

Ruang Publik-Digital yang Bertanggungjawab: Sebuah Tantangan

Tukina

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi Digital dan Perhotelan dan Pariwisata
Binus University, Jakarta, Indonesia

*Email Korrespondensi: tukino_uki09@binus.ac.id

Sejarah Artikel:

Diterima 15-06-2025
Disetujui 16-06-2025
Diterbitkan 19-06-2025

ABSTRACT

Human life continues to change, develop, and produce new orders. In the end, the new order gave birth to life in today's digital public space. Digital public space is developing towards a better life. . The development of technology in digital public space rise to many problems. These various problems give rise to challenges in digital public space. The development of public space is so rapid on the one hand, but not the others. This situation creates challenges in public spaces that are difficult to address. The relatively low level of education have basic challenges. And another problem is the awareness that public space has positive and negative impacts that need to be widely known, and understood by the community. Public space awareness can harm oneself, others, and society to the state needs to be properly realized. Awareness of negative risks after experiencing something bad, very detrimental to oneself and one's family. Awareness of responsible public space need to be continuously socialized so that public space can run well,

Keywords: Public space, Digital. Responsible. Challenges

ABSTRAK

Kehidupan manusia terus mengalami perubahan, perkembangan, dan melahirkan tatanan baru. Pada akhirnya tatanan baru tersebut melahirkan kehidupan di ruang publik digital saat ini. Ruang publik digital terus berkembang menuju kehidupan yang lebih baik. Perkembangan teknologi di ruang publik digital menimbulkan banyak permasalahan. Berbagai permasalahan tersebut menimbulkan tantangan dalam ruang publik digital. Perkembangan ruang publik begitu pesat di satu sisi, namun tidak di sisi lain. Keadaan ini menimbulkan tantangan dalam ruang publik yang sulit untuk diatasi. Tingkat pendidikan yang relatif rendah menjadi tantangan yang mendasar. Dan permasalahan lainnya adalah kesadaran bahwa ruang publik memiliki dampak positif dan negatif yang perlu diketahui dan dipahami secara luas oleh masyarakat. Kesadaran akan ruang publik yang dapat merugikan diri sendiri, orang lain, masyarakat hingga negara perlu disadari dengan baik. Kesadaran akan risiko negatif setelah mengalami sesuatu yang buruk, sangat merugikan bagi diri sendiri maupun keluarga. Kesadaran akan ruang publik yang bertanggung jawab perlu terus disosialisasikan agar ruang publik dapat berjalan dengan baik, sebagai tujuan awal perubahan ke arah yang baik sesuai dengan keinginan manusia itu sendiri.

Kata kunci: Ruang Publik, Digital, Bertanggungjawab, Tantangan

Tukina. (2025). Ruang Publik-Digital yang Bertanggungjawab: Sebuah Tantangan. Jejak Digital: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(4), 1270-1279. <https://doi.org/10.63822/nzv45w09>

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia terus berkembang dan berubah, perubahan itu akan terus terjadi seiring sejalan dengan perkembangan manusia. Dalam kehidupan manusia akan menemui berbagai masalah, Masalah itu dapat berasal dari dirinya, orang lain maupun berhadapan dengan lingkungan kehidupan dimana dia berada. Perkembangan kehidupan manusia itu juga menandakan bahwa manusia berkembang dan berusaha menjawab permasalahan yang dihadapinya. Pada hakikatnya, manusia hidup tidak bisa dilepaskan dari masalah dimana dia berada. Perkembangan itu terus terjadi sampai ke masyarakat modern digital publik dewasa ini. Dalam kenyataan kehidupan manusia terus berkembang sesuai dengan tuntutan adanya tantangan Baru. Tatanan Baru sendiri adalah konsekuensi dari perkembangan kehidupan manusia sendiri. Tatanan Kehidupan Baru terkait dengan apa yang diharapkan manusia dalam rangka menjawab perkembangan manusia untuk hidup yang lebih baik (Muh. Rais Rahmat Razak, Ade Puta O., Buyamin, Bonataon Maruli T., Faisal H., Surijanto, Supratman, Marto HM., Kiki RS., Tukina, Siti M., Amir S., 2024).

Manusia menggunakan ruang publik terlebih secara radikal setelah tahun 2010 an, berbagai gerakan sosial ruang publik menyebar keseluruh dunia. Ruang publik sendiri menyangkut secara historis hal yang kompleks (Languillon-Aussel, 2021). Dimasa lalu ruang publik sering digunakana sebagai alternatif lagiin dari sistem Hegemoni (Salla Tuomola, et.al., 2025). Studi tentang ruang publik selalu berfokus pada studi perkotaan, perencanaan desain perkotaan dan lain-lain (Juan Lie, et.al., 2022). Ruang Publik berfungsi untuk melayani aktivitas manusia baik secara budaya maupun interaksi antar sesama manusia (Jie Qi, et.al, 2024). Ruang publik adalah realisasi nyata dari kehidupan sosial kita, termasuk media sosial digital saat ini (Elinor Wiley, 2024).

Tipologi dari ruang publik telah melampau waktu, terkait dengan perubahan politik, gaya hidup sebagaimana penemuan teknologi yang mendalam. Melalui penerapan teknologi di beberapa negara, berbagai aktivitas terkait yang secara original terkonsentrasi suatu tempat telah didistribusikan berbagai lokasi, bank, tempat belanja mall, pasar, bangunan publik, dan berbagai tempat pelayanan lainnya. Namun demikian penciptaan ruang publik baru adalah penerapan besar dari era baru/publik digital (A. Madanipur, 2003), Masyarakat era baru – budaya urban dan kapitalisme baru-kehidupan publik dan resiko budaya yang merusak dari interaksi disebabkan menurunnya kehidupan publik dari ruang urban, dipengaruhi proses perkembangan ruang urban dengan kecepatan tinggi (Sennet, 1992),

Pada kenyataannya Digitalisasi ruang publik lebih dari sekedar kebebasan kota internet dan informasi online yang tersedia. Digitalisasi ruang publik mampu menciptakan ruang hibrid fisik dan digital. Keberhasilan prosedur urbanisasi ruang digital publik fleksibel dan melampaui waktu sesuai dengan keinginan dan kebutuhan warga negara. Dalam konteks ini seni digital diruang publik telah tampil di tahun-tahun ini. Orang menerima tampilan digital sebagai indikasi perubahan referensi. Data gedung, tanda-tanda digital, permainan digital diruang publik dan seni diruang publik telah berkembang dan dirasakan hadir diruang publik (Fatemeh Badel, Jesus Lopez Baeza, 2021).

Perkembangan ruang publik yang cepat di era Destruktif digital disebabkan perkembangan satu sisi cepat dan sisi lainnya ketinggalan. Perkembangan ruang publik yang tidak sama dalam hal kecepatan yang lain mungkin lamban atau bahkan tidak berkembang sama sekali. Perbedaan kecepatan perkembangan dalam masyarakat publik menjadi permasalahan ruang publik yang tidak mudah. Disatu sisi kehidupan manusia dituntut untuk terus berkembang cepat (pesat) namun disisi lain berkembang lamban dan bahkan mengalami stagnasi (berhenti berkembang). Disatu sisi dapat mengikuti perkembangan, disisi lain lamban, dan bahkan ada yg tidak berkembang sama sekali. Kondisi seperti itu menggambarkan kompleksnya ruang publik digital. Perkembangan pcepat juga didukung dengan penggunaan internet berkecepatan tinggi,

namun disisi lain internet kecepatan rendah bahkan tanpa internet. Problem seperti itu menjadi persoalan dasar di kehidupan publik media Digital.

Tatanan masyarakat baru, digital yang serba online perlu kearah ruang publik yang sehat. Ruang publik yang sehat akan terjadi bila informasi yang ada diruang publik, media sosial dan saluran online lainnya berjalan dengan baik. Ruang publik yang sehat menjadi hal utama namun terkadang jarang dibahas. Kebanyakan orang beraktivitas di publik dengan maksimal namun sebgaiian lupa bahwa aktivitas ruang publik digital perlu sehat. Ruang publik digital yang sehat akan membuat informasi diruang publik dapat dipertanggungjawabkan. Ruang publik sebenarnya adalah ruang diperlukan kesadaran dan pertanggungjawaban ketika seseorang aktiv di ranah publik (Lim Yudhi, et.al., 2020).

Perkembangan masyarakat di era informasi distrtruktif digital juga terkadang menyebar berita bohong, hoax news, berita palsu yang menyebar luas. Berkembangnya berita, informasi bohong yang menyebar luas tersebut menjadi hal yang tidak mudah bagi masyarakat, pemerintah dan negara. Sebenarnya, Untuk diri pelaku yang menyebarkan berita bohong juga sangat dirugikan, hanya saja pelaku kadang kesadarannya ada di paling akhir, atau ketika proses hukum dilakukan padanya baru sadar. Tantangan ruang Digital yang diwarnai berita tidak benar tersebut menjadi tidak mudah, terlebih dalam masyarakat yang kompleks. Untuk menyadarkan bahwa berita bohong, tidak benar agar tidak disebar ke ruang publik sendiri menjadi problem yang terkadang menghabiskan energi banyak pihak. Diri seseorang penyebar berita tidak benar, bohong itu terkadang tidak tahu dan sadar bahwa berita yang dia sebar adalah berita yang tidak benar. Untuk menyadarkan perlu upaya terlebih pemerintah agar lebih mensosialisasikan dan menyadarkan bahwa ruang publik digital perlu baik dan bertanggungjawab (Tukina, 2022).

Penelitian ruang publik digital yang bertanggungjawab menjadi sangat penting karena untuk menjawab berbagai tantangan yang muncul didalam ruang digital saat ini. Peneliti akan mencari jawaban terkait permasalahan yang muncul dan bagaimana solusinya. Dengan demikian Penelitian ini akan menjadi upaya menjawab permasalahan yang dasar era digital dimana kadang kurang disadari masyarakat luas.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian merupakan upaya memperoleh kebenaran melalui Pengetahuan. eksperimen, pengamatan, kajian, analisis, perbandingan serta pemikiran dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber informasi. Sumber informasi didapat melalui buku, majalah, peristiwa dan pengalaman orang lain (Agustiani, et.al., 2023). Penelitian kualitatif berusaha memahami gejala, unit yang diteliti. Untuk itu penelitian didesain untuk memahami ruang digital publik yang bertanggungjawab. Unit analisis dan disain untuk memahami Ruang digital publik, dengan didukung data, referensi relevan menjadi utama (Khatomi Gatwiri, et.al., 2025). Penelitian gejala ruang publik digital dilakukan dengan membangun kerangka kerja agar dapat memperoleh pemahaman dengan baik (Md. Abu Sayem, et.al., 2025)..

Penelitian ini adalah penelitian deskriptive kualitatif. Dalam Penelitian kualitatif deskriptif hasil analisis dilakukan dengan perspektif subjektif (diri peneliti) (Adisty Riska Hardianti, et.al., 2025). Peneliti berusaha mengeksplorasi secara mendalam dengan melalui pengalaman nyata nyata dilapangan (Smit J. et.al., 2021) (Anthony Coetser - Liversage, 2025). Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi dan memahami makna secara mendalam atas suatu gejala. Studi menggunakan pendekatan kualitatif, dengan menggunakan desain penelitian untuk mendapatkan pemahaman atas yang diteliti melalui pengalaman subjektif, nilai-nilai, sikap dan emosi (Audrey Benson, et.al., 2025). Dalam Penelitian Kualitatif peranan peneliti adalah menentukan (Abdul Malik Anwar Hamisi, Erlinda Wijayanti, 2025).

Dalam Penelitian kualitatif peran peneliti utama, Bila tujuan penelitian telah tercapai dan menurut peneliti sudah menjawab pokok masalah maka penelitian selesai. Peneliti berupaya menggambarkan secara natural fenomena ruang publik di era digital online secara alamiah. Peneliti mengobservasi gejala di ruang publik Digital yang ada saat ini. Unit nalisis yang dipakai terkait penelitian ini; 1. Tingkat perkembangan dalam mengikuti perubahan, 2. Tingkat pendidikan dan Problemnya, 3. Ruang publik yang bertanggungjawab. Untuk memperkuat analisis data maka diperkuat dengan kajian literatur secara mendalam, didukung dokumen relevan. Untuk memperoleh validitas dan realibilitas dalam penelitian maka diadakan croscheck dengan berbagai sumber relevan, memperdalam pengamatan, memperbayak daftar pustak, buku dan artikel.

Tabel. Sketma Kerangka Kerja Research

Unit Ananlysis	Fokus	→	
Tingkat Perubahan	Kesadaran akan perubahan kehidupan, lebih baik	Lambat	Baik
Tingkat Pendidikan	Data Tingkat Pendidkan	Bawah, rendah	Baik
Kemampuan Memahami Resiko: Pertanggungjawaban	Kesadaran Resiko;	Rendah, bertanggungjawab	Baik, bertanggungjawab

Dalam Penelitian ini, peneliti brupaya menganalisis dengan berbagai data secara Induktif. Analisis induktif berarati data yang sifat khusus ke umum. Peneliti tidak bertujuan untuk generalisasi. Penulis menganalisis data-data kemudiandengan tujuan untuk menjawab masalah ruang publik yang bertanggungjawab sehingga tergambar dengan jelas dan dapat mendapatkan solusi yang terbaik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tingkat Perubahan dan Penerimaan

Kehidupan di ruang publik digital diperkuat dengan penggunaan internet yang meluas bukan hanya di masyarakat tetapi juga sampai ke Individu. Perubahan itu terjadi setiap waktu dan saat, update, dan online. Perubahan yang terus terjadi di ruang Publik digital berakibat adanya pihak yang dapat mengikuti perubahan dan ada yang tidak dapat mengikuti perubahan, bahkan sebagian justru tidak mau berubah. Terkait dengan perubahan cepat tersebut tidak semua orang memiliki pemahaman akan kesadaran akan perubahan dengan baik. Kesadaran akan adanya perubahan penting dan juga terkait dengan penerimaan, penolakan dan berbagai masalah diruang publik digital dewasa ini.

Perubahan yang terjadi di ruang publik digital begitu cepat. Didalam ranah individu terasa bahwa jika tidak dapat mengikuti perkembangan dengan baik maka akan tertinggal. Demikian pula didalam kehidupan masyarakat, negara dan kehidupan Global. Ketertinggalan dalm berbagai bidang termasuk ekonomi, politik, sosial budaya dan lain-lain dewasa ini sangat terasa terkait kemampuan mengikuti perubahan di era digital internet atau tidak. Bila tidak mampu mengikuti perkembangan yang cepat maka itu artinya dapat tertinggal. Ketertinggalan dapat menjadi jauh, semakin jauh ketika kita tidak bisa mengikuti perkembangan di era digital dengan baik.

Dalam mengikti atau tidak mengikuti perkembangan cepat era digital lahir beberapa istilah yang menggambarkan hal tersebut. Ada istilah revolusi, perubahan cepat sampai akar-akarnya, evolusi perubahan yang lamban, destruktif innovation terjadi dimasyarakat dimana satu pihak, sisi dapat mengikuti perkembangan dengan baik, dan disisi lainnya tidak dapat mengikuti perkembangan yang cepat. Dalam

kondisi satu pihak mengikuti perubahan cepat dan pihak lain tidak mengikuti disitulah terjadi distraksi, ketertinggalan dan berbagai masalah lainnya. Dalam bidang ekonomi juga lahir inovasi, ekonomi kreatif dan lain sebagainya. Antara kemampuan dan tidak mampu mengikuti perkembangan di era digital ini terbentang situasi dan kondisi yang senjang dan jomplang, satu sisi berkembang disisi lain ketunggalan. Kondisi seperti itu merupakan kenyataan yang mudah dipahami di era digital saat ini.

Dalam era digital perubahan bukan dalam hitungan menit atau detik, namun perubahan dapat terjadi langsung kapan aja, dimana aja, dan tidak terbatas waktu. Kondisi seperti itu membuat kehidupan berkembang pesat disatu sisi namun disisi lain tertinggal. Individu, masyarakat menjadi sadar akan perubahan yang cepat, kalau tidak bisa mengikuti perubahan maka akan tertinggal, ditinggalkan, dieliminasi dan terpinggirkan. Kondisi yang terpinggirkan juga dalam hal Inovasi, ekonomi kreatif, kreativitas dan tentunya perekonomian. Latar belakang masyarakat yang dilatar belakangi ruang publik yang berubah pesat menjadikan tantangan dan permasalahan yang kompleks. Pada akhirnya diruang publik digital perubahan cepat perlu diikuti dengan baik, bila tidak maka kita akan tertinggal dan tersingkirkan.

Kondisi yang satu sisi didepan maju pesat, dan disisi lainnya sangat tertinggal menjadikan wacana publik digital terkadang timbul slogan-slogan orang miskin, orang kaya, orang terpinggirkan, orang hebat, orang kreatif dan lain sebagainya yang menggambarkan pencapaian yang positif namun disisi lain juga adalah fakta ada orang yg berlawanan, serba tertinggal dan sulit. Dalam kondisi seperti itu peran Pemerintah perlu lebih arif, bijaksana agar ketimpangan kondisi kehidupan tidak semakin melebar dan jauh. Kondisi yang timpang dan jauh berbeda menimbulkan berbagai masalah berikutnya yang kadang menjadi rumit, seperti makin suburnya perilaku menyimpang, perdagangan obat terlarang, protitusi, kriminalitas, kejahatan didunia online, penjahat di media sosial, pencurian online dan masalah-masalah lainnya. Dalam kondisi seperti maka berbagai model kejahatan baru muncul bahkan sempat diberbagai platform media sosial dan berbagai aplikasi. Pemerintah perlu responsif dan tangga segera agar masalah-masalah demikian tidak meluas dan mewabah dalam masyarakat.

b. Ruang Publik Digital dan Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan masyarakat Indonesia relatif belum baik. Banyak masalah diruang publik muncul sebagai akibat kurangnya tingkat pendidikan yang memadai. Akibat rendahnya Pendidikan Pengetahuan, pemahaman sering menim (BPS, Badan Pusat Statistik, 2024)bulkan permasalahan yang kompleks. Berbagai pihak terkadang kurang menyadari akar masalah tingkat pendidikan ini dengan masalah yang menyertainya. Permasalahan anak tidak sekolah dimasyarakat dan aktif diruang publik digital, merupakan tantangan yang tidak mudah. Lihatlah data anak tidak sekolah berikut: (BPS, STATISTIK PENDIDIKAN, 2024).

Tabel 2. Data Anak Tidak Sekolah

1.	Usia SD (7 – 12 th)	0.67 %
2.	Usia SMP (13 – 15 th)	6.37
3.	Usia SMA sederajat (16 – 18)	19.20)

Sumber : Badan Pusat Statistik

Dari data anak yang tidak sekolah diatas memberi gambaran ada permasalahan dasar pendidikan yang terkait erat dengan bagaimana keterlibatan orang dalam ruang publik. Ruang publik melalui berbagai media online dan aplikasi telah diakses oleh orang secara bebas. Orang yang tidak sekolah juga ikut terlibat di ruang publik digital. Kondisi itu memberi gambaran dan sekaligus tantangan ruang digital publik secara

lebih dasar.

Berikut ini Tingkat Pendidikan secara umum masyarakat. Tingkat pendidikan secara umum ini yang secara mayoritas didominasi Belum lulus SD dan Tamat SD. Kondisi diatas memberi gambaran bagaimana keterlibatan diruang Publik digital masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia masih menghadapi tantangan yang luar biasa dalam hal keterlibatan diruang publik (LUBIS, 2025).

Tabel 3. Tingkat Pendidikan Secara Umum Masyarakat Indonesia

1.	Belum Tamat SD	10.65 %	30.300.000
2.	Tamat SD	22.27 %	63.300.000
3.	SMP	14.45 %	41.100.000
4.	SMA	21.51 %	61.200.000
5.	D1, D2 (Ahli Muda, Madya)	0.38 %	1.100.000
6.	D3 (Ahli Madya)	1.29 %	5.700.000
7.	S1, Sarjana	4.78 %	13.600.000
8.	S2, Master, Magister	0.34 %	965.000
9.	S3, Doktor	0.02 %	69.000

Sumber: *Goodstats*

Dari data tabel diatas Tantangan di ruang Publik digital tergambar tidak mudah. Ketidakmujdahan itu tergambar jelas karena untuk aktif di Ruang Publik digital diperlukan peengertian, pemahaman dan konsep minimal, dan nilai-nilai memadai dalam masyarakat modern digital. Tantangan yang tidak mudah tersebut menjadikan Ruang Publik digital sering menemui masalah buble dimana mengakami kesulitan dasar dalam menyelesaikan masalah. Hadl demikian melebar di ruang publik meluas Facebook, Tiktok, X dan berbagai platform digital dimana seringkali ada masalah yang ke publik terjadi perdebatan yang sulit menemukan jalan keluar. Bukan tidak ada jalan, ada jalan namun memerlukan waktu, energi dan tenaga yang banyak. Publik perlu nilai-nilai, konsep, dan kesadaran yang baik dalam keterlibatannya didalam berbagai ruang publik digital, Keterlibatan yang baik diruang publik digital idealnya didukung oleh tingkat pendidikan yang memadai. Ruang publik digital adalah ruang dengan konsep dan teknologi moidern dimana penguasaan ilmu, pengetahuan dan teknologi perlu level tertentu sehingga bisa melihat dengan relevan dan lengkap.

Dalam masyarakat umum terkadang tidak begitu menyadari riuuhnya platform media sossial dan berbagai aplikasi yang kadang-kadang menghabiskan energi yang sia-sia. Hal tersebut terjadi karena sebagian besar orang kurang sadar dan paham bahwa secara umum ada latar belakang pendidikan yang jauh berbeda. Perbedaan pendidikan menjadi hal yang tidak mudah kalau penagananya hanya di hili saja, dan tidak memahami apa yang terjadi sebenarnya di masyarakat. Parahnya lagi orang hanya melihat dalam berbagai platform media sosial digital dan aplikasi namun tidak mengerti dan memahami akan kondisi sebenarnya.

c. Kesadaran Resiko dan Tanggung jawab Diruang Publik

Ruang publik, menyanyhikut kehidupan banyak orang. Aktivitas seseorang diruang publik perlu disadari memiliki dampak, baik positif dan bisa negatif. Aktivitas diruang Publik di era digital menjadi bagian utama orang di era Digital. Banyak aktivitas diruang publik dengan bermacam-macam motive memungkinkan satu orang dan yang lain saling bersigguna. Aktivitas digital juga bisa disalagunakan diruang publik. Begitu banyaknya dampak ruang publik di era digital maka perlu kesadara bagi orang yang berativitas diruang publik digital. Sebelum dan ketika beraktivitas diruang publik perlu disadari akan dampak, atau resiko yang mungkin timbul. Setiap orang yag aktive diruang publik perlu memiliki kesadaran

akan akibat yang ditimbulkan. Secara ringkas lihatlah tabel berikut:

Tabel 4. Kesadaran akan Resiko dan Pertanggungjawaban

	➔	
1.	Tidak tahu resiko	Sadar Resiko
2.	Tidak bertanggungjawab	Sadar Tanggungjawab

Keterangan:

Semakin ke kanan akan semakin baik dalam kesadaran akan resiko dan pertanggungjawab di ruang publik

Perlu juga memperhatikan kepentingan orang lain, pihak lain. Kesadaran akan penggunaan ruang publik yang baik, akan membuat ruang publik menjadi baik. Kesadaran akan resiko negatif yang muncul juga membuat seseorang beraktivitas diruang publik menjadi sangat hati-hati. Kehati-hatian menjadi langkah aman diruang publik. Perilaku yang tidak baik, tidak sopan, menghina, merendahkan orang termasuk menyebarkan berita dan informasi di ruang publik harus angkat hati-hati karena beresiko pada kehidupan diri pribadi, masyarakat dan juga negara. Resiko beraktivitas tanpa ada kesadaran yang baik bisa berujung pelaporan kepolisian, dipenjara dan tercemar diri dan keluarga serta negara. Bukan hanya itu saja resiko yanglain yang mungkin muncul juga rusaknya nama baik diri, orang lain, intitusi dan negata. Kesadaran akan aktivitas beresiko diruang publik juga dapat mengantisipasi ekgaduhan, keributan diruang publik yang bukan hanya merugikan diri, orang lain dan juga masyarakat.

Kesadaran akan dampak negatif beraktivitas diruang publik yang tidak baik perlu terus disosialisasikan baik oleh pemerintah, masyarakat dan tentunya oleh orang-orang yang memiliki kompetensi digital yang baik. Beraktivitas digital bukan selamanya selalu positif ada sisi negatif yang perlu dipahami dan dimengerti. Orang dan masyarakat perlu sadar resiko sehingga dalam berperilaku, berkata-kata diduni virtual digital, dan diberbagai platform media lebih hati-hati, sadar mana yang boleh dan mana yang tidak. Tidak semua hal bisa disampaikan dan disyare ke publik. Pesan informasi yang kebenarannya diragukan pun ebih baik jangan disyare ke publik dahulu, dan syare sesuatu ke publik digital perlu Ijin dari pemilik informasi.

Disamping dampak positif dan negatif, resiko yang mungkin timbul dari aktivitas digital diruang publik maka bila karena kita kurang hati-hati bisa berakibat hukum atau dimintai pertanggungjawaban. Berperilaku di publik bukanlah perilaku yang kebal akan tanggungjawab. Dalam era ruang publik digital setiap hal sebenarnya ada pertanggungjawaban. Pertanggungjawaban dari setiap perilaku, dan aktivitas lainnya sebenarnya melekat dari ruang publik itu sendiri. Ruang publik yang sehat didalamnya melekat pertanggungjawab atas segala akibat yang ditimbulkan. Pertanggungjawaban diruang publik juga membuat aktivitas, perilaku diruang publik menjadi berjalan baik. Siapapu orang yang salah pada akhirnya harus bertanggungjawab atas kesalahan yang telah dia lakukan. Ruang publik, jejak digital dan bukti digital akan selalu ada di ruang maya. Bila ada kesalahan yang fatal bersikap, berperilaku di ruang publik merugikan orang lain, masyarakat luas dan juga negara maka pertanggungjawaban sesuai dengan bonot kesalahan. Pengucilan dan pemenjaraan mungkin aja terjadi bagi siapapun orang yang tidak cakap beraktivitas di ruang publik.

Kesadaran ruang publik yang perlu dijalankan dengan baik, membuat orang tidak boleh melupakan pertanggungjawaban dalam setiap aktivitas diruang publik. Kesadaran akan ruang publik yang

bertanggungjawab bukanlah perkara muda karena begitu kompleks dan rumitnya ruang publik. Orang beraktivitas dipublik harusnya menyadari bahwa ruang publik itu bukan ruang bebas tanpa batas, bukan ruang seenaknya endiri, dan bukan ruangan bebas menghina, merendahkan siapapun. Kesadaran ruang publik yang bertanggung jawab perlu dipahami oleh siapapun yang beraktivitas di publik. Bila tidak ada kesadaran itu maka ruang publik akan rusak, dan bertentangan dengan niat baik ruang publik itu sendiri untuk hidup yang lebih baik. Ruang publik dapat membawa pada kehidupan yang lebih baik, harmonis, nyaman bila ada kesadaran dari orang-orang yang aktif akan pentingnya pertanggungjawaban yang perlu hadir diruang publik.

Kesadaran ruang publik yang baik akan dapat terwujud bila masing-masing orang yang aktif dalam kehidupan ruang publik menyadari dengan baik arti dari pertanggungjawaban ke publik. Pertanggungjawaban kepublik, juga mengarahkan kehidupan yang lebih baik, menghargai sesama, meninggikan derajat orang dan tidak merendahkan sesama diruang publik. Ruang publik dengan adanya pertanggungjawaban yang baik, maka orang-orang yang etrlibat diruang publik didalamnya dirinya juga menjadi penjaga ruang publik kearah kehidupan yang baik. Manusia pada umumnya ingikehidupan yang baik, sejalan dengan lahirnya ruang publik digital dan juga peradaban penuh kebaiakan akan terwujud.

KESIMPULAN

Perkembangan kehidupan masyarakat begitu cepat di era digital, terlebih diruang Publik digital. Ruang publik digital perlu disertai adanya peertanggungjawaban sehingga ruang publik dapat kearah tatanan kehidupan masyarakat yang lebih baik. Setiap orang yang beraktivitas di ruang publik perlu menyadari bahwa aktivi dipublik bukan lah tanpa batas, namun segala aktivitas akan bersinggungan dengan aktivitas manusia lainnya. Agar tidak menimbulkan berbagai persoalan di ruang publik maka siapapun yang beartivitas diruang publik perlu memiliki kesadaran akan pertanggungjawaban atas segala aktivitas. Dalam kenyataanya sebagaian orang kurang menyadari akan adanya pertanggungjawaban di ruang publik digital. Tindakan berpikir sadar resiko sebelum berbuat sesuatu, sadar akan dampaknya kadang kurang diperhatikan. Langkah hati-hati beraktivitas di ruang publik meminimalisir persoalan yang mungkin timbul,

Kesadaran dan pemahaman akan adanya perubahan yang cepat di era digital, sering menjadi masalah diruang publik. Perubahan di ruang digital sering terjadi disrupsi informasi dimana satu pihak tertentu mengalami perkembangan lebih cepat dari yang lain. Perkembangan yang lebih cepat dalam menerima pesan, informasi dan meresponnya sering berlawanan dengan pihak atau sisi yang lainnya, lamban merespon dan bahkan tidak mau berubah. perkembangan masyarakat akan berbeda dengan yang lamban, bahkan mungkin tidak mau berubah. Ketertinggalan itu menjadikan kesenjangan kehidupan dalam berbagai aspek hadir ditengah-tengah masyarakat digital.

Tingkat pendidikan masyarakat Indonesia faktanya didominasi Pendidikan Dasar (belum tamat, Tamat SD). Hal demikian kadang tidak begitu disadari masyarakat secara luas dan menjadikan ruang digital publik terkadang tidak dimengerti secara dasar dan bisa mengakibatkan buble. Ruang publik perlu penyadaran, konsep-konsep untuk membuat pengetahuan yang baik. Akibat kesadaran untuk hidup diruang publik kurang baik maka sering menimbulkan tantangan yang tidak mudah. Akibat tingkat pendidikan yang kurang membuat ruang publik banyak ditemui permasalahan terkait nilai-nilai kebaikan, kebersamaan, saling menghormatin, sadar keberagaman dan perbedaan. Disamping itu juga merebak berbagai berita tidak benar, hoak, ujaran kebencian yang menyebar di ruang publik dan lain sebagainya.

Hal demikian memang bukan faktor tunggal mutlak namun memberi gambaran nyata kompleksitas dan akar masalah di ruang Pubik Digital.

Aktivitas diruang publik digital perlu disertai dengan kesadaran akan dampaknya bagi kehidupan diri, orang lain dan lingkungan serta bagi negara. Kesadaran akan ruang publik yang baik, sejalan dengan adanya kesadaran akan akibat negatif dan itu perlu pertanggungjawaban. Pertanggungjawaban akan resiko yang mungkin menimpa sebagai akibat aktivitas penggunaan ruang publik yang menyimpang. Pertanggungjawaban merupakan kata yang sering dilupakan ketika orang beraktivitas diruang publik. Padahal antara aktivitas dan permasalahan serta pertanggungjawaban menjadi hal yang wajib agar ruang publik menjadi lebih baik. Kondisi masyarakat yang kurang menyadari perlunya ruang publik yang baik dan bertanggungjawab adalah merupakan tantangan yang tidak mudah, terlebih dimasyarakat Indonesia beragam. Keberadaan ruang publik yang baik adalah penting agar kehidupan sosial masyarakat mengarah ke harmonis, rukun dan damai, Ruang publik menjadi nyaman, aman dan menyenangkan sebagaimana awal lahirnya peruabahan kearah kehidupan yang lebih baik..

DAFTAR PUSTAKA

- A. Madanipur (2023). *Public and Privat Space of the City*. *Routledge*.
- Abdul Malik Anwar Hamisi, Erlinda Wijayanti. (2025). CYBERACTIVISM DAN SIMBOLISME GERAKAN EMPATJARI PADA PEMILU 2024: ANALISIS PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MOBILISASI MASSA. *Jurnal Komunikasi dan Media Digital*, 21-22. doi:<https://journal.universitaspertamina.ac.id/jkmd/article/view/40/18>
- Adisty Riska Hardianti, et.al. (2025). The Influence of Digitalization of MSMEs as an Effort to Develop the Local Economy in Kanigoro District, Blitar Regency. *Indonesian Journal of Digital Business*, 193. Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJDB>
- Agustiani, et.al. (2023). Metode Penelitian Kualitatif (Teori dan Panduan Praktis Analisis Data Kualitatif). In *Konsep Dasar Penelitian* (p. 1). DELI SERDANG: PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Anthony Coetser - Liversage, (2025, Maret). Exploring Identity and Physical Activity in Substance Use Recovery: An Interpretative Phenomenological Analysis. *INTERNATIONAL JOURNAL OF QUALITATIVE RESEARCH*, 250. doi:DOI: 10.47540/ijqr.v4i3.1888
- Audrey Benson, et.al. (2025, Maret). Traditional Initiation Rites: Constraints on Students' Educational Attainmentin Coast Region Tanzania. *INTERNATIONAL JOURNAL OF QUALITATIVE RESEARCH*, 208. doi:DOI: 10.47540/ijqr.v4i3.1710
- BPS. (2024). *Badan Pusat Statistik*. Jakarta: Badan Pusat Statistik (BPS), accest: 14 Juni 2025
- BPS. (2024). *STATISTIK PENDIDIKAN*. BPS. JAKARTA: Badan Pusat Statistik (BPS). accest: 15 Juni, 2024
- Elino Wiley. (2024). The Public Sphere in the Digital Age: Exploring the Continued Relevance of Habermas' Theory of the Public Sphere. *eJournal*, 1. Retrieved from <https://cujournal.ie/article/id/40/>
- Fatemeh Badel, Jesus Lopez Baeza. (2021). DIGITAL PUBLIC SPACE FOR DIGITAL SOCIETY ; A REVIEW OF PUBLIC SPACES IN THE DIGITAL AGE. *Journal of Architecture, Engineering & Fine Art*, 130.

- Jie Qi, et.al. (2024, January 16). Understanding the Relationship between Urban Public Space and Social Cohesion: A Systematic Review. *International Journal of Community Well-Being*, 155. Retrieved from <https://link.springer.com/article/10.1007/s42413-024-00204-5>
- Juan Lie, et.al. (2022). Defining the ideal public space: A perspective from the publicness. *Journal of Urban Management*, 479-487. Retrieved from <https://pdf.sciencedirectassets.com/312220/1-s2.0-S2226585622X00058/1-s2.0-S2226585622000735/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEjEgaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIFsYaL2PI3StfaVAOfsnsVX07B705M5ttFYUeWr2tj7BAiEAsvzfWGV9%2F%2BuOvG7Hh4n%2FfDnWUtm%2F39%2F7sw>
- Khatomi Gatwiri, et.al. (2025). Reflections of ‘Doing’ Research that Involves Trauma: A Methodological Guide and Framework for Researchers. *International Journal of Qualitative Methods*. doi:<https://doi.org/10.1177/16094069251350310>
- Languillon-Aussel, R. (2021). Digitalization of public spaces. The great urban change? *ARTICULO; Journal of Urban Research*, 1. doi:<https://doi.org/10.4000/articulo.4859>
- Lim Yudhi, et.al. (2020). *ADAPTASI DISIPLIN ILMU KOMUNIKASI DIMASA NORMAL BARU*. Surabaya: CV. Putra Media Nusantara (PMN).
- LUBIS, R. B. (2025, Maret 30). *GoodSaats*. Retrieved from Goodstaats: <https://goodstats.id/infographic/tingkat-pendidikan-masyarakat-indonesia-2024-BFsMy>
- Md. Abu Sayem, et.al. (2025). If Not Now Then When? The Reality of Women's Representation in Politics and Administration in Bangladesh: A Qualitative Study. *INTERNATIONAL JOURNAL OF QUALITATIVE RESEARCH*, 233. Retrieved from <https://ojs.literacyinstitute.org/index.php/ijqr>
- Muh. Rais Rahmat Razak, Ade Puta O., Buyamin, Bonataon Maruli T., Faisal H., Suriyanto, Supratman, Marto HM., Kiki RS., Tukina, Siti M., Amir S. (2024). *ADSMINISTRASI PUBLIK DI ERA DIGITALISASI*. Purbalingga, Jawa Tengah, Indonesia: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Salla Tuomola, et.al. (2025). At the Crossroads of Fear, Confusion and Hope.COVID-19 News as the Motivator of Affective NewsUsage and Sense-Making Practices. *Digital Journal*, 3. doi:<https://doi.org/10.1080/21670811.2025.2514219>
- Sennet, R. (1992). *The Fall of the Public Man*.
- Smit J. et.al. (2021). *Interpretative phenomenological analysis: Theory, method and research*.
- Tukina. (2022). *Pengantar Ilmu Politik(Era Transformasi Masyarakat Online)*. Solok, Sumatera Barat: Mitra Cendekia Media.
- LUBIS, R. B. (2025, Maret 30). *GoodSaats*. Retrieved from Goodstaats: <https://goodstats.id/infographic/tingkat-pendidikan-masyarakat-indonesia-2024-BFsMy>