

INDONESIAN CYBER SOCIETY

Masyarakat Siber Indonesia

Heri Mulyo Cahyo

hmcahyo@yahoo.com

Lisensi Dokumen:

Copyright © 2003 IlmuKomputer.Com

Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.

(Indonesian Cyber Society adalah tulisan yang sempat menjadi juara pertama dalam Lomba Karya Tulis Inovasi Komputer 2002 yang di adakan oleh DIKTI – DEPDIKNAS pada bulan November 2002*

Seorang bocah kelas 5 SD bersama seorang temannya yang lebih besar sedang memencet-mencet tombol salah satu dari beberapa komputer yang berjajar rapi di sudut tempat tunggu di sebuah terminal bus di kota Surabaya. Mereka sedang mencari informasi tentang keberangkatan sebuah bis yang menuju kota Jogjakarta.

“Ini, dia!” serunya pada temannya. “Jam sepuluh dua lima, sepuluh tiga lima, dan sepuluh lima puluh. Bisnya: Indonesia Indah, Dieng, dan Bestari. Ongkosnya delapan puluh dua ribu!”

“Coba cari yang nggak Patas!” pinta temannya.

Sejenak kemudian sang bocah mengarahkan tombol penunjuk kepada sebuah *menu* yang ada di layar komputer.

“Wah, banyak! Hampir tiap sepuluh sampai lima belas menit ada bis yang berangkat ke sana. Ongkosnya cuma empat puluh ribu! Gimana, mau pakai yang biasa atau yang patas?” tanyanya kepada temannya.

Sejenak temannya terdiam. “Coba lihat di *menu* jarak tempuh dan waktu!” jawabnya beberapa saat kemudian.

Sang teman mulai menyelusuri lagi informasi yang ada di komputer tersebut....

Itulah cuplikan kejadian di tahun 2014, ketika penggunaan komputer di tempat-tempat umum di Indonesia bukan hal yang asing lagi bagi sebagian besar masyarakat kita. Salah satu hal yang membuat komputer begitu merakyat adalah disebabkan oleh penggunaan Bahasa Indonesia pada sebagian besar komputer yang beredar di masyarakat.

Namun kemudahan menggunakan komputer yang dinikmati masyarakat pada saat hal itu bukanlah dari hasil kerja yang singkat. Dibutuhkan lebih dari sepuluh tahun untuk mengerjakan proyek prestisius tersebut.

Dimulai pada akhir tahun 2004, sesaat setelah pelantikan menteri-menteri dalam Kabinet Indonesia Baru, yang dipimpin oleh Presiden Sehat Akal. Sang presiden adalah orang mempunyai padangan jauh ke depan, dan tentu saja dia bukan orang yang *gatek* (gagap teknologi). Dia tahu salah satu hal yang dapat meningkatkan daya saing sumber daya manusia Indonesia pada era global yang akan datang adalah dengan penguasaan Teknologi Informasi (TI). Dia juga tahu betul bahwa penghambat terbesar dalam penguasaan TI adalah kendala bahasa. Menyadari betapa pentingnya hal itu, dia mengangkat dua orang menteri yang dia rasa bisa mewujudkan visinya itu dengan baik. Dua orang menteri itu adalah menteri Pendidikan Nasional dan Riset Teknologi. Dua orang menteri inilah yang bertanggung jawab penuh atas mega proyek tersebut, tentu saja setelah proyek tersebut mendapatkan legalisasi dengan adanya Keputusan Presiden.

Untuk lebih dapat merealisasikan proyek tersebut, dua menteri tadi membentuk sebuah konsorsium yang dinamakan “**Indonesian Cyber Society**” (ICS) atau yang dalam Bahasa Indonesianya adalah “Masyarakat Siber Indonesia” nama itu sekaligus menjadi nama proyek yang dicanangkan pemerintah yang akan dilaksanakan dalam 4 periode selama sekitar 16 sampai dengan 20 tahun. Adapun periode *pertama* adalah **Periode Peletakan Ladasan**. Pada periode ini adalah penyiapan segala perangkat keras dan lunak bagi proyek tersebut. Lebih kongkritnya adalah pada periode ini, pemerintah melalui konsorsium ICS, membuat beberapa kebijakan yaitu:

- Pembuatan Standarisasi dan Pemasyarakatan Kamus Istilah yang dipakai dalam dunia Teknologi Informasi. Hal ini bertujuan untuk menghindari penggunaan istilah-istilah yang tidak sama diantara pengembang perangkat lunak berbahasa Indonesia.
- Secara bertahap menetapkan bahwa nantinya sebagian besar (90%) perangkat lunak yang beredar di Indonesia -- yang kebetulan sudah lebih dahulu dikenal pengguna komputer, yang diproduksi oleh perusahaan asing seperti Microsoft dan lain-lainnya -- harus mengeluarkan versi Bahasa Indonesia. Sedangkan versi bahasa lain seperti Inggris dan lainnya, hanya

diperuntukkan untuk perusahaan/orang asing yang bekerja di Indonesia. Dan besarnya pemasaran perangkat lunak versi non-Indonesia pada akhir proyek ini tidak boleh lebih dari 5%.

- Menetapkan bahwa pengembangan perangkat lunak versi bahasa Indonesia pada tahap awal hendaknya mempunyai kemiripan dengan perangkat lunak yang telah terlebih dahulu dikenal dimasyarakat. Hal ini bertujuan agar para pengguna tidak mengalami 'keterkejutan' dengan adanya versi baru ini. Dan yang paling penting adalah diupayakan semaksimal mungkin agar berkas (files) yang dihasilkan oleh perangkat lunak yang baru ini mempunyai kompatibilitas (compatible) dan bisa dengan mudah ditukar (interchangeable) dengan program-program yang sudah ada.
- Mendorong tumbuhnya dan memberikan fasilitas-fasilitas baik berupa dukungan dana ataupun yang lainnya kepada Komunitas Open Source dan Komunitas pendukung General Public Licence (GPL) maupun GNU Copyright. Komunitas-komunitas ini dilegalkan oleh pemerintah dan berbasis di kampus-kampus, terutama yang mempunyai jurusan Teknologi Informasi (TI) dan Bahasa Inggris/Asing. Sedikit tambahan untuk hal ini. Pihak universitas didorong untuk memberikan apresiasi yang lebih tinggi kepada para mahasiswa jurusan Bahasa Inggris/Asing lain yang pada pembuatan tugas akhirnya (TA) mengerjakan proyek penerjemahan sebuah perangkat lunak yang berbahasa asing. Tentu saja TA ini bisa dikerjakan berkelompok jika perangkat lunak tersebut sangat rumit. Sedangkan bagi mereka yang dari jurusan TI mereka diwajibkan membuat/modifikasi sebuah perangkat lunak yang mempunyai nilai pakai yang tinggi bagi masyarakat. Apresiasi yang diberikan pihak universitas kepada para mahasiswa adalah dengan mempublikasikan hasil karya para mahasiswa kepada khalayak di luar kampus dan mengizinkan masyarakat untuk mencoba perangkat lunak tadi.
- Pemerintah menurunkan tarif penggunaan telepon-- untuk kepentingan pendidikan dan rumah tangga-- sebesar 75%, serta menambah besarnya *bandwidth*. Hal ini bertujuan agar masyarakat lebih mudah mengakses internet dengan lebih baik, sehingga mereka tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi terbaru yang terjadi di luar Indonesia.
- Membatasi "Penjajahan Industri TI Kepada Konsumen". Penjajahan ini disebabkan rakusnya para pemilik industri TI -- yang kapitalis -- untuk membuat konsumen tergantung pada produknya, misalnya dengan memberikan ketentuan-ketentuan seperti: *Operating System* ini membutuhkan perangkat keras dengan spesifikasi seperti ini, untuk bisa berjalan optimal. Sebagai solusinya pemerintah mendorong para pengembang perangkat lunak untuk mengoptimalkan perangkat keras yang ada tanpa harus ketinggalan teknologi terkini. Filosofinya: "Kalau dengan komputer DOS (yang cukup berspesifikasi 486) sudah bisa menjajah

Internet Kenapa harus pakai Windows (yang berspesifikasi minimal P200)?". Dalam hal ini pemerintah telah banyak belajar dari diciptakannya Linux, Arcahne, Seal dan sejenisnya.

- Departemen Pendidikan Nasional menetapkan bahwa pelajaran komputer sudah dimasukkan dalam kurikulum nasional sejak dari pendidikan tingkat dasar dan terutama pada tingkat sekolah menengah dan perguruan tinggi porsi pengajarannya ditambah. Pemberlakuan ketetapan ini secara bertahap terutama di kota-kota besar dan pulau Jawa.
- Pemerintah menetapkan hari komputer nasional. Untuk memperingati hari ini yang pertamakalinya, pemerintah mewajibkan kepada para pengusaha pribumi dan asing, terutama yang bergerak di bidang TI, untuk menghibahkan 'komputer bekas' layak pakai kepada sekolah-sekolah yang telah ditunjuk oleh Depdiknas. Program ini berlangsung terus sehingga rasio penggunaan komputer di masyarakat semakin tinggi.
- Pemerintah menyiapkan segala infrastruktur yang dibutuhkan bagi kelangsungan jalannya proyek ini. Infrastruktur ini saling terintegrasi dan berada di seluruh Indonesia minimal di kota kabupaten (bagi daerah luar Jawa).

Periode pertama ini memakan waktu yang agak lama sekitar 4 sampai dengan 6 tahun.

Sedangkan *periode kedua* adalah masa sosialisasi, penyebaran dan uji coba dari hasil karya pada periode pertama. Fokus pertama pada periode ini adalah seluruh Pulau Jawa dan kota-kota besar di luar Jawa. Untuk mensukseskan periode kedua ini pemerintah mewajibkan seluruh instansi pemerintah menggunakan perangkat lunak yang telah mendapat sertifikasi resmi dari pemerintah. Penyebaran ini juga dilakukan terutama pada lingkungan pendidikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi.

Selain itu pemerintah memastikan program '**Satu Rumah Satu Komputer**' dan '**Pemberantasan Buta Komputer**' benar-benar terealisasi. Tentu saja peranan pihak industri TI sangat besar sekali untuk mensukseskan program ini.

Peran serta universitas melalui Lembaga Pemberdayaan Masyarakat-nya (LPM) sangat penting pada periode ini. Melalui LPM universitas-universitas yang ditunjuk pemerintah mengadakan pelatihan, dan menjadi pusat konsultasi masyarakat dan fasilitator atas kebijakan pemerintah pada periode ini.

Periode ini cukup berlangsung selama 2 sampai dengan 4 tahun.

Sedangkan *periode ketiga* adalah masa evaluasi dan umpan balik. Pada masa ini konsorsium melakukan evaluasi atas program yang dilakukan berdasarkan umpan balik dari para pemakai perangkat lunak yang dijadikan proyek ini. Dan yang terpenting adalah menindak lanjuti segala umpan balik tadi dengan mengadakan perubahan berdasarkan apa yang paling dikehendaki dari para pemakai perangkat lunak tadi, dan menjadikannya standar bagi pembuatan dan pengembangan perangkat lunak di masa yang akan datang.

Seluruh kota di Pulau Jawa sudah terintegrasikan dengan jaringan komputer yang bisa digunakan untuk melayani kepentingan masyarakat, misalnya sebagai pusat informasi di terminal, stasiun kereta dan tempat-tempat keramaian.

Pada periode ini diharapkan infrastruktur di luar pulau Jawa sudah menjangkau pada tingkat kota kecamatan, sehingga pada periode ini di daerah tersebut dilakukan masa sosialisasi, penyebaran dan ujicoba.

Periode keempat adalah masa pengokohan, setelah melakukan pembenahan di sana-sini terutama berdasarkan hasil masukan pada periode ketiga, maka pemerintah mencanangkan bahwa mulai saat ini tidak ada satupun program komputer yang beredar di Indonesia yang tidak bisa dipahami oleh orang Indonesia.

Dan pada saat ini pula standarisasi pemakaian Bahasa Indonesia untuk bidang TI telah diakui konsorsium standarisasi dunia seperti W3, dan menjadikan Bahasa Indonesia sejajar dengan bahasa asing lainnya (non-Inggris).
