

Slacktivisme Generasi Muda dalam Kontestasi Proyek Strategis Nasional di Indonesia: Antara Partisipasi Simbolik dan Kontrol Sosial Digital

Ida Bagus Suryanatha

Universitas Palangka Raya, bagusnatha11@fisip.upr.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji slacktivisme generasi muda dalam kontestasi Proyek Strategis Nasional (PSN) di Indonesia dengan perspektif network society Manuel Castells dan pembacaan panopticon Michel Foucault. Slacktivisme yang dilakukan generasi muda tidak dapat dianggap sebagai partisipasi remeh, sebab akses media sosial yang mudah, frekuensi tindakan yang tinggi, dan daya sebar yang masif dapat membentuk ruang pengawasan publik baru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis wacana kritis (CDA) terhadap regulasi PSN, dokumen lembaga negara, serta jejak wacana digital berupa komentar, re-share, tagar, dan posting konten yang berkembang dalam isu PSN. Hasil analisis data menunjukkan tiga pola utama, yaitu: (1) slacktivisme sebagai partisipasi simbolik yang berhenti pada ekspresi digital tanpa tindak lanjut struktural; (2) slacktivisme sebagai mekanisme kontrol sosial digital yang memperluas perhatian publik dan mendorong akuntabilitas aktor pembangunan; serta (3) ambivalensi slacktivisme yang dipengaruhi oleh risiko simplifikasi isu, bias algoritmik, dan delegitimasi kritik di ruang digital. Dalam konteks PSN, praktik digital tersebut menempatkan proyek pembangunan negara dalam radar aktivisme digital generasi muda. Dengan kacamata Castells, generasi muda dibaca sebagai aktor dalam masyarakat berjejaring. Dengan kacamata Foucault, ruang digital dibaca sebagai mekanisme kontrol sosial digital.

Kata kunci: Network Society; Kontrol Sosial Digital; Proyek Strategis Nasional; Slacktivisme; Generasi Muda

1. PENDAHULUAN

Proyek Strategis Nasional (PSN) perlu dibaca sebagai arena sosiologis, bukan sekadar daftar proyek infrastruktur. Di dalamnya ada klaim negara tentang pertumbuhan, pemerataan, dan kepentingan nasional. Di saat yang sama, ada pengalaman warga tentang tanah, ruang hidup, lingkungan, dan akses terhadap keputusan pembangunan. Artikel ini memakai perspektif partisipasi politik digital dan kontrol sosial untuk melihat bagaimana generasi muda ikut memantau PSN melalui tindakan digital berintensitas rendah. Fokusnya ialah slacktivisme, yaitu bentuk dukungan atau kritik berbasis media digital yang mudah dilakukan, cepat tersebar, dan sering diperdebatkan efektivitasnya. Secara regulatif, PSN

memperoleh dasar percepatan melalui Perpres Nomor 109 Tahun 2020 dan skema kemudahan melalui PP Nomor 42 Tahun 2021.

Regulasi tersebut menegaskan bahwa PSN didorong untuk mempercepat pembangunan dan penciptaan kerja, tetapi juga memuat isu penanganan dampak sosial serta pelaporan pelaksanaan proyek (Perpres No. 109 Tahun 2020; PP No. 42 Tahun 2021). Daftar PSN terus berubah, antara lain melalui Permenko Perekonomian Nomor 12 Tahun 2024. Di sisi lain, ruang digital Indonesia makin padat. APJII mencatat 221,56 juta pengguna internet pada 2024 dengan penetrasi 79,5 persen (APJII, 2024). BPS melaporkan 72,78 persen penduduk Indonesia mengakses internet pada 2024 (BPS, 2025). DataReportal mencatat 143 juta identitas pengguna media sosial aktif pada Januari 2025 (DataReportal, 2025). Kondisi ini membuat isu PSN mudah keluar dari lokasi proyek menuju arena percakapan nasional.

Slacktivisme selama ini sering ditempatkan dalam posisi rendah karena dianggap hanya menghasilkan tanda dukungan. Pandangan itu perlu diperiksa ulang melalui dua lensa teoritis. Castells menempatkan masyarakat kontemporer sebagai masyarakat berjejaring, yaitu susunan sosial yang bergerak melalui arus informasi, jaringan komunikasi, dan kapasitas aktor untuk menghubungkan isu lokal ke ruang publik yang lebih luas (Castells, 2010; Castells, 2012). Foucault membantu membaca sisi lain dari ruang digital, yakni lahirnya mekanisme pengawasan yang tidak lagi hanya berlangsung dari negara kepada warga, tetapi juga dari warga kepada kuasa pembangunan melalui tatapan publik yang tersebar (Foucault, 1977). Dalam konteks PSN, generasi muda tidak selalu hadir sebagai aktor organisasi formal. Mereka hadir sebagai simpul jaringan yang mengomentari, membagikan ulang, menandai, dan memperbesar isu pembangunan agar tetap berada dalam radar publik digital.

Masalah utama artikel ini ialah bagaimana slacktivisme generasi muda bekerja dalam kontestasi PSN di Indonesia. Pertanyaan yang diajukan ialah: bagaimana bentuk slacktivisme generasi muda dalam memonitor PSN, sejauh mana tindakan tersebut berhenti sebagai partisipasi simbolik, dan dalam kondisi apa ia dapat berubah menjadi kontrol sosial digital terhadap pembangunan nasional.

2. METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis wacana kritis dalam lingkup digital. Data dikumpulkan dari regulasi PSN, dokumen resmi pemerintah, laporan lembaga publik, publikasi masyarakat sipil, artikel jurnal, dan jejak wacana digital yang muncul dalam isu PSN. Unit analisisnya ialah bentuk partisipasi generasi muda yang tampak dalam komentar, re-share, posting konten, tagar, dan petisi daring. Analisis dilakukan melalui tiga tahap. Pertama, mengidentifikasi bahasa pembangunan dan bahasa kritik yang muncul dalam isu PSN. Kedua, membaca relasi kuasa antara negara, warga terdampak, dan publik digital. Ketiga, menilai apakah slacktivisme bergerak sebagai partisipasi simbolik atau kontrol sosial digital. Artikel ini tidak melakukan pelacakan akun individual dan tidak mengungkapkan identitas pengguna media sosial.

3. ANALISIS DATA

3.1. PSN sebagai Arena Kontestasi Kepentingan Nasional

PSN sering hadir dalam bahasa kebijakan yang bersih: percepatan, investasi, konektivitas, lapangan kerja, dan daya saing nasional. Bahasa itu penting karena pembangunan memang memerlukan arah dan koordinasi negara. Namun, sosiologi mengingatkan bahwa bahasa pembangunan tidak pernah bebas dari relasi kuasa. Ketika sebuah proyek ditetapkan sebagai strategis nasional, status itu tidak hanya memberi makna teknokratis. Ia juga memberi legitimasi politik pada tindakan administratif, pengadaan tanah, perubahan tata ruang, dan pengaturan ulang kehidupan warga. Perpres Nomor 109 Tahun 2020 mendefinisikan PSN sebagai proyek dan/atau program yang dilaksanakan oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau badan usaha yang memiliki sifat strategis untuk peningkatan pertumbuhan dan pemerataan pembangunan. Definisi ini menunjukkan bahwa kepentingan nasional diproduksi melalui hubungan negara dan badan usaha. Masalah sosiologisnya muncul ketika warga terdampak tidak mengalami pembangunan sebagai pemerataan, melainkan sebagai pemindahan, kehilangan akses, atau ketidakpastian masa depan. Karena itu, pertanyaan “kepentingan nasional siapa” menjadi sah diajukan dalam ruang akademik. Kasus Rempang memperlihatkan mengapa PSN cepat masuk ke ruang digital. Komnas HAM pernah menekankan perlunya partisipasi masyarakat dan persetujuan bebas dalam pelaksanaan Rempang Eco City (Komnas HAM, 2023). Komnas Perempuan juga mencatat dampak konflik Pulau Rempang terhadap perempuan dan komunitas lokal dalam konteks pembangunan PSN Rempang Eco City (Komnas Perempuan, 2025). Kasus seperti ini menunjukkan bahwa kontestasi PSN tidak selesai di dokumen perencanaan. Ia berlanjut dalam perdebatan publik tentang hak, ruang hidup, dan batas etis pembangunan.

“Proyek Strategis Nasional adalah proyek dan/atau program yang dilaksanakan oleh Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan/atau badan usaha yang memiliki sifat strategis untuk peningkatan pertumbuhan dan pemerataan pembangunan dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pembangunan daerah”
(Perpres No. 109 Tahun 2020; Pasal 1).

3.2. Generasi Muda dalam Network Society dan Panopticon Digital

Generasi muda menjadi aktor penting karena mereka hidup di dalam infrastruktur komunikasi yang serba cepat. Dalam pengertian Castells, masyarakat berjejaring tidak hanya ditandai oleh kepemilikan perangkat digital, tetapi oleh cara informasi, identitas, emosi, dan kepentingan bergerak melalui jaringan komunikasi (Castells, 2010). Karena itu, respons pemuda terhadap PSN tidak selalu muncul dalam bentuk rapat, organisasi, atau aksi jalanan. Ia juga muncul melalui tindakan kecil yang terus berulang di media sosial. Komentar, re-share, posting konten, tagar, dan petisi daring membentuk sirkulasi wacana yang dapat mengubah isu lokal menjadi perhatian publik nasional.

Kerangka network society menjelaskan mengapa slacktivism tidak bisa hanya diukur dari kecilnya tindakan individual. Dalam jaringan digital, tindakan kecil memperoleh arti ketika ia terhubung dengan tindakan kecil lain. Satu komentar tidak cukup untuk menekan aktor pembangunan. Namun, ribuan komentar, re-share, dan konten visual dapat membangun

tekanan simbolik, mengundang kerja jurnalisisme, dan memaksa pejabat memberi klarifikasi. Di titik ini, generasi muda bekerja sebagai simpul sosial yang mempercepat perpindahan isu dari lokasi proyek ke ruang public digital. Foucault memberi lensa penting untuk membaca pengawasan dalam ruang digital. Konsep panopticon menunjukkan bahwa kuasa bekerja ketika subjek merasa sedang diamati dan akhirnya menyesuaikan tindakannya (Foucault, 1977). Dalam isu PSN, pola itu bergerak secara terbalik dan tersebar. Warga digital, termasuk generasi muda, ikut mengarahkan tatapan kepada negara, korporasi, dan pelaksana proyek. Tatapan itu tidak selalu formal, tetapi dapat membuat keputusan pembangunan lebih sulit berjalan tanpa penjelasan publik. Dengan demikian, PSN masuk dalam radar aktivisme digital generasi muda bukan karena seluruh pemuda menjadi aktivis penuh waktu, melainkan karena ruang digital memberi perangkat pengawasan sosial yang mudah, cepat, dan masif.

3.3. Komentar, Re-share, Posting Konten, dan Wajah Slacktivism

Slacktivism dalam paper ini dipahami sebagai partisipasi digital berbiaya rendah. Bentuknya dapat berupa komentar pendek, membagikan ulang konten, memakai tagar, menandatangani petisi daring, atau mengunggah ulang poster advokasi. Tindakan tersebut ringan karena tidak membutuhkan keanggotaan organisasi, biaya besar, atau risiko fisik yang sama dengan demonstrasi jalanan. Namun, ringan bukan berarti kosong. Ia menjadi kosong ketika berhenti sebagai ekspresi diri. Ia menjadi bermakna ketika terhubung dengan informasi yang benar, jaringan advokasi, dan tuntutan yang dapat diverifikasi.

Morozov mengkritik optimisme digital yang terlalu mudah percaya bahwa klik dapat mengubah politik (Morozov, 2011). Kritik itu penting, terutama dalam isu PSN. Sebuah komentar marah tidak otomatis memperbaiki mekanisme konsultasi publik. Sebuah re-share tidak otomatis memberi perlindungan hukum bagi warga terdampak. Sebuah posting konten tidak otomatis menghentikan kerusakan lingkungan. Di sinilah slacktivism menunjukkan batasnya. Ia mudah menjadi performa moral, terutama ketika pengguna merasa telah “berbuat” hanya karena sudah membagikan konten. Kritik tersebut tidak boleh membuat analisis menjadi malas. Lim mengingatkan bahwa aktivisme media sosial di Indonesia tidak perlu dibaca secara hitam putih sebagai perintis perubahan besar atau sekadar aktivisme malas (Lim, 2013). Dalam konteks PSN, komentar, re-share, dan posting konten dapat menjadi arsip sosial. Ia merekam keberatan, menyebarkan informasi alternatif, dan membuat proyek yang jauh dari pusat kota tetap dibicarakan. Fungsi ini sederhana, tetapi penting dalam masyarakat yang akses informasinya tidak merata.

Tabel 1. *Dimensi Slacktivism Generasi Muda dalam Monitoring PSN*

Bentuk digital tindakan	Makna sosiologis	Potensi social kontrol	Batas kritis
Komentar	Respons spontan terhadap isu PSN	Membuka ruang Keberatan dan klarifikasi publik	Rentan emosional dan tidak berbasis data

Re-share	Distribusi ulang Informasi dan solidaritas	Memperluas jangkauan isu local	Mudah menjadi rutinitas tanpa pendalaman
Posting konten	Produksi narasi, visualisasi data, dan pembingkaihan isu	Menyusun kontra-narasi terhadap klaim resmi	Rentan simplifikasi dan bias algoritmik
Tagar dan petisi daring	Pengumpulan perhatian public secara cepat	Menekan media dan pejabat agar merespons	Tidak selalu berlanjut pada Perubahan kebijakan

Sumber: Hasil Penelitian Diolah (2026)

3.4. Dari Partisipasi Simbolik ke Kontrol Sosial Digital

Kontrol sosial digital muncul ketika tindakan digital membuat aktor kekuasaan sadar bahwa publik sedang mengawasi. Dalam pembacaan Foucault, pengawasan bekerja bukan hanya melalui institusi resmi, tetapi melalui kemungkinan terus-menerus untuk dilihat (Foucault, 1977). Ruang digital menggeser logika itu ke arah yang lebih tersebar. Dalam isu PSN, generasi muda dapat ikut memunculkan tatapan publik melalui penyebaran dokumen, penandaan akun resmi, pengumpulan kronologi, pemetaan aktor, dan pemunculan suara warga terdampak. Tindakan semacam ini tetap bisa dimulai dari langkah sederhana. Seseorang menekan tombol share, lalu orang lain menambahkan konteks, lalu komunitas membuat ringkasan, lalu media mengambil isu, lalu pejabat diminta memberi jawaban. Rantai itu tidak selalu terjadi, tetapi kemungkinan itu membuat slacktivismisme tidak bisa diremehkan.

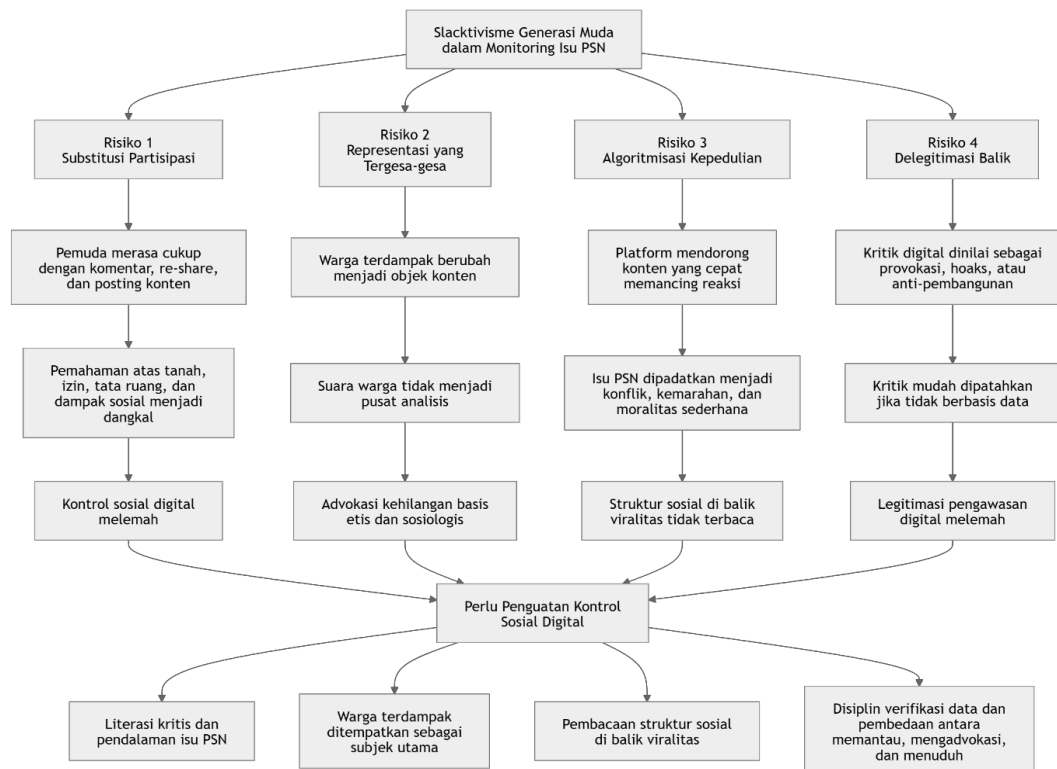
Kontrol sosial digital memiliki tiga fungsi. Pertama, fungsi informatif. Pemuda membantu menerjemahkan isu teknis PSN ke bahasa publik yang lebih mudah dipahami. Kedua, fungsi korektif. Pemuda ikut memeriksa klaim negara, perusahaan, atau aktor lokal dengan membandingkan narasi resmi dan pengalaman warga. Ketiga, fungsi penghubung. Pemuda menghubungkan isu lokal dengan jejaring nasional melalui tagar, poster digital, video pendek, dan percakapan lintas komunitas. Ketiganya menunjukkan bahwa tindakan ringan dapat memproduksi tekanan sosial, meski tekanannya sering tidak formal.

Namun, perubahan dari simbolik menuju kontrol sosial tidak terjadi otomatis. Ada syarat yang harus dipenuhi. Informasi harus dapat diperiksa. Narasi harus memberi ruang bagi suara warga terdampak, bukan hanya suara aktivis luar. Diskusi harus menjaga akurasi agar tidak jatuh pada rumor. Tindakan digital perlu terhubung dengan langkah lanjutan, seperti diskusi publik, kajian warga, advokasi hukum, partisipasi dalam konsultasi, atau pengawalan dokumen lingkungan. Tanpa syarat itu, slacktivismisme mudah menjadi kegaduhan sesaat.

3.5. Risiko Etis dan Politik Slacktivismisme dalam Isu PSN

Secara komprehensif, Risiko pertama ialah substitusi partisipasi. Pemuda dapat merasa cukup dengan komentar dan re-share, lalu berhenti sebelum memahami struktur masalah. Dalam isu PSN, sikap seperti ini berbahaya karena persoalan tanah, izin, dampak sosial, dan tata ruang membutuhkan pengetahuan yang teliti. Risiko kedua ialah representasi yang

tergesa-gesa. Warga terdampak dapat berubah menjadi objek konten. Kisah mereka dipakai untuk menaikkan emosi publik, tetapi suara mereka tidak benar-benar menjadi pusat analisis. Risiko ketiga ialah algoritmisasi kepedulian. Platform digital memberi panggung pada konten yang cepat memancing reaksi. Akibatnya, isu PSN yang kompleks sering dipadatkan menjadi potongan konflik, kemarahan, dan moralitas sederhana. Padahal, pembangunan selalu bergerak melalui lapisan institusi, hukum, kepentingan ekonomi, struktur kelas, dan sejarah penguasaan ruang. Dosen sosiologi perlu menjaga agar pembacaan digital tidak berhenti pada viralitas. Yang perlu dicari ialah struktur sosial di balik viralitas itu. Lebih lanjut, Risiko keempat ialah delegitimasi balik. Negara atau pendukung proyek dapat menilai kritik digital sebagai provokasi, hoaks, atau sentimen anti pembangunan. Di sini, kualitas pengetahuan menjadi kunci. Kritik terhadap PSN harus berbasis data, bukan sekadar emosi. Generasi muda perlu membedakan antara memantau, mengadvokasi, dan menyebarkan tuduhan. Kontrol sosial digital akan lebih kuat jika ia memadukan empati pada warga terdampak dengan disiplin verifikasi.

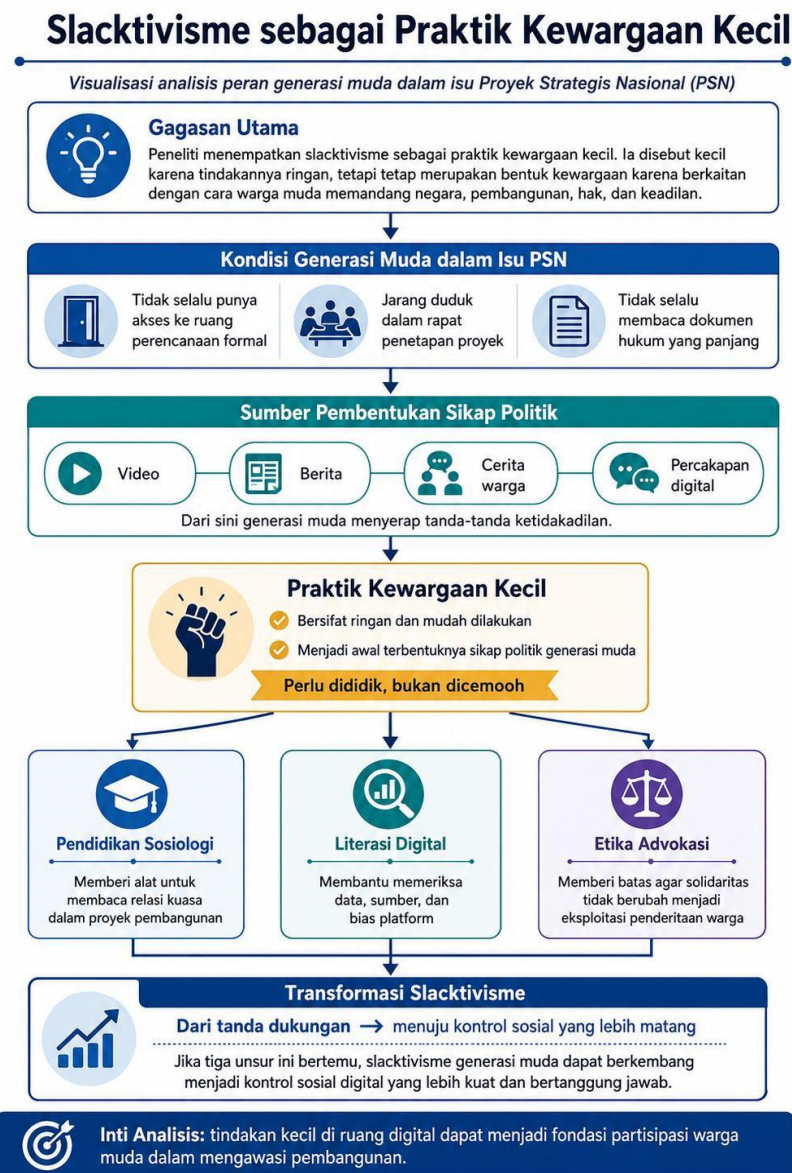


Sumber: Hasil Penelitian Diolah (2026)

3.6. Membaca Slacktivisme sebagai Praktik Kewarganegaraan Kecil

Peneliti menempatkan slacktivisme sebagai praktik kewarganegaraan kecil. Ia kecil karena tindakannya ringan. Ia tetap kewarganegaraan karena menyangkut cara warga muda melihat negara, pembangunan, hak, dan keadilan. Dalam isu PSN, generasi muda tidak selalu punya akses ke ruang perencanaan formal. Mereka jarang duduk dalam rapat penetapan proyek. Mereka tidak selalu membaca dokumen hukum yang panjang. Namun, mereka menyerap tanda ketidakadilan melalui video, berita, cerita warga, dan percakapan digital. Dari situlah

sikap politik terbentuk yang dimulai dari praktik kewarganegaraan kecil yang perlu dididik, bukan dicemooh. Paradigma Sosiologi dapat memberi alat untuk membaca relasi kuasa dalam proyek pembangunan. Literasi digital dapat memberi alat untuk memeriksa data, sumber, dan bias platform. Etika advokasi dapat memberi batas agar solidaritas tidak berubah menjadi eksploitasi penderitaan warga. Jika tiga hal ini bertemu, slacktivism generasi muda dapat bergerak dari tanda dukungan menuju kontrol sosial yang lebih matang. Berikut tampilan visual berdasarkan analisis peneliti dengan kontekstualisasi Slacktivism sebagai Praktik Kewargaan Kecil;



Sumber: Hasil Penelitian Diolah (2026)

Dengan demikian, pertanyaan pentingnya bukan apakah komentar, re-share, dan posting konten cukup untuk mengawasi PSN. Pertanyaan yang lebih konkrit ialah kapan tindakan kecil itu menjadi awal dari keterlibatan yang lebih serius. Paper ini berargumen bahwa

slacktivisme bernilai ketika ia membuka jalan ke pengetahuan, jejaring, dan tindakan lanjutan. Ia problematis ketika berhenti sebagai pertunjukan kepedulian tanpa tanggung jawab informasi.

4. KESIMPULAN

Slacktivisme generasi muda dalam isu PSN menunjukkan wajah ganda partisipasi digital. Di satu sisi, ia mudah berubah menjadi partisipasi simbolik melalui komentar, re- share, posting konten, tagar, dan petisi daring yang tidak berlanjut pada tindakan substantif. Di sisi lain, ia dapat menjadi pintu masuk kontrol sosial digital ketika tindakan ringan itu memperluas informasi, membangun perhatian publik, menghubungkan isu lokal dengan jejaring nasional, dan menuntut akuntabilitas aktor pembangunan. Penyebab utama ambivalensi ini terletak pada struktur ruang digital itu sendiri. Dalam kerangka Castells, media sosial membuat tindakan kecil dapat bergerak melalui jejaring yang luas. Dalam kerangka Foucault, ruang digital membentuk mekanisme pengawasan baru yang membuat kuasa pembangunan lebih sering terlihat, dipertanyakan, dan diminta menjelaskan diri. Namun di sisi yang bersamaan, platform juga mendorong percepatan, simplifikasi, dan pencarian visibilitas. Karena itu, penguatan slacktivisme tidak cukup dilakukan dengan mengajak pemuda lebih aktif di media sosial. Yang lebih penting ialah memperkuat literasi kebijakan, literasi data, etika representasi warga terdampak, dan kemampuan membaca relasi kuasa dalam pembangunan.

Rekomendasi paper ini ialah perlunya kanal partisipasi PSN yang lebih terbuka bagi generasi muda, termasuk akses dokumen yang mudah dibaca, forum konsultasi digital yang responsif, dan mekanisme pelaporan dampak sosial yang transparan. Untuk penelitian berikutnya, kajian empiris berbasis etnografi digital atau analisis jaringan sosial diperlukan agar pola slacktivisme pemuda dalam isu PSN dapat dipetakan dengan lebih presisi.

REFERENSI

- APJII. 2024. "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang". Diakses pada 31 Mei 2026 di <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Badan Pusat Statistik. 2025. Statistik Telekomunikasi Indonesia 2024. Jakarta: Badan Pusat Statistik. Diakses pada 31 Mei 2026 di <https://www.bps.go.id/id/publication/2025/08/29/beaa2be400eda6ce6c636ef8/statistik-telekomunikasi-indonesia-2024.html>.
- Bennett, W. Lance dan Alexandra Segerberg. 2012. "The Logic of Connective Action: Digital Media and the Personalization of Contentious Politics". *Information, Communication & Society* Vol. 15 No. 5, 739-768.
- Boulianne, Shelley. 2015. "Social Media Use and Participation: A Meta-analysis of Current Research". *Information, Communication & Society* Vol. 18 No. 5, 524-538.
- Castells, Manuel. 2010. *The Rise of the Network Society*. Second Edition. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Castells, Manuel. 2012. *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. Cambridge: Polity Press.

- Christensen, Henrik Serup. 2011. "Political Activities on the Internet: Slacktivism or Political Participation by Other Means?". *First Monday* Vol. 16 No. 2.
- DataReportal. 2025. "Digital 2025: Indonesia". Diakses pada 31 Mei 2026 di <https://datareportal.com/reports/digital-2025-indonesia>.
- Foucault, Michel. 1977. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Pantheon Books.
- Halupka, Max. 2014. "Clicktivism: A Systematic Heuristic". *Policy & Internet* Vol. 6 No.2, 115-132.
- Komnas HAM. 2023. "Belajar dari Kasus Rempang, Komnas HAM: PSN Harus Bermanfaat bagi Masyarakat". Diakses pada 31 Mei 2026 di <https://www.komnasham.go.id/belajar-dari-kasus-rempang-komnas-ham-psn-harus-bermanfaat-bagi-masyarakat>.
- Komnas Perempuan. 2025. *Laporan Pemantauan Konflik Pulau Rempang: Dampak dari Pembangunan Proyek Strategis Nasional Rempang Eco City*. Jakarta: Komnas Perempuan.
- Kristofferson, Kirk, Katherine White dan John Peloza. 2014. "The Nature of Slacktivism: How the Social Observability of an Initial Act of Token Support Affects Subsequent Prosocial Action". *Journal of Consumer Research* Vol. 40 No. 6 1149-1166.
- Lim, Merlyna. 2013. "Klik yang Tak Memantik: Aktivisme Media Sosial di Indonesia". *Jurnal Komunikasi Indonesia* Vol. 2 No. 1.
- Morozov, Evgeny. 2011. *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*. New York: PublicAffairs.
- Peraturan Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Nomor 12 Tahun 2024 tentang Perubahan Keenam atas Peraturan Menteri Koordinator Bidang Perekonomian Nomor 7 Tahun 2021 tentang Perubahan Daftar Proyek Strategis Nasional. Peraturan Pemerintah Nomor 42 Tahun 2021 tentang Kemudahan Proyek Strategis Nasional.
- Peraturan Presiden Nomor 109 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga atas Peraturan Presiden Nomor 3 Tahun 2016 tentang Percepatan Pelaksanaan Proyek Strategis Nasional.