

PROSES PENGEMBANGAN KEBIJAKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI



**Oleh :
Cepi Riyana
NIM. 0707267**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2008**

PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rakhmat dan Karunia-Nya kepada kita semua. Atas perkenan-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan makalah ini tepat pada waktunya.

Makalah ini dibuat untuk memenuhi salah satu tugas dalam mata kuliah “**Kebijakan Teknologi Informasi dan komunikasi**” yang diberikan oleh Bapak Prof. Dr. H. Ishak Abdulhak, M.Pd. Dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada Bapak yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga buat penulis.

Makalah ini membahas sebuah tema yang berjudul “**Proses Pengembangan Kebijakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Profesionalisme Guru dan Penelitian Tindakan Kelas**”, Secara substansi makalah ini membahas tentang 1) Pendahuluan, 2) Konsep Kebijakan khususnya kebijakan bidang teknologi Informasi dan komunikasi baik di Indonesia, maupun dunia internasional. 3) Analisis proses dan produk dari kebijakan yang terjadi di Indonesia serta contoh kebijakan yang ditetapkan. 4) Contoh implementasi kebijakan ICT sebuah pemikiran penulis. Dan yang terakhir 3) Kesimpulan.

Penulis amat menyadari bahwa pembuatan makalah ini tidak sempurna adanya, namun banyak kekurangan baik dari sisi substansi, maupun teknis penulisan. Dengan demikian, kritik dan saran untuk menyempurnakan makalah ini amat penulis harapkan, terutama dari Bapak pembimbing mata kuliah ini.

Bandung, Juni 2008
Penulis

Cepi Riyana
NIM. 0707267

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
BAGIAN I : PENDAHULUAN	
BAGIAN II : PROSES KONSEP KEBIJAKAN ICT	
A. Pengertian Kebijakan (policy) dan Keputusan	3
B. Tahapan Penentuan Kebijakan	4
C. Proses Menentukan Kebijakan	8
D. Kerangka Kebijakan ICT Internasional	11
BAGIAN III : ANALISIS DAN PROSES KEBIJAKAN ICT DI INDONESIA	
A. Analisis Kebijakan ICT di Indonesia	17
B. Proses Kebijakan ICT di Indonesia	23
C. Contoh Kebijakan ICT di Indonesia	26
BAB IV : CONTOH IMPLEMENTASI KEBIJAKAN ICT DI INDONESIA	
(Sebuah pemikiran penulis)	33
DAFTAR PUSTAKA	42

PROSES PENGEMBANGAN KEBIJAKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Di era Global dewasa ini bidang informasi dan telekomunikasi mengalami perubahan yang sangat besar baik berupa perangkat lunak ataupun perangkat kerasnya antara lain berupa komputer, celuler, informasi yang mudah dan cepat di akses. Perubahan teknologi juga berpengaruh pada perubahan cara hidup masyarakat dan beberapa spek kehidupan.

Pada saat yang sama kita juga memasuki era informasi. Teknologi komunikasi dan informasi yang terus berkembang dan cenderung akan terus mempengaruhi segenap kehidupan manusia. Perangkat keras komunikasi, kita lihat makin kecil dan kompak dengan kemampuannya mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyajikan informasi makin besar menembus batas-batas geografis, politis maupun kedaulatan. Sementara biaya yang diperlukan untuk memperoleh informasi cenderung makin murah dan akrab penggunaannya.

Perkembangan dibidang teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat ini berpengaruh juga terhadap pribadi, aktivitas, kehidupan ataupun cara berpikir. Perkembangan teknologi yang sedemikian cepat ini tentu harus menjadi perhatian pemerintah eksekutif teknologi yang mempengaruhi tatanan masyarakat tidak hanya bersifat pribadi namun juga akan mempengaruhi kehidupan bangsa secara keseluruhan. Secara umum hampir semua sektor kehidupan dan pekerjaan serta dunia hiburan terkait

secara langsung dan tidak langsung terhadap keterlibatan ICT. Maraknya jasa informasi khususnya media elektronik seperti televisi, radio, internet, secara nyata menggunakan produk ICT, dengan demikian perlu adanya pengaturan yang jelas mengenai hal ini, baik dari sisi teknik penyiaran maupun content yang disajikan. Secara empirik media elektronik yang berbasis ICT sangat digemari oleh hampir seluruh penduduk Indonesia, sehingga jika salah dalam menyajikan informasi maka akan mengakibatkan dekadensi moral dan akibat negatif yang lainnya. Dalam dunia telekomunikasi juga telah begitu terasa, maraknya operator telekomunikasi seolah begitu deras. Pada satu sisi mempermudah sistem komunikasi untuk masyarakat namun juga berakibat persaingan bisnis telekomunikasi yang tidak sehat. Dengan demikian hal ini juga harus menjadi perhatian pemerintah untuk mengatur regulasi yang tepat, sehingga perkembangan ICT yang deras berakibat positif terhadap masyarakat Indonesia pada umumnya.

Perlunya campur tangan pemerintah untuk mengatur dan mengeluarkan kebijakan-kebijakan bidang ICT menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa ditawar-tawar lagi. Dengan demikian perlu regulasi policy yang jelas, karena ICT berpengaruh tidak hanya pada sektor bisnis, hiburan, pendidikan, sosial juga pada sektor ekonomi. Akibat ICT akan terjadi perubahan-perubahan politik, sosial dan ekonomi. Segala perubahan ini telah menyebabkan terjadinya pergeseran dalam berbagai bidang yang antara lain adalah; (a) masyarakat industri ke masyarakat informasi (kita masih berkuat dari masyarakat agraris ke masyarakat industri), (b) teknologi yang dipaksakan ke teknologi tinggi (hightech), (c) ekonomi nasional ke perekonomian dunia, (d) kebutuhan jangka pendek ke jangka panjang, (e) sistem sentralisasi ke sistem desentralisasi, (f) bantuan ke lembaga berpindah ke swakarsa, (g) dari pola hirarchi ke jaringan kerja (networking), (h) dari pilihan terbatas ke banyak pilihan

KONSEP PROSES PENGEMBANGAN KEBIJAKAN ICT

A. Pengertian Kebijakan (policy) dan Keputusan (decision).

Pengambilan keputusan dapat dihormati sebagai suatu hasil proses mental (*proses teori*) mendorong ke arah pemilihan suatu tindakan antar beberapa alternatif. Tiap-Tiap pengambilan keputusan memproses hasil [adalah] suatu pilihan akhir yang berupa output suatu tindakan atau suatu pendapat. Tindakan manusia dalam pengambilan keputusan menjadi pokok riset aktif dari beberapa perspektif. Dari suatu perspektif psikologis adalah diperlukan untuk menguji keputusan individu dalam konteks satu rangkaian kebutuhan, pilihan perorangan mempunyai dan nilai-nilai. Dari suatu perspektif teori, proses pengambilan keputusan harus dihormati sebagai proses berlanjut mengintegrasikan interaksi dengan lingkungan. Dari suatu perspektif berdasarkan norma, analisa tentang keputusan individu mempunyai kaitan dengan logika pengambilan keputusan dan rasionalitas dan pilihan dari kepemimpinan.

Pengambilan keputusan adalah suatu pemikiran atau proses emosional yang logis atau masuk akal yang didasarkan pada asumsi atau satu kebenaran yang diyakini. Pengambilan keputusan suatu tindakan disengaja, disadari dan diyakini akan memberikan pengaruh positif pada satu gejala, kondisi dan situasi tertentu.

Pengambilan keputusan logis adalah suatu bagian penting dari semua profesi, kedudukan dan jabatan tertentu, dimana pengetahuan, pengalaman,

intuisi dan analisa dari berbagai sumber informasi dan riset yang akurat diperlukan dalam melahirkan sebuah keputusan atau kebijakan. Sebagai contoh, pengambilan keputusan dalam dunia medis sering didasarkan atas suatu hasil diagnosa dan tindak lanjut dari perawatan yang sesuai. Beberapa riset yang menggunakan metoda *naturalistic* menjelaskan bahwa dalam situasi yang tertekan, waktu yang singkat, dan situasi yang kurang memungkinkan, pengambilan keputusan lebih didasarkan atas intuitif dibanding dengan pendekatan yang sistematis berdasarkan berbagai analisa dan riset. Hal ini menyebabkan keputusan yang dibuat tidak memiliki dasar yang kuat dan hal tersebut rentan terhadap kegagalan dari hasil yang diharapkan. Situasi seperti ini biasanya tidak banyak didasarkan atas alternatif tindakan yang dipilih, padahal pengambilan keputusan pada dasarnya menentukan dari beberapa alternatif tindakan yang ada.

B. Tahapan Penentuan Kebijakan

University of Florida Resource Center yang tersedia dalam <http://www.crc.ufl.edu> menguraikan tujuh tahapan dalam pengambilan kebijakan, yaitu :

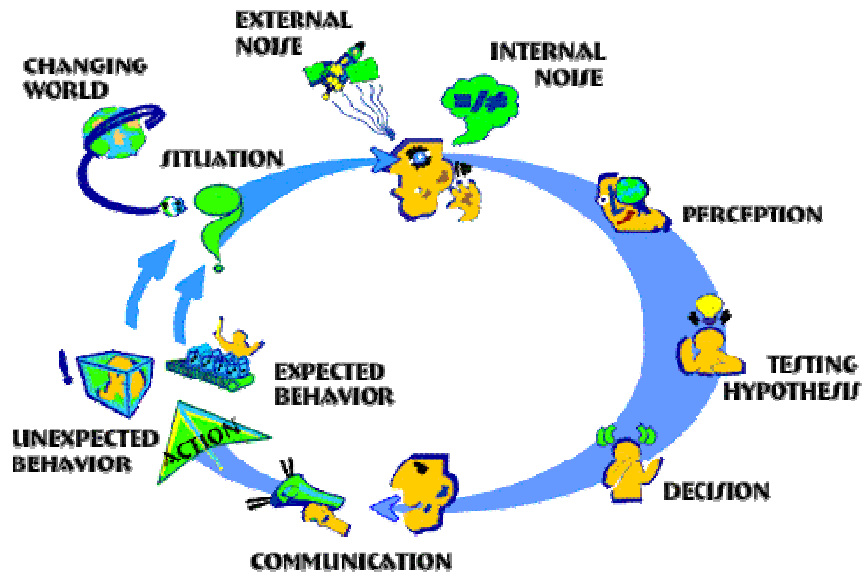
- **Tahap-1 “Identify the decision to be made”.** Tahap mengidentifikasi keputusan yang akan dibuat, yaitu mengkaji dan menganalisa keputusan yang harus dibuat. Kesadaran seorang pengambil keputusan untuk terlebih dahulu merefleksi dasar penentuan kebijakan tersebut. Alasan-alasan yang mungkin muncul : apakah kebijakn tersebut didasari atas kebutuhan real di masyarakat?, atau keputusan yang didasari adanya tekanan dari pihak luar untuk segera membuat keputusan tanpa dasar kebutuhan dan analisis situasi yang nyata. Atau keputusan atas ketidak puasn terhadap kebijakan yang sedang terjadi dan akan segera diperbaiki dengan kebijakan yang lebih baik. Tahap awal ini merupakan analisis internal yang mencoba mengkaji urgensi kebijakan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan internal.

- **Tahap-2 “Gather relevant information”.** Tahap mengumpulkan informasi yang relevan. Pada umumnya keputusan memerlukan mengumpulkan informasi yang relevan. Tujuan pokok dari tahap ini adalah mengetahui informasi riil yang diperlukan, sumber informasi yang terbaik, dan bagaimana cara mendapatkan itu. Informasi penting tersebut dapat diperoleh dari dalam diri penentu kebijakan melalui suatu proses *self-analysis*, informasi harus dicari dari luar *yourself-books*, orang-orang, dan sumber informasi yang cukup handal adalah hasil dari riset atau penelitian studi analisis kebutuhan lapangan (*need asesment*) baik melalui survey, poling, focus group discussion, lokakarya dan lain-lain.
- **Thap-3 “Identify alternatives”.** Berdasarkan informasi dari tahap 2 di atas, maka diperoleh beberapa alternatif keputusan yang dapat diperoleh. Informasi tersebut diklasifikasi menjadi alternatif yang memungkinkan (*feasible*), logis, dan dapat diadopsi dengan mudah oleh masyarakat. Selain dari informasi tersebut, bagi seorang penentu kebijakan dapat juga menggunakan nalar dan imajinasi untuk menentukan alternatif yang baru.
- **Tahap-4 “Weigh evidence”** Tahap dimana informasi dan fakta yang sudah dikumpulkan dan menjadi alternatif selanjutnya dipertimbangkan (*judging*). Seorang penentu kebijakan haruslah melibatkan emosi dan informasi yang dimilikinya untuk membayangkan apa yang akan terjadi apabila masing-masing alternatif tersebut diterapkan. Tahap ini menganalisis kemungkinan dampak-dampak yang ditimbulkan dari keputusan yang diambil baik positif maupun negatif. Pada tahap ini dapat juga menggunakan pendekatan analisis SWOT . dari pertimbangan-pertimbangan terhadap beberapa alternatif itulah maka akan memunculkan satu alternatif yang lebih memungkinkan untuk ditetapkan.
- **Tahap-5 “Choose among alternatives”** Memilih diantara alternatif yang tersedia. Hal ini didasarkan atas pertimbangan dari semua bukti, informasi

yang ada dan sudah yakin akan menggunakan satu alternatif. Dari alternatif yang ada dapat juga dikomninasikan sesuai dengan kebutuhannya.

- **Tahap-6 “Take action”** Mulailah mengimplementasikan kebijakan yang telah ditetapkan dalam bentuk pertauran keputusan, perundangan, ketetapan dan lain-lain. Dalam hal ini dibuat pula strategi implementasi yang efektif dan efisien dengan pola *delivery system* dan difusi yang tepat.
- **Tahap-7 “Review decision and consequences”.** Tinjauan ulang terhadap keputusan dan Konsekwensi yang telah ditetapkan. Pada langkah ini penentu kebijakan melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijakan, evaluasi keberhasilannya. Evaluasi meliputi proses dan hasil. Informasi yang diperoleh dari pengawasan dan evaluasi tersebut sebagai dasar untuk meninjau kembali keputusan yang telah dibuat kemungkinan untuk dilanjutkan atau diganti dengan kebijakan yang lain. Tentu saja hal ini dilakukan dalam jangka waktu tertentu sampai dapat dilihat hasil yang nyata dari sebuah kebijakan.

Selain tahapan di atas, pengembangan kebijakan dapat menggunakan model pemetaan (mapp) seperti yang diuraikan oleh *The Institut For Strategy Clarity* (pg.1-2 2008) :



Pembuat keputusan, dipengaruhi oleh kebijakan yang ada sebelumnya kebijakan yang diambil tergantung pada pengalaman masa lalu, harus membuat keputusan dan mulai bertindak dengan cepat mengubah dunia (*changing world*) untuk situasi yang terjadi saat ini. Dalam situasi yang perlu peningkatan kualitas ini, diperlukan suatu analisis yang kuat dan tepat tentang situasi rill yang ada saat ini (*current situation*), apakah terdapat suatu kebutuhan yang mendesak untuk satu kebijakan, kemampuan untuk memandang dengan tepat situasi yang sekarang terjadi melalui analisis kesenjangan/gap atau discrepancy. Selain itu perlu mengetahui beberapa hambatan hambatan yang berasal dari luar (*external noise*) meliputi sosial, budaya, kultur, organisasi politik dan masalah ekonomi yang mempengaruhi tatanan masyarakat saat ini, termasuk eksekusi budaya global secara universal. Faktor luar tersebut akan mempengaruhi gangguan dari dalam (*internal noise*) yang berupa kondisi mental individu dalam masyarakat yang berupa sikap, kebiasaan, kedisiplinan, kemandirian tatanan ahlak dan lain-lain. Kondisi masyarakat yang terjadi dengan segala hambatan baik internal dan eksternal akan membangun sebuah pandangan (*perception*) sebagai paradigma yang diyakini dan dialami masyarakat.

Disinilah mulai tampak adanya satu kejelasan apa yang terjadi, kebutuhan apa yang perlu dipenuhi, termasuk regulasi kebijakan yang harus dikeluarkan, untuk itu dibuat dugaan-dugaan untuk suatu kebijakan yang baik (***testing hypotheses***) Dugaan sementara itu sebagai dasar untuk melahirkan berbagai alternatif tindakan keputusan (***decision***). Sebuah regulasi kebijakan yang telah ditetapkan perlu diikuti dengan strategi penyampaian kebijakan kepada masyarakat dengan pola komunikasi (***communication***) yang tepat pada sasaran, sehingga pada gilirannya akan terjadi perubahan-perubahan perilaku yang diharapkan (***expected behavior***) sebagai dampak dari kebijakan tersebut sebagai indikator keberhasilan keputusan. Dan perlu juga menganalisis perilaku-perilaku yang tidak diharapkan (***unexpected behavior***) sebagai dampak negatif dari sebuah kebijakan yang diambil untuk segera disusun tindakan untuk mengatasinya.

C. Proses Menentukan Kebijakan

Selain tahapan pengambilan kebijakan seperti yang diuraikan di atas, perlu juga diperhatikan proses pengambilan keputusan yang tepat. John R. Baker (Iowa State university (1983) menjelaskan bahwa proses pengambilan kebijakan haruslah memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

A. Analisis Kondisi

Gambarkan situasi dari dengan melihat berbagai perspektif diantaranya :

- Kondisi keuangan, sosial, atau perspektif dari undang-undang?
- Kondisi emosional, pribadi, atau perspektif keluarga?
- Religius atau perspektif masyarakat?
- Apakah situasi mempengaruhi pribadi atau tujuan bisnis?
- Apakah situasi mempengaruhi misi bisnis?
- Adakah implikasi terhadap moral?

- B. Pilihan.** Memutuskan sebuah kebijakan pada dasarnya adalah menentukan satu pilihan kebijakan dari beberapa pilihan yang ada. Semakin banyak alternatif pilihan semakin memberikan peluang untuk memperoleh pilihan yang terbaik. Dengan demikian proses menentukan sebuah kebijakan haruslah didasarkan atas pilihan, bukan keputusan tunggal. Disinilah seorang penentu kebijakan dituntut untuk memiliki kemampuan untuk menimbang (judgement) dengan memperhatikan banyak aspek yang terkait.
- C. Consequences.** Setiap kebijakan yang dihasilkan akan menimbulkan dua konsekwensi logis. Konsekwensi tersebut bersifat pro dan kontra. Pro berarti mendukung sepenuhnya terhadap kebijakan yang dikeluarkan, sehingga masyarakat yang pro akan secara aktif melaksanakan kebijakan tersebut. Kontra adalah sebaliknya memberikan respon yang negatif dan depensif terhadap kebijakan yang dikeluarkan. Masyarakat yang kontra akan mengekspresikan ketidak setujuannya melalui berbagai bentuk baik tindakan tidak melaksanakan kebijakan, bersikap acuh, bahkan sampai tindakan demonstrasi menolak kebijakan. Pembuat kebijakan harus menanggapi situasi tersebut sebagai gejala yang alamiah, oleh sebab itu perlu dijadikan bahan masukan untuk menyempurnakan kebijakannya. Perlu dibuat format analisis konsekwensi, seperti di bawah ini:

NAMA KEBIJAKAN :	
SASARAN :	
Pros (setuju)	Kons (tidak setuju)

- D. Solution.** Selanjutnya mengidentifikasi dampak-dampak positif dan negatif dari kebijakan yang akan dikeluarkan. Analisis pilihan kebijakan yang mana yang memiliki dampak positif yang lebih banyak. Dari hasil identifikasi itulah

maka akan tergambar suatu solusi yang akan menjadi sebuah kebijakan. Dalam mengidentifikasi hal tersebut dapat menggunakan format seperti di bawah ini.

NAMA KEBIJAKAN : SASARAN :	
Pros (setuju)	Kons (tidak setuju)
+	-
.....
+	-
.....
+	-
.....
+	-
.....
+	-
.....
+	-
.....
+	-
.....
+	-
.....

E. Important Considerations. Selanjutnya perlu diperhatikan beberapa yang penting agar keputusan yang diambil tepat. Diantaranya :

- **Timing.** Haruslah diingat bahwa selalu ada waktu yang tepat untuk mengeluarkan satu keputusan. Artinya tidak setiap keputusan dapat dikeluarkan kapan saja, namun ada masa yang tepat (*right time*). Menunda suatu keputusan mungkin sama halnya tidak membuat suatu keputusan, namun yang terpenting janganlah terburu-buru dalam pembuatan suatu keputusan.
- **Information.** Dasar dari sebuah keputusan adalah informasi. Dengan demikian tidak tepat sebuah keputusan dikeluarkan dengan hanya mengandalkan informasi yang terbatas. Eksplorasi informasi menjadi sangat penting untuk sebuah keputusan, terutama alasan-alasan yang mendasari sebuah keputusan. Informasi dapat berupa fakta empirik,

teoritik, maupun data spekulatif yang cukup kuat, akurat dan diyakini kebenarannya.

- **Emotions And Experience.** Proses pengambilan kebijakan harus melibatkan emosi, naluri bakat dan instink, logika saja tidak cukup, namun perlu juga dikombinasikan dengan pengalaman yang pernah dialami oleh pihak lain, penentu kebijakan atau kebijakan lain namun yang masih terkait dengan kebijakan yang akan dibuat.

D. Kerangka Kebijakan ICT Internasional

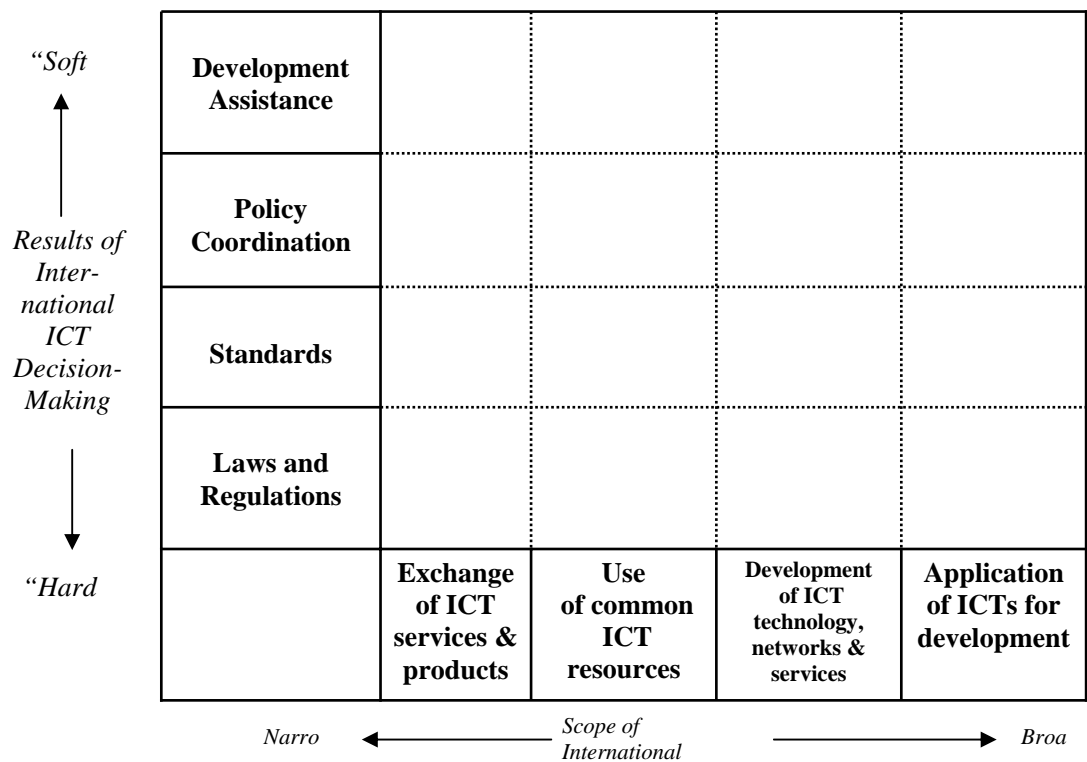
Kebijakan ICT yang diambil oleh suatu negara tidak hanya didasarkan atas kondisi dan situasi serta kebutuhan dari negara tersebut, namun dipengaruhi oleh kebijakan ICT internasional yang mempengaruhi semua tatana kehidupan baik sosial, politik, ekonomi, budaya termasuk komunikasi dan informasi itu sendiri. Menurut David Souter yang diambil dari www.cipaco.org/sources/Souter_Mbodiene.ppt mengungkapkan bahwa kebijakan ICT internasional yang terjadi masa yang lalu telah dikuasai oleh :

- ITU (*International Telecommunication Union*) yang membuat kebijakan tentang standar hubungan telekomunikasi internasional.
- Hubungan bilateral antar negara untuk pertukaran lalu lintas antar perusahaan telekomunikasi diatur oleh negosiasi akuntansi dari dua belah pihak.
- pengaturan *treaty-based* untuk mengatur fasilitas internasional(e.g. INTELSAT dan INMARSAT)

Hubungan yang terjadi saat itu bersifat hubungan antar pemerintah. Negara-negara tersebut ditantang oleh restrukturisasi industri- privatisasi, liberalisasi, dan perubahan teknologi, mencakup didalamnya Internet. Yang terjadi saat ini adalah ada beberapa organisasi penting yang mengurus kebijakan bidang ICT internasional, seperti : (1) organisasi treaty-based

tradisional (seperti ITU), (2) organisasi treaty-based privatised terdahulu (seperti INMARSAT), (3) organisasi perjanjian internasional sektor non-ICT (seperti WTO), (3) asosiasi pengatur dan antar pemerintah regional (e.g. EU, WATRA), (4) standard sektor swasta yang menentukan fora, (5) dan bermacam-macam pengaturan penguasaan untuk Internet yang memulai struktur treaty-based tradisional yang lainnya.

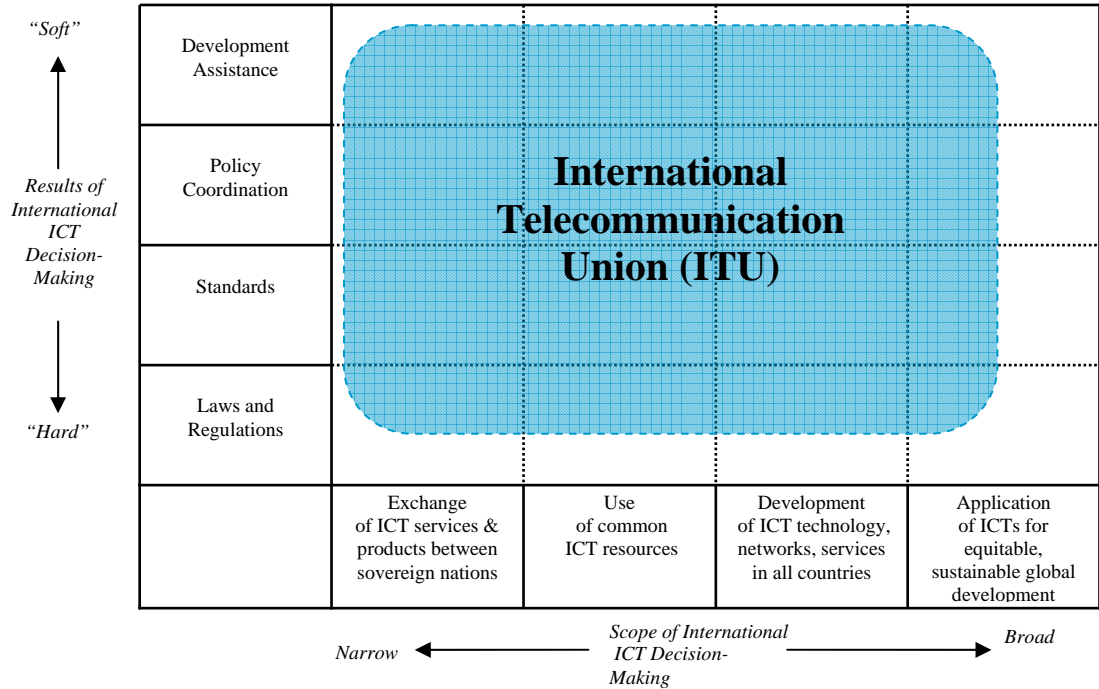
Secara umum pemetaan kebijakan ICT internasional dapat dilihat pada mapp berikut ini.



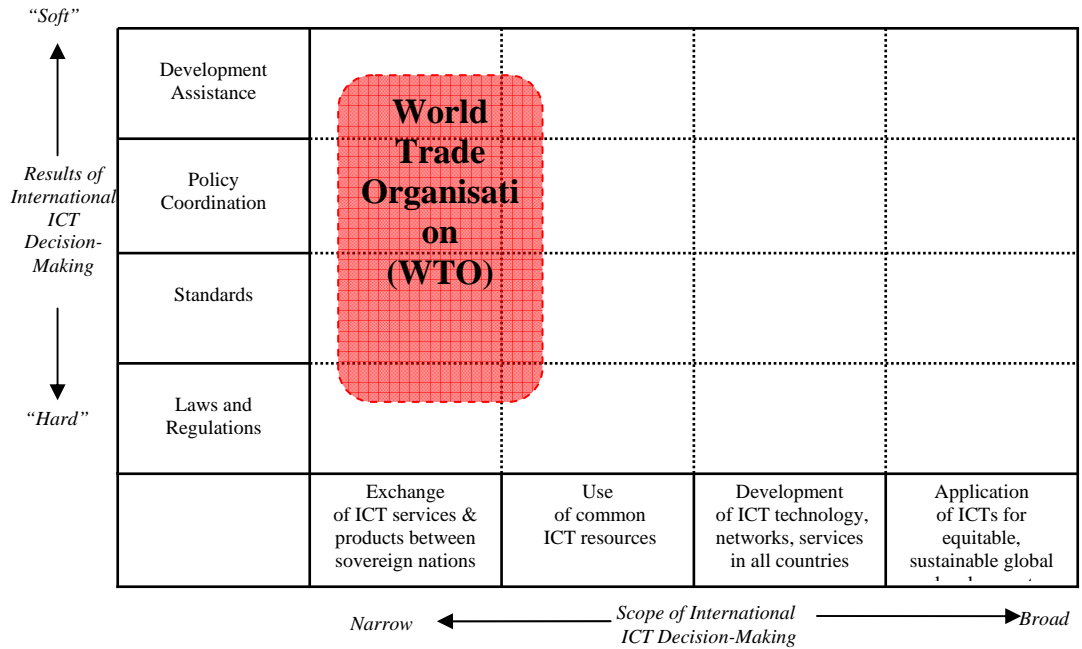
Beberapa kebijakan ICT Internasional yang telah dihasilkan diantaranya terkait dengan : bantuan pengembangan, koordinasi kebijakan ICT, standar serta hukum dan regulasi. Adapun ruang lingkup pengembangan kebijakan ICT internasional meliputi : pertukaran jasa dan produk ICT, penggunaan

ICT untuk berbagai sumber, pengembangan ICT, jaringan dan jasa serta aplikasi ICT untuk pengembangan.

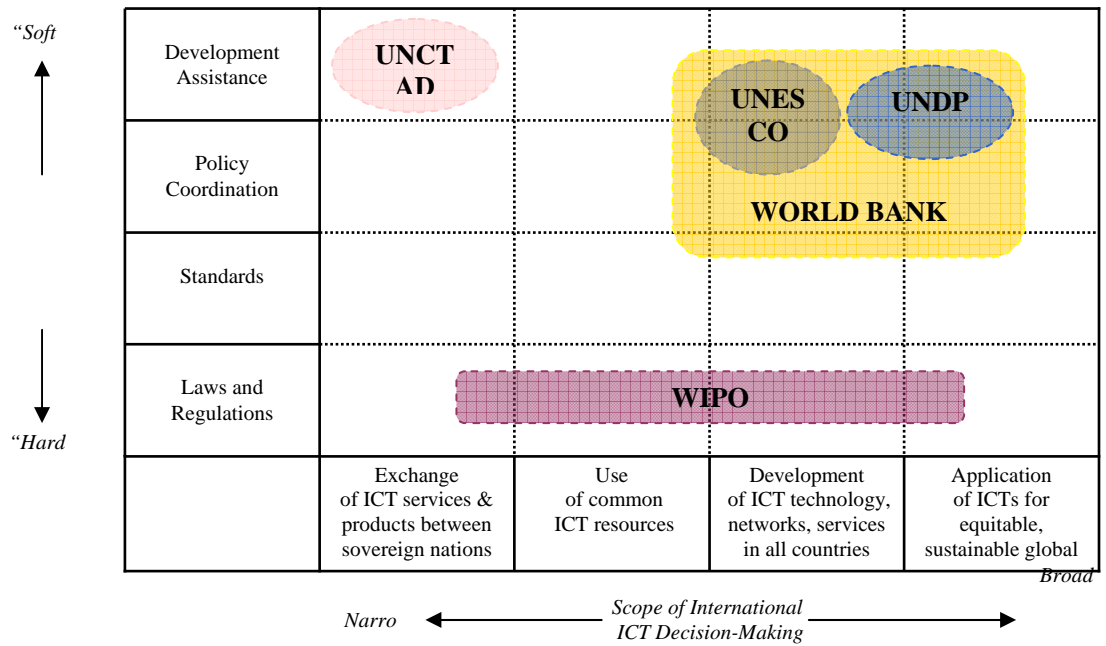
Apa yang telah dikeluarkan dan ruang lingkup kebijakan dari ITU dapat dilihat pada gambar berikut :



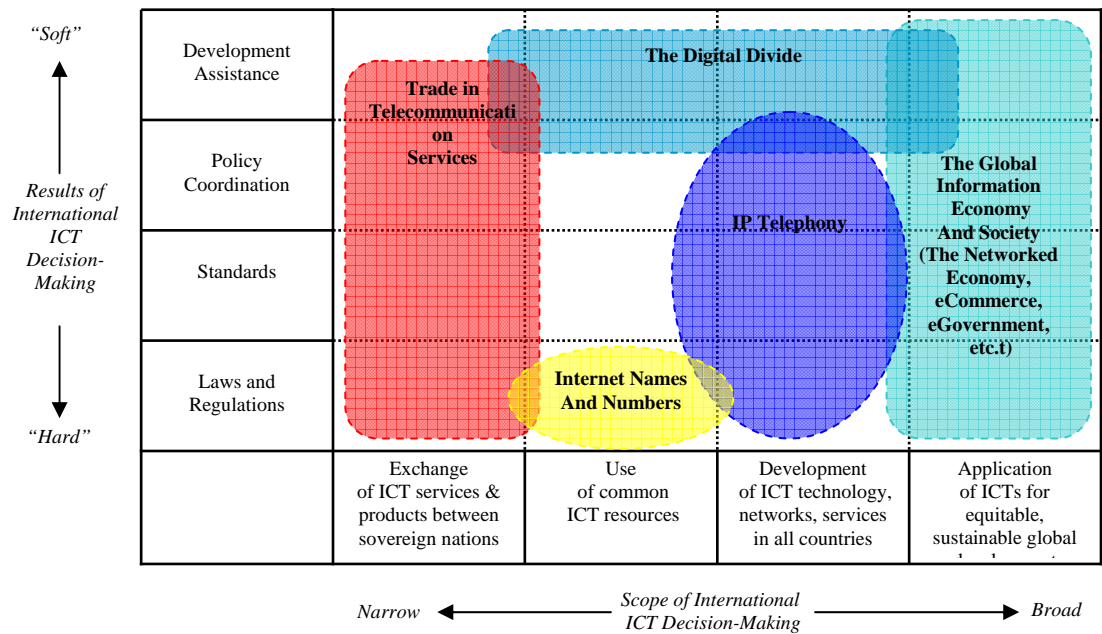
Ruang lingkup dan hasil kebijakan dari WTO dapat digambarkan sebagai berikut :



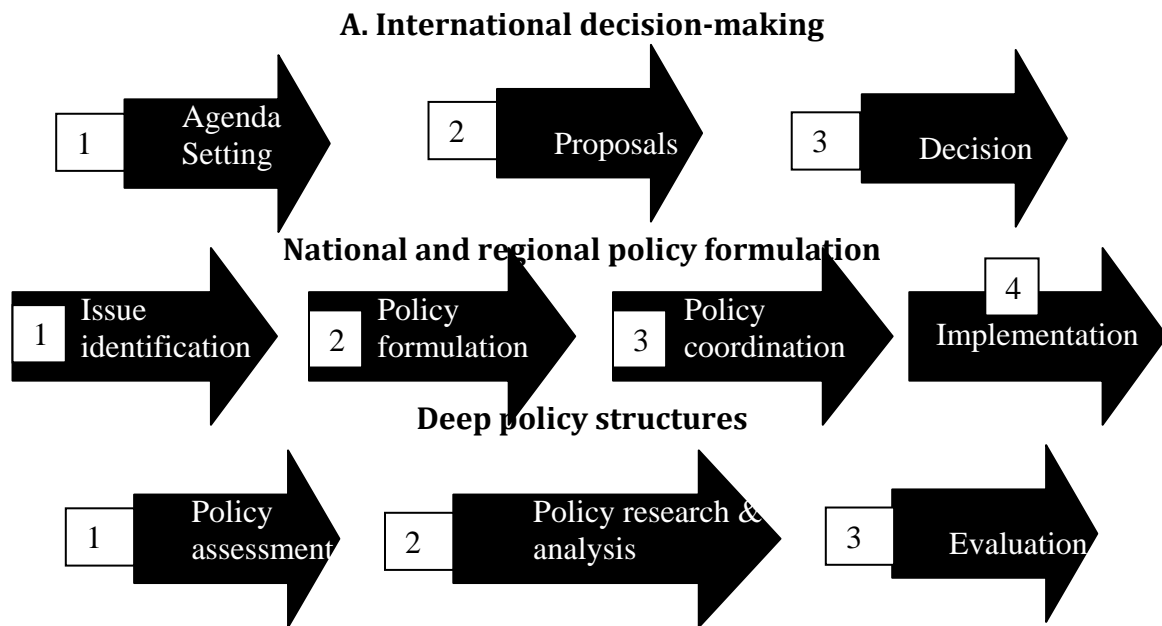
Ruang lingkup dan hasil kebijakan dari WTO berikut :



Beberapa isi kebijakan ICT yang berkembang saat ini :



Berbagai kebijakan ICT yang tergambar di atas, tidak tiba-tiba ada dan sudah tersedia, namun melalui proses dan tahapan yang cukup kompleks. Masih menurut David Souter yang diambil dari www.cipaco.org/sources/Souter_Mbodiene.ppt Terdapat beberapa tahapan dan proses pembuatan kebijakan TIK internasional, yaitu :

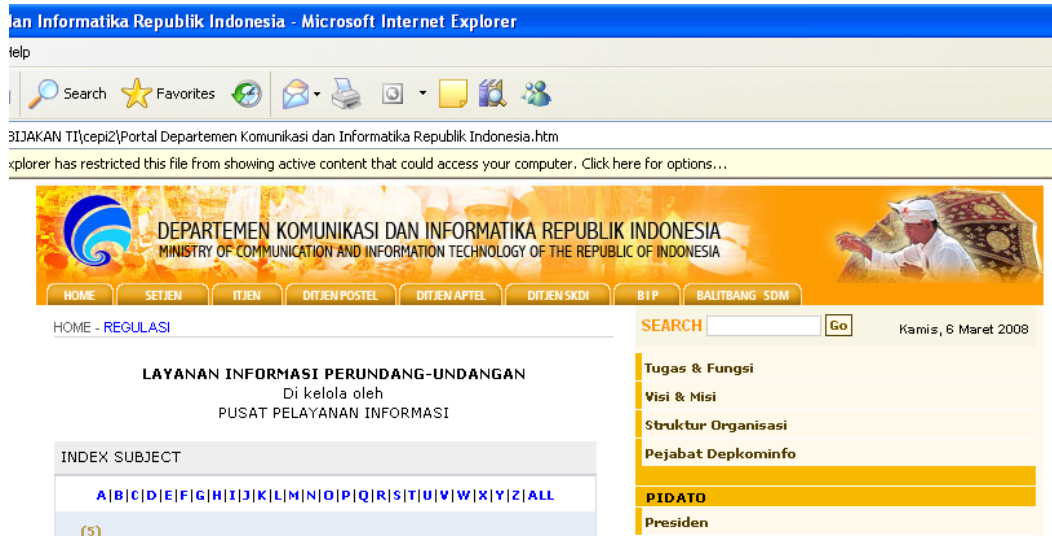


Dari bagan di atas digambarkan bahwa proses penentuan kebijakan ICT internasional dilakukan melalui tiga level, yaitu internasional, nasional dan regional serta struktur arus arus bawah. Keputusan tingkat internasional dilakukan melalui tahapan yaitu penyusunan agenda seting, proposal dan keputusan. Sedangkan pada level nasional dan regional dilalui dengan isu, formulasi kebijakan dan implementasi kebijakan. Pada level terakhir (bawah) dilakukan penilaian kebijakan, penelitian dan evaluasi.

ANALISIS DAN PROSES KEBIJAKAN ICT DI INDONESIA

A. Analisis Kebijakan ICT di Indonesia

Sebagai sebuah negara yang berkembang, Indonesia terus meningkatkan infrastruktur pembangunan termasuk pengembangan bidang ICT. Terdapat beberapa kebijakan ICT yang terjadi khususnya semenjak era reformasi berlangsung. Dari sisi penggunaannya perkembangannya ICT di Indonesia hampir sejajar dengan negara lain termasuk negara maju, arus teknologi komunikasi global masuk secara deras ke Indonesia. Namun demikian *regulasi policy* tentang ICT baru ada semenjak dibentuknya kementerian Teknologi Informasi dan komunikasi (Kominfo). Sesuai dengan peran dan tugasnya maka Kominfo memiliki tanggung jawab untuk mengatur regulasi kebijakan ICT di Indonesia.



Sasaran startegis kominfo yang diambil di situs resmi kominfo adalah sebagai berikut :

Dengan berpedoman pada RENSTRA DEPKOMINFO 2004-2009, maka fokus rencana kerja periode 2007-2009 akan diarahkan pada akselerasi pencapaian sasaran strategis DEPKOMINFO yang intinya bertujuan;

1. Perwujudkan “knowledge-based society” melalui penyediaan akses atas informasi dan sarana komunikasi seluas-luasnya bagi semua lapisan masyarakat;
2. Memacu daya saing bangsa dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk menjawab tantangan globalisasi.

Atas dasar pemikiran tersebut, maka DEPKOMINFO menetapkan 4 sasaran strategis dalam prioritas kerja hingga 2009 yang mencakup bidang telekomunikasi, penyiaran, teknologi informasi, dan informasi publik:

- Perluasan dan pemerataan aksesibilitas masyarakat atas informasi dan sarana informasi dan komunikasi;
- Perangkat hukum yang kondusif bagi akses dan pemanfaatan informasi;
- Diseminasi informasi publik yang terbuka dan penguatan kemitraan;

- Peningkatan SDM TIK yang profesional selaras dengan tuntutan ke depan.

Perluasan dan Pemerataan Aksesibilitas Masyarakat atas Informasi dan Sarana Informasi dan Komunikasi:

- Universal Service Obligation (USO) – untuk mengurangi kesenjangan akses telekomunikasi di daerah-daerah, termasuk daerah terpencil, maka telah diluncurkan program penyediaan layanan fasilitas telekomunikasi sebanyak 38.471 SST di tingkat pedesaan. Target pemerintah adalah pencapaian “seluruh desa dapat berdering” pada tahun 2009. Hal penting yang perlu dicatat, pembiayaan dari program USO ini berasal dari keuntungan para operator yang wajib diserahkan kepada Negara sebesar 0,75% untuk dimanfaatkan bagi kepentingan masyarakat luas.
- Communiti Access Point (CAP) – pembentukan sentra-sentra layanan informasi masyarakat di seluruh wilayah Indonesia dengan penyediaan teknologi informasi dan infrastruktur di berbagai pelosok tanah air. Inisiatif CAP ini dilakukan oleh berbagai komunitas komunikasi dan informasi dengan bekerjasama dengan jejaring masyarakat.
- Palapa Ring – pembangunan jaringan serat optic pita lebar (broadband) fiber optic network) ini dimaksudkan untuk meningkatkan dan pemeratakan ketersediaan infrastruktur telekomunikasi sehingga seluruh wilayah tanah air akan terhubung.
- Broadband Wireless Access (BWA) – untuk mendorong ketersediaan tariff akses internet yang terjangkau (murah) di Indonesia, pemerintah akan menambah alternatif penyediaan layanan informasi secara merata ke seluruh wilayah Indonesia.
- Mengakhiri rezim duopoli di layanan SLI, SLJJ dan lokal dengan membuka peluang usaha di bidang tersebut.

- Open Source – peningkatan penggunaan software secara legal dengan mendorong penggunaan aplikasi berbasis open source.

Kombinasi dari peluncuran program Palapa Ring, BWA, CAP dapat mereduksi tarif internet secara signifikan sehingga rendahnya tingkat teledensitas TIK di Indonesia dapat teratasi. Hal ini diharapkan dapat memberikan “multiple effect”, yaitu mendorong tumbuhnya peluang usaha bagi masyarakat dan potensi lapangan kerja di berbagai unit usaha, seperti industri manufaktur, aplikasi dan konten dalam negeri, di samping memberikan akses informasi kepada seluruh masyarakat.

Perangkat Hukum yang Kondusif Bagi Akses dan Pemanfaatan Informasi

- Rencana Undang-Undang Keterbukaan Informasi Publik (RUU KIP) – dahulu disebut RUU KMIP. RUU yang telah lama ditunggu publik ini diharapkan dapat diselesaikan dalam tahun 2007 ini. UU ini akan mengatur dan menjamin hak-hak publik untuk memperoleh informasi dan serta kewajiban Negara dalam penyediaan informasi publik.
- RUU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) – sebagai langkah persiapan mengantisipasi semakin berkembangnya pemanfaatan TIK dalam berbagai transaksi dan dunia usaha. RUU ini diharapkan akan memberikan jaminan keamanan, keyakinan, kerahasiaan dan kenyamanan dalam pemanfaatan transaksi ITE ini. Bersamaan dengan RUU ITE ini, akan disusun pula draft RUU Anti Cyber Crime untuk mengantisipasi tindakan kejahatan baru, terutama di dunia maya.
- Percepatan penyelesaian perizinan bidang penyiaran untuk berbagai lembaga penyiaran publik, swasta, berlangganan dan komunitas baik yang eksisting maupun yang baru. Koordinasi Depkominfo dengan mitra

strategis antara lain KPI, Dewan Pers, ANTARA, TVRI, RRI akan semakin ditingkatkan sesuai dengan makin baiknya pemahaman akan tugas dan fungsi masing-masing kelembagaan.

Diseminasi Informasi Publik dan Menguatnya Kemitraan Dengan makin besarnya perhatian unsur-unsur masyarakat atas berbagai permasalahan pembangunan dan berbagai kebijakan pemerintah, maka Depkominfo mengambil inisiatif untuk secara sistematis dan terbuka memberikan informasi kepada publik mengenai perkembangan pelaksanaan berbagai kebijakan tersebut secara akurat, tepat waktu dan antisipatif. Beberapa program khusus yang saat ini telah berjalan dan akan semakin dikembangkan antara lain:

- Dukungan Sosialisasi Program nasional guna menanggulangi kemiskinan. Prioritas pemerintah dalam penanggulangan kemiskinan diwujudkan antara lain melalui PNPM Mandiri dan PKH yang keduanya akan berkontribusi menurunkan angka kemiskinan menjadi 8,2% akhir 2009. Dukungan Depkominfo dalam kegiatan sosialisasi dan diseminasi informasi mengenai kedua program ini selain bertujuan memberikan pemahaman mengenai program, tetapi juga sekaligus untuk menggalang kemitraan dengan semua unsur masyarakat dalam penyebaran informasi dan menyukseskan pelaksanaan program.
- Pusat-pusat Pelayanan Informasi Publik yang melayani kebutuhan masyarakat umum dalam memenuhi hak dan kewajibannya sebagai warga Negara.
- Pengembangan jaringan kelembagaan masyarakat - sebagai mitra strategis dalam diseminasi informasi publik untuk membangun ketahanan masyarakat.

- Disamping itu, akses masyarakat untuk memberikan informasi yang mempunyai kepentingan publik juga disediakan melalui pelayanan SMS gateway Depkominfo.

Peningkatan SDM TIK yang Profesional Selaras Dengan Tuntutan Ke Depan Depkominfo menyadari sepenuhnya tugas dan tuntutan ini memerlukan profesionalisme yang tinggi, dan oleh karena itu Depkominfo memberikan prioritas yang tinggi dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam bidang TIK agar sasaran-sasaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan dukungan kelembagaan Kominfo.

Depkominfo secara sistematis melakukan pembenahan ke dalam, termasuk peningkatan Sumber Daya Manusia di bidang TIK. Hal ini diwujudkan antara lain dengan memberikan program beasiswa ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi baik dalam dan luar negeri untuk masyarakat umum dan instansi pemerintah. Program beasiswa ini diharapkan akan menghasilkan para leader yang akan menjadi agent of change di Indonesia. Selain itu, penyelenggaraan pelatihan berkala dilakukan terus untuk menyelaraskan kemampuan SDM Depkominfo dengan perkembangan di bidang TIK. Secara keseluruhan, pembenahan sistem manajemen terus disempurnakan mengikuti tuntutan manajemen organisasi yang modern.

.....

Kebijakan ICT yang lebih kuat diatur dalam perundangan. Melalui kementerian Kominfo ini Indonesia telah mengeluarkan undang-undang, kepres dan khususnya peraturan menteri tentang regulasi ICT di Indonesia. Dalam situs <http://www.depkominfo.go.id> terdapat beberapa peraturan menteri tentang ICT, yaitu :

- 1 **[KODE ETIK KONTEN MULTIMEDIA INDONESIA](#)**
Uji Publik Draft Kode Etik Konten Multimedia Indonesia
- 2 **[PENGUNAAN SUMBER DAYA DALAM NEGERI UNTUK PRODUK IKLAN](#)**

[YANG DISIARKAN MELALUI LEMBAGA PENYIARAN](#)

PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA NOMOR : 25/PER/M.KOMINFO/5/2007 TENTANG PENGGUNAAN SUMBER DAYA DALAM NEGERI UNTUK PRODUK IKLAN YANG DISIARKAN MELALUI LEMBAGA PENYIARAN

3 [STANDAR PENYIARAN DIGITAL TERESTRIAL UNTUK TELEVISI TIDAK BERGERAK DI INDONESIA](#)

PERATURAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA No. 07 /PM.KOMINFO/3/2007 TENTANG STANDAR PENYIARAN DIGITAL TERESTRIAL UNTUK TELEVISI TIDAK BERGERAK DI INDONESIA.

4 [Nomor 30/Perm/M.Kominfo/11/2006 Badan Pengawas Certification Authority](#)

5 **Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia No. 27 Tahun 2006**

pengamanan Pemanfaatan Jaringan Telekomunikasi Berbasis Protokol Internet

B. Proses Kebijakan ICT di Indonesia

Secara umum kebijakan ICT di Indonesia dipayungi oleh aturan hukum yang mengharuskan negara membuat program tentang ICT. Peraturan tersebut diawali dengan dibentuknya Kepres No.20 tahun 2006 tentang pembentukan dewan TIK. Dewan ini diketuai oleh menteri Teknologi Informasi dan komunikasi dengan anggota para menteri-mentri lain yang terkait. Secara khusus Dewan TIK bertugas untuk :

- a. Merumuskan kebijakan umum dan arahan strategis pembangunan nasional, melalui pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi;
- b. Melakukan pengkajian dalam menetapkan langkah-langkah penyelesaian permasalahan strategis yang timbul dalam rangka pengembangan teknologi informasi dan komunikasi;
- c. Melakukan koordinasi nasional dengan instansi Pemerintah Pusat/Daerah, Badan Usaha Milik Negara/Badan Usaha Milik Daerah, Dunia Usaha, Lembaga Profesional, dan komunitas teknologi informasi dan komunikasi,

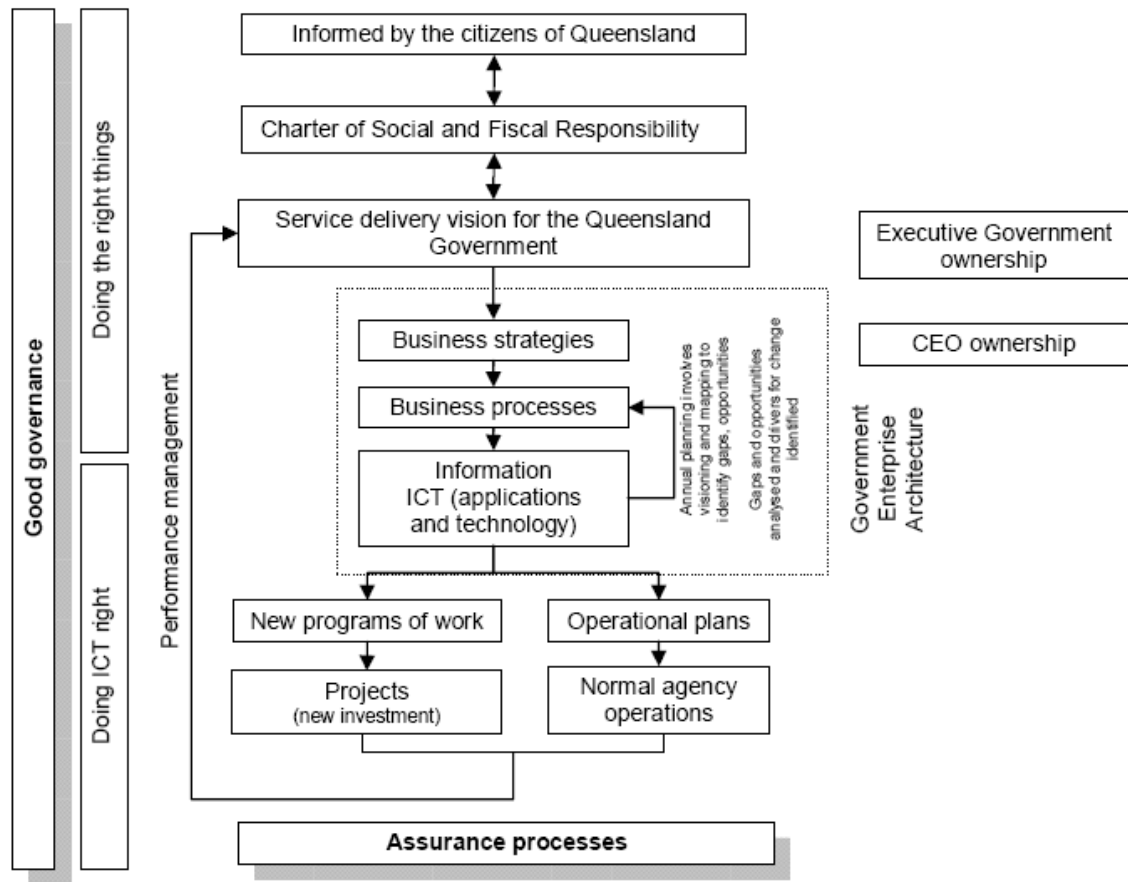
serta masyarakat pada umumnya dalam rangka pengembangan teknologi informasi dan komunikasi;

- d. Memberikan persetujuan atas pelaksanaan program teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat lintas departemen agar efektif dan efisien.

Melalui lembaga inilah maka dilahirkan kebijakan-kebijakan pengembangan pembangunan nasional dengan melibatkan penggunaan TIK baik dalam bidang pendidikan dengan adanya program ICT untuk pendidikan dan memasukan Mata Pelajaran TIK sebagai MP wajib mulai dari SD sampai SMA. Dalam bidang politik melibatkan TIK dalam setiap pemilihan umum terutama untuk pengolahan data perhitungan pemilu. Dalam bidang penyiaran melahirkan peraturan tentang penyiaran nasional yang memberlakukan sistem penyiaran berdasarkan wilayah / daerah dan hanya ada *public broadcasting* atau penyiaran publik yang diatur oleh pemerintah. Salah satunya adalah TVRI merupakan satu-satunya televisi yang memiliki hak siaran nasional diseluruh Indonesia, sedangkan yang lainnya berkategori televisi lokal.

Terjadinya berbagai tindak kejahatan dengan menggunakan telpon seluler dalam bentuk penipuan dengan berbagai modus, menuntut pemerintah melalui Kominfo untuk mengeluarkan peraturan bahwa semua orang yang memiliki nomor seluler haruslah mendaftar, sehingga terdeteksi kepemilikannya. Berbagai regulasi bidang ICT secara teoritsi dapat dilihat alurnya seperti di bawah ini :

Figure 2: Context for optimising ICT decisions



Sumber : Review of ICT Governance in the Queensland Government

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa pemerintahan yang baik (*good governance*) diawali dengan melakukan sesuatu yang benar dan menggunakan ICT yang tepat, sehingga akan tergambar dalam sistem manajemennya, dimana ICT terlibat dalam berbagai hal seperti pengembangan proyek, perencanaan program, strategi bisnis, proses bisnis dan lain-lain.

C. Contoh Kebijakan ICT di Indonesia

KODE ETIK KONTEN MULTIMEDIA INDONESIA (Dikeluarkan melalui Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika, Republika Indonesia)

I. Landasan Filosofis

1. Bahwa pembangunan nasional adalah suatu proses yang berkelanjutan yang harus senantiasa tanggap terhadap berbagai dinamika yang terjadi di masyarakat.
2. Bahwa kemerdekaan menyampaikan pendapat dan memperoleh informasi melalui berbagai media termasuk Internet sebagai perwujudan hak asasi manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, dilaksanakan secara bertanggung jawab, selaras dan seimbang antara kebebasan dan kesetaraan menggunakan hak berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
3. Bahwa pemanfaatan Internet sebagai media baru untuk pengumpulan, pengembangan, dan penyebaran informasi telah menumbuhkan industri penyediaan konten multimedia nasional yang merupakan karya dan kreativitas anak bangsa yang perlu dibina kearah menjaga integrasi nasional, mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, serta mengembangkan industri konten Internet nasional yang kompetitif.
4. Bahwa untuk mengembangkan potensi industri konten nasional secara maksimal, diperlukan panduan standar perilaku penyedia dan pemuatan konten multimedia yang menjaga nilai moral, tata susila, agama, budaya, kepribadian dan kesatuan bangsa yang berlandaskan kepada Ketuhanan Yang Maha Esa dan Kemanusiaan yang Adil dan Beradab.

II. Asas

Pedoman perilaku dan standar penyediaan dan pemuatan konten multimedia ditetapkan berdasarkan asas kepastian hukum, asas manfaat, asas kebebasan, asas etika, asas kemitraan, dan asas netral teknologi.

III. Tujuan

Pedoman perilaku dan standar penyediaan dan pemuatan konten multimedia ditetapkan dengan tujuan untuk:

1. Menciptakan iklim penyediaan dan pemuatan konten multimedia yang kondusif, kooperatif dan sinergis antara pemerintah, pelaku industri dan masyarakat, demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan mensukseskan

- tujuan pembangunan nasional dalam bidang teknologi, komunikasi dan diseminasi informasi.
2. Memperkuat integrasi nasional melalui pendayagunaan potensi industri konten yang menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan, etika dan keagamaan, kesopanan, kesusilaan, dan penghormatan terhadap hak-hak pribadi, ketenteraman publik dan keamanan nasional dan internasional.
 3. Menciptakan masyarakat informasi Indonesia yang berintegritas, kreatif, dan kompetitif.

IV. Fungsi

1. Kode Etik Konten Multimedia berfungsi sebagai panduan perilaku industri konten multimedia di Indonesia.
2. Kode Etik ini juga sebagai alternatif pengaturan konten multimedia yang strategis, tidak represif serta tidak memberlakukan aktivitas penyensoran konten secara sepihak..

V. Arah

1. Pemanfaatan konten dan industri konten demi pelestarian dan pengembangan nilai budaya bangsa
2. Pembinaan persatuan dan kesatuan bangsa
3. Diseminasi informasi yang bebas, positif, dan bertanggungjawab
4. Mengembangkan potensi dan karya kreatif di bidang industri konten multimedia
5. Terpeliharanya ketertiban umum dan rasa kesusilaan.

VI. Landasan Yuridis

1. Undang-undang Dasar 1945, pasal 28E ayat 3 dan pasal 28F.
2. RUU Informasi dan Transaksi Elektronik, pasal 26.

BAB I KONSEP DASAR DAN PANDUAN UMUM

1. Nama, Tujuan dan Landasan Hukum

1. Nama kode etik ini adalah Kode Etik Konten Multimedia Indonesia (selanjutnya disebut 'Kode Etik') yang bertujuan untuk menyediakan panduan pedoman standar dan perilaku pemuatan konten multimedia, termasuk Internet di Indonesia, yang dilandasi dengan ketentuan hukum dan perundangan yang berlaku di Indonesia.
2. Kode Etik ini ditetapkan oleh Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika, Republik Indonesia.

2. Pengertian Umum

1. 'Internet' adalah media informasi dan komunikasi melalui dan berdasarkan sistem komputer yang tersambung dengan jaringan

- komputer global dengan atau tanpa kabel dimana kontennya dapat diakses oleh publik baik secara terbuka ataupun berlangganan.
2. 'Konten' adalah seluruh suara, tulisan, gambar baik diam maupun bergerak atau bentuk audio visual lainnya, sajian-sajian dalam bentuk program, atau gabungan sebagiannya dan/atau keseluruhannya yang dapat diciptakan, diubah, disimpan, disajikan, dikomunikasikan dan disebarluaskan secara elektronik
 3. 'Konten Internet' adalah konten yang dicipta, diolah, disimpan, dimuat, dicapai, dan/atau dikomunikasikan di dalam media Internet, termasuk di dalamnya konten iklan yang dimuat di dalam media Internet, namun tidak mencakup konten surat elektronik (email) pribadi selain dalam bentuk 'spam'; konten Internet yang tidak disimpan dalam media tertentu; dan konten yang tidak dapat diakses oleh masyarakat pengguna Internet baik secara gratis maupun dengan bayaran.
 4. Multimedia adalah output berdasarkan sistem komputer yang mengintegrasikan atau mengkonvergensi teks, suara, gambar diam, gambar bergerak dan/atau animasi. Termasuk di dalamnya konten yang dimuat di media Internet, *games* komputer, film animasi, klip video, file musik, desain grafis komputer dan piranti lunak aplikasi (*application software*).
 5. 'Pembuat konten' adalah orang atau badan hukum yang menghasilkan konten untuk dipaparkan, dimuat dan/atau disebarluaskan melalui Internet yang merupakan subyek hukum negara Republik Indonesia.
 6. 'Pemuat konten' adalah orang atau badan usaha yang menyelenggarakan pemuatan konten baik yang dihasilkan sendiri atau yang didapat dari orang lain baik melalui pembelian ataupun tidak yang dimuat melalui server di wilayah hukum negara Republik Indonesia dan/atau yang terdaftar di penyedia jasa Internet (ISP) di Indonesia.
 7. 'Penyelenggara jasa hosting konten' adalah orang atau badan hukum yang menyediakan jasa fasilitas hosting (penyimpanan) konten menggunakan/melalui server di wilayah hukum negara Republik Indonesia.
 8. 'Penyelenggara jasa akses Internet' adalah orang atau badan hukum yang menyediakan jasa akses Internet yang terdaftar dan/atau beroperasi di Indonesia, yang menyediakan akses ke konten Internet baik dari Indonesia maupun luar Indonesia.
 9. 'Penyedia Konten' adalah orang, kelompok orang dan/atau badan hukum yang membuat konten multimedia atau yang menyelenggarakan jasa penyediaan, pemuatan dan penyebaran Konten Multimedia.
 10. 'Pemerintah' adalah badan pemerintah Republik Indonesia yang berkewenangan dalam bidang pengaturan konten multimedia dan Internet, dalam hal ini Departemen Komunikasi dan Informatika, Republik Indonesia.

3. Status Kode Etik

Kode Etik Konten ini adalah sebuah panduan perilaku pembuatan dan pemuatan konten multimedia yang sifatnya mengikat bagi semua pihak penyedia konten.

4. Pemberlakuan Ketentuan Hukum Nasional

1. Kode Etik ini tidak menutupi atau menghalang aspek penegakan hukum yang terkait dalam pembuatan dan pemuatan konten berdasarkan ketentuan hukum dan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.
2. Kepatuhan terhadap Kode Etik dapat dijadikan pembelaan bagi penyedia konten di muka pengadilan.

5. Konsep 'Common carrier'

Penyedia jasa konten yang tidak memiliki kontrol editorial terhadap konten atau pemuatan konten yang dilarang dan/atau yang tidak terlibat dalam pembuatan konten yang dilarang tidak bertanggung jawab secara hukum atas pemuatan konten itu. Namun begitu penyedia jasa tersebut diwajibkan mengambil beberapa langkah penanggulangan yang sesuai dengan kapasitasnya sebagaimana ditentukan dalam Pedoman Perilaku Pemuatan Siaran dalam Kode Etik ini.

BAB II PEDOMAN STANDAR KONTEN

1. Ketentuan Umum

1. Pedoman Standar Konten merupakan panduan tentang batasan-batasan apa yang diperbolehkan dan/atau yang tidak diperbolehkan dimuat dalam konten di Internet.
2. Batasan-batasan ini didasarkan pada prinsip 'apa yang berlaku di dunia nyata berlaku juga di dunia maya' dan tolak ukurnya adalah menghindari konten yang tidak sesuai dengan norma kesopanan, kepantasan dan kesusilaan yang diterima secara umum oleh masyarakat Indonesia yang beragama dan berbudaya; tidak mencemari dan/atau menyinggung perasaan masyarakat secara umum; tidak mendorong kepada perbuatan kriminal; tidak mengganggu ketenteraman masyarakat; dan tidak bersifat mengancam atau aniaya.
3. Pedoman Standar Konten mencakup panduan konten yang berkaitan dengan kesopanan, kepantasan, dan kesusialaan, dan secara lebih khusus mencakup konten yang bermuatan kekerasan; kesusilaan; pelecehan nilai-nilai agama dan kehidupan beragama; pelecehan sosial dan kesukuan; kasar dan makian; fitnah, penipuan dan kriminalitas; perlindungan terhadap hak-hak pribadi; norma kekeluargaan dan

perlindungan anak, remaja dan wanita.

2. Ketentuan Khusus

1. Kekerasan

- Pemuatan konten yang mengandung kekerasan harus dilakukan secara berhati-hati, bertanggungjawab, dan tidak berlebihan.
- Konten yang mengandung muatan kekerasan tidak boleh dimuat dengan penggambaran atau presentasi yang dapat dipersepsikan sebagai mengagugagungkan, membenarkan, mengajak, dan membantu kekerasan.
- Konten yang menunjukkan atau menggambarkan sadisme, pembunuhan, kriminalitas, penyalahgunaan NAPZA, kekerasan seksual, penganiayaan anak dan remaja secara dominan, eksplisit, dan/atau mencemari nilai-nilai kepantasan dan kemanusiaan adalah dilarang.

2. Kesusilaan

Pemuatan konten yang mengandung muatan seks harus didasari atas asas tanggungjawab, justifikasi, tidak dominan, tidak eksplisit, tidak berlebihan, dan tidak mencemari nilai-nilai kepantasan dan kesusilaan.

- Konten yang mengandung muatan seks tidak boleh dimuat dengan penggambaran atau presentasi yang dapat dipersepsikan sebagai mengagugagungkan, membenarkan, mengajak, dan membantu dan menganjurkan seks dan/atau perbuatan seks bebas.
- Penyedia konten dilarang memuat penggambaran atau presentasi muatan seks eksplisit, eksploitatif dan/atau dominan termasuk pornografi, pornoaksi, ciuman atas hasrat seksual, hubungan seks eksplisit, pemerkosaan, pelecehan seksual, eksploitasi seks, perilaku seks menyimpang, dan adegan atau penggambaran adegan telanjang diluar konteks budaya tertentu.
- Adegan atau penggambaran adegan ciuman dalam konteks kasih sayang dalam keluarga dan persahabatan diperbolehkan selama tidak eksploitatif dan dalam konteks kesopanan dan kesusilaan.

3. Pelecehan nilai agama dan kehidupan beragama

- Konten yang mengandung penghinaan, pelecehan, pemojokan dan/atau serangan terhadap pandangan, keyakinan, ajaran dan praktek agama tertentu adalah dilarang.
- Tolak ukur berlakunya penghinaan, pelecehan, pemojokan dan/atau serangan seperti disebut di atas adalah bersandarkan norma dan ajaran

agama itu sendiri yang telah diyakini oleh pemeluknya secara umum.

4. Kesukuan dan pelecehan sosial

- Konten yang mengandung penghinaan, pelecehan, pemojokan dan/atau serangan terhadap suku dan ras di Indonesia adalah dilarang.
- Konten yang mengandung penghinaan, pelecehan dan/atau serangan terhadap golongan masyarakat tertentu termasuk anak-anak dan remaja, wanita, golongan lanjut usia, golongan cacat, penderita penyakit tertentu, masyarakat keturunan bangsa tertentu, masyarakat profesi tertentu dan warga negara asing adalah dilarang.
- Konten yang mengandung penghinaan, pelecehan dan/atau penyerangan terhadap nilai-nilai dan norma-norma kekeluargaan dan perlindungan anak adalah dilarang

5. Kekasaran, fitnah dan penipuan

- Konten yang mengandung kekasaran, makian, fitnah, pencemaran nama baik dan pembunuhan karakter adalah dilarang.
- Konten yang mengandung penipuan baik terhadap individu atau kelompok tertentu atau kebohongan terhadap publik adalah dilarang.

6. Perlawanan hukum dan perlindungan hak-hak pribadi

- Konten yang mengandung ajakan, dorongan atau kampanye perbuatan melanggar hukum, mengganggu ketenteraman masyarakat serta mengancam keamanan nasional dan hubungan internasional adalah dilarang.
- Konten yang mengandung pelecehan dan pelanggaran terhadap hak asasi manusia, hak kekayaan intelektual, atau hak-hak pribadi individu adalah dilarang.

BAB III PEDOMAN PERILAKU PEMUATAN KONTEN

1. Ketentuan Umum

1. Pedoman Perilaku Pemuatan Konten merupakan panduan tentang batasan-batasan apa yang diperbolehkan dan/atau yang tidak diperbolehkan berlangsung dalam proses pemuatan konten multimedia, termasuk konten di Internet.
2. Mempertimbangkan karakteristik khusus media Internet yang interaktif dan lintasbatas dirasa perlu memberlakukan pedoman perilaku pemuatan konten yang praktis dan memungkinkan secara teknis maupun finansial dan tidak membebankan industri dan penyedia konten Internet.
3. Pedoman yang diberlakukan tidak boleh mengakibatkan penghambatan

terhadap perkembangan teknologi komunikasi dan informatika di Indonesia

4. Penyedia konten dilarang menyajikan dan/atau menyebarkan konten yang dilarang sebagaimana diatur dalam Pedoman Standar Konten.
5. Penyedia konten tidak berkewajiban untuk memonitor aktivitas pemuatan konten oleh pelanggan atau orang lain.
6. Penyedia konten tidak diwajibkan untuk memfilter atau memblokir akses terhadap konten yang berpotensi melanggar Pedoman Standar Konten, kecuali setelah ada peringatan dari Forum Industri Konten untuk mengambil tindakan baik sementara ataupun tetap terhadap konten yang dianggap atau dinyatakan melanggar.
7. Penyedia konten tidak berkewajiban untuk menyimpan data komunikasi dan aktivitas elektronik pelanggan untuk keperluan penyidikan kecuali jika
 1. penyimpanan itu diminta oleh aparat yang berwenang untuk menyidik dan berdasarkan ketentuan perundangan yang berlaku.
 8. Penyedia konten berkewajiban mematuhi ketentuan-ketentuan khusus Pedoman Perilaku Pemuatan Konten sebagaimana disebutkan dalam Kode Etik ini berdasarkan kapasitas dan otoritas yang dimiliki oleh masing-masing penyedia konten.

2. Ketentuan Khusus

1. **Penyelenggara Jasa Internet (*Internet Access Service Provider*)**
2. **Penyelenggara Jasa Hosting Konten (*Internet Content Hosting Provider*)**
3. **Pemuat Konten (*Internet Content Provider and/or Content Aggregator*)**
4. **Pembuat Konten (*Content Developer*)**

Dan seterusnya.

CONTOH IMPLEMENTASI KEBIJAKAN ICT (SEBUAH PEMIKIRAN)

A. Tahap-1 *“Identify the decision to be made”*.

Peningkatan kualifikasi guru merupakan salah satu prioritas pemerintah Indonesia saat ini, hal tersebut sebagai wujud realisasi dari UU Guru dan Dosen No. 14/2005 yang mempersyaratkan guru untuk memiliki kualifikasi minimal S-1 dan memiliki sertifikat sebagai pengajar.

Pada saat ini guru di Indonesia berjumlah sebanyak 2.667.655 orang (Depdiknas, 2007). Dari jumlah tersebut baru 887.751 orang guru yang berkualifikasi S-1 atau D IV. Disamping kualitas akademik guru, kondisi peningkatan kualifikasi akademik guru, kondisi kekurangan guru juga masih dialami sebagian besar wilayah Indonesia pada berbagai jenjang pendidikan. Dengan demikian, jumlah kebutuhan guru saat ini, maupun pada masa-masa mendatang sangatlah dibutuhkan. Hal ini menjadi luar biasa mengingat kemampuan LPTK yang ada di Indonesia pada saat ini yaitu sejumlah 278 LPTK (termasuk 32 LPTK Negeri) belum mampu memenuhi jumlah guru yang dibutuhkan dalam waktu segera. Dalam hal ini penerapan sistem pendidikan jarak jauh menjadi pilihan yang tidak dapat dirawar-tawar lagi. Oleh karena itu pada tahun 2007 ini, selain Universitas terbuka pemerintah Indonesia melalui Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Direktorat Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan menetapkan 10 LPTK untuk secara bersama-sama menyelenggarakan sistem PJJ untuk program peningkatan kualifikasi guru melalui pendidikan SI PGSD.

PJJ yang dimaksudkan dalam program pemerintah tersebut secara operasional berbeda dengan PJJ yang dikembangkan oleh UT yang menggunakan modular (*printed matterial*) sebagai bahan belajar utama. PJJ pada program ini berbasis pada teknologi informasi dan komunikasi dengan menggunakan internet sebagai media utama, tatap muka dilakukan hanya beberapa kali pada program residensial, selebihnya menggunakan program e-learning. Secara teoritik pembelajaran elektronik (*online instruction, e-learning, atau web-based learning*), memiliki tiga fungsi utama, Sudirman Siahaan (2001 : 10) menjelaskan pembelajaran elektronik ini berfungsi sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/*optional*, pelengkap (*complement*), atau pengganti (*substitution*) pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas (*classroom instruction*). Dilihat dari karakteristik PJJ PGSD di atas, maka termasuk kategori pengganti. Dalam hal ini, e-learning yang harus dikembangkan bukan hanya sekedar memasukan bahan ajar, namun lebih bersifat komprehensif, e-learning yang mampu mengakomodasi sistem pembelajaran yang mengatur peran guru, siswa, pemanfaatan sumber belajar, pengelolaan pembelajaran, sistem evaluasi dan monitoring pembelajaran. Dalam hal ini e-learning yang diperlukan adalah *learning management system (LMS)*.

Keberhasilan PJJ PGSD dan sistem pembelajaran jarak jauh yang menggunakan e-learning sebagai alat belajar utama, sangat ditentukan oleh model *learning management system (LMS)* yang dikembangkan, dan pemerintah bersama pihak terkait masih mencari-cari model LMS yang handal yang mampu mewujudkan profil guru profesional, yang memiliki kompetensi kependidikan dan keguruan yang setara bahkan melebihi guru dengan sistem pembelajaran reguler. Bertitik tolak dari latar belakang di atas, menarik perhatian untuk pengembangan model pembelajaran e-learning berupa *learning management system (LMS)* untuk PJJ-PGSD dalam rangka memenuhi kebutuhan guru yang tersertifikasi sesuai tuntutan UU Guru dan Dosen No. 14/2005. Program ini diberi nama **PUSAT PENDIDIKAN GURU VIRTUAL INTERAKTIF (*Education Centre Of Teacher Interactive Virtual*) yang disingkat dengan “EDUCATIVE”**

B. Tahap-2 “Gather relevant information”

Dewasa ini upaya peningkatan mutu guru terus ditingkatkan, namun dalam implementasinya membutuhkan strategi yang efektif dan efisien. Program peningkatan kualifikasi guru menjadi S-1 dilakukan melalui program bergelar yang dilakukan oleh LPTK termasuk UPI. Saat ini di Jawa Barat terdapat sekitar 17.000 guru yang belum berkualifikasi S-1 dan hal tersebut menjadi kebutuhan yang mendesak. Bagaimana halnya dengan guru yang sudah S-1, bagaimana meningkatkan profesionalismenya? Memperkaya kemampuannya sehingga layak untuk memperoleh sertifikasi? Dan bagaimana juga guru yang sedang dalam proses perkuliahan S-1 untuk memperoleh kemampuan pengayaan (*enrichmen*) penguasaan kompetensinya? Hal inilah yang mendorong diperlukannya media khusus yang mampu mewadahi kebutuhan peningkatan profesionalisme guru tanpa mengganggu aktivitas guru dengan tetap menjaga kualitas proses dan hasil pembelajaran. Inilah alasan diperlukannya program “educative” ini.

Secara umum permasalahan seputar peningkatan profesionalisme guru dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya kesadaran guru untuk selalu meningkatkan kompetensinya melalui dengan alasan keterbatasan waktu untuk kegiatan tersebut.
2. Kurangnya fasilitas pendukung program profesionalisme guru yang dilakukan baik oleh pemerintah maupun oleh institusi perguruan tinggi.
3. Program-program pelatihan peningkatan profesionalisme guru selama ini hanya bersifat formalistik dan belum menentuh kebutuhan guru dilapangan.
4. Program-program peningkatan mutu guru sekarang ini sperti halnya seminar, pelatihan, workshop kurang intensif hanya dilakukan dalam kurun waktu yang terlalu singkat sehingga kurang berdampak pada kurangnya penguasaan kompetensi.
5. Belum adanya lembaga atau media yang secara khusus bergerak dalam bidang peningkatan mutu guru melalui sistem virtual, yang isifatnya ‘*any time and any where*’ dimana guru dapat belajar dimana saja dan pakan saja, dengan biaya dan waktu yang lebih efisien.

Dengan demikian tepat jika program “virtual” ini digulirkan untuk menjawab permasalahan-permasalahan di atas. Fokus program yang akan dikembangkan adalah membuat portal web “Educative” sebagai Learning Managemen Syatem bagi peningkatan profesionalisme guru, khususnya untuk materimateri kompetensi bidang pedagogik dn rofesional.

C. Thap-3 “Identify alternatives”

Kegiatan inti dari program ini adalah membuat dan mengembangkan pusat sumber belajar yang bersifat virtual bagi pengembangan profesionalisme guru khususnya penguasaan pedagogik dan profesional. Kegiatan ini bernama Pusat pendidikan Guru Virtual Interaktif (*Eeducation Centre of Teacher Interactive Virtual*) yang disingkat “**educative**”.

Terdapat beberapa alternatif yang dapat dipilih perihal model e-learning yang akan dikembnagkan, yaitu :

- **Level-1 Information** : Bahan yang sifatnya informasi, bersifat administratif dan aturan perkuliahan. Misalnya silabus, jadwal, dan informasi bagi guru.
- **Level-2 Supplemental** : Bahan pembelajaran, masih terbatas (materi pokok. Misalnya bahan pembelajaran bagi guru disajikan melalui presentasi power point, acrobat reader, dan file html yang sudah ditempatkan di web untuk diakses dan direview.
- **Level-3 Essensial** : Hampir semua materi disediakan didalam web. Aktivitas belajar, sudah ada ketergantungan penggunaan internet dalam pembelajaran
- **Level-4 Communal** : Mengkombinasikan pola tatap muka di kelas atau penggunaan web secara online. Begitu halnya dengan penyajian bahan pembelajaran disajikan melalui cara langsung di kelas dan disajikan online.
- **Level-5 Immersive** : Pembelajaran secara virtual, seluruh isi materi pembelajaran disajikan secara online. Tahap-tahap pembelajaran : perekrutan, proses pembelajaran, sistem evaluasi dan kelulusan dilangsungkan secara virtual.

Secara konseptual program ini menggunakan sistem e-learning model Blended (*Blended or hybrid learning*), yaitu program pembelajaran yang menggabungkan antara ICT/web-based dengan pertemuan langsung (*face to face*). Dalam hal ini content pembelajaran 30-79% sudah tersaji di internet. Menurut Harmon dan Jones (2000 :125) model ini termasuk pada *Level-4* yaitu **Communal** yaitu : Mengkombinasikan pola tatap muka di kelas atau penggunaan web secara online. Begitu halnya dengan penyajian bahan pembelajaran disajikan melalui cara langsung di kelas dan disajikan online.

D. Tahap-4 “Weigh evidence”

Mewujudkan guru yang profesional yang memiliki kompetensi pedadogik dan profesional yang mampu berkompetitif dalam percaturan dunia global di tahun 20015.

1. Mengembangkan program peningkatkan kualifikasi Guru SD dalam penguasaan **Kompetensi Pedagogik** sesuai dengan Permen Diknas No 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, melalui sistem pembelajaran jarak jauh secara interaktif berbasis web (*virtual interactive*).
2. Mengembangkan program untuk mewujudkan profesionalisme guru SD melalui kegiatan pelatihan efektif, interaktif berbasis ICT dalam meningkatkan **Kompetensi Profesional** sesuai Permen Diknas No 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
3. Mempercepat (*akselerasi*) penguasaan ilmu dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal melalui pemanfaatan pusat sumber belajar virtual “Educative”.

Secara umum tujuan program ini adalah dihasilkannya sebuah Pusat Sumber Belajar yang bersifat Virtual berbasis ICT (*Education Centre Of Teacher Interactive Virtual*) yang disingkat dengan “ EDUCATIVE” yang bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru khususnya dalam penguasaan kompetensi pedagogik dan

kompetensi profesional, melalui sistem pembelajaran yang interaktif dan mandiri (*independent learning*).

Secara khusus tujuan dari program ini adalah :

4. Meningkatkan kualifikasi Guru dalam penguasaan Kompetensi Pedagogik melalui sistem pembelajaran jarak jauh secara interaktif berbasis web (*virtual interactive*).
5. Mewujudkan profesionalisme guru melalui kegiatan pelatihan efektif, interaktif berbasis ICT dalam meningkatkan Kompetensi Profesional.
6. Menghasilkan guru-guru yang menguasai ilmu dan teknologi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal melalui pemanfaatan pusat sumber belajar virtual “Educative”.

Secara kuantitatif, program ini menghasilkan produk berupa :

- (1) Pusat Sumber Belajar yang bersifat Virtual berbasis ICT (*Education Centre Of Teacher Interactive Virtual*) yang disingkat dengan “ EDUCATIVE dengan sistem *Learning Management System (LMS)*.
- (2) Pada tahun pertama dihasilkan 500 (limaratus) sertifikat pelatihan yang dikeluarkan oleh lembaga pengelola ‘EDUCTIVE’ yaitu Universitas Pendidikan Indonesia yang diakui sebagai bahan untuk uji sertifikasi bagi guru.
- (3) Dihasilkannya modul-modul cetak (*printed material*) tentang materi-materi penguasaan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional.
- (4) Dihasilkannya model *multimedia interaktif* yang berbasis web dan *stand alone* tentang materi-materi penguasaan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional.

E. Tahap-5 “Choose among alternatives”

Program ini diberi nama **PUSAT PENDIDIKAN GURU VIRTUAL INTERAKTIF (*Education Centre Of Teacher Interactive Virtual*) yang disingkat dengan “EDUCATIVE”**

F. Tahap-6 “Take action”

Program rintisan ini akan dilaksanakan selama 8 bulan, dengan rincian sebagai berikut :

NO	BULAN	TARGET
1	I	Mengembangkan web LMS ‘Educative’
2	II	Mengembangkan modul-modul Pelatihan pendukung “educative”
3	III	Pengembangan Kompetensi bidang : 1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. 2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.
4	IV	Pengembangan Kompetensi bidang : 3. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu. 4. Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik.
5	V	Pengembangan Kompetensi bidang : 5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. 6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki.
6	VI	Pengembangan Kompetensi bidang : 7. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran.
7	VII	Pengembangan Kompetensi bidang : 8. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran
8	VIII	Pelaporan

G. Tahap-7 “Review decision and consequences”.

Program ini merupakan program perintisan yang akan terus diupayakan keberlanjutannya melalui berbagai cara dan program yang mendukung. Beberapa jaminan keberlanjutan dari program ini diantaranya :

1. Disosialisasikan dengan pemerintah setempat melalui Dinas Pendidikan untuk memasukan program ini sebagai bagian dari program dinas untuk waktu yang akan datang.
2. Melalui dana operasional yang dimiliki sekolah program ini dapat dibiayai secara swadaya dari sekolah masing-masing, mengingat program ini tidak memberatkan bagi sekolah dan juga guru.
3. Bersamaan dengan pelaksanaan dari Block Gran ini secara intensif program ini akan disosialisasikan kepada guru dalam semua jenjang, sehingga secara sadar melalui daya swadaya mandiri program ini akan diikuti oleh guru.
4. Mengingat program ini relevan dengan fungsi dan tugas PMPTK maka akan diupayakan mendapat bantuan dana untuk keberlanjutan program ini.

Kegiatan ini akan menghasilkan sebuah model pelatihan untuk profesionalisme guru melalui program pendidikan jarak jauh model blended learning. Keseluruhan perintisan model ini akan dibiayai oleh Block Gran. Produk dari model ini berupa sistem LMS “Educative” berikut perangkat-perangkatnya seperti :

1. Modul-modul pelatihan profesionalisme guru yang khususnya kompetensi pedagogik untuk materi : (a) Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual, (b) Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik, (c) Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan bidang pengembangan yang diampu, (d) Menyelenggarakan kegiatan pengembangan yang mendidik, (e) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik, (f) Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki, (g) Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, (c) Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

2. Modul multimedia interaktif berbasis stand alone dengan materi-materi seperti poin 1 di atas yang berbentuk CD interaktif.
3. Video-video pembelajaran yang sesuai dengan materi di atas, yang dapat digunakan melalui web (streaming) juga melalui dalam bentuk VCD dan DVD.

Perangkat-perangkat tersebut memiliki nilai jual yang dapat menunjang keberhasilan dan keberlanjutan program ini dimasa yang akan datang. Selain dana swadaya dari setiap peserta pelatihan, sebagai dana inti untuk pembiayaan kegiatan ini.

Secara intensif pihak pengelola juga akan terus mengupayakan dengan sosialisasi kepada sekolah, pemda dan instansi pemerintah yang terkait untuk penjangkauan dana dan peserta kegiatan ini. Dimungkinkan adanya kerjasama dengan Dinas Pendidikan khususnya Jawa Barat dan daerah lainnya di Indonesia sehingga peserta yang diusung dari dinas dapat memperoleh bantuan langsung dari Dinas. Dengan jaminan kualitas dari pelatihan ini yang membedakan dengan pelatihan lainnya, maka pengelola merasa optimis program ini akan berjalan secara berkelanjutan dan akan menghasilkan income yang cukup, baik untuk bergulirnya program ini dan mengembangkannya secara lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

1. Departemen Komunikasi dan Informatika, RI, tersedia :
<http://www.depkominfo.go.id>
2. Marzano, Pickering, et. al. (2001) *Dimensions of Learning Teacher's Manual (2nd Edition)* Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD)
Alexandria, VA.
3. John R. Baker, Attorney At Law "**A Process of Decision Making**" IOWA
CONCERN HOTLINE 1-800-447-1985
4. Service Delivery and Performance Commission "**Context for ICT Decision Making**" Review of ICT Governance in the Queensland Government, 2006
5. University of Florida Career Resource Center "*Decision Making Process*" Tersedia
: <http://www.crc.ufl.edu>