tinggal nan-nyaman.

Metode bersi-bersi digital menyangkut

1. Detoksifikasi digital. Untuk menengarai gejala kecanduan-digital (*digital addict*) , sisihkan 30 hari untuk memisahkan diri dari teknologi apapun, bila mungkin, terutama teknologi-digital: Apakah anda dapat hidup sederhana tanpa teknologi itu ?
2. Mata terpaku pada layar-elektronis (adiksi layar) harus diganti skedul tidur & olah-raga nan-cukup, mata digunakan untuk memandang pasangan-hidup, kekasih, anggota

keluarga (saudara atau anak-anak) , memandang alam-ruya & dunia sekitarnya, membaca buku, dll.

3. Tengarai jam-jam serangan adiktif (kambuhan) , dan buat daftar substitusi (pengalih) , antara lain
 - skedul olah-raga tertentu dan kegiatan spiritual nan-rutin,
 - lebih banyak waktu untuk membuat PR dan persiapan ujian,
 - proyek/bisnis-baru bagi usahawan,
 - skedul kegiatan sosial (terutama kegiatan bersama keluarga) tertentu ,
 - masuk program rehab kecanduan-digital dan/atau lingkaran-sosial (saling berbagi dan saling menguatkan) para-pecandu serupa,
 - Mengunjungi perpustakaan konvensional non-digital dan membangun kebiasaan baca buku di tempat,
 - menjadi sukarelawan misalnya sukarelawan RS atau tempat-belajar,
 - menghidupkan hobi-lama atau membuat hobi-baru seperti mengarang lagu atau buku, melukis dan olah-raga lama, sebagai penguat/pendukung ajak anggota keluarga dan para sahabat untuk kegiatan tersebut.
4. Selama 30 hari tersebut ; temukan/kuatkan/segarkan tujuan utama hidup anda , aktivitas utama dan syarat perilaku utama.
5. Setelah 30 hari bersi-bersi , bersama keluarga (?) , seleksi ulang teknologi-digital sebagai penunjang tujuan-hidup & aktivitas butir 2.
Metode seleksi teknologi-digital sbb :
 - a. Pada era streaming, terdapat berbagai sarana-digital yang komplementer dengan sarana-digital penting lain atau sarana nondigital.
 - b. Buat daftar Langganan Digital dan biaya bulanan, untuk dasar pemotongan anggaran.
 - c. Untuk penyederhanaan , terdapat sarana-berdigital “tak perlu” disebut sarana-digital dalam aksi bersi-bersi seperti ; kalender /jam digital, TV, *air purifier*, *infra-red* anti maling, almari-dingin, AC, kendaraan, robot pengepel lantai & pemotong rumput, *microwave* , mesin juice, alat pacu jantung, kalung *shareloc* hewan peliharaan, atau popok bayi elektronik.
6. Inilah tahap (paling?) sulit, anda harus keras hati dan “tega-hati” & “merelakan” untuk bersi-bersi selebihnya. Terdapat risiko konflik kepentingan antara anggota keluarga yang ikut rapat bersi-bersi , terdapat risiko relaps seperti narkoba.
7. Buat program penggunaan/aktivitas untuk fasilitas-digital lulus-reseleksi, lalu buat skedul-baru , misalnya , saya mengecek *facebook* setiap Sabtu pukul 7 pagi dan memberitahukan jadwal ini kepada kawan-maya *facebook* di layar laptop karena tidak boleh ada di ponsel.
8. Buat daftar teknologi opsional yang dilarang masuk ke dalam kehidupan-privat anda, terutama jenis “ serupa namun tak-sama”.
9. Lakukan optimalisasi-digital dengan meremajakan penguasaan-teknologi dan keterampilan diri-anda dalam menggunakan teknologi-digital yang bertahan (lulus reseleksi) , percaya saja ternyata anda menggunakannya dengan sangat-buruk (sangat minim, walau terlampau sering !) selama ini, buat program optimalisasi pemanfaatan sarana-digital terpilih tersebut dan tingkatkan efektivitas-efisiensi penggunaan (jangan kaget, mungkin sampai 200 % atau lebih).

- Apakah anda nan-maksimalis yang berasa nyaman secara adiktif karena hari ini telah membuka ratusan media-sosial (sebagian berlangganan) untuk mengecek situasi terkini apa-saja, berjam-jam , lalu melupakannya. Minimalis menghapus msemua langganan dan memilih satu saja, misalnya AllSides.
- Apakah anda suka jalan-jalan maya atau piknik-mya, hiburan-maya , layar/screen adalah jendela dunia nan ajaib , dilakukan banyak-orang kalau tak-ada opsi kegiatan lain yang lebih berharga, misalnya sedang menunggu masuk pesawat. Berbagai jenis manusia merasa terhibur membaca/mendengar berita buruk menimpa asal bukan dirinya.
- Anda menderita kecemasan-digital tanpa sebab ? Pameo minimalisasi : Ketidak tahuan adalah sumber kelegaan dan kebahagiaan, lepaskan keinginan tahu setiap detik tentang apa-saja seperti perubahan cuaca, suhu udara, curah-hujan, info banjir dan pohon tumbang hari ini), gempa bumi, Tsunami, suami/istri/ anak saya saat ini di mana dan sedang apa, isu pandemi, peristiwa kejahatan hari-ini, perubahan teknologi hari ini, berita mati PLN , PAM, Tol ditutup dan 100 info-harian-lain yang “biasa anda butuhkan” dalam hidup anda yang lalu dengan membuka ratusan media-sosial perhari !.

KEBIJAKAN NKRI

Digitalisasi di Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) membawa berbagai keuntungan signifikan, sekaligus menimbulkan kerugian atau tantangan yang perlu dikelola dengan bijak.

Keuntungan Digitalisasi NKRI

- Peningkatan Efisiensi dan Produktivitas: Otomatisasi proses kerja di berbagai sektor, baik pemerintahan maupun bisnis (terutama UMKM), meningkatkan efisiensi dan mempercepat waktu respons.
- Akses Informasi dan Komunikasi yang Lebih Cepat: Masyarakat dan pemerintah dapat mengakses dan menyampaikan informasi dengan cepat, tepat, dan berkualitas, mempermudah komunikasi lintas daerah tanpa batasan geografis.
- Perluasan Jangkauan Pasar: Bisnis, terutama UMKM, dapat memperluas jangkauan pasar mereka melalui platform daring, yang sebelumnya sulit dicapai dengan cara konvensional.
- Peningkatan Layanan Publik: Digitalisasi memungkinkan layanan publik tersedia 24/7 (24 jam sehari, 7 hari seminggu), memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses layanan seperti administrasi atau kesehatan.
- Memajukan Dunia Pendidikan: Teknologi digital mendukung kemajuan pendidikan melalui pembelajaran daring dan akses materi yang lebih luas.
- Pelestarian Budaya: Budaya lokal dapat didokumentasikan dan disebarluaskan melalui media digital, membantu pelestarian dan pengenalan kepada generasi muda dan masyarakat global.
- Transparansi Pemerintahan: Digitalisasi membantu pemerintah memantau keadaan di berbagai daerah dan mengidentifikasi kesenjangan sosial, yang berpotensi meningkatkan transparansi dan akuntabilitas.

Kerugian dan Tantangan Digitalisasi NKRI

- Ancaman Keamanan Siber: Peningkatan kejahatan internet seperti peretasan, penipuan daring, *phishing*, dan pencurian data pribadi menjadi risiko besar yang dapat menyebabkan kerugian finansial signifikan.
- Kesenjangan Digital: Tidak semua wilayah di Indonesia memiliki infrastruktur internet yang merata dan terjangkau, menyebabkan kesenjangan akses dan peluang ekonomi digital.
- Ketergantungan dan Kompleksitas Teknologi: Ketergantungan yang berlebihan pada teknologi digital dapat menimbulkan masalah seperti kecanduan, dan sistem digital yang kompleks terkadang rentan terhadap kesalahan teknis.
- Literasi Digital yang Belum Merata: Masyarakat yang gagap teknologi (*gaptek*) akan kesulitan memanfaatkan media digital, dan tanpa pemahaman yang baik, masyarakat rentan terhadap dampak negatif seperti hoaks, ujaran kebencian, dan *cyberbullying*.
- Memudarnya Nilai Kemanusiaan/Budaya Lokal: Penggunaan teknologi yang tidak bijak dapat menyebabkan hilangnya nilai-nilai kemanusiaan atau memudarnya identitas budaya lokal akibat pengaruh budaya asing yang mudah masuk.

Pemerintah Indonesia sedang menyiapkan regulasi yang lebih tegas mengenai batasan umur penggunaan sarana digital, terutama media sosial, untuk melindungi anak-anak. Saat ini, batasan usia di Indonesia mengacu pada dua hal utama:



1. Batas Usia Berdasarkan Kebijakan Platform Digital

Sebagian besar platform media sosial (seperti Facebook, Instagram, WhatsApp, dan TikTok) secara internal menetapkan usia minimum pengguna adalah **13 tahun**. Batasan ini sering kali didasari oleh regulasi internasional seperti *Children's Online Privacy Protection Act (COPPA)* di Amerika Serikat.

2. Batas Usia Berdasarkan Hukum di Indonesia

Secara hukum di Indonesia, seseorang diklasifikasikan sebagai anak jika berusia di bawah 18 tahun. Perlindungan terhadap kelompok usia ini di ranah digital diatur dalam berbagai peraturan, dan pemerintah sedang menggodok aturan yang lebih spesifik.

Pemerintah, melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), telah menyiapkan rancangan peraturan untuk menguatkan perlindungan anak di ruang digital.

Sebagai kesimpulan :

- Rancangan Peraturan Pemerintah (RPP): RPP ini disiapkan sebagai aturan turunan dari Undang-Undang ITE untuk memberikan aturan yang lebih tegas, termasuk mengenai batasan usia.
- Verifikasi Usia: Kominfo berencana mewajibkan platform digital untuk melakukan verifikasi usia pengguna. Jika pengguna berusia di bawah batas yang ditentukan (salah satu wacana menyebutkan 17 tahun), diperlukan persetujuan dan pengawasan orang tua untuk dapat mengakses sarana digital tertentu.

- Program TUNAS: Pemerintah telah meluncurkan kebijakan TUNAS (Tidak Semua Platform Digital Layak Diakses Bebas Oleh Anak) yang menekankan pentingnya peran aktif orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam menciptakan ekosistem digital yang aman dan ramah anak.

Singkatnya, meskipun banyak platform mengizinkan pengguna berusia 13 tahun ke atas, pemerintah Indonesia sedang berupaya menerapkan batasan yang lebih ketat dan mengikat, kemungkinan dengan persyaratan persetujuan orang tua untuk anak di bawah usia 18 tahun, demi keamanan dan keselamatan anak di ruang digital.

Ringkasan AI menyatakan bahwa digitalisasi NKRI merupakan salah satu agenda penting dan prioritas dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) dan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) Indonesia, yang bertujuan untuk mewujudkan Indonesia Emas 2045.

RPJPN 2025-2045: Visi Indonesia Emas 2045

RPJPN 2025-2045 berfungsi sebagai kompas strategis pembangunan nasional selama dua puluh tahun ke depan, di mana transformasi digital menjadi pilar utama untuk mencapai visi Indonesia Maju.

- Visi Utama: Menciptakan ekosistem digital yang inklusif, kolaboratif, dan inovatif untuk mendukung Indonesia yang berdaulat, maju, dan berkelanjutan.
- Arah Kebijakan: Digitalisasi ditekankan untuk mendorong transformasi sosial, ekonomi, dan tata kelola pemerintahan yang cerdas, efisien, transparan, dan akuntabel, atau yang dikenal sebagai "Pemerintah Digital".
- Pilar Pembangunan: Transformasi digital termasuk dalam pilar pembangunan manusia serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan pementapan ketahanan nasional dan tata kelola pemerintahan.



RPJMN DIGITALISASI NKRI

RPJMN merupakan tahapan implementasi dari RPJPN.

Inisiatif digitalisasi diuraikan dalam beberapa periode RPJMN:

RPJMN 2020-2024: Pada periode ini, digitalisasi difokuskan pada penguatan infrastruktur dan transformasi di berbagai sektor.

- Prioritas:
 - Peningkatan infrastruktur teknologi, termasuk memastikan jaringan internet yang stabil dan merata di seluruh wilayah Indonesia.
 - Transformasi digital di sektor-sektor prioritas (seperti pertanian, perikanan, pariwisata, dan UMKM).

- Pengembangan literasi digital masyarakat melalui empat pilar: etika digital, keamanan digital, keterampilan digital, dan budaya digital.
- Penguatan regulasi terkait keamanan data dan privasi.

RPJMN 2025-2029: RPJMN ini berperan dalam meletakkan fondasi awal untuk mencapai Visi Indonesia Emas 2045.

- Fokus: Penekanan lebih lanjut pada pengembangan ekonomi digital, termasuk dukungan terhadap UMKM dan ekosistem *startup*, serta kolaborasi digital dengan negara lain untuk percepatan infrastruktur publik digital.
- Amanat: Terdapat amanat yang lebih kuat untuk mewujudkan "Pemerintah Digital" secara nasional, yang melibatkan penguatan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), integrasi data, dan budaya kerja digital.

Secara keseluruhan, RPJPN dan RPJMN NKRI menekankan bahwa digitalisasi bukan sekadar kebutuhan, melainkan fondasi penting dan strategis untuk mentransformasi Indonesia menjadi negara maju dengan ekonomi yang berdaya saing dan masyarakat yang berdaya.

Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) merupakan instrumen penting yang digunakan pemerintah Indonesia untuk mendanai dan mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk infrastruktur, birokrasi, dan ekonomi.

Pendanaan dan Alokasi:

- Investasi Infrastruktur Digital: Pada periode 2019-2022, total investasi APBN untuk infrastruktur digital mencapai sekitar Rp 75 triliun. Dana ini dialokasikan untuk memastikan jaringan internet stabil dan merata, termasuk di daerah terpencil, meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan listrik dan biaya tinggi.
- Pusat Data Nasional (PDN): Pembangunan PDN merupakan bagian dari belanja infrastruktur tematik dalam APBN, dengan salah satu anggarannya mencapai sekitar Rp 700 miliar.
- Realisasi Anggaran Komunikasi dan Digital (Tahun 2024): Realisasi anggaran Kementerian Komunikasi dan Digital pada tahun 2024 mencapai Rp 18,16 triliun, meningkat dari tahun sebelumnya, yang menunjukkan komitmen berkelanjutan dalam inisiatif digital.

Fokus Digitalisasi APBN (Internal Pemerintahan): Salah satu aspek utama adalah digitalisasi dalam pengelolaan APBN itu sendiri, yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas keuangan negara:

- Digitalisasi Pembayaran Belanja Negara: Mengubah sistem pembayaran manual menjadi elektronik untuk mengurangi risiko dan memudahkan pelaporan serta audit.
- Sistem Terintegrasi: Penggunaan sistem informasi keuangan negara, e-catalogue, dan e-procurement untuk memastikan dana APBN digunakan sesuai tujuan.

Prioritas Masa Depan:

- APBN 2025: Transformasi digital terus menjadi bagian dari program prioritas untuk pertumbuhan ekonomi berkelanjutan. Presiden Prabowo Subianto juga menekankan APBN 2025 akan digunakan untuk transformasi digital pengadaan barang dan jasa.
- APBN 2026: Digitalisasi dan reformasi birokrasi menjadi salah satu fokus belanja pegawai, meskipun ada perdebatan mengenai apakah digitalisasi dan AI (Kecerdasan Buatan) telah masuk sebagai pos anggaran prioritas mandiri.
- Secara keseluruhan, APBN berfungsi sebagai instrumen vital dalam membangun pondasi transformasi digital ekonomi Indonesia, dengan alokasi dana yang signifikan untuk infrastruktur dan modernisasi sistem pemerintahan.

Digitalisasi yang berlebihan atau tidak terkendali di Indonesia menimbulkan beberapa kekhawatiran dan masalah, terutama terkait kerusakan budaya dan kesehatan mental, keamanan siber, dan kesenjangan keterampilan.

Berikut adalah beberapa dampak negatif dan tantangan utama dari digitalisasi berlebihan di Indonesia:

- Kesehatan Mental dan Kesejahteraan Psikologis: Ketergantungan berlebihan pada teknologi dan paparan media sosial yang terus-menerus dapat menyebabkan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, gangguan tidur, dan isolasi sosial.
- Keamanan Siber dan Privasi Data: Peningkatan aktivitas digital meningkatkan risiko ancaman keamanan seperti peretasan (hacking), penipuan daring (phishing), dan kebocoran data pribadi.
- Penyebaran Berita Palsu (Hoaks) dan Ujaran Kebencian: Kemudahan akses dan penyebaran informasi melalui platform digital seringkali disalahgunakan untuk menyebarkan berita palsu, informasi yang salah, dan ujaran kebencian, yang dapat mengganggu kerukunan sosial.
- Kesenjangan Digital: Meskipun penetrasi internet meningkat, akses terhadap teknologi dan infrastruktur digital masih belum merata, terutama di daerah pedesaan. Hal ini memperlebar kesenjangan antara mereka yang memiliki akses dan keterampilan digital dengan mereka yang tidak.
- Perubahan Keterampilan Kerja: Digitalisasi mengubah lanskap dunia kerja, membuat beberapa keterampilan menjadi kurang relevan dan membutuhkan keterampilan baru. Ini menimbulkan tantangan dalam penyesuaian tenaga kerja dan potensi pengangguran jika adaptasi tidak dilakukan.
- Penurunan Kualitas Interaksi Sosial Langsung: Fokus berlebihan pada interaksi virtual dapat mengurangi interaksi sosial tatap muka yang berkualitas, yang penting untuk perkembangan sosial dan emosional manusia.
- Hilangnya Nilai Kemanusiaan: Ada kekhawatiran bahwa ketergantungan pada teknologi dapat mengarah pada hilangnya nilai-nilai kemanusiaan tertentu atau interaksi yang lebih mekanis.

Pemerintah mendukung upaya masyarakat memerangi rekayasa informasi atau hoax untuk menutupi informasi sebenarnya, yang merebak di media sosial.

Ringkasan AI menyatakan bahwa Pemerintah Indonesia, melalui Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), secara aktif memberantas hoaks dengan membentuk Satgas khusus, meningkatkan literasi digital, dan menegakkan hukum melalui UU ITE. Fokus utamanya mencakup *takedown* konten negatif, patroli siber bersama platform media sosial, dan kampanye "Masyarakat Anti Hoax" untuk menciptakan ruang digital yang kondusif.

Berikut adalah upaya pemerintahan anti-hoaks di Indonesia:

- **Satgas dan Patroli Siber:** Kementerian Kominfo bersama platform media sosial membentuk Satgas Pemberantasan Konten Hoax, terutama untuk mengawal pemilu, dengan tindakan tegas berupa *takedown* konten berbahaya.
- **Literasi Digital dan Edukasi:** Pemerintah melalui program seperti "Siber Kreasi" aktif meningkatkan kemampuan masyarakat untuk memverifikasi informasi guna mencegah penyebaran berita bohong.
- **Saluran Aduan Resmi:** Masyarakat dapat melaporkan konten hoaks melalui email aduankonten@kominfo.go.id, situs aduankonten.id, atau akun media sosial resmi Kominfo.
- **Penegakan Hukum:** Penyebar berita bohong dapat dijerat dengan undang-undang yang berlaku, termasuk UU ITE (Informasi dan Transaksi Elektronik).
- **Kolaborasi Komunitas:** Pemerintah berkolaborasi dengan komunitas seperti MAFINDO (TurnBackHoax) dan tokoh masyarakat untuk mengkampanyekan literasi media



Perang buta-huruf kini menjadi perang buta-digita. Pemerintah Indonesia terus mendorong literasi digital untuk mengimbangi pesatnya perkembangan teknologi dan meminimalisir dampak negatifnya. Visi yang dikembangkan adalah Masyarakat 5.0, di mana teknologi digunakan untuk menyelesaikan masalah sosial dan melayani kepentingan masyarakat, dengan fokus pada manusianya.

Catatan: Tulisan ini merupakan opini pribadi penulis dan tidak mencerminkan pandangan Redaksi [detik.com](https://www.detik.com)
Educational technology concept, online connection of educational information.

Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi), yang dipimpin oleh Menkominfo (saat ini dijabat oleh Meutya Hafid, setelah sebelumnya Budi Arie Setiadi), memiliki beberapa kebijakan utama terkait transformasi digital NKRI, dengan fokus pada penguatan ekosistem digital dan pelayanan publik.

Arah kebijakan tersebut meliputi:

- **Pembangunan Infrastruktur Digital yang Merata:** Mempercepat pemerataan pembangunan infrastruktur telekomunikasi, termasuk Base Transceiver Station (BTS)

4G dan jaringan serat optik, hingga ke pelosok negeri untuk menghapus kesenjangan digital.

- Transformasi Digital Pemerintah (*E-Government*): Mendorong digitalisasi dalam pemerintahan untuk mewujudkan layanan publik yang efisien, transparan, dan terpadu, sejalan dengan visi Indonesia Emas 2045. Inisiatif ini mencakup pengembangan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) dan Satu Data Indonesia (SDI).
- Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Digital: Meningkatkan kemampuan dan keterampilan SDM di bidang teknologi informasi melalui program seperti *Digital Talent Scholarship* untuk mendukung transformasi digital dan pertumbuhan ekonomi digital.
- Peningkatan Keamanan Siber dan Tata Kelola Data: Memperbaiki tata kelola dalam konteks keamanan siber, termasuk kewajiban *backup* data untuk kementerian/lembaga, untuk melindungi layanan publik dari serangan siber.
- Penyusunan Regulasi dan Etika Digital: Menyiapkan draf kebijakan terkait teknologi baru seperti Kecerdasan Artifisial (AI) yang fleksibel dan berbasis nilai, serta mendorong literasi digital di masyarakat.
- Pemberantasan Konten Negatif: Secara aktif memberantas aktivitas ilegal di ruang digital, seperti perjudian online, untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat dan aman.

Secara keseluruhan, kebijakan digital NKRI yang diusung oleh Menkominfo bertujuan untuk menciptakan ekosistem digital yang mumpuni, inklusif, dan aman untuk mendukung pertumbuhan ekonomi nasional dan meningkatkan kualitas pelayanan publik.

NEGARA-NEGARA KETAT-DIGITAL

Ringkasan AI mengungkapkan bahwa berbagai negara berkebijakan minimalisasi digital adalah antara lain adalah RRC , yang terkenal oleh

- Terdapat konsepsi "*Great Firewall*" sebagai sistem canggih yang menutup-akses kepada berbagai situs-asing, sarana aplikasi digital, berbagai anjungan/platform media-sosial antara- lain Google, Facebook, Twitter, and YouTube,
- berhakikat bauran pengendalian teknologi , pengawasan ketat & penyensoran data-publik, serta hukum positif batasan ruang-digital , sehingga RRT menduduki posisi teratas negara-ketat-digital versi lembaga Freedom House.
- Berbagai platform-digital berizin-operasi di dunia-maya RRC wajib memiliki sistem/sarana penyensoran dan sistem pendaftaran keanggotaan berbasis nama-KTP.
- Jurnalis, *blogger* , pengguna & aktivis-maya dan sejenisnya berada di bawah lingkup hukum-positif RRT pelanggaran-maya dan sanksi hukum berlaku efektif, antara lain hukuman badan.

Disamping RRT, berbagai negara lain berkebijakan ketat-maya adalah

- Korea Utara melaang akses kepada internet-global, negra menggunakan intranet domestik disebut "Kwangmyong".

- Iran melarang akses kepada internet-global dan mem-blokir berbagai platform media-sosial. Penggunaan VPN nir-izin pemerintah adalah kejahatan, pemerintah menutup internet-domestik pada masa-kerusuhan.
- Myanmar sejak tahun 2021 , menghapus kebebasan ber-internet , pemerintahan militer biasa / sering menge-blok anjungan media-sosial atau mematikan sistem-internet nasional.

PERLINDUNGAN ANAK-ANAK VERSI UN GENERAL ASSEMBLY

Sebagai pembuat berbagai kebijakan bertaraf dunia , Majelis Umum PBB (*UN General Assembly* atau UNGA) mendapat dukungan 193 negara anggota pada tahun 2023 untuk program perlindungan ancaman-digital bagi anak-anak (*Resolution on the Rights of the Child in the digital environment*).

- Di muka-bumi terdapat 2,2 miliar anak-anak, anak-muda terdampak arus-digitalisasi tak-proporsional . Terdapat peralihan metode pengajaran klasik menjadi pembelajaran-maya (e-learning) , terdapat hambatan masuk pergaulan-digital global cq akses-internet bagi berbagai negara-miskin.
- Resolusi UNGA(The UNGA resolution) bersifat tak-mengikat (*non-binding*) dipublikasi setelah acara-tahunan UN Human Rights Council's tentang Hak-Anak-Anak (*the Rights of the Child (ADRC)*) atas kehidupannya sendiri, keamanan /perlindungan hak-asasi anak-anak, lembaga *Child Rights Connect* membangun satker-khusus dan mempublikasi pernyataan-bersama (*joint position paper*) selaras ADRC dan sejalan dengan tema the Global Digital Compact.



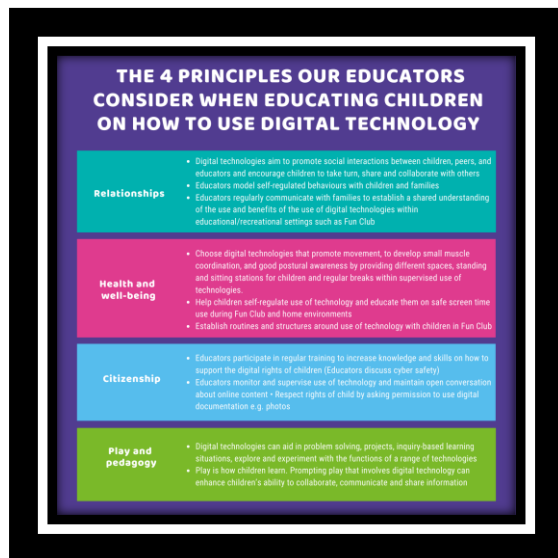
Resolusi tersebut meliputi berbagai tugas negara sbb

- Negara bertanggung-jawab menelaah-ulang (*review*) hukum positif terkait HAM umumnya, hak/kewajiban anak-anak khususnya , negara bertugas meyakini hukum-positif aspek HAM dalam UUPT berjalan efektif.
- Negara amat bertanggungjawab membangun hukum-positif keamanan data cq pembajakan-data privat , setiap entitas sektor privat cq badan usaha wajib mengutamakan kesejahteraan anak-anak dan perlindungan hak anak-anak, dan bertugas membangun sistem yang bertujuan menghapus segala risiko pelanggaran/kerusakan hak anak- anak.

PROGRAM UNICEF

Makalah UNICEF, 2024, berjudul *Protecting and Prioritizing Children's Rights and Safety in Digital Environments* , antara lain mengungkapkan berbagai hal sbb:

- Seperti tiga anak-anak di muka bumi ber-kegiatan maya (*online*)
- Seluruh masa-anak-anak adalah masa-pertumbuhan terpenting bagi jiwa-raga anak-anak tak memiliki hak-politis kenegaraan dan/atau hak menentukan jalan hidup dalam keluarga/masyarakat.
- Lingkungan digital bagi manusia dewasa secara hukum mencipta risiko-digital bagi anak-anak, dapat di kurangi melalui hukum positif, dan pendidikan formal/informal.
- UNICEF ditugasi PBB sebagai pimpinan *Global Digital Compact* , bertugas membentuk anjungan/platform dunia-digital bagi anak-anak masa-depan dan membentuk hukum-normatif untuk perlindungan hak dan keamanan anak-anak secara optimal dalam aktivitas-maya anak-anak masa-depan, sambil menghormati aspirasi / pendapat anak-anak
- UNICEF mengundang pendapat seluruh pakar bidang-bidang ilmu untuk berpartisipasi membentuk platform tersebut.



PROGRAM MINIMALISASI-DIGITAL OECD

Publikasi OECD 2025 berjudul *How's Life for Children in the Digital Age?*, antara lain mengungkapkan 4 tonggak kebijakan sebagai berikut.

Strategi penguatan benteng perlindungan keamanan anak-anak di muka-bumi dengan

- Pembangunan kerangka-konseptual dan hukum-positif aplikasi teknologi apapun yang mengutamakan keamanan anak-anak.
- Pembangunan literasi-digital dalam

pendidikan formal anak-anak cq kesadaran-diri cq kewaspadaan akan-bahaya saat *online*, pengendalian kesadaran-diri & alokasi waktu depan-layar (*screen time*) , keterampilan memilih sumber/media , kesadaran keseimbangan hidup ideal sebagai manusia seperti tidur , belajar , bersosialisasi non-digital dengan keluarga dan masyarakat, ber olah-raga, melihat dunia-nyata, berdoa dan pemeliharaan kesehatan jasmani-rohani yang lain.

- Menyediakan panduan bagi penyedia layanan digital (service provider) , orang tua, pengasuh dan anggota keluarga telah dewasa , misalnya kakek-nenek dan paman/bibi anak-anak, untuk menuntun , melindungi & menghapus berbagai jenis risiko-digital bagi seluruh anak-anak yang hidup dan berinteraksi dengan alam-digital
- Menampung, menyeleksi dan mengakomodasi aspirasi-positif anak-anak menyikapi tren-digitalisasi dalam kehidupan-nyata.

KEBIJAKAN BATAS-UMUR DIGITAL

Katherine Martinko, 2024, menyajikan artikel berjudul *Several Countries Limit Digital Media for Kids: Something good is happening around the world.*

- Sejak tahun 2018 negara Prancis membatasi penggunaan sarana-digital pada sekolah dasar dan sekolah-lanjutan, terutama telepon-genggam di sekolah untuk memperoleh fokus anak-didik pada pelajaran, perilaku-sosial ber digital nan-buruk (pelecehan/kekerasan/kejahatan-digital, dan rasionalisasi penggunaan sarana-digital secukupnya, sebagai landasan penerapan secara nasional awal tahun 2025.
- Menurut sumber Reuters, Australia merencanakan hukum positif tentang umur minimum 14-16 tahun untuk penggunaan media-sosial agar anak-muda bermain bersama kembali dengan sesama, mencoba berbagai jenis kegiatan fisik, olah-raga dan seni, menjadi percaya diri kembali secara sosial melalui interaksi sosial nyata dengan keluarga dan masyarakat. Hukum positif sedikit banyak membantu orang-tua dalam membentuk kepribadian anak-anak.
- Finlandia menyediakan laptop gratis bagi siswa berumur 11, pada tahun 2023 mengalami kemunduran akademis secara nasional. Berbagai kota dan sekolah lalu kembali kepada sarana buku, kertas, pena dan pensil karena sarana-digital tak meningkatkan kualitas belajar. Reuter menyitir Maija Kaunonen, guru bahasa Inggris, yang menyatakan bahwa sarana-digital mengganggu kualitas belajar-mengajar, hampir semua siswa membuat tugas atau PR secepat mungkin (mungkin asal selesai), agar dapat kembali pada dunia-digitalnya yang sangat-pribadi. Kini para siswa kembali menjadi ahli membaca buku (sampai habis) dan kualitas tidur menjadi lebih baik.
- Belajar adalah tentang atensi pada guru dan pelajaran. Negara Inggris berbudaya “percaya”(trust) dalam dunia akademi kembali melarang kebebasan berdigital karena atensi pelajar kepada guru beralih kepada layar sarana-digital, dan ditemukan bahwa konsumsi layar berlebih ternyata merusak kesehatan-mental.

HUKUM HAK DIGITAL BAGI ANAK-ANAK

United Nations Convention on the Rights of the Child (UNCRC) menyajikan 54 artikel tentang kewajiban negara dan orang dewasa menjamin hak-maya anak-anak.

Prinsip umum sbb

- Nir-diskriminasi, perlakuan hukum/sosial bagi seluruh anak-anak terlepas klasifikasi ras, gender, agama, disabilitas dll.
- Pengaturan harus demi-kepentingan/kebaikan anak-anak sepenuhnya
- Tiap anak berhak atas kehidupannya, kesintasan/survival dan pengembangan-diri masing-masing.
- Ortu, guru, pengasuh bertugas menyediakan lingkungan-maya nan-aman bagi anak.
- Pendapat, keterangan, argumen anak-anak harus diindahkan para pengambil keputusan terkait dunia-maya anak-tersebut.

MODEL MASYARAKAT EROPA

Sameer Hinduja & Farah Lalani, 2025, menyajikan artikel berjudul The SAFEST Model: Streamlining EU Youth Online Safety Legislation, sumber Cyberbullying Research Centre, antara lain mengungkapkan gagasan cetak-biru kebijakan-digital bagi anak-anak & kawula-muda Masyarakat Eropa yang ter-aman dengan berbagai pilar/komponen dalam ber online sebagai berikut.

- Keamanan dan perlindungan dari cedera, termasuk pelecehan, eksploitasi dan perundungan.
- Optimalisasi otonomi anak-anak dan kemerdekaan memilih, sehingga anak-anak harus dihormati, di dengar pendapatnya dan diberdayakan dalam memilih.
- Optimalisasi daya-ungkap tiap-pribadi dan per-tukaran informasi online.
- Praktik ber online berdasar proteksi-online, kesadaran-maya berbasis riset/bukti-nyata dan pengetahuan akan produk/sarana penghasil-infgormasi.
- Keamanan dan perlindungan ruang-privat. Transparansi dampak-anjungan (platform) terhadap hak/kewajiban pemakai anjungan.

NEGARA HEMAT DIGITAL



Ringkasan AI tentang "*low-budget digitalized country*" antara-lain mengungkapkan

- Vietnam, Meksiko, India , Ekuador , Malasia dan Indonesia tertengarai sebagai negara ber-biaya-digital paling-terjangkau sampai lumayan-hemat-digital di muka-bumi.
- Estonia dan UAE salah negara berdigitalisasi

tinggi dan lebih-makal.

NEGARA PALING TERDIGITALISASI

- Estonia dikenal sebagai pimpinan e-government di muka-bumi, semua layanan publik di upayakan berdigitalisasi dan ekonomis , sesuai sumber *Newsweek*.
- United Arab Emirates (UAE) berinvestasi besar pada infrastruktur digital berkaliber 5G, ber cloud tingkat-tinggi dan berbasis AI, menurut sumber *falconproducts.co.in*.
- Singapura mengutamakan efisiensi berbasis *e-government*, menurut sumber *falconproducts.co.in*.